

L'Interplan v1b : première distribution (12/10/18)

L'Interplan v1b' (12/10/18)

Corrections d'objets :

- Le parchemin de "Coups mortels de Tenser" peut maintenant correctement lancer le sort.
- Le tome du chaos peut maintenant donner correctement les capacités "Vision véritable" et "Neutralisation du poison".
- Le Paquet de cartes illustrées donne maintenant correctement le paquet à 4 cartes.

Corrections de sorts :

- "Embrasement" donne maintenant correctement l'immunité contre lui même aux golems, mort-vivants, etc....
- "Conjuration de loups" : le loup vampirique à maintenant une arme.

L'Interplan v2

Améliorations :

- Les descriptions d'objets sont maintenant correctes pour BG2EE (Merci FreddyGwendo :))

Corrections :

- Pour de nombreux objets limités à une certaine classe : le barbare ne peut plus les porter (c'est un bug d'origine du jeu, voir les baguettes, les robes de mage, etc)

Correction de sort :

- "Conflagration électrique" fonctionne maintenant correctement

Améliorations d'objets :

- Le "Paquet de cartes illustrées" gagne une nouvelle icône pour illustrer un vrai paquet.
- Le "Croc de Khralajarrath" peut maintenant être utilisé par un belluaire (il n'est pas en métal)

Corrections d'objets :

- "Paquet de cartes illustrées" : Bag bagh Ogabel avait plusieurs problèmes, ils sont corrigés.
- Le "Sceptre du poing de fer" n'a plus les capacités du bouclier "Brise-sorts" à la place des siennes.
- Le texte de la "Cape de Garde de Magie" n'indique plus "Uniquement utilisable par mage".
- L'"Ancienne armure d'ombre" des roches ne peut maintenant plus être portée par un justicier.
- Le "Bouclier du dernier Gardien" est maintenant limité aux personnages bons.
- Les "Chausses confortables de Pédipole" peuvent maintenant être portée par un moine.
- "Baguette sorcière : Gaière" : rappel dans le texte de l'interdiction aux Guerriers/Clercs/Druides/Voleurs.
- "Baguette sculptée" : rappel dans le texte de l'interdiction aux Guerriers/Clercs/Druides/Voleurs.

L'Interplan v3

Ajouts :

- Ajout des sorts "Aura merveilleuse de Déorie", et "Coups mortels de Tenser".

Améliorations :

- Les sorts les plus génériques/équilibrés sont maintenant ajoutés à la liste de sorts vanilla, pour pouvoir être choisis par un ensorceleur.
- Les parchemins de sorts dont la description inclut une référence à un plan ou à un pnj planaire apprennent au mage le sort avec la description épurée de ces références.
- Le sort "Lâché d'électricité, qui faisait crasher BG2EE ou BG2 si TobEx était installé, ne n'installe désormais plus que sur BG2/TOB sans TobEx. Le magasin est ajusté en fonction.
- "Rupture fantastique de Bakanëo*" a maintenant une icône différente de celle de "Rupture hasardeuse de Nahal".

Modifications de sorts :

- L'amélioration par niveau de "Résistance contre les sorts" se fait maintenant tous les 6 niveaux, pour être calé à +4 au niveau 18.
- Le malus au jet de sauvegarde de "Corruption mnémonique" est réduit de 2.
- "Porte vers le magasin" devient un sort de niveau 6. Son temps d'incantation est réduit à 4, comme pour la plupart des sorts de téléportation p&p.

Corrections de sorts :

- "Porte vers le magasin" n'est plus sans icône sous BG2EE.
- "Missile tueur de dragon de Ralorn" n'est plus sans icône sous BG2EE.
- "Conjurations de loups" n'indique plus "niveau 5" dans sa description.

Corrections d'objets :

- Encore des objets qui perdent l'attribut "Utilisable par barbare", réapparu cette fois sous BG2EE.

Corrections :

- Les fichiers dialogues d'Agenor et Cromwell sont maintenant converti au format EE dans le cas d'une installation sous EE (auparavant oubliés)

L'Interplan v4 (24/05/20)

Ajouts :

- Ajout des objets "Discombullateur merveilleux", "Purificateur nain" et "Porte-amure de Lewin".
- Ajout des sorts "Image réfléchie majeure" et "Aura de résistance".
- Ajouts de potions et charmes.
- Un nouveau stock d'objets et sorts pour TOB après Saradush.

Modification d'objets :

- La "Baguette sorcière: Gaière" devient utilisable par tout le monde, pour gagner en utilité et justifier son prix.

Corrections d'objets :

- Le parchemin de sort de "Coups mortels de Tenser" n'empêche plus d'apprendre le sort.

Modifications de sorts :

- "Porte vers le magasin" est renommé "Porte vers l'Interplan", puisqu'il est spécifique à ce magasin.

Corrections de sorts :

- Le sort "Lâché d'électricité" est enfin corrigé et devient accessible sur BG2EE et BG2 avec TobEx.

L'Interplan v5 (29/08/2020) : "Montée en puissance"

Ajouts :

- Ajout des objets "Arc du léopard" et "Peaux de Trolls".
- Ajout des objets "Cape de semi-réalité", "Anneau avantageux de Bigdip", "Sandales du Martyr", "Le protecteur" et "Miracle de Delnar" pour TOB.
- Ajout du sort "Frappe de l'assassin" pour TOB
- Ajout de la "Potion de vision totale" et du "Charme de duplication".

Modifications :

- Suppression de plusieurs objets inutiles / rp mais tout le monde s'en fiche.
- La "Flûte de Gil le Haricot" n'est plus réservée pour TOB et passe dans le magasin normal.

