

OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**

JEU INFORMATIQUE

EYE OF THE BEHOLDER

LIVRE des RÈGLES

1990 TSR, Inc.
1990 Strategic
Simulations, Inc.
All rights reserved


TSR, Inc.



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.™

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA.

© 1990, 1991 Strategic Simulations, Inc., tous droits réservés
© 1990, 1991 TSR, Inc., tous droits réservés



TABLE DES MATIERES

Le Meeting	1
La Délégation	1
Introduction	2
Le monde d'Eye of the Beholder	2
Contenu de la boîte de jeu	2
Protection contre la copie	3
Démarrage rapide	3
REGLES DU JEU	-
Constitution de l'équipe	4
Ecran de création des personnages	4
Création des personnage	4
Garder/Modifier un personnage	6
Quand l'équipe est au complet.....	6
Personnages de rencontre (non-joueurs)	6
Comment jouer à Eye Of The Beholder	7
Ecran principal	7
Ecran d'équipement	9
Ecran de personnages	10
Ecran de campement	11
Actions	12
MANUEL DU JOUEUR	
Personnages	15
Races	15
Professions	17
Alignement	19
Caractéristiques	19
Autres caractéristiques	21
Description des sorts	22
Sorts de magicien de niveau 1	22
Sorts de magicien de niveau 2	23
Sorts de magicien de niveau 3	24
Sorts de magicien de niveau 4	26
Sorts de magicien de niveau 5	26
Sorts de prêtre de niveau 1	27
Sorts de prêtre de niveau 2	28
Sorts de prêtre de niveau 3	28
Sorts de prêtre de niveau 4	29
Sorts de prêtre de niveau 5	30
L'HISTOIRE DE WATERDEEP	
Bestiaire	34
Tables	37



LE MEETING

Piergeiron, Grand Seigneur de Waterdeep, vous a demandé de vous rendre à un meeting au cours duquel il vous donne cette lettre:

Piergeiron,

J'ai enquêté au sujet de tes préoccupations, mon ami, et je crains d'avoir de mauvaises nouvelles. De plus, elles sont exaspérantes et frustrantes.

Les signes de la présence du Mal sont évidents, tu le sais, et s'amplifient. Avant mon départ, j'ai entendu parler d'assassins, par Tyr, et dans Waterdeep! Je ne sais plus à qui me fier.

Je me suis rendu à Amn et Calimshan, ces villes qui nous ont posé des problèmes par le passé. Je les soupçonne d'être la cause de nos soucis, mais je n'en ai aucune preuve. Mes informateurs sont précis à ce sujet.

Personne ne semble connaître l'insaisissable Xanathar. Non, cette présence ne vient pas de l'extérieur de Waterdeep, mais de l'intérieur...ou peut-être d'en dessous? Je l'ai détectée grâce à mes pouvoirs magiques, mais je n'ai pu en localiser la source. Toutes nos tentatives ont échoué. Le seul «renseignement» est ce nom de Xanathar qui revient beaucoup trop souvent. Où avons nous oublié de chercher, Paladinson, mon ami? Où donc les Gardes ne patrouillent-ils jamais? Où te cacherais tu pour échapper à la Garde et aux Seigneurs de Waterdeep sans quitter l'enceinte de la ville? J'ai la nette impression que ce que nous cherchons est là, juste sous notre nez.

Je dois bientôt retourner au Conseil, ici mes recherches ne servent à rien. Mais ne m'attends pas, engage des aventuriers, comme certains l'ont suggéré. Ils n'auront peut-être pas la même façon que nous de voir les choses. Un regard neuf peut certainement nous aider.

Ton ami fidèle,

Khelben

LA DELEGATION

«Les égouts», dit Piergeiron. «Je me cacherais dans les égouts. Et je pense que vous devriez commencer par là», dit-il en vous tendant un document officiel gravé du sceau de Waterdeep.

DELEGATION ET LETTRE DE MARQUE

Ce parchemin est un mandat officiel au service des Seigneurs et de la cité souveraine de Waterdeep. Les porteurs de ce document sont des envoyés des Seigneurs de Waterdeep et peuvent circuler librement sous la cité de Waterdeep. Quiconque oserait les en empêcher affronterait les terribles sanctions de notre colère.

Nous avons été informés qu'un complot menaçait notre cité. Tout porte à croire qu'il vient des égouts souterrains de Waterdeep. Nous n'avons aucun renseignement sur la nature exacte du danger, mais nous pressentons qu'il y a grave urgence. Nous vous mandatons pour trouver la nature de ce danger, et si vous le pouvez, de l'éliminer.

L'octroi de Marque vous est donné. Tous les trésors, artefacts, ou tout autre objet de valeur deviennent votre propriété, par les droits de la conquête.

Cet écrit est authentifié et scellé de notre Marque, en ce cinquième jour de Marpenoth, en l'année des Ombres.

N.d.Trad : Une lettre de Marque était jadis une lettre officielle donnée par un souverain à un particulier, l'autorisant à faire justice lui-même.

INTRODUCTION

Le Monde d'Eye Of The Beholder

EYE OF THE BEHOLDER est un jeu de rôle/aventure en 3D de la série Legends, basée sur la 2ème édition du livre de jeu d'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, et sur un scénario original créé pour ce logiciel. L'aventure se déroule dans les égouts et les catacombes au dessous de la Cité de Waterdeep, dans le royaume des FORGOTTEN REALMS de TSR. Dans Eye Of The Beholder, vous voyez tout avec vos propres yeux. Regardez défiler les murs au cours de votre progression dans les égouts sous l'ancienne cité de Waterdeep. Prenez des objets en les ramassant, ouvrez les portes avec des clefs ou en utilisant boutons et leviers, observez les monstres qui s'approchent pour livrer bataille, attaquez avec les armes que portent vos personnages ou à l'aide de sorts, en utilisant les talismans sacrés de vos prêtres et de vos paladins, ou le livre de sorts de votre magicien. Les aventuriers du premier rang peuvent attaquer avec des armes comme des épées ou des massues, alors que ceux qui se trouvent à l'arrière ne peuvent attaquer qu'avec des sorts ou des armes de jet, comme les arcs.

Pour bien jouer à Eye Of The Beholder, il faut bien comprendre la différence entre Prendre (Take), Utiliser (Use), et Choisir (Select).

