

Voilà un profil inspiré par une seule envie : créer un personnage qui use de sorts sans suivre la voie tracée du "divin" ou de l'"arcane". (Au départ il devait être sorcier, mais il n'aurait alors pas pu porter d'armure). Le seigneur de guerre jette des sorts, porte une armure et casse le panel de sorts classique qu'on s'attend à trouver en jouant. S'il ne devait pas mémoriser, il serait tel que je l'ai imaginé : il trouverait la force "en lui" et userait de magie "en la pliant à sa volonté". Mais pour les possibilités limitées qu'offre le moteur du jeu il est un guerrier jumelé mage :

Profil de guerrier humain : GEURRIER EXALTÉ

Il est, parmi les combattants, des fanatiques qui ne vivent que pour se battre, ne jurent que par la guerre et ne rêvent que de victoires. Certains plus fanatique encore cherchent par tous les moyens à gagner en puissance pour écraser les adversaires.

Un tel guerrier, s'il se découvre un potentiel magique innée, peut y voir une nouvelle source de pouvoir et décider d'apprendre à s'en servir : si tel est le cas, il gagne un nouveau statut : il devient un seigneur de guerre.

Avantages :

- Aucun particulier tant qu'il n'a pas embrassé la carrière de mage.
- Pour se jumeler en mage, il n'a besoin que de 17 en intelligence et 12 en sagesse; ses caractéristiques physiques importent peu.

Inconvénients :

- Il ne considère que les vraies armes de guerre dignes d'être étudiées.
- Obsédé par l'idée de gagner en puissance, il ne peut être loyal bon.
- Considérant le combat à distance comme une tactique de lâche, il refuse d'utiliser toute arme de trait.

Pour obtenir la pleine puissance du profil, le joueur doit commencer par créer un guerrier exalté, puis ensuite se jumeler en mage. Il devient alors automatiquement :

Profil de mage humain : SEIGNEUR DE GEURRE

Le seigneur de guerre et un guerrier fanatique qui a vu en ses dons de magie profane un moyen unique de devenir une machine de guerre impitoyable. Continuant à s'entraîner au combat, il axe sa découverte de la magie sur "l'essentiel", tout ce qui lui permettrait de devenir plus puissant au combat ou de faire de lourds dommages dans les rangs adverses. Ignorant la magie traditionnelle il se forme son propre panel de sorts, dont toute l'utilité se démontre au combat.

Fier combattant, il n'utilise pas de techniques de "lâche" tel que se réfugier derrière des invocations ou se battre de loin. Par contre il ne recherche pas la noblesse dans le combat, et n'a donc aucun scrupule à infliger les pires tourments à ses cibles, que ce soit le contrôle mental ou l'annihilation.

Avantages :

- La magie lui venant spontanément, il peut continuer à s'entraîner au combat, et ses capacités guerrières ne sont que partiellement amoindries :
 - * Il gagne 1D3 points de vie supplémentaires par niveau jusqu'au niveau 10, 1 point par niveau suivant.
 - * Son jet de sauvegarde contre la mort augmente de 1 tous les 4 niveaux (maximum +5)
 - * Sa table de Taco commence à 18 et progresse ensuite comme celle d'un clerc.
 - * Il peut porter n'importe quelle armure sans que cela ne le gêne pour incanter (quand il a rattrapé ses niveaux de guerrier).
- Une recherche intérieure pendant les moments de répit lui permet de découvrir régulièrement de nouveaux sorts.
- Ses capacités de mémorisation évoluent plus vite que celles d'un mage traditionnel.

Inconvénients :

- Utilisant des dons de magie innés, il n'entend rien à la magie arcanique, et ne peut ni utiliser ni tirer enseignement des parchemins magiques.
- Consacrant une partie de son temps à son entraînement de combattant, il n'évolue pas pleinement dans sa fonction de magicien. (-15% d'xp)
- Considérant le combat à distance comme une tactique de lâche, il refuse d'utiliser toute arme de trait.