Améliorations :

- Maintenant si vous donnez à Cromwell le katana "Furie céleste +5" (du mod "Item Upgrade"), il forgera un Jöhrünbrumd encore plus puissant.
- Maintenant le magasin peut aussi être installé sous IWDEE.
- De nombreuses icônes d'objets ont été améliorées et ou corrigées.
- Révision de la majorité des prix en prenant en compte les prix de B1, BG2, IWD et les livres p&p.
- Révision de tous les textes de descriptions qui indiquaient des choses improbables ou n'existant pas dans l'univers des royaumes (et sa cosmologie).

Modification d'objet :

- "L'œil de Kazgaroth" donne maintenant enchaînement pour 4 secondes (à la place de 3).
- "Brise sort" est maintenant un écu +2, pour justifier son statut d'artefact ancien.
- Le "Bouclier du dernier gardien" est maintenant un grand bouclier +2
- Les "Chausses confortables de Pédipole" gagnent un petit bonus.
- La "Baguette sculptée" est maintenant utilisable par tout le monde, pour être plus utile.
- La "Cape de Garde de Magie" permet maintenant de lancer "Mot secret" à la place de "Abaissement de la Résistance". C'est plus dans le thème.

- La "Dague de Shar" devient +4 et gagne un petit bonus.
- Maintenant l'"Anneau d'argent de Cailatto" rajoute aussi 4 niveaux de lanceur de sorts.
- La "Ceinture du Petit gorille" n'est plus limitée aux petit gens. Ce n'est pas un super objet si personne ne peut l'utiliser...
- Quelques lanceurs de sorts du "Paquet de cartes illustrées" sont maintenant affectés par quelques sorts directement en arrivant (longue durée).
- Révision en profondeur de la liste des potions créées par le "Discombullateur merveilleux". Maintenant il justifie vraiment son prix (d'ailleurs il vaut un peu plus cher).

Corrections d'objets :

- Tous les effets constants de tous les objets ont été vérifiés et/ou corrigés en "non magique"
- Les parchemins de sorts qui devaient lancer un sort "sur une zone" le font maintenant correctement au lieu d'imposer de viser une cible.
- "Paquet de cartes illustrées" : Mérroline n'a plus besoin d'invoquer son compagnon animal, maintenant il est directement invoqué (et il porte un vrai nom de compagnon). "Ombre" ne droppe plus son armure en mourant.
- De nombreuses corrections sur le "Tome du chaos".
- La "Cape de Garde de Magie" ne lance plus "Manteau" à la place de "Délivrance de la magie"
- Ajout de l'ignorance de la résistance à l'électricité de la cible à la foudre et la chaîne d'éclair de "Johrünbrumd".
- Quelques lanceurs de sorts du "Paquet - Correction de "Johrünbrumd" amélioré, qui était mal patché.
- Correction des potions "permanentes" venues de IWD qui appliquaient un effet visuel permanent.

Modification de sorts :

- "Rupture fantastique de Bakanëo" devient un sort de niveau 4.
- "Invocation arachnéenne" invoquait des araignées selon leur "fréquence". RP, mais pas BG2esque. Maintenant le sort invoque un peu moins d'araignées communes et un peu plus d'araignées rares.

Corrections de sorts :

- Tous les sous-sorts ont été vérifiés et/ou corrigés en "no wildsurge" et "no failure".
- Correction de tous les sorts de niveau 1, précédemment méchamment bogués par "l'Anneau de sorts mineurs".
- "Transcendance" n'est plus patché hors des limites, rendant l'installation de certains autres mods impossible.
- "Animation d'ombre" n'a plus une durée moindre que ce qu'il devrait.
- "Nuage tueur de troll" est corrigé (il ne faisait que 2/3 des dégâts).

L'Interplan v6 : "Sommeil retrouvé, créativité renaissante"

Ajouts :

- Ajout des objets "La Chandelle du monstre", "Collier de perles d'Ahu Taka", "Coffre chercheur", "Pierre ionique runique", "Amulette de puissance sauvage" et "Cape de la louve".
- Ajout d'une quarantaine de sorts pour le magasin.
- Ajout d'une vingtaine d'objets grobills pour le Coffre chercheur. Vous ne pourrez en obtenir qu'un seul, aléatoire :)
- Ajout des potions "Potion de vision totale", "Mémoire concentrée", "Huile féérique" et "Condensé d'ombre".

Modifications :

- Suppression de la partie TOB du magasin. C'était idiot : pourquoi un magasin qui vend des objets "équilibrés" recevrait-il comme livraison des objets grobills ? A la place, les objets surpuissants du magasin peuvent être récupérés (un seul) aléatoirement à l'aide du Coffre chercheur et les sorts et autres objets sont intégrés dans le magasin de base.
- dé-uniformisation des bonus d'altération des armes/bouclier. À force de ne pas vouloir proposer dès le début du jeu des armes mieux que "Dent de feu +3", "Bouclier de l'harmonie/des disparus +2" ou "Bâton de Rynn +4" mes armes/bouclier étaient maximum +2. De fait elles étaient quasiment toutes +2 et cette uniformisation était moche. Il y a maintenant des objets +3 (L'Étoile de Kahor) et +4 (Le Défenseur, Brise-Sorts).
- Suppression du sort "Bâton de pierre". Icône moche et totalement inutile, il y a un bâton +4 en vente chez Ribald.
- Suppression du sort "Animation d'ombre". Il reviendra plus tard quand j'aurais pu finir le "Grimoire moisi" dans lequel il sera intégré (20 "autres" sorts, tous en manque d'icône)
- Suppression de l'"Arc du léopard". L'Éventreur ou Bras puissant font la même chose en mieux.
- Le magasin à maintenant un stock plus important de potions à vendre, puisqu'il n'est plus possible d'en racheter pendant TOB.

Améliorations :

- Le magasin est maintenant accessible dans les "Fosses noire II".
- Après playtest, modification de la liste de sorts accessibles à l'ensorceleur. Les "trop puissants" restent réservés

aux mages et bardes.

