

Voilà un kit que j'avais imaginé il y a déjà pas mal de temps, mais que je n'avais jamais fini car entre temps j'avais crée l'arpenteur d'ombres. N'étant pas satisfait de ce dernier car il n'est pas une de mes créations originales (il est inspiré par un kit p&p), j'ai finalement décidé de finir ce kit de voleur tel que je l'avais conçu : semi-mage ne lançant que des sorts des registres de l'illusion et de l'ombre.

Kit de voleur gnome : OMBREMAGE

OMBREMAGE : Quand un voleur qui s'entraîne à se cacher sous le couvert de l'ombre ressent l'impression bizarre qu'il met le pied dans un autre plan, il peut prendre peur ou se dire qu'il a là un don inespéré.

L'ombremage est un de ses voleurs gnomes qui s'est découvert une connexion particulière avec le demi-plan de l'ombre. Puissant dans son affinité innée avec les illusions, il profite de l'énergie sombre du demi-plan pour développer des pouvoirs magiques semblables à des sorts.

Avantages :

- Il peut lancer des sorts du registre de l'ombre et de l'illusion comme un sorcier. Il peut lancer jusqu'à 4 sorts par niveau de sorts et par jour et développe un niveau supérieur de sorts chaque tranche de 3 niveaux de voleur.
- Il apprend à faire véritablement corps avec les ombres et gagne un bonus de 2% au camouflage dans l'ombre et 3% en furtivité chaque niveau.
- Après le niveau 10, sa maîtrise de la manipulation de l'ombre augmente et la part d'ombre qu'il insuffle dans ses illusions de même. Il lance alors les sorts utilisant la matière d'ombre comme de niveau inférieurs à ceux des mages.

Inconvénients :

- Il ne peut lancer que des sorts du registre de l'ombre et de l'illusion.
- Il ne peut utiliser aucun objet réservé aux magiciens.
- Modeler l'énergie du demi plan de l'ombre est dangereux, surtout pour un débutant. 10% de chance moins 1% par niveau (plus aucune chance au niveau 11) chaque fois qu'il lance un sort qu'il perde un niveau d'énergie ou un point de constitution. Il récupère la constitution perdue après une nuit de sommeil mais un niveau d'expérience perdu ne peut être récupéré qu'à l'aide d'un sort dédié.
- Il consacre beaucoup de temps à développer ses pouvoirs et n'évolue pas pleinement dans sa classe de voleur : seulement 15% à répartir dans ses talent de voleur à chaque niveau et 20% d'xp en moins.

Note : liste des sorts que l'ombremage peut lancer :

Note : tous les sorts sont basés sur le jeu BG2 TOB et seuls ceux indiqués par une astérisques sont impactés par les modules modifiant les sorts.

Niveau 1 : (à partir du niveau 1)

- Camouflage (3 round + 1 round / niveau)(+15 en furtivité, CA+2 contre les missiles)
- Toucher glacial*
- Image réfléchie
- Cécité*
- Hantise
- Sommeil

- Charge d'ombre (1D4+3 rounds)(l'arme de mêlée tenue inflige 1 point de dégât de froid)

Niveau 2 : (à partir du niveau 4)

- Images miroir
- Horreur*
- Surdit *
- Flou
- Invisibilit *
- Missile d'ombre (cible unique)(1D4 d g ts de froid si jds r ussi. Si jds rat , les d g ts deviennent 1D6+1 par niveau et douleur : -1   tous les jets pendant 2 rounds)
- Rayon d bilitant

Niveau 3 : (  partir du niveau 7)

- Invisibilit  sur 3m*
- Poussi re d'ombre (zone 5m)(3D4 d g ts de froid si jds r ussi. Si jds rat , +7D4 d g ts de froid , -3 points de force 1 tour et  tourdissement 1 round)
- Forme ectoplasmique
- Non-d tection*
- Armure spirituelle (AC 2, +3 jds contre sorts)
- Cape d'ombre (1 round/niveau)(+20 en camouflage dans l'ombre, et un round complet d'inactivit  rend invisible,   volont )
- Monstres d'ombres (2 tours)(Reforme la mati re d'ombre en quatre ou cinq monstres semi-r els de faible puissance. Les monstres n'ont que 33% des pvs et de la CA des cr atures imit es, par contre ils infligent des d g ts normaux. Des monstres plus complexes peuvent  tre imit s aux niveaux 15 et 21)

Niveau 4 : (  partir du niveau 10)