Note :

Sur certaines mega-install, le script qui donne le nouveau profil au personne guerrier exalté ne fonctionne pas. Si c'est le cas pour vous, vous pouvez quand même devenir Seigneur de guerre en attribuant au personnage le script "SCRIPT SPECIALISEUR DU DUKP" par l'option "personnaliser" de la fiche de personnage. Ce système alternatif amène au même résultat mais ne fonctionne que si votre personnage n'a pas évolué en mage au delà du niveau 1. (Utilisez ce script quand vous venez juste de jumeler, c'est plus sur)

Les facultés de mémorisation du profil correspondent à celles d'un mage spécialisé, avec tout de même une limite de 5 sorts par niveau de sort, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

		Niveaux de sorts								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Niveau										
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0
5	5	3	2	0	0	0	0	0	0	0
6	5	3	3	0	0	0	0	0	0	0
7	5	4	3	2	0	0	0	0	0	0
8	5	4	4	3	0	0	0	0	0	0
9	5	4	4	3	2	0	0	0	0	0
10	5	5	4	3	3	0	0	0	0	0
11	5	5	5	4	4	0	0	0	0	0
12	5	5	5	5	5	2	0	0	0	0
13	5	5	5	5	5	3	0	0	0	0
14	5	5	5	5	5	3	2	0	0	0
15	5	5	5	5	5	3	2	0	0	0
16	5	5	5	5	5	4	3	2	0	0
17	5	5	5	5	5	4	4	3	0	0
18	5	5	5	5	5	4	4	3	2	2
19	5	5	5	5	5	5	4	4	2	2
20	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3
21	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3
22	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
23	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4

24	5	5	5	5	5	5	5	4	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	4
26	5	5	5	5	5	5	5	5	4
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Notes diverses :

Le seigneur de guerre développe son propre panel de sorts, et ne peut pas avoir accès aux sorts originaux du jeu (il ne peut pas utiliser les parchemins). Si un événement dans le jeu vous offre d'apprendre un sort, cela ne sera pas empêché, mais fera tache dans son livre de sort. Dans ce cas veuillez svp me rapporter cet événement, pour que je l'empêche dans une prochaine version.

Cela signifie aussi que quels que soient les sorts que vous choisirez lors de votre jumelage en mage, il seront supprimés pour être remplacés par le panel personnel du SDG. Pas de panique, c'est normal.

Le profil tel qu'il est présenté dans la version actuelle du dukp n'est pas FINI. Tous les sorts devraient inclure une animation et un son unique, et ce n'est pas encore le cas. Il y a également une dizaine d'autres sorts qui sont prévus, mais il leur manque une icône ; ils ne sont donc pas inclus dans cette version. Le profil reste malgré tout parfaitement fonctionnel, et j’espère qu'il vous comblera.

Liste complète des sorts que le Seigneur de guerre découvre :

Niveau 1 : (6 sorts)

Bouclier de force
Grands pas
Maîtrise alternative
Poing de fer
Œil de l'expert
Résistance

Niveau 2 : (9 sorts)

Armure fantomatique
Bonne fortune
Choc statique
Copie illusoires
Flou
Force de colosse
Frappe instinctive
Purge de la magie
Réflexes félins

Niveau 3 : (11 sorts)

Arme fantomatique
Armure de la crainte
Caméléon
Célérité
Cercle de givre
Chaîne d'éclairs
Champ de dissipation
Frappe fantomatique
Intuition
Résistance aux éléments
Tornade de fer

Niveau 4 : (12 sorts)

Arme élémentaire
Bouclier élémentaire
Boule de feu
Coup de chance
Désordre
Guérison
Liberté de mouvement
Mental d'acier
Orbe de givre
Panacée
Stabilisation
Rage

Niveau 5 : (14 sorts)

Arme chargée
Contrôle mental
Foudre
Héroïsme
Hurllement infernal
Invisibilité
Peau de pierre
Poing fantasmagorique
Projection multi-élémentaire
Puissance draconique
Pulvérisation
Régénération
Résistance à la magie
Vision surnaturelle

Niveau 6 : (13 sorts)

Arme entropique
Armure de vents
Bouclier entropique
Brume toxique

Niveau 7 : (13 sorts)

Barrière élémentaire
Bouclier élémentaire majeur
Champ de dissipation suprême
Courroux de la terre

Niveau 8 : (11 sorts)

Arme tueuse
Choc élémentaire
Copie miroir
Corps de pierre

Niveau 9 : (9 sorts)

Arme du vide
Boucliers de l'exalté
Camouflage
Contrôle de masse

<i>Copie solide</i>	<i>Désordre majeur</i>	<i>Courroux des cieux</i>	<i>Invulnérabilité</i>
<i>Décharge statique</i>	<i>Dévastation</i>	<i>Couverture éthérée</i>	<i>Nuage incendiaire</i>
<i>Force de Géant</i>	<i>Exécution</i>	<i>Désordre de masse</i>	<i>Sécheresse</i>
<i>Frappe spectrale</i>	<i>Globe d'anti-magie</i>	<i>Expertise du bourreau</i>	<i>Transfomigration</i>
<i>Frénésie</i>	<i>Guérison suprême</i>	<i>Libérer la bête</i>	<i>Vaporisation</i>
<i>Grêle</i>	<i>Magie durable</i>	<i>Nuée de météores</i>	
<i>Main du diable</i>	<i>Magie en tout</i>	<i>Roches agressives</i>	
<i>Résurgence guerrière</i>	<i>Pluie acide</i>		
<i>Vigueur surhumaine</i>	<i>Pointes de lave</i>		