Modification d'objets :

- Multiples améliorations mineures sur de nombreux objets.
- La "Robe de la fierté du dragon" ne renvoi plus les sorts, elle gagne un autre effet à la place.
- Révision de l'effet de la "Robe tachée de sang" : 50% de +1 en dextérité devient 100% de +1 en constitution.
- La "Pierre noire de la Mante" devient réservée aux assassins et voit son prix réduit.
- La "Mémoire en bouteille" vaut maintenant plus cher et permet de remémorer un sort d'un niveau au dessus.
- La "Ceinture du Petit gorille" redevient limitée aux petit gens. Avec la disparition de la partie TOB du magasin, elle n'avait plus lieu de devenir un "super objet", comme cité dans la liste des changements de la V5.
- Révision de quelques capacités innées accordées par le "Tome du chaos".

Corrections d'objets :

- La Gueule de dragon ne donnait pas de +1 à la CA comme indiqué dans le texte.
- Le "Catalyseur du marteau Johrünbrumd" est de retour dans le magasin. (pourquoi avait-il disparu ???)
- Dans le "Tome du chaos" le pouvoir "Amure de pierre" faisait crasher le jeu.
- Dans le "Tome du chaos" le pouvoir "Bouclier de force vive" ne donnait pas la régénération.
- Dans le "Tome du chaos" le pouvoir "Protection contre les éléments" ne protégeait pas contre l'acide.

Modification de sorts :

- Multiples améliorations mineures sur de nombreux sorts et sous-sorts.
- Réduction de la durée de "Résistance contre les sorts". Ce n'est qu'un sort de niveau 1 après tout.
- "Arme chargée" devient un sort de niveau 3 et rajoute plus de dégâts à l'arme chargée.
- "Embrasement" ne tenait pas la comparaison face à "Flèche acide". Il est réécrit et devient "Sang bouillonnant", sort de niveau 6.
- "Création d'arc fantôme" crée maintenant un arc plus rapide et aux dégâts plus logiques.
- Amélioration de la liste des sorts possibles pour la "Rupture fantastique de Bakanëo*" avec l'ajout de tous les sorts de Olvynspells.
- "Aura merveilleuse de Déorie" devient un sort de niveau 4 (au vu de son intérêt relativement faible).
- "Domination du froid" change de registre et devient "Électronullification", sort de niveau 4.
- Très légère réduction des dommages infligés par "Corruption mnémonique".
- "Aura de résistance" était nul. Il est réécrit et devient "Corps souverain", sort de niveau 6.
- Suppression du texte Interplanaire non-rp de "Cercle électrique" : L'azer Shanmareine n'aurait pas créé un sort électrique pour combattre les suivants d'Imix, le mieux ce sont les sorts de froid.
- "Mémorisation de Déorie" est réécrit.
- "Transcendance" devient "Fureur combative" pour être plus intéressant.
- "Nuage tueur de troll" est simplifié.
- "Combustion spontanée résonnante" impose maintenant un malus de -2 au jds afin de justifier son niveau.
- "Doubles illusoires" crée 3 images de moins pour justifier son passage en non-TOB.
- "Armée de pierre" : les guerriers sont maintenant équipés d'un cimenterre, il ne frappent plus bêtement avec leur poings. Ils deviennent aussi immunisés à la hâte (pas possible de leur supprimer leur lenteur innée).

Correction de sort :

- Multiples corrections mineures sur de nombreux sorts et sous-sorts.
- "Invocation arachnéenne" ne crash plus une fois sur huit (un simple retour à la ligne en trop dans le 2DA).
- "Nuage tueur de troll" ne s'en prend plus à toutes les créatures de la zone. (!!!)
- "Assaut d'énergie" retrouve sa place (il était remplacé par "frappe de l'assassin. WTF ??????)
- Révision en profondeur de "Combustion spontanée résonnante" qui ne fonctionnait pas vraiment comme annoncé.

L'Interplan v6.1 : "Oups"

Ajouts :

- Ajout de l'objet "Ceinture de Strungbr".

Modification d'objets :

- La "Robe du maître illusionniste" est maintenant permise aux mages multiclassés.

Modification de sorts :

- "Rage de masse" voit sa durée fixée à 15 rounds.

Correction de sort :

- "Aura merveilleuse de Déorie" n'installe plus sa description rp (normalement limitée au parchemin de sort) en tant que description normale.
- "Rage de masse" : chaque cible lance maintenant indépendamment son jet de pourcentage pour "5% de chance de devenir berserk et incontrôlable" (avant correction c'était "tout le monde ou personne").
- Correction du texte de Contrôle du temps.

Corrections :

- Les icônes qu'il manquait à certains objets sont de retour.

L'Interplan v7 : "La mise à jour silencieuse"

Ajouts :

- Ajout d'une dizaine d'objets.
- Ajout des sorts "Contact de la Nature", "Squelette frénétique" et "Main du Diable".
- Ajout des potions "Potion de réflexion" et "Nectar de pierre concentrée".
- Ajout de quatre objets pour le "Coffre chercheur".
- Ajout d'une douzaine de potions pour le "Discombullateur merveilleux".

Améliorations :

- Après discussion sur le forum, finalement tous les sorts de niveaux 1 à 8 deviennent disponibles pour l'ensorceleur. Sont exclus la majorité des sorts de niveau 9 (trop de possibilités d'incompatibilité avec les autres mods) et les quatre sorts pour barde / entropiste / "publicitaire".
- Dans IWDEE il n'est plus possible de gagner une deuxième Bouteille du génie en recréant une partie en mode HOF.
- Dans le cas d'une installation sur BGT ou EET il y a maintenant un parchemin de "Porte vers L'interplan" planqué quelque part dans BG1, ce qui autorise une visite du magasin avant BG2.