Prendre constitue à ramasser ou déposer des objets. Utiliser sert à attaquer les monstres avec des armes, ou à indiquer à un mage ou un clerc quel sort il doit utiliser. Vous ne pouvez utiliser que les objets présents sur l'écran principal. Choisir vous permet de faire une sélection avec des boutons, comme celui des Sorts ou celui du Campement, ou de choisir parmi une liste, par exemple pour lancer un sort ou l'apprendre. Les explications précises pour prendre, utiliser ou choisir un objet ou un sort, ainsi que les commandes à la souris ou au clavier (sur certains systèmes uniquement), sont décrites dans la Carte de Référence de votre ordinateur.

Contenu De La Boîte de Jeu

Dans l'emballage du logiciel, vous trouverez:

- * Le Livre de Jeu
- * La Carte de référence
- * Le Poster du plan des égouts
- * Les Disquettes

Ce Livre de Jeu vous explique comment jouer, les effets des sorts, etc... La section Actions p.15 vous indique clairement comment effectuer un certain nombre d'actions pendant le jeu.

La Carte de Référence vous donne les explications pour le chargement et le jeu sur votre modèle d'ordinateur. Elle vous indique également comment entrer tout de suite dans le jeu avec l'équipe proposée.

Le Plan des Egouts est fait pour vous donner une idée des trois premiers niveaux des égouts. Attention : Ces cartes sont quelquefois trop vieilles ou incomplètes.

Protection

Les disquettes d'Eye Of The Beholder ne sont pas protégées, faites en une copie et mettez les originaux en sûreté.

Pour vérifier que vous êtes bien en possession d'un original, une question vous sera posée au début de chaque jeu. Une image s'affichera à l'écran. Vous devez retrouver cette image sur le haut des pages droites du manuel, et répondre à une question concernant cette page.

Démarrage Rapide

Votre disquette originale contient un jeu sauvegardé avec une équipe déjà formée. Pour commencer directement le jeu, chargez cette sauvegarde en suivant les instructions de votre Carte de Référence.

CONSTITUTION DE L'EQUIPE

ECRAN DE CREATION DES PERSONNAGES



Vous devez créer quatre personnages pour avoir une équipe au complet. Un bon équilibre de races et de professions est primordial pour la réussite de l'aventure. Les classes de combattants comme les guerriers, les paladins et les rangers sont nécessaires pour lutter contre les innombrables horreurs que vous rencontrerez. Les prêtres et les magiciens se rendent très utiles avec leur pouvoirs magiques. Les prêtres connaissent de puissants sorts de guérison et de protection, les magiciens utilisent leur force mystique. Les voleurs sont utiles lorsque votre équipe est bloquée par une porte dont vous n'avez pas la clef. Lisez la section Personnages p.19 pour plus d'informations sur la sélection des membres de votre équipe.

CRÉATION DES PERSONNAGES

Pour créer un personnage, choisissez une des quatre fenêtres de personnage. Choisissez ensuite la race du personnage, son sexe/genre, sa profession, son alignement, et son portrait. Vous pouvez modifier votre choix avec le bouton Retour (Back Button) en bas à droite de l'écran.

Race

Vous pouvez choisir parmi six races ou espèces:

- * Humain
- * Elfe
- * Demi-elfe
- * Nain
- * Gnome
- * Halfling

Chaque race possède ses propres avantages et ses caractéristiques. Différentes races peuvent accéder à différentes professions et chacune possède ses propres attributs comme la force ou l'intelligence. Pour plus d'informations, reportez vous à la section Races page 19.

Profession

Les professions sont en fait les métiers. Certaines races peuvent appartenir à plusieurs professions, voici les six possibilités de base:

- * Guerrier
- * Ranger
- * Paladin
- * Magicien
- * Prêtre
- * Voleur

Un mélange de professions est indispensable pour posséder toutes les compétences nécessaires à l'aventure. Les Paladins ne se joindront pas à une équipe comportant des personnages mauvais. Si un de vos équipiers est mauvais, vous ne pourrez pas générer de paladin. Pour plus d'informations, voir la section Professions page 23.

Alignement

L'alignement est la façon de vivre et de réagir d'un personnage face au monde qui l'entoure. Il existe neuf alignements possibles, bien que la profession limite certains choix. Les paladins, par exemple, ne peuvent être que Bon-Loyal. Les choix sont les suivants:

- * Bon-Loyal
- * Neutre-Loyal
- * Mauvais-Loyal
- * Bon-Neutre
- * Neutre
- * Mauvais-Neutre
- * Bon-Chaotique
- * Neutre-Chaotique
- * Mauvais-Chaotique

Les personnages mauvais ne peuvent pas intégrer une équipe comportant des paladins. Si vous avez déjà un paladin, vous ne pouvez pas créer un personnage mauvais. Pour plus d'informations voir la section Alignement page 25.

Portrait

Vous devez choisir (Select) l'image, ou Portrait du Personnage, qui représentera le personnage dans le jeu. Pendant la partie, la position du portrait sur l'écran indique si le personnage se trouve à l'avant ou à l'arrière du groupe. Pour examiner l'écran d'Équipement d'un personnage, choisissez le portrait correspondant.

Utilisez les flèches pour faire défiler les différents portraits, puis choisissez le visage de votre personnage.

Attributs

Les attributs sont calculés une fois le portrait de votre personnage choisi. Voici les principaux pouvoirs et facultés de vos personnages.

Chacun d'eux a les suivants:

- * Force
- * Intelligence
- * Sagesse
- * Dextérité
- * Constitution
- * Charisme

Ces valeurs peuvent être modifiées ou recalculées après avoir choisi le portrait du personnage. Pour plus d'informations, voir la section Attributs

page 25. Une fois les attributs calculés, vous pouvez conserver ou modifier votre personnage.

Reroll (Nouveau calcul): Génère de nouveaux attributs pour le personnage.

Modify (Modification): Vous permet de modifier les attributs de votre personnage, pour recréer l'un de vos personnages de AD&D préférés, par exemple. Choisissez l'attribut et modifiez les points avec les boutons Plus et Moins. Quand vous avez terminé, utilisez le bouton OK.

GARDER/MODIFIER UN PERSONNAGE



Portraits: Renvoie à la sélection des portraits.

Conserver: Inclut le personnage dans l'équipe.

Donnez ensuite un nom à votre personnage et il se joindra à votre équipe d'aventuriers.