Précisions sur les hlas :

Les hlas du Seigneur de guerre vous proposerons de choisir entre deux voies :

La voie des recherches arcaniques :

- Vous permet de lire les parchemins de mage.*
- Change certains sorts en version améliorés/sans défaut.*
- Vous accorde un sort de contingence et une capacité de combinaison de sort.*
- Ensuite vous permet de lancer vos sorts bénéfiques sur n'importe quel membre du groupe.*
- A terme vous permet de lancer vos sort bénéfiques sur le groupe entier.*
- Optionnellement, vous permet de développer des sorts de niveau "10".*
- Suffisamment développés, les sorts de niveau 10 vous accordent quelques espaces de mémorisation de sorts de niveau 9 supplémentaires.*

La voie de la recherche intérieure :

- Vous donne les immunité contre le silence, la magie entropique et le fourvoiement magique.*
- Divise les temps d'incantation de vos sorts par deux.*
- A terme vous permet de lancer n'importe quel sort à n'importe quel moment, comme un sorcier.*

Note :

Si vous passez plusieurs niveaux de hlas d'un coup (pour les testeurs ou les tricheurs^^), des bugs de "sorts en double" voir "en triple" apparaîtront. Vous pouvez alors faire le ménage avec Shadowkeeper ou EEkeeper.

Ces bugs n'apparaissent pas si les niveaux sont passés normalement, c'est à dire un par un.

Hla "Recheches arcaniques", sorts corrigés :

- Chaîne d'éclair : n'affecte plus les alliés*
- Tornade de fer : plus de malus et plus de chance de rater les sorts*
- Rage : plus de probabilité de devenir berserk, plus de stress du corps*
- Arme chargée : plus de probabilité d'explosion*
- Énergie en tout : plus de probabilité d'effet inverse*
- Corps de pierre : plus de ralentissement, plus de voix gutturale*
- Libérer la bête : plus de probabilité de sauvagerie incontrôlée*

Hla "Recheches arcaniques", Sort de Niveau "10" à développer :

Annihilation	Bouclier contre-magie	Dernier recours
Frappe majeure du chaos	Hybridation	Nova d'énergie
Miracle	Mort-Magie	Sphère sombre de vengeance
Tempête cryogénique		

Spoiler : détails complets des sorts à effets aléatoires non détaillés dans le texte :

Désordre (ou Désordre de masse) :

- 7% : berserk, 2 tours
- 15% : confus, 7 rounds
- 15% : confus (jet-4), 1 tour
- 15% : étourdi, 8 rounds
- 11% : inconscient, 9 rounds
- 7% : horrifié, 6 rounds
- 13% : abruti (débile), 7 rounds
- 17% : migraine (-2 à tous les jets), 2 tours

Désordre lancé au niveau 12 (ou Désordre de masse lancé au niveau 22) :

- 7% : berserk, 2 tours
- 10% : confus, 7 rounds
- 10% : confus (jet-4), 1 tour
- 10% : fou (confusion), permanent
- 7% : étourdi, 8 rounds
- 11% : inconscient, 9 rounds
- 8% : traumatisé (étourdi), permanent
- 7% : horrifié, 6 rounds
- 6% : abruti (débile), 7 rounds
- 8% : migraine (-2 à tous les jets), 2 tour
- 9% : autisme (-4 à tous les jets), permanent
- 7% : débile, permanent

Puissance draconique :

<u>Type de dragon</u>	<u>CA de base</u>	<u>RM</u>	<u>Dés de Vie</u>	<u>Immunité à l'élément</u>
Dragon blanc	1	5%	11	Froid
Dragon noir	1	10%	12	Acide
Dragon de cuivre	-1	10%	13	Acide
Dragon bleu	0	20%	14	Électricité
Dragon de bronze	-2	20%	14	Électricité
Dragon d'argent	-3	25%	15	Froid
Dragon rouge	-3	30%	15	Feu
Dragon d'or	-4	30%	16	Feu

<u>Age de dragon</u>	<u>Bonus à la CA</u>	<u>Bonus à la RM</u>	<u>Bonus aux DVs</u>	<u>Modificateur de combat</u>
Juvenile	aucun	pas de rm	aucun	+2
Jeune adulte	-1	aucun	+1	+2
Adulte	-2	+5%	+2	+3
Age mur	-3	+10%	+3	+3
Vieux	-4	+15%	+4	+4
Très vieux	-5	+20%	+5	+4
Vénérable	-6	+25%	+6	+5
Ver	-7	+30%	+7	+5