Modification d'objets :

- Le "Discombullateur merveilleux" peut créer de nouvelles potions (puissantes), et à maintenant des chances égales de créer les potions de base, de l'Interplan ou de Todd.
- Révision des prix de toutes les potions (y compris les exclusives du Discombullateur) en les comparant au prix des potions vanilla de BG2 / IWDEE / IWD2.
- La majorité des potions voient leur durée augmentée, pour correspondre à celles du jeu de base qui durent pour la plupart 10 tours (5 tours pour les plus puissantes).
- Suppression dans le "Coffre chercheur" du "Torque de Callowen" (inutile et doublon avec un des objets du magasin).
- L'"Anneau d'immortalité" dans le "Coffre chercheur" gagne "points de vie doublés".

Corrections d'objets :

- Correction du "Discombullateur merveilleux" qui ne pouvait pas appliquer l'effet #100.
- Correction de l'attribut "Force" bugué de l'"Amulette de puissance sauvage".

Modification de sorts :

- "Conversion magique d'Alabastine" agit plus rapidement.
- "Conversion magique majeure" devient plus généreuse.

Correction de sort :

- Correction de "Décharge électrique" qui avait sa description en lieu et place de son nom.
- Correction de "Contrôle du temps" qui était complètement bugué.
- Correction de "Conversion magique majeure" qui ne faisait.... rien.

Corrections :

- La "Ceinture de Strungbr" annoncée pour la 6.1 est maintenant disponible dans le magasin.

L'Interplan V8 : "Esprit libéré, créativité démultipliée"

Ajouts :

- Ajout du Chaudron Magique pour BG2. (Grand merci à FreddyGwendo)(encore)
- Ajout d'une cinquantaine de sorts.
- Ajout d'une autre quinzaine de sort (de bourrins) accessibles via un des objets du coffre.
- Ajout d'une quarantaine d'objets.
- Ajout d'une trentaine d'objets pour le "Coffre chercheur". (plus y en a plus ce maudit "quicksave/reload super

- rapide de BG2EE" qui tue tous mes projets ne vaut rien)(RIP Cassette de Faïs)
- Ajouts d'une douzaine de potions (très) puissantes dans le "Discombulateur merveilleux".
- Ajout de la potion "Huile pyrophoricite".
- Ajout des charmes "Rat du malheur" et "Mouche du fléau".
- Ajout de la quête d'Agenor.
- Ajout de rencontres, dialogues et autres surprises.

Améliorations :

- Division du magasin en trois catégories à choisir lors de la visite du magasin. Pour contrebalancer ça, dans IWDEE il devient possible d'accéder au magasin deux fois par jour.
- Révision en profondeur des sorts.
- Révisions de la plupart des objets "trop classiques".
- Ajout d'un moyen illimité pour revenir dans le magasin une fois dans TOB.
 - Tous les fichiers du mod sont vérifiés/testés un par un. Il y a 95% de bugs en moins dans cette version du mod (et dans les 5% restant, plein de fautes d'orthographe^^)(merci à Selphira et JohnBob)
- Améliorations graphiques des sorts. Ajout d'animations et de sons pour tous ceux qui en manquaient.
- Reformatage du texte des objets et des potions pour l'accorder au format de BG2EE.
- Standardisation du nombre de consommables dans le magasin, pour rester fidèle à la mécanique de BG2 (le nombre précédemment variable était pour raison RP, mais ça n'a pas lieu d'être)
- Intégration du mod " Bard Song Switching" pour les bardes du "Sceptre".
- Tous les lanceurs de sorts disponibles dans le "Sceptre de Convocation inconventionnelle de Nustill" connaissent maintenant des sorts exclusifs de l'Interplan.
- Toutes les créatures convocables (Sceptre, Sorts, etc) de type "combattant" ont maintenant un script de combat (attaque à vue) les rendant utiles pour s'occuper d'un monstre hors du champ de vision.
- Tous les objets "uniques mais modifiés" portés par les personnes convoquées par le Sceptre n'ont plus de noms et descriptions pour ne plus être "visibles" dans EEkeeper et l'outil "Uniformisation des descriptions".

Modification d'objets :

- Suppression de l'"Anneau bouclier", clone trop classique d'un objet de IWD et doublon avec l'Amulette bouclier.
- Suppression du "Porte-armure de Lewin ", fusionné avec l'"Anneau du Magelame" pour devenir un objet réécrit.
- Suppression de l'"Anneau de Denkaster", fusionné avec l'"Anneau d'Aeldiir" pour devenir un objet réécrit.
- Suppression des "Bottes de Là / Pas là" . Elles ne téléportaient qu'à quelques pas, quel que soit le paramètre que je rentrais.
- Suppression temporaire du "Paquet de cartes illustrées". Il faisait exactement la même chose que le "Sceptre de Convocation inconventionnelle de Nustill" et restait bugué : impossible de le faire comme prévu (un vrai jeu de cartes à tirage aléatoire décrémental) (Dommage : quelqu'un a-t-il expérimenté de tirer la dernière carte ?). Il reviendra dans une version remaniée dans une prochaine mise à jour (très gros boulot).
- Amélioration du "Bâton de pierre +2" qui du coup vaut plus cher.
- Amélioration de la "Cape de Garde de Magie" qui devient "Cape de sûreté Dweomérique" et vaut plus cher.
- Amélioration des "Gantelets d'assassinat" qui valent maintenant plus cher.
- Diminution de Johrünbrumd. Maintenant sa "deuxième formule semi-secrète" vaut le coup.
- Amélioration de "L'œil de Kazgaroth".
- Réécriture du "Bouclier du dernier Gardien".
- Réécriture de la "Baguette des multiples projectiles de Pemby" en une version plus en accord avec son texte descriptif et utilisable par tout le monde, renommée du coup "Protectrice de Pemby".
- Réécriture de "l'Anneau des merveilles", qui ne pouvait pas fonctionner comme prévu.
- L'"Anneau d'argent de Cailatto" ne modifie plus le niveau de lanceur de sort et coûte moins cher dans oBG2.
- La "Canne de marche de Llawran" devient utilisable par tout le monde.
- Le " Sceptre du poing de fer" devient cassable suivant sa description (rp).
- "Percegerbe" devient une épée longue toute moche et ne saoule plus son porteur lors d'un combat. Elle le saoule aussi 66% moins vite en dehors des combats.
- La "Bille hasardeuse" ne prend plus en compte le bonus de force, suivant les règles de BG2EE et PnP, son effet de malchance fait maintenant chance -1 au lieu de réduire les jets de sauvegarde et son effet de lenteur n'inflige plus -4 au taco et à la CA (pour éviter les cumuls de ces effets)
- "Le Protecteur +4" change de nom et devient "Contremage +4", un nom qui convient mieux.
- La "Baguette en noisetier" gagne une nouvelle capacité et est renommée "Baguette à bulles de Cadob".
- La "Pierre d'Ioun runique" n'octroie plus qu'un sort de niveau 4. Moins puissant et plus utile.
- La "Cape d'invisibilité d'Ajamuut" offre maintenant un bonus de déplacement silencieux, pour correspondre mieux à sa description.
- La "Robe du maître illusionniste" ne permet plus de cumuler d'autres effets de flou. (il manque peut-être ceux de