QUAND L'EQUIPE EST AU COMPLET

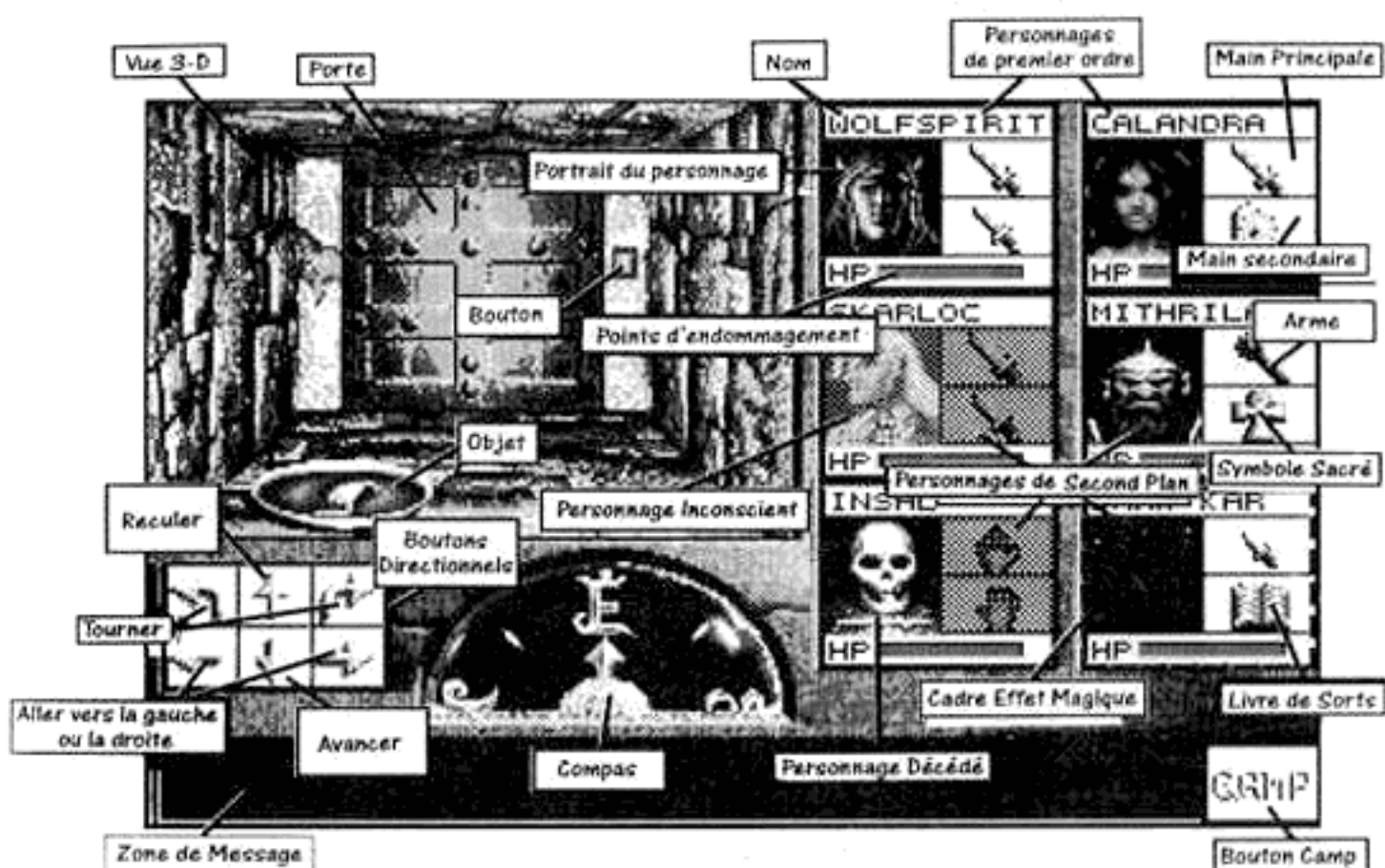
Entrez dans le jeu avec le bouton Play une fois que vous avez créé quatre personnages qui vous conviennent.

PERSONNAGES DE RENCONTRE (NON-JOUEURS)

En plus de vos quatre aventuriers, deux autres personnages non-joueurs peuvent se joindre à vous n'importe quand. Lors de vos rencontres, ces personnages vous demanderont peut-être de se joindre à vous. Si vous les acceptez, ils agissent de la même façon que les personnages que vous contrôlez. Quelquefois, ils vous donnent des conseils ou un renseignement. A n'importe quel moment, ils peuvent vous quitter ou vous pouvez les abandonner.

COMMENT JOUER A EYE OF THE BEHOLDER

ECRAN PRINCIPAL



Vue 3D. Votre vision du monde. Vous pouvez y voir ce qui vous entoure, les objets visibles et les créatures.

Porte. Vous serez souvent bloqués par des portes. Chacune d'elles peut-être différente. Par exemple, certaines s'ouvriront simplement en poussant un levier ou en appuyant sur un bouton, d'autres devront être crochétées.

Bouton. Les boutons et les leviers se trouvent sur les murs, près de certaines portes.

Objet. Trésors, nourriture, armes et autres objets peuvent être découverts dans le donjon.

Commandes de mouvement. Pour diriger et déplacer votre équipe.

Boussole. Vous indique votre direction. Indispensable pour votre orientation et pour dessiner la carte des niveaux inférieurs. La boussole est remplacée par le Menu des Sorts (Spell Menu) quand un de vos personnages lance un sort.

Rang avant. Seuls ces deux personnages peuvent attaquer avec des armes de combat (épées, massues, etc...) et certains sorts de courte portée.

Rang arrière. Ces personnages sont protégés des risques de la première ligne et ne peuvent attaquer les créatures qu'avec des armes de jet (arcs, fléchettes, etc...) et des sorts. Les personnages à l'arrière du groupe ne peuvent subir de dommages

que si les ennemis attaquent par l'arrière ou sur les côtés.

Portrait. Pour sélectionner un personnage ou examiner son équipement. Si le portrait du personnage est grisé, il est inconscient. S'il se transforme en crâne, il est mort.

Effet d'un sort. Une ligne de couleur autour d'un personnage indique qu'il est sous l'emprise d'un sort. Une ligne pointillée indique deux sorts simultanés. La couleur correspond au type de sort. Voyez votre Carte de Référence pour la correspondance des couleurs sur votre ordinateur.

Nom. Sert aussi à modifier la position de vos personnages. Choisissez un premier personnage, puis un autre. Ils échangeront leurs places.

Main droite. Un personnage porte généralement une arme dans sa main droite. Il peut tenir dans cette main les mêmes objets que dans l'autre main. Attaquez les créatures avec les armes que vous avez en main.

Main gauche. Utilisée pour transporter un bouclier, une autre arme, un livre de sorts, un talisman, ou d'autres objets. Seuls les guerriers, les paladins et les rangers peuvent utiliser une deuxième arme, avec un risque de désavantage au combat. Utilisez le livre de sorts ou les talismans pour lancer les sorts.