Miracle :

2% : Force & Dextérité & Constitution fixés à 25 + Taco fixé à 0 + CA fixée à -5 (1 tour ½)

1% : Taco fixé à 0 + CA fixée à -5 (1 tour ½, toute l'équipe)

2% : +14 à tous les jets de sauvegarde (2 tours, toute l'équipe)

2% : Cumul de "Vigueur surhumaine" + "Panacée" + Guérison suprême + Régénération (2 tours)

1% : Cumul de "Vigueur surhumaine" + "Panacée" + Résurrection (2 tours, toute l'équipe)

2% : Renvoi de tous les sorts (1 tour)

1% : Renvoi de tous sorts jusqu'au niveau 6 (1 tour, toute l'équipe)

3% : Cumul de 4 boucliers élémentaires (70% à toutes les résistances), 4x3D8 dégâts à qui frappe (1 tour)

3% : Boucliers de l'exalté (1 tour, toute l'équipe)

3% : Repos magique (toute l'équipe)

2% : 100% à toutes les résistances élémentaires (2 tours)

1% : 75% à toutes les résistances élémentaires (2 tours, toute l'équipe)

2% : 75% de résistance aux dégâts physiques (1 tour)

1% : 50% de résistance aux dégâts physiques (1 tour, toute l'équipe)

2% : Invulnérabilité (12 rounds)

1% : Invulnérabilité (5 rounds, toute l'équipe)

2% : Critique automatique (4 rounds)

1% : Critique automatique (2 rounds, toute l'équipe)

2% : +10 aux chances de critique (1 tour)

1% : +7 aux chances de critique (1 tour, toute l'équipe)

2% : +100% résistance à la magie (1 tour)

1% : +70% résistance à la magie (1 tour, toute l'équipe)

2% : Image solide x4 (1 tour ½)

1% : Image solide x2 (1 tour ½, toute l'équipe)

2% : Régénération 5 pvs/seconde (1 tour)

1% : Régénération 2 pvs/seconde (1 tour, toute l'équipe)

2% : Enchaînement et temps d'incantation réduits de 4 (4 rounds)

1% : Enchaînement + 2 sorts remémorés par round (niveau de sort 1D4+5) (5 rounds)

2% : Coups mortels 50% (jet -4) (1 tour)

1% : Coups mortel 33% (jet -4) (1 tour, toute l'équipe)

1% : Arrêt du temps + enchaînement (5 rounds)

- 2% : Arrêt du temps + tornade de fer (3 rounds)
2% : Peau de pierre x15 (12 heures)
1% : Peau de pierre x11 (12 heures, toute l'équipe)
3% : Frénésie (1 tour, toute l'équipe)
2% : Copie miroir x3 (2 tours)
1% : Copie miroir (2 tours, toute l'équipe)
1% : Arrêt du temps (2 rounds, toute l'équipe)
3% : Camouflage (1 tour, toute l'équipe)
3% : Tornade de fer (5 rounds, toute l'équipe)
2% : -4 niveaux pour tous les ennemis (pas de sauvegarde)
2% : Contagion + Poison + Malédiction + Cécité pour tous les ennemis (pas de sauvegarde) (2 tours)
2% : Paralysie (effet infaillible) de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -8) (5 rounds)
2% : Pétrification de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -6)
2% : Dévastation (pas de sauvegarde, pas de RM)(2 tours) + Sort d'assaut + Brèche sur tous les ennemis
2% : Destruction de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -6)
2% : Vaporisation de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -6)
2% : Foudre 20D8 sur tous les ennemis (et zone autour) (jet pour ½)
1% : Convocation de 1D2+1 Planétaire / Solaire / Déva
1% : Convocation de 1D2+1 Balor / Glabrezu / Marilit
1% : Convocation de 1D2+1 Diantrefosse / Cornugon ⁽⁺⁾
1% : Convocation de 1D2 élémentaires de 16Dvs de chaque élément
2% : Gain de 600000 points d'expérience
1% : Gain de 200000 points d'expérience par personnage (toute l'équipe) ⁽⁺⁾
2% : Gain d'un objet "de pouvoir" (ré-aléatoire)*
1% : Caractéristique améliorée (ré-aléatoire)* ⁽⁺⁾
1% : Gain d'un pouvoir innée d'origine démoniaque (ré-aléatoire)* ⁽⁺⁾
2% : Relancer 2 fois
2% : Relancer sans l'inconvénient chance négative