mods)

- La "Robe tachée de sang" ne confère plus +1 en constitution mais à la place +2 points de vie maximum.
- La "Flûte de Gil le Haricot" : zone comme les harpes/flûtes de base dans le jeu : 10 mètres à distance, mais avec un bonus au jet de sauvegarde, et devient un objet à charges.
- Le "Pendentif du Loup" perd sa capacité permanente au profit d'une capacité 2 fois par jour. Parce que ses griffes permanentes bugaient avec les convocations d'armes magiques provoquées par d'autres sort/objets/capacités.
- La "Chandelle du monstre" a maintenant un texte descriptif différent pour chacune de ses améliorations.
Quaramon est maintenant calculé jusqu'au niveau 28, car j'ai découvert d'autres pierres ioniques à consommer.
- Révision du "Discombulateur merveilleux" (encore) : suppression de la majorité des potions peu utiles et ultra communes, et ajout de nouvelles potions originales et/ou (très) puissantes. Le pourcentage de chance d'obtenir une potion à effet permanent passe de 3% à 1%, mais ces potions sont maintenant cumulables. Le prix est revu à la hausse.
- Révision du "Tome du Chaos : au lieu de proposer "tout ce qui est possible", il propose maintenant des options soigneusement choisies.
- Le "Traité sur le contrôle de l'entropie" n'impose plus l'icône permanente "Bouclier du chaos" et est réécrit pour les éditions EE où il devient beaucoup plus utile.
- Le "Coffre chercheur" nécessite maintenant le niveau 18 pour être utilisable.
- Dans le Coffre : suppression de l'armure "Aura céleste" qui faisait pâle figure face aux autres objets, du "Symbole des tourments", le coffre ne pouvant pas aller chercher des objets dans un autre plan, et de la Plume de Kuroth : une fois par jour "repos", et ?
- Dans le Coffre : amélioration et correction du nom de l'"Anneau avantageux de Bigdip".
- Dans le Coffre : Amélioration de "Vridomir, le fléau non-mort".
- Dans le Coffre : réécriture de "Miséricorde et Malveillance".
- Dans le Coffre : Amélioration de l'"Anneau de chance suprême".
- Dans le Coffre : "Magicae Frativia Futa" n'est plus réservé aux elfes, à la place il offre un bonus si porté par un elfe.
- Dans le Coffre : "Munimentum" n'est plus réservé aux nains, à la place il offre un bonus si porté par nain.
- Dans le Coffre : le "Bouclier de la tortue" est dorénavant utilisable par les mages pour correspondre à son texte.
- Dans le Coffre : la "Cotte invulnérable d'Arn" n'offre plus de bénéfice spéciaux pour les prêtres et les paladins mais son bonus aux jets de sauvegarde est augmenté.
- Dans le Coffre : légère amélioration et correction du "bouclier de Bayle".
- Suppression de la "Potion de furie guerrière", remplacée par la "Corne à boire de Raison perdue".
- Suppression du "Condensé d'ombre", dont les ressources sont réutilisées pour une potion du Discombulateur.
- Suppression de la "Potion de libération des sens", doublon et inutile.
- Réécriture du "Tord-boyaux du sage".
- Réécriture de la "Potion de bonne fortune".
- Réécriture des potions de "Mémoire en bouteille" et "Mémoire concentré".
- Amélioration de l'"Eau positive".
- Doublement du prix du "Miroir de duplication".

Correction d'objets :

- Certains objets qui devaient être utilisables plusieurs fois par jour ne l'étaient qu'une fois par jour.
- Le "Bâton de pierre +2" faisait crasher le jeu.
- Le "Sceptre du poing de fer" n'avait pas de charges.
- L'"Amulette de puissance sauvage" rajoutait du mouvement quand on s'en servait.
- La "Lame de dualité" conférait 5 attaques par round ! (paramètre de tests non supprimé)
- La "Cape de la louve" était utilisable par tout le monde.
- La pierre d'Ioun runique ne protégeait pas contre les coups critiques.
- "Mangefoudre" ne donnait pas 125% de résistance.
- "Mangefoudre" et la "Cape de suprématie magique désastreuse" avaient la même icône.
- Le parchemin de "Porte vers L'interplan" ne permettait pas de lancer/apprendre le sort.
- Toutes les versions de "Johrünbrumd" n'avaient pas de texte descriptif.
- L'"Arc en fer de Gesen" (dans le coffre) ne pouvait pas utiliser ses flèches spéciales.
- "Abjuration" (dans le coffre) n'accordait que 5% de RM au lieu des 25% annoncés.
- Miséricorde et Malveillance (dans le coffre) ne proposaient que la moitié des sorts.
- Plus un gros tas de corrections minimales et silencieuses (certaines aidées par l'outil "Uniformisation des descriptions" de Selphira et les comparaisons de JohnBob).