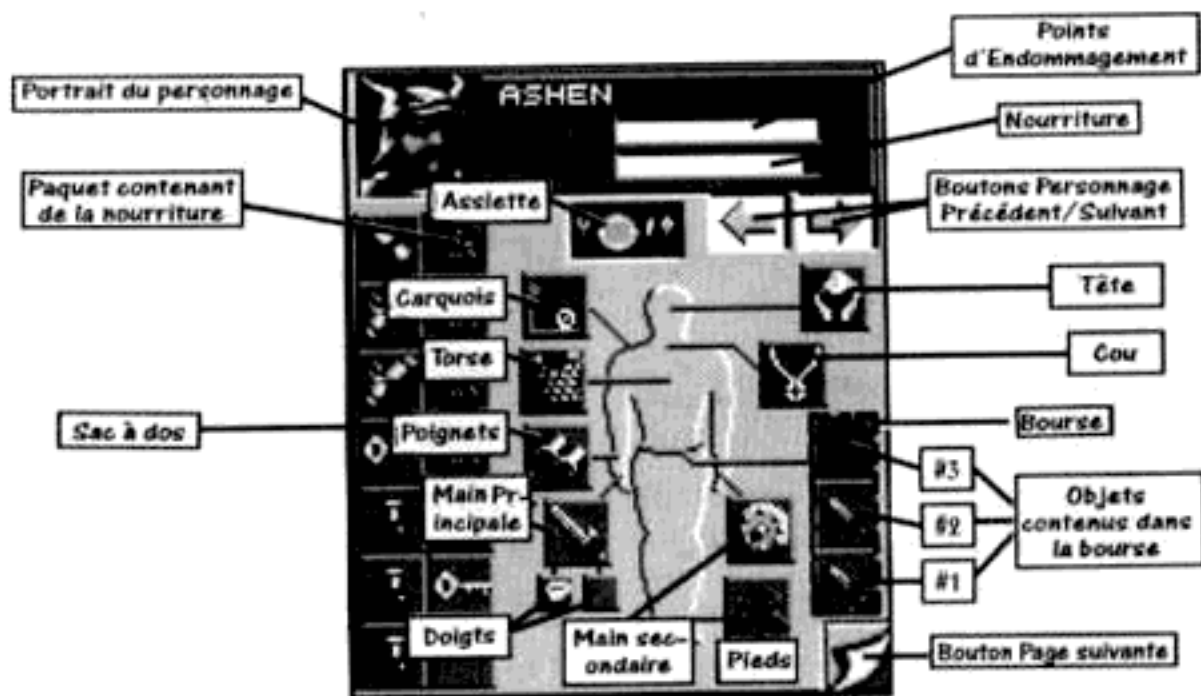
Arme. Utilisez les pour attaquer les créatures. Le fonctionnement est identique pour les armes de courte et de longue portée.

Livre de Sorts. Pour lancer les sorts appris par votre magicien. Lorsque vous l'utilisez, la boussole est remplacée par le Menu des Sorts. Choisissez le niveau, puis le sort.

Talisman. Pour lancer les sorts de prêtre. Même fonctionnement que le livre. Les paladins peuvent naturellement lancer des sorts de guérison comme les prêtres.

Points de Vie. Indique l'état de santé du personnage. Les changements de couleur reflètent la forme physique de celui-ci. Voyez votre Carte de Référence pour le code des couleurs sur votre ordinateur. Pour l'affichage des points de vie en chiffres, mettez l'option «Select Bar-Graphs» sur ON ou OFF dans le Menu Préférences lors d'une halte au campement.

Campement. Pour vous reposer, apprendre des sorts, et vous soigner. Ce menu vous permet également de sauvegarder un jeu, de quitter la partie, ou de modifier les options sonores, etc... Voir la section Campement page 13 pour plus d'informations.



Portrait du personnage. Retour à l'écran principal

Points de Vie. Etat de santé du personnage.

Nourriture. Quand un personnage n'a plus de nourriture, il perd 1 point de vie toutes les 24 heures et ne peut pas méditer ou apprendre des sorts. Voir Nourriture dans la section Actions.

Rations. On peut trouver de la nourriture dans le donjon.

Assiette. Prenez de la nourriture et placez la sur l'assiette pour alimenter un personnage.

Personnage suivant/précédent. Pour examiner l'équipement des autres personnages.

Sac à dos. Les objets transportés dans le sac du personnage.

Carquois. Indique le nombre de flèches que possède votre personnage. Placez les flèches sur le carquois pour le remplir.

Parties du Corps (Poitrine, poignets, doigts, tête, cou et pieds). Mettez les objets à porter à l'endroit approprié. Les bagues se mettent aux doigts, les armures sur la poitrine, etc...

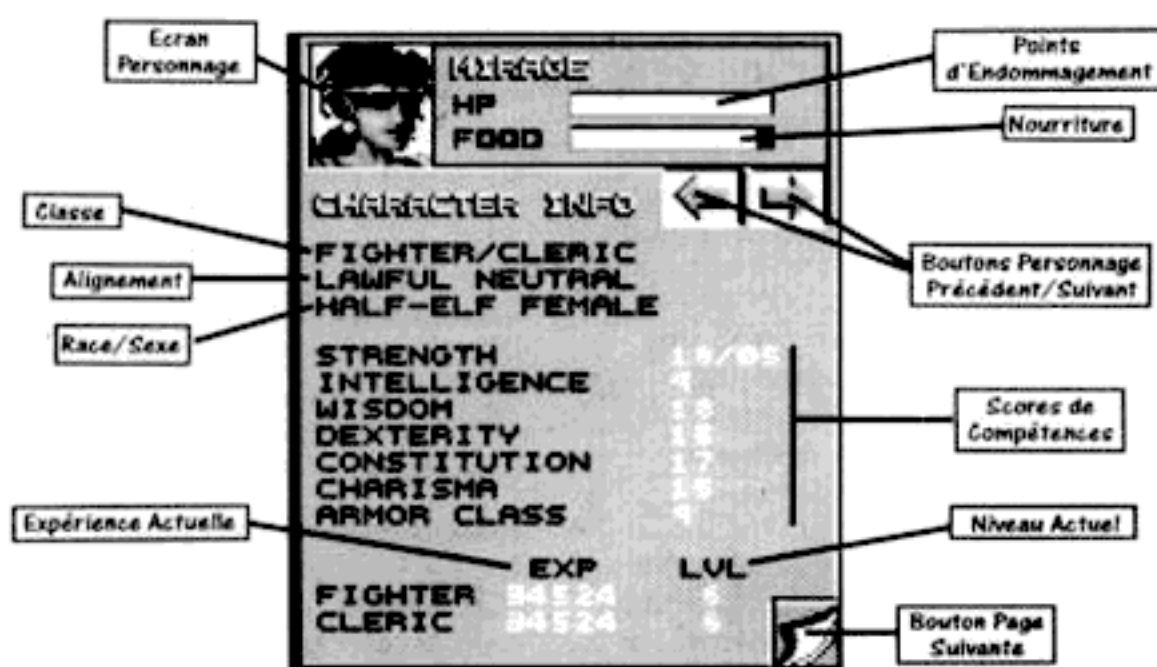
Main droite. Indique ce que porte le personnage dans sa main droite ou «main d'attaque».