- Invisibilit  majeure
- Lame fant me (1 round/niveau)(Cr e une  p e longue dans la main de l'ombremage. Elle compte comme arme +3 et inflige 10 points de d g ts suppl mentaires aux morts vivants)
- Monstre de demi-ombre (2 tours)(Reforme la mati re d'ombre en quatre ou cinq monstres quasi r els. Les monstres n'ont que 50% des pvs et de la CA des cr atures imit es, par contre ils infligent des d g ts normaux. Des monstres plus complexes peuvent  tre imit s aux niveaux 16 et 21, et s'il ont des capacit s sp ciales, elles ne s'appliquent que 50% du temps avec des jets de sauvegarde   +4 et pour une dur e r duite de moiti )
- Magie d'ombre (Reforme la mati re d'ombre en un sort semi r el imitant un sort d' vocation de niveau 3 max (Projectile magique, Toile d'araign e, Boule de feu,  clair) (+ Nu e de boule de neige, Lance de destruction et Lance de glace sous IWDEE). Le sort n'inflige que 50% des d g ts normaux du sort imit .)(La toile d'araign e semi-r elle n'est efficace que 50% du temps)
- Affaiblissement (cible unique)(rien si jds contre sort r ussi. Si jds rat , 1 niveau d'exp rience perdu par 5 niveaux de l'ombremage)
- Armure de t n bres (1 round/niveau)(CA +1, immunit  contre les sorts de divination jusqu'au niveau 3)(Adversaire au corps   corps : si jds contre sort rat  terreur 1D4 round, si jds contre mort rat  aveuglement 1 tour)
- Assassin imaginaire (cible unique)(rien si jds contre sort r ussi. Si jds rat , second jds contre mort : 2D8 d g ts magique si r ussi, mort si rat )

Niveau 5 : (  partir du niveau 13)

- Reflets (2 tours) (Reforme la mati re d'ombre en deux ou trois monstres puissants refl tant la r alit . Les monstres n'ont que 66% des pvs et de la CA des cr atures imit es, par contre ils infligent des d g ts normaux. Des monstres plus complexes peuvent  tre imit s aux niveaux 17 et 21, et s'il ont des capacit s sp ciales, elles ne s'appliquent que 66% du temps avec des jets de sauvegarde   +3 et une dur e r duite d'un tier.)(Sp cial : les reflets de trolls r g n rent tr s vite mais peuvent  tre d truits normalement.)

- Magie de demi-ombre (Reforme la matière d'ombre en un sort quasi réel imitant un sort d'évocation de niveau 4 max (+ Bouclier de feu, Projectiles de force de Mordenkainen, Tempête glaciale). Le sort n'inflige que 65% des dégâts normaux du sort imité.)(Le bouclier de feu rouge quasi réel ne confère que 33% de résistance)
- Animation d'ombres (2 tours)(anime une ombre par 3 niveaux de l'ombremage)
- Double illusoire
- Transport par les ombres (1 tour)(peut utiliser "porte dimensionnelle" 1 fois par 3 niveau de l'ombremage, une utilisation par round)

Niveau 6 : (à partir du niveau 16)

- Reflet de magie (Reforme la matière d'ombre en un sort imitant à l'identique un sort d'évocation de 5 max (+ Cône de froid, Feu solaire, Nuage mortel), si ce n'est qu'il n'inflige que 80% des dégâts du sort imité.)(Le Reflet du nuage Mortel ne tue que les créature de 3 dvs ou moins et n'impose qu'un jet à -3 aux créatures de 4 ou 5 dvs)
- Affliction (zone 15m)(permanent)(cibles ennemies aveuglées ou assourdies ou les deux. Pas de jds si niveau 4 ou moins. Jds à -4 si niveau inférieur à l'ombremage. jds normal si niveau égal ou supérieur)
- Projection de l'image (image renforcée)
- Infusion d'ombre (2 tours)(immunité armes normales, poison, maladie et drain de niveau, AC +2, Résistance au froid +50%, +30 en camouflage dans l'ombre et furtivité)

Niveau 7 : x4 (à partir du niveau 19)

- Invisibilité majeure sur 3m (2 tours)
- Labyrinthe*
- Images d'ombre (1 tour)(quatre "Images miroir" qui ne disparaissent pas quand elle prennent des coups)
- Simulacre

Niveau 8 : (à partir du niveau 22)

- Absorption d'énergie (la cible perd 4 niveaux et l'ombremage en gagne autant (bonus équivalents à 4 niveaux en pvs, jds, toucher et compétences de voleur, 1 heure)
- Ennemies subconscients (zone 10m)(rien si jds contre sort réussi. Si jds raté, second jds contre mort : 3D8 dégâts magique + drain 1D4 force 5 tours + étourdissement 1 round si réussi, mort si raté)
- Invisibilité suprême (1 tour)(invisibilité non interrompue par une attaque, non détection, immunité contre les sorts de divination jusqu'au niveau 5)

Note sur les habiletés de haut niveau de l'ombremage :

L'ombremage ne propose pas de sorts particulièrement puissants en capacité de haut niveau (inutile, puisque sa table de sort monte jusqu'au niveau 24). À la place, il propose une série de 6 paliers successifs lui permettant de gagner énormément de puissance en passant du statut de gnome à celui de reflet semi-corporé. Il est vivement recommandé de franchir ces paliers avant de prendre les habiletés classiques de voleur, le malus à l'xp ne permettant pas à l'ombremage d'obtenir toutes les habiletés proposées.

Astuce de jeu / Stratégie à la limite de la triche :

En lançant le sort "Projection de l'image", l'ombremage devient invisible. Cette invisibilité est "permanente" tant que l'image existe, et lui permet d'effectuer des attaques sournoises à chaque attaque. Il suffit de placer l'image dans un coin de la carte ou rien ne peut l'affecter (comme une zone déjà visitée) pour rester invisible pendant toute la durée du sort.