Modification de sorts :

- Suppression de "Sphère contre feu"(inutile et imparfait : pouvant éventuellement laisser passer des éléments de

- feu venus de mods), remplacé par "Sphère antimagique".
- Suppression de "Lâché d'électricité", remplacé par "Souffle caustique".
- Suppression de "Cercle électrique", remplacé par "Décharges vengeresse de Keleg-ze".
- Suppression de "Mot de contrôle", remplacé par "Fléau des fiélons".
- Suppression de "Armée de pierre", remplacés par "Morts en marche".
- Fusion de "Avenir fluctuant" et "Précognition" en un seul sort.
- "Conjuration de loups" n'existe plus comme sort indépendant, il est maintenant sous-sort d'un autre sort.
- Réécriture de "Bâton virevoltant" qui devient "Bâton de puissance" (j'en suis à la combienième réécriture de ce sort ?)
- Diminution de "Protection contre les sorts" qui devient "Bouclier contre les sorts".
- Amélioration de "Frappe sournoise" qui devient "Frappe du serpent".
- Amélioration de "Création d'arc fantôme".
- Réécriture de "Rupture fantastique de Bakanë*", ajout des sorts de Wildmage Addition et Made in heaven Spellpack, refonte du fichier de sélection des sorts pour les classer par ordre degressif.
- Réécriture de "Électronullification".
- Réécriture de "Lamétoile".
- Amélioration de "Flèche magique de Salyvia".
- Amélioration de "Toile électrique".
- Amélioration de "Conversion magique majeure".
- Réécriture de "Frappe de l'assassin".
- Réécriture de "Doubles illusoires" qui devient "Groupe illusoire".
- Réécriture de "Contrôle du temps" et meilleure icône.
- "Explosion de feu" devient un sort de niveau 1.
- Légère amélioration de "Note résonante" qui devient un sort de niveau 3.
- Amélioration de "Aura merveilleuse de Déorie" qui devient un sort de niveau 3.
- Réécriture de "Vision instinctive d'Hachitoza", qui devient un sort de niveau 3.
- "Prouesse guerrière" devient un sort de niveau 3.
- "Griffes du malheur" devient un sort de niveau 3.
- Amélioration de "Squelette frénétique" qui devient un sort de niveau 4.
- Diminution de "Conflagration électrique", qui devient un sort de niveau 4.
- "Décharge électrique" devient "Décharge statique", sort de niveau 4.
- "Note résonnante" devient un sort de niveau 4.
- "Vents protecteurs" devient un sort de niveau 4.
- Réécriture de "Coup de chance", qui devient un sort de niveau 5.
- "Magie assurée" devient un sort de niveau 5.
- Amélioration de "Conversion magique d'Alabastine" qui devient un sort de niveau 6.
- Réécriture de "Morsure du froid", qui devient un sort de zone de niveau 6.
- Réécriture de "Orbe de glace" qui devient un sort de niveau 7.
- Réécriture de "Amélioration de troupes selon Hachitoza" qui devient un sort de niveau 7.
- "Affliction" devient un sort de niveau 7 et son parchemin n'est plus utilisable par les personnages bons.
- "Missile tueur de dragon de Ralorn" devient un sort de niveau 7.
- "Rage de masse" devient un sort de niveau 8 sans inconvénient.
- "Combustion spontanée résonnante" devient un sort de niveau 8.
- Réécriture de "Globe majeur d'invulnérabilité" qui devient "Globe d'invulnérabilité féerique", sort de niveau 9.
- "Canon magique" : les effets de lenteur et malédiction ne sont plus cumulables, et la malédiction n'inflige plus que -2 aux jets de sauvegarde.
- "Porte vers l'Interplan" ne peut plus être utilisé dans l'Antichambre (pour éviter un bug de boucle infinie).
- "Pluie de projectiles chromatiques" est renommé "Volée de projectiles chromatiques", n'offre plus qu'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde et gagne une icône améliorée.
- Ajout à "Invocation arachnéenne" d'une araignée ultra rare.
- "Canon magique majeur" : les effets de lenteur et malédiction ne sont plus cumulables, la malédiction n'inflige plus que -2 aux jets de sauvegarde et le sort n'est plus disponible pour un sorcier (trop puissant, pire que Lames d'énergie).

Correction de sort :

- Tous les sorts créés depuis la v6 ne pouvaient pas être appris par parchemin. (Wow, et personne ne me l'a signalé?)
- Certains sort qui devaient ne pas être cumulables l'étaient.
- J'utilisais pour assurer que les bams soient jouées une énorme zone qui bugait avec l'option "afficher la zone d'effet des zones" des éditions EE.
- "Arme chargée" n'affectait que le lanceur de sort.

- Le parchemin de "Note résonante" ne pouvait lancer le sort qu'au pieds de utilisateur.
- Correction du texte de "Coups Mortels de Tenser" : les armes à distance aussi sont affectées par l'opcode.
- "Magie assurée" n'avait pas une durée évolutive suivant le niveau et pas de son de lancement.
- "Note résonnante" ne faisait aucun dégâts et n'avait pas d'animation !
- "Main du diable" était archi bugué (utilisation de deux fichiers avec le même nom).
- "Téléportations explosives" ne supprimait pas les téléportations après 1 tour.
- Plus un gros tas de corrections minimales et silencieuses (certaines aidées par l'outil "Uniformisation des descriptions" de Selphira et les comparaisons de JohnBob).