Main gauche. Indique ce que le personnage porte dans sa main gauche.

Ceinture. Trois objets maximum peuvent être transportés à la ceinture. Si un personnage garde des armes de jet à la ceinture, elles seront automatiquement placées dans sa main quand il n'aura plus de munitions.

Page suivante. Passe à l'écran de personnages.

ECRAN DE PERSONNAGES



Portrait du personnage. Retour à l'écran principal.

Points de Vie. Etat de santé du personnage.

Nourriture. Indique si le personnage est bien nourri ou non.

Personnage suivant/précédent. Pour examiner l'équipement des autres personnages.

Profession. Le métier du personnage (ou les métiers s'il est multiclasse).

Alignement. L'attitude du personnage et son comportement.

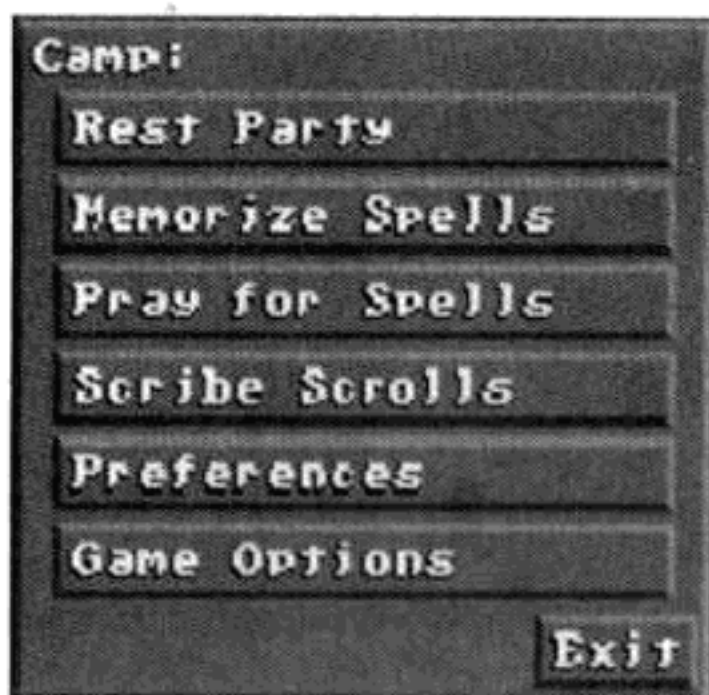
Attributs. Les facultés naturelles et les points forts du personnage.

Expérience. Indique combien le personnage a gagné d'expérience au cours du jeu. Quand elle a suffisamment augmenté, il gagne un niveau.

Niveau. Niveau atteint par le personnage dans cette profession.

Page suivante. Retour à l'écran d'équipement.

ECRAN DE CAMPEMENT



Dormir (Rest Party). Pour se reposer, se soigner et préparer des sorts. En choisissant cette option, vous pourrez si vous le désirez employer vos guérisseurs. Dans ce cas, les personnages munis de sorts de guérison les lanceront automatiquement sur les blessés et repareront ces sorts, ou tout autre sort choisi, pendant votre sommeil. Sauf modification, un personnage préparera toujours les mêmes sorts. La durée du temps de repos est basée sur le nombre et la hauteur du niveau des sorts utilisés. Votre sommeil peut être interrompu par des intrus.

Les personnages qui n'ont plus de nourriture ne peuvent pas utiliser de sorts avant de s'être alimentés.

Apprendre des Sorts (Memorize Spells). Choisissez ou examinez les sorts que votre magicien apprendra pendant son sommeil. Le menu des sorts disponibles (Spells Available) vous permet de choisir les sorts à apprendre.

Le chiffre à droite de chaque sort indique le nombre de sorts que le personnage pourra lancer à son réveil. Les chiffres clairs représentent les sorts non appris. Pour effacer un choix de sorts, utilisez le bouton Clear (Clear Button), et le bouton de niveau (Level Button) pour choisir des sorts d'un autre niveau. Utilisez le bouton Exit pour terminer.

Méditation (Pray for spells). Choisissez ou examinez les sorts que votre personnage apprendra pendant son sommeil. Le menu des sorts disponibles (Spells Available) vous permet de choisir les sorts à apprendre. Le chiffre à droite de chaque sort indique le nombre de sorts que le personnage pourra lancer à son réveil. Les chiffres clairs représentent les sorts non appris. Pour effacer un choix de sorts, utilisez le bouton Clear (Clear Button), et le bouton de niveau (Level Button) pour choisir des sorts d'un autre niveau. Utilisez le bouton Exit pour terminer.

Ecritures(Scribe Scrolls).Copie les sorts d'un parchemin sur un Livre de Sorts.Une liste des sorts écrits sur parchemin est affichée.

Preferences.Contrôle de certaines fonctions comme le son et l'affichage.

Menu des Préférences

Musiques ON/OFF

Effets Sonores ON/OFF

Bar Graphs ON/OFF

Souris ON/OFF

*Musiques.Avec ou sans musique.

*Effets sonores.Avec ou sans bruitages.

*Bar graphs.Change l'affichage des points de vie en chiffres ou en bargraphe.

*Souris.Utilisation de l'interface souris.Cette option n'est pas opérationnelle sur tous les systèmes.

Options de jeu(Game Options).Affichage d'un menu d'options de sauvegarde ou de chargement d'un jeu.

Menu des Options de Jeu

Chargement(Load Game)

Sauvegarde(Save Game)

Abandonner un personnage non-joueur(Drop NPC)

Quitter

*Chargement.Recharge un jeu sauvegardé.

*Sauvegarde.Sauvegarde le jeu sur disquette.Sauvegardez souvent!