⁽⁺⁾ = +1% dans le cas d'un miracle relancé

*Miracle : objets de pouvoirs	<u>type</u>	<u>origine</u>
2% : Potion étrange	Potion	Gunnm
2% : "Feu céleste"	"Lame" au choix	PST
2% : Marque Du Savant	Dague	PST
2% : Dague de Moorin ^(m)	Dague	PST
3% : Bouclier de Bayle	Casque	PST
3% : Umei Kaihen	Dague	PST
3% : Mort aux innocents ^(m)	Hache	PST
3% : "Oeil de Vecna" ^(m)	Divers	PST
3% : Anneau Zéro ^(m)	Anneau	PST
4% : Anneau de Thex	Anneau	PST
4% : Égide des tourments	Anneau	PST
2% : Écharpe étincelante	Ceinture	IWD
2% : Alamion ^(m)	Épée longue	IWD

3% : <i>Vaillant</i> ^(m)	<i>Cimeterre</i>	<i>IWD</i>	^(m) = <i>modifié par rapport à l'original</i>
2% : <i>Anneau des Arcanes d'Édion</i>	<i>Anneau</i>	<i>IWD</i>	
3% : <i>Mystère des morts</i> ^(m)	<i>Bouclier</i>	<i>IWD</i>	
3% : <i>Cape de Mithran</i>	<i>Cape</i>	<i>IWD</i>	
4% : <i>Arc de Mithral, le marteleur</i> ^(m)	<i>Arc long</i>	<i>IWD</i>	
4% : <i>Contresort</i> ^(m)	<i>Épée courte</i>	<i>IWD</i>	
4% : <i>Cape scintillante</i>	<i>Cape</i>	<i>IWD</i>	
2% : <i>Ceinture d'Ombre</i>	<i>Ceinture</i>	<i>IWD2</i>	
3% : <i>Ogre Nain</i>	<i>Ceinture</i>	<i>IWD2</i>	
3% : <i>Froidarmure de Martek</i> ^(m)	<i>Anneau</i>	<i>IWD2</i>	
4% : <i>Anneau de défense du Culte Aramite</i> ^(m)	<i>Anneau</i>	<i>IWD2</i>	
4% : <i>Cœur de <CHARNAME></i>	<i>Épée longue</i>	<i>IWD2</i>	
4% : <i>Broyeur</i> ^(m)	<i>Marteau</i>	<i>IWD2</i>	
4% : <i>Aura céleste</i>	<i>Armure de plates</i>	<i>IWD2</i>	
3% : <i>Amulette du nécromancien</i> ^(m)	<i>Amulette</i>	<i>Morrowind</i>	
4% : <i>Cuirasse en peau de Sauveur</i>	<i>Armure de cuir</i>	<i>Morrowind</i>	
4% : <i>Armure d'Ébène</i>	<i>Armure feuilletée</i>	<i>Morrowind</i>	
4% : <i>Poings de Randagulf</i>	<i>Bracelets</i>	<i>Morrowind</i>	
4% : <i>Casque d'Oreyn griffedours</i>	<i>Casque</i>	<i>Morrowind</i>	

***Miracle : caractéristiques améliorées (permanent) :**

- 10% : +1 en force
- 10% : +1 en dextérité
- 10% : +1 en constitution
- 10% : +1 en intelligence
- 10% : +1 à tous les jets de sauvegarde
- 10% : +3 au jet de sauvegarde contre la mort
- 10% : +5 points de vie
- 10% : +1 à la CA
- 10% : +3% de résistance à la magie
- 5% : Immunité aux poisons
- 5% : Immunité aux maladies

***Miracle : pouvoirs innées d'origine démoniaque (permanent) :**

- 10% : Régénération 1pv/round
- 10% : Immunité aux poisons
- 10% : +25% de résistance à la magie
- 5% : +25% de résistance au feu
- 5% : +25% de résistance à l'électricité
- 10% : Immunité aux armes normales
- 10% : "Portail" 1x/jour
- 10% : "Porte dimensionnelle" 3x/jour

- 4% : "Détection de l'invisible" 3x/jour
- 3% : "Animation des morts" 3x/jour
- 3% : "Charme personne" 3x/jour
- 3% : "Invisibilité majeure" 3x/jour
- 3% : "Boule de feu" 3x/jour
- 4% : "Immobilisation des personnes" 3x/jour
- 3% : "Nuage mortel" 3x/jour
- 3% : "Projection de l'image" 3x/jour
- 4% : "Vision véritable" 3x/jour