Corrections :

- Le module ne s'installait pas sur IWDEE.
- Les objets étaient vendus 30% plus chers que ce qu'ils devaient.

L'Interplan V8.1 :

Améliorations :

- Les noms de toutes les armes, armure et boucliers incluent maintenant un "+" pour correspondre aux standards de BG2EE.
- Toutes les icônes des potions accessibles dans le magasin, le discombulateur ou ailleurs sont revues pour être au standard BG2 et uniques (impossibles d'être en doublon avec un autre module).
- Le stock d'Amplificateur dans la magasin pour BG2 passe à 100.
- Ajout de nouvelles potions et nouveaux charmes.
- Ajout de la "potion" Infinitérium.
- Ajout de l'"Anneau de Contre-Argument" (EE seulement) dans le Coffre.
- Ajout d'une formule dans le chaudron.
- Ajout d'une potion du mod "Jan's Alchemy" à une des recettes du Chaudron.

Modification d'objets :

- L'Anneau des merveilles redevient ce qu'il devait être (dans les éditions EE) : un anneau qui double les sorts de niveau 4.
- Doublement du pourcentage d'avoir un effet pour la "Ceinture gardesort".
- Le "Bouclier du dernier Gardien devient" +3 et ne permet plus d'être affecté par un sort d'Armure de la foi.
- L'"Anneau de Rajhin" dans le coffre devient une amulette.
- "Chandelle du monstre" : ajout de nouvelles pierres de Ioun dans le code.
- "Chandelle du monstre" : Quaramon gagne maintenant un bonus de CA et une meilleure arme en évoluant.
- La "Potion de Changement de forme" est simplifiée pour pouvoir s'adapter aux mods qui modifient ce sort.

Correction d'objets :

- Suppression de la "Ceinture de puissance férale" : elle ne marchait pas quand la métamorphose se faisait par objet à porter, et j'ai testé en incluant tous les objets modifiés par SCS et Tweak Anthology + les objets de mods → script trop long qui bug.
- A peu près tout le monde pouvait utiliser le "Chymaridumirium".
- Le "Coffre chercheur" en version EE pouvait trouver deux objets qui n'étaient pas installés.
- Les 3 derniers objets ajoutés dans le coffre avaient leur description à la place de leur nom. (v8.1.1)

Modification de sorts :

- "Arme chargée" gagne un bonus de +1 à l'enchantement dans sa version EE.
- Amélioration de "Magie assurée".

Corrections de sorts :

- "Sol mouvant" ciblait une créature au lieu d'une zone.
- "Pulsation des flammes" (évocation) n'était pas interdit aux enchanteurs.

Corrections :

- Correction d'un bug dans le dialogue qui faisait que si on interrogeait Agenor sur le chaudron et qu'on demandait ensuite à voir son stock le jeu crachait.

L'Interplan V9

Améliorations :

- Ajout d'une trentaine de sorts.

- Ajout d'une quinzaine d'objets dans le Coffre.
- Ajout d'une quinzaine de personnages dans le Sceptre.
- Ajout d'une dizaine de sorts (de bourrin) dans le Grimoire de Dillpater.
- Ajout de quelques objets.
- Ajout de quelques potions.
- Ajout de quelques potions (de bourrin) dans le Discombulateur.
- Ajout de quelques recettes dans le Chaudron.
- Ajout d'un autre bidouillage dans le Chaudron débloqué.
- Ajout d'un nouveau "forgeron" caché.
- La "rencontre spéciale" en rapport avec un des objets du coffre à maintenant aussi lieu dans IWD Cœur de Furie.
- Essai de relecture et "simplification" des descriptions des objets / sorts / potions. (@Loup gris)
- Révision (à la hausse) du prix de quelques objets du magasin. (@Loup gris)
- Quelques sorts de buff qui n'avaient ni mini-icône ni animation gagnent une animation.
- Ajout d'une ligne sautée après le nom des sorts pour respecter le standard de BG2EE. (mais je garde l'école inscrite à coté du nom pour respecter le standard de OBG2)
- Révision du format des descriptions des objets pour les accorder au standards des EE.
- Ajout de signalement de deux bugs connus dans le Lisez_moi.
- Il n'y a plus de moyen de visiter le magasin dans BG1 (BGT/EET). Deux mods ont bousillé cette idée.

Correction d'objets :

- L'effet "Mort aux rats" dans l'anneau alchimique était permanent.
- L'"Anneau de contre argument" n'avait pas l'effet "niveau de sorts lanceur de sorts amélioré".
- La "Potion de déplacement" donnait après 10 tours une capacité définitive.
- La "Cape du prévoyant" présentait une icône erronée pour sa capacité "immunité aux sorts".
- "Buveuse de sorts" dans le coffre drainait un sort du porteur au lieu de la cible en touchant un mage. Elle avait aussi la même icône que la Lame de Dualité.
- Dans le sceptre, Wedge (Biggs & Wedge) s'appelait "Potion rouge".
- Dans le sceptre, Umbre Tombétoile devient un pur assassin.
- Dans le coffre, Grimoire de Dillpater : le sort " Atroce Tranchoir" n'avait pas d'animation.