*Drop NPC.vous permet d'ordonner à un PNJ (personnage non-joueur rencontré au cours de l'aventure)de quitter votre équipe.

*Quitter.Sortir d'EYE OF THE BEHOLDER.

Utilisez *EXIT* pour sortir du Menu de Campement.

ACTIONS

Ce chapitre vous explique comment exécuter la plupart des actions possibles au cours du jeu.La base de chaque action consiste à prendre(Take),Utiliser(Use)et Choisir(Select).Ces bases sont expliquées pour chaque type d'ordinateur sur la Carte de Référence,qui comporte aussi des commandes au clavier pour certaines actions (option non valable sur tous les systèmes).

Les objets «équipés» sont les objets placés dans l'une des deux mains.Vous ne pouvez utiliser que les objets présents sur l'écran principal.

Attaque(Attack Monster).Pour attaquer,utilisez(Use) l'arme tenue par un personnage.Seuls ceux du premier rang peuvent attaquer avec des armes de combat(épées, massues,etc...),et les créatures doivent être visibles sur l'écran principal.Les personnages du second rang peuvent attaquer avec des armes de jet(arcs,fléchettes,etc...).Après votre attaque,votre arme est affichée en grisé pendant quelques instants,puis elle est à nouveau disponible.

Campement(Camp).Utilisez le bouton en bas à droite de l'écran.Pendant une halte,vous pouvez sauvegarder votre jeu,modifier les options sonores,mémoriser des sorts,etc...

Lancer un Sort(Prêtre)(Cast Cleric Spell).Utilisez le talisman dans la main de votre personnage.Le talisman peut être dans sa main gauche.

Choisissez le niveau du sort(Level Button)dans le menu des sorts(Spell Menu) et le sort.Choisissez votre cible pour les sorts qui agissent sur vos personnages.Les sorts d'attaque ne peuvent être utilisés que contre les créatures visibles à l'écran.

Lancer un Sort(Magicien)(Cast Magic User Spell).Utilisez le Livre de Sorts dans la main de votre personnage.Le livre peut être dans sa main gauche.Choisissez le niveau du sort(Level Button)dans le menu des sorts(Spell Menu) et le sort.Choisissez votre cible pour les sorts qui affectent vos personnages.Les sorts d'attaque ne peuvent être utilisés que contre les créatures visibles à l'écran.

Utiliser un parchemin (Prêtre)(Cast a Cleric Scroll Spell).Permet d'utiliser un parchemin.Il se détruit une fois le sort lancé,irréremédiablement.

Utiliser un parchemin(Magicien)(Cast a Mage Scroll Spell).Permet d'utiliser un parchemin.Il se détruit une fois le sort lancé,irréremédiablement.

Modifier la position des personnages(Change Order of Characters).Pour changer vos personnages de place,sélectionnez le nom d'un premier personnage,puis d'un second.Ils changeront de place.

Boire une Potion(Drink a Potion).Mettre une potion dans la main et l'utiliser.

Laisser un Objet(Drop an Item).Choisissez un objet,amenez le sur la fenêtre 3D et lâchez le dans la partie inférieure de l'image pour vous en débarrasser.Pour lancer un objet,positionnez le dans la partie supérieure de l'image.

Manger(Eat).Ouvrez l'écran d'Equipement,prenez de la nourriture et mettez la dans l'assiette de votre personnage.

Examen de l'équipement(Examine Character's Equipment).Sélectionnez un portrait sur l'écran principal.

Examen des personnages(Examine Character Information).Choisissez un portrait sur l'écran principal,et choisissez Page Suivante(Next Page)

Examen d'une partie du donjon(Examine Part Of The Dungeon).Placez le curseur sur un objet (un poignard ou un cadavre,etc..),ou sur un endroit précis,un message ou des tuyaux sur un mur,etc....Les informations sur l'objet désigné sont affichées dans la fenêtre des messages sous la fenêtre de jeu en 3D.

Utiliser une arme de jet(Arc ou Fronde)-(Fire a Ranged Weapon).Placez l'arme dans la main droite du personnage et les munitions dans la main gauche.Pour prendre une flèche,choisissez un carquois plein,et amenez le sur la main de votre personnage.Les munitions seront automatiquement rechargées de votre carquois (arcs) ou de votre ceinture (pierres pour les frondes),s'il vous en reste.

Utiliser une arme de Jet(Dague ou Fléchette).

Utilisez une dague ou une fléchette placée dans les mains d'un personnage. Les autres munitions se rechargeront automatiquement si votre personnage en possède dans sa ceinture.

Enfoncer une Porte. Choisissez le bas d'une porte entrouverte pour essayer de l'enfoncer. Votre caractère le plus fort fait automatiquement la tentative.

Donner un objet. Pour transférer un objet d'un personnage à un autre, prenez l'objet sur l'écran d'Équipement, choisissez les options Next(Suivant) ou Previous(Précédent) pour choisir le destinataire et placez l'objet sur l'emplacement désiré.

Manipulation des mécanismes du donjon. Placez le curseur sur un mécanisme (levier, bouton, chaîne, etc...) pour le manipuler.

Apprendre des sorts(Prêtre). Examiner les options de sorts(Spells) dans le menu de Campement(Camp). Un personnage affamé ne peut ni méditer ni apprendre de nouveaux sorts.

Apprendre des sorts(Magicien). Examiner les options de sorts(Spells) dans le menu de Campement(Camp). Un personnage affamé ne peut ni méditer ni apprendre de nouveaux sorts.

Déplacements dans le donjon. Utilisez les flèches ou les commandes au clavier décrites sur votre Carte de Référence.

Ouvrir une porte. Les portes qui parsèment les égouts ne s'ouvrent pas toutes de la même façon. Certaines s'ouvrent à l'aide de leviers ou de boutons. Pour les ouvrir, placez le curseur sur le mécanisme correspondant. Si la porte est fermée, vous devrez essayer une clef dans la serrure ou demander à votre voleur de la crocheter.

Soins donnés par le Paladin. Utilisez le talisman placé dans sa main, choisissez le sort Imposition des mains(Lay on Hands) dans le menu des Sorts(Spell Menu), et choisissez le personnage à soigner.

Crocheter une serrure. Pour crocheter une serrure, prenez les crochets (Lockpick) de votre voleur et amenez les sur la serrure. Le personnage essaiera automatiquement de désarmer les pièges présents sur certaines portes ou serrures.

Recopier des parchemins sur votre livre de sorts. Choisissez l'option de Campement(Camp), puis les options de Sorts(Spells), et l'option d'Écriture de Sorts(Scribe Scrolls). Un menu des sorts disponibles s'affiche automatiquement.

Prendre un objet. Placez le curseur sur l'objet et prenez le(Take). Pour le mettre dans votre sac, à la ceinture, ou pour le porter, amenez l'objet sur le portrait du personnage et ouvrez l'Écran d'Équipement pour placer l'objet à l'endroit désiré.

Laisser ou lancer un objet. Prenez l'objet et amenez le dans la partie supérieure de la fenêtre 3D pour le lancer. Pour le poser, mettez le dans la partie inférieure de l'image. Ce type de lancer n'est pas le même que pour les dagues ou les fléchettes. Voir «Utiliser une arme de jet».

Tourner les morts. Les paladins ayant atteint le niveau 3 et tous les prêtres tentent automatiquement de tourner les morts. Les morts-vivants à proximité de l'équipe ne sont touchés que si votre groupe leur fait face.

Ouvrir une porte. Pour ouvrir une porte, prenez une clef et amenez-la sur la serrure.

Porter (équiper) un objet. Pour porter un objet tel qu'une armure, un casque ou un anneau, prenez l'objet et placez-le à l'endroit désiré sur le Menu d'Équipement. Pour ouvrir le Menu d'Équipement à partir de l'écran principal, placez l'objet sur le portrait du personnage et ouvrez le menu.

PERSONNAGES

Votre groupe d'aventuriers est composé au maximum de quatre personnages, chacun ayant ses propres talents et aussi ses points faibles. Chaque personnage appartient à une race, une profession, et possède ses propres attributs. La race indique à quelle espèce votre personnage appartient, et vous pouvez choisir parmi six races: nain, elfe, gnome, demi-elfe, halfling, et humain. La profession est le métier du personnage. Certaines races peuvent appartenir à plusieurs professions, ces personnages sont alors multiclassés. Les choix de base sont les suivants: prêtre, guerrier, magicien, paladin, voleur ou multiclassé. Les attributs indiquent les performances morales et physiques des personnages. Ces attributs sont: force, dextérité, intelligence, sagesse, et charisme.

Races

Les Nains sont deux fois plus petits que les humains, et plus trapus. Ils mesurent entre 1 m et 1 m 50, et peuvent porter une lourde charge (environ 75 kilos) grâce à leur muscles. Ils vivent de 350 à 450 ans. Ils sont réputés pour leur artisanat, du travail des métaux à la construction. Les armes fabriquées par les Nains se vendent très cher dans le monde entier, et tout roi possède quelques uns de leurs précieux bijoux dans son trésor. En plus de leur habileté manuelle, les Nains sont réputés pour leur immense courage et leur ténacité proche du fanatisme.

Les Nains sont par nature peu enclins à la magie, mais résistent bien aux attaques magiques et à de nombreux poisons.

- * Modificateurs d'attributs: Constitution +1, Charisme -1
- * Professions autorisées: Prêtre, guerrier, voleur, guerrier/prêtre, guerrier/voleur.
- * Limites de niveau: aucune.

Les Elfes sont plus minces et un peu plus petits que les humains et se reconnaissent facilement à leur traits fins et leurs oreilles pointues. Ils vivent souvent plus de 1200 ans. Les Elfes n'aiment pas le contact avec la civilisation. Ils aiment la beauté, la musique, et les jeux insouciantes. Ils semblent arrogants et froids, mais sont réputés pour leur amitié loyale.

Les Elfes de toutes professions apprennent très tôt le maniement de l'arc, et reçoivent un bonus de +1 avec n'importe quel arc, ainsi qu'avec les épées courtes et longues. Ils résistent très bien aux sorts de Sommeil (Sleep) et de Charme (Charm).

- * Modificateurs d'attributs:Dextérité +1,Constitution -1.
- * Professions autorisées:Prêtre,guerrier,magicien,ranger,voleur, guerrier/magicien,guerrier/voleur,magicien/voleur, guerrier/voleur/magicien.
- * Limites de niveau:Aucune

Les Gnomes sont les cousins éloignés de Nains,mais ces derniers évitent leur contact.Ils vivent en général dans les 600 ans.Si les Nains sont taciturnes et travailleurs,

les Gnomes sont plus insouciantes et fougues.Ne tournez jamais le dos à un Gnome,ce sont de diaboliques mauvais plaisants.Les Gnomes résistent mal à la magie,et gagnent +1 point de bonus dans les combats contre les Kobolds.

- * Modificateurs d'attributs:Intelligence +1,Sagesse -1.
- * Professions autorisées:Prêtre,Guerrier,Voleur,Prêtre/Voleur, Guerrier/Prêtre,Guerrier/Voleur.
- * Limites de niveau : Prêtre Niveau 9

Les Demi-elfes héritent des qualités de leur métissage.Ils ressemblent à leurs parents elfes par leurs traits fins,mais les demi-elfes sont plus grands et lourds que les elfes,plus proches des humains.Vivant moins longtemps que ceux-ci,ils meurent en moyenne au bout de 250 ans.La plupart d'entre eux peuvent voyager et vivre avec les elfes et les humains,mais ils sont rarement totalement acceptés par ces races.

De toutes les races,les Demi-elfes bénéficient du plus vaste choix de professions possibles.Ils héritent d'une bonne résistance aux sorts de Sommeil(Sleep) et de Charme(Charm),mais moins étendue que les elfes.

- * Modificateurs d'attributs:Aucun
- * Professions autorisées:Prêtre,Guerrier,Magicien,Ranger,Voleur, Guerrier/Prêtre,Guerrier/Voleur,Guerrier/Magicien,Prêtre/Ranger, Prêtre/Magicien,Voleur/Magicien,Guerrier/Magicien/Prêtre, Guerrier/Magicien/Voleur.
- * Limites de niveau:Aucune

Les Halflings sont minuscules et connus pour leur cordialité et leur amour du bien-être.Ils ont les cheveux bouclés,et un faciès large et rond.Ils sont plus petits que les Nains,et plus dodus.Ils sont robustes,travailleurs,et plutôt calmes et pacifiques.Ils habitent des terriers bien meublés,et leur garde-manger est toujours bien rempli.Les Halflings sont appréciés des autres races.Les Gnomes les aiment beaucoup,ils se sentent très proches.

Les Halflings résistent bien à la magie et gagnent +1 point de bonus lorsqu'ils utilisent une fronde.