Modification d'objets :

- Réécriture du "Miracle de Delnar" pour qu'il ne dépende plus de la sagesse (c'est maintenant vraiment au hasard) et qu'il ne puisse plus booster définitivement une statistiques de l'utilisateur (avant c'était 6 chances sur 25, une fois par repos, vraiment trop cheaté).
- L'"Anneau des merveilles" ne blesse plus l'utilisateur mais demande une délivrance de la malédiction pour être enlevé.
- La ceinture Gardesort ne contient (presque) plus de sorts de niveau 1.
- L'"Anneau de dévastation" dans le coffre gagne une capacité de charge.
- Les "Gantelets d'assassinats" sont retirés du magasin pour devenir un objet du coffre.
- Les "Gants cannibales" dans le coffre font moins de dégâts mais rendent plus de points de vie.
- Le "Grimoire magique de Dillpater" dans le coffre perd quelques sorts et en gagne de nouveaux inédits. Il gagne aussi une nouvelle fonctionnalité et toutes ses icônes de sorts sont maintenant tirées de IWD2.
- le "Grimoire des flammes d'Yratnuthul" et l'Essence de feu" dans le coffre gagnent les nouveaux sorts de feu créés pour la V9.
- La "Cape du prévoyant" devient utilisable par tous les lanceurs de sorts.
- L'ours "compagnon" invoqué via l'amulette "l'ami des ours" marche maintenant aussi vite que les pjs.
- "Robe de la fierté du dragon" : ajout dans la liste des sorts disponibles de "Forme ectoplasmique" (EE seulement) et "Répulsion".
- Réduction du degré d'alcool inclut dans la potion "Infinitérium".
- La "Potion de contrevue" dure maintenant 10 tours.

Corrections de sorts :

- Certains sorts réutilisés par d'autres sources (personnages du Sceptre, objets, objets du Coffre, etc...) n'avaient pas toujours le bon projectile associé.
- Le "Bâton de puissance" jouait une animation permanente sur la cible touchée.
- "Conflagration électrique", "Souffle de Porphatys" et "Toucher des abysses" présentaient tous le même bug : ils ne faisaient rien s'ils étaient lancé trop loin du lanceur de sort (à la limite du chant de vision). C'est corrigé.
- "Vol de Sortilège" n'avait pas de description et permettait 2 jets de sauvegarde.
- La "Rupture fantastique de Bakanëo*" :
 - fonctionnait dans OBG2 mais pas dans BG2EE (tiens, encore un truc perdu pas les éditions EE.....)

- listait tous les sorts de Dillpater comme sorts de niveau 9, alors que certains sont niveau 4, 6 ou 8.
- oubliait les 3 premiers sorts de chaque niveau de sort.
- Le parchemin de "Forme d'araignée" n'avait pas de description.
- Le parchemin de "Invocation arachnéenne" avait le nom et le texte de "Création de minion explosif".
- "Bouclier des fées" était monté à l'envers et ne montrait ni icône ni son de fin.
- "Sol mouvant" faisait crasher le jeu.
- Avec les dernière versions de SCS "Porte vers l'Interplan" perdait son icône de sort/parchemin.
- "Souffle caustique" donnait une capacité permanente.
- La "Fabuleuse boule de feu" répétée n'affiche plus un texte bizarre en ré-explosant.
- Fureur combative" durait 1 tour de trop.
- "Sphère antimagique" durait 2,5x plus longtemps que ce que sa description indiquait et sa description comportait une coquille. Pour être sur que ceci n'arrive plus, vérification de tous les LPF MULTI_LEVELS.
- "Purge de la magie" fait maintenant disparaître les créatures invoquées et illusoires.
- "Création de minion explosif" : il manquait son animation de création et la grosse explosion censée le tuer ne le tuait pas.
- "Combustion spontanée résonnante" : tentative de correction du bug "la créature peut mourir sans exploser".
- "Décharges vengeresses de Keleg-Ze" ne montrait pas son animation.
- Le niveau des doigts de morts créés par le sort "Main du diable" était de 7 au lieu de 9.
- Le Canon magique majeur le lançait pas correctement malédiction et lenteur.

Modification de sorts :

- Diminution de la durée de "Frappe du serpent".
- "Décharge statique" devient un sort de niveau 3.
- "Convocation de petites poules appétissantes" : réduction de la durée d'empoisonnement par le nuage de gaz.
- "Arme chargée" n'autorise plus de jet de sauvegarde, mais en contrepartie les 2D4 deviennent 1D6.
- "Coups mortels de Tenser" change d'icône pour se rapprocher un peu de celle du Kaï.
- Tentative (infructueuse) de réécriture de la description de "Crane hurlant du Pandémonium".
- "Force incommensurable de Bigdip" dure maintenant 2 rounds de plus.... 2 rounds de force négative.
- "Rupture fantastique de Bakanëo*" ne permet plus de lancer des HLAs. Et mise à jour de ses fichiers avec l'ajout de nombreux nouveaux mods pris en charge.
- Ajout d'un bonus au TAC0 au "Poing rageur de Keleg-Ze" (comme l'ont Toucher Glacial ou Mise à mort).
- Amélioration (logique) de "Chaos Tranchant". Attention à ne pas le faire utiliser par un mage loyal ^^.
- "Création de minion explosif" devient un sort de niveau 7.
- "Enchantement d'arme majeur" gagne de nouvelles possibilités et de nouvelles icônes.
- "Sujétion du rôdeur" qui était réservé à OBG2 devient "Discret Massacreur de Korrelo" disponible pour toutes les éditions.
- "Sombre rituel" devient "Convergence fantastique", sort amélioré qui n'inflige plus de dégâts au lanceur de sort.
- L'"Orbe de glace" qui ralentit les cibles ne leur impose plus -4 à la CA et au TAC0. Ceci est spécifique au sort "Lenteur" et était dangereusement cumulable. Il y avait aussi une coquille dans la description.
- "Soleil ardent" ne joue plus son animation à gauche de l'écran. Ça rendait bien sur OBG2 mais pas du tout sur BG2EE.

Correction :

- La récompense de la rencontre super spéciale ne donnait... rien.
- Le sort "Prouesse guerrière" n'est plus installé si le mod "Passive warriors Hlas" est installé.
- Certains patches du fichier Tooltip.2da pointaient vers des références n'ayant pas le même numéro dans IWDEE.