- * Modificateurs d'attributs:Force -1, Dextérité +1.
- * Professions autorisées:Prêtre,Guerrier,Voleur,Guerrier/Voleur.
- * Limites de niveau:Prêtre Niveau 9,Guerrier Niveau 9.

Les Humains sont les plus polyvalents, et surtout les plus répandus, de toutes les races. Les humains se diversifient beaucoup plus des autres races dans leur taille, la couleur de leur peau ou celle de leurs cheveux.

Leur durée de vie est d'environ 70 ans. Les types de sociétés humaines sont très variées, mais aussi plus agressives et âpres au gain. Là où les races qui vivent longtemps attendent patiemment et voient les choses à long terme, les humains concentrent leurs efforts pour en profiter plus vite.

- * Modificateurs d'attributs: Aucun
- * Professions autorisées: Prêtre, Guerrier, Magicien, Paladin, Ranger, Voleur.
- * Limites de niveau: Aucune.

Professions

Chaque profession possède son propre potentiel, et des talents et aptitudes utiles à votre équipe. Les combattants (Guerriers, Rangers et Paladins) doivent combattre les monstres qui bloquent votre chemin vers la victoire et la gloire. Les Voleurs sont très utiles pour déjouer les nombreux pièges. Les magiciens connaissent des sorts puissants et les prêtres peuvent à la fois combattre et guérir vos blessures.

Chaque profession comporte une ou plusieurs facultés principales, ou attributs, indispensables pour la profession. Un personnage ayant certains attributs supérieurs ou égaux à 16 montera plus rapidement de niveau.

Les Prêtres sont aussi des guerriers, hommes ou femmes, qui défendent leurs convictions avec leurs armes et leur passion. Les prêtres connaissent l'utilisation de la magie et de certaines armes. Ils peuvent porter n'importe quelle armure, mais doivent se limiter aux armes de frappe non tranchantes comme les massues ou les fléaux.

Les pouvoirs magiques des prêtres sont différents de ceux des magiciens, car ces pouvoirs sont d'origine divine. Les prêtres n'utilisent ni livres, ni recueils de sorts. Ils reçoivent leurs pouvoirs directement des Dieux et lancent leurs sorts à l'aide de leurs talismans sacrés. Si les magiciens s'exercent pour assimiler les incantations de leurs sorts, les prêtres entrent en méditation pour recevoir la magie divine.

Les prêtres ont aussi des pouvoirs contre les morts-vivants comme les squelettes ou les zombies. Ils tentent automatiquement de tourner les morts, c'est à dire de les éloigner ou de les détruire. Quand ils montent de niveau, les prêtres apprennent de nouveaux sorts et obtiennent plus de pouvoirs contre les mort-vivants. Si leur sagesse est supérieure ou égale à 13, ils peuvent apprendre des sorts supplémentaires (voir la table Bonus de Sagesse pour les Prêtres page 42).

- * Faculté obligatoire: Sagesse
- * Races autorisées: Humain, Nain, Elfe, Gnome, Demi-elfe, Halfling.
- * Armes autorisées: Massues, fléaux, bâtons, fronde.

Les Guerriers sont des combattants, experts dans l'usage des armes et les techniques de combat. Ils sont entraînés au maniement et à l'entretien de toutes les armes et armures. Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme ou armure, sans

aucune restriction. On les trouve dans tous les combats, en quête de gloire ou de fortune, là où seuls le courage et l'habileté triomphent.

Les guerriers ne peuvent pas utiliser la magie, non pas à cause de ces règles, mais parce qu'ils préfèrent se fier à leurs bras bien armés. Ils peuvent utiliser des objets magiques (armures, armes, anneaux et gants magiques). Ils gagnent des points d'aptitude et de vitesse en montant de niveau. Les combattants de haut niveau (guerriers, paladins et rangers) peuvent attaquer plus facilement que les autres avec des armes de combat comme les épées.

- * Faculté obligatoire: Force
- * Races autorisées: Toutes
- * Armes autorisées: Toutes

Les Magiciens connaissent les arcanes et les secrets mystérieux de la magie et des sortilèges. Ce sont de piètres guerriers, ils préfèrent utiliser leur capacités intellectuelles et leurs pouvoirs magiques.

Alors que les guerriers et les prêtres ont tendance à foncer dans le tas, les magiciens restent à l'arrière et frappent les ennemis avec leurs pouvoirs magiques. Ils sont plutôt renfermés et passent leur temps à la recherche de nouveaux sorts et du savoir ancestral.

Les magiciens ne peuvent pas porter d'armure. Ils n'ont subi aucun entraînement et n'ont aucune aptitude pour les combats. De plus, une armure peut interférer sur l'effet de certains sorts. Pour ces mêmes raisons, ils sont également limités dans le choix des armes. Ils deviennent très puissants en montant de niveau.

- * Faculté obligatoire: Intelligence
- * Races autorisées: Humain, Elfe, Demi-Elfe
- * Armes autorisées: Dague, Bâton, Fléchettes

Les Paladins sont des guerriers d'élite, qui combattent au nom de la Vérité et de la Justice. Respect de la Loi et bonnes actions sont leur pain quotidien, et ils mènent une vie si chaste et pieuse que même les prêtres font preuve du plus grand respect. Ils ne se joindront pas à un groupe composé d'un personnage mauvais. Comme les autres combattants de haut niveau, ils peuvent attaquer plus facilement avec des armes de combat (épées) que les autres classes de personnages.

En plus de leur connaissance des armes et des armures, les paladins possèdent certains pouvoirs divins en récompense de leur dévotion. Ils résistent très bien à la magie et à l'empoisonnement, et sont immunisés contre toute maladie. Ils peuvent utiliser leurs pouvoirs de guérison une fois par jour (2 points de vie par niveau atteint). Ils sont entourés en permanence d'une Aura de Protection contre le Mal qui agit sur le groupe tout entier. Tous les assaillants ennemis subissent de légers dégâts supplémentaires si un paladin est dans le groupe.

A partir du niveau 3, les paladins peuvent tourner les morts, comme les prêtres de niveau 1. A partir du niveau 9, ils peuvent apprendre certains sorts de prêtre, mais ne peuvent pas utiliser les parchemins. Les paladins méditent pour apprendre

leurs sorts et les utilisent comme les prêtres.

Les Paladins peuvent utiliser les sorts suivants:

Bénédiction(Bless),Soins Légers(Cure Light Wounds),Détection Magie (Detect Magic),Protection contre le Mal(Protection from Evil), Ralentir Poison(Slow Poison).

- * Facultés obligatoires:Force,Charisme.
- * Races autorisées:Humains uniquement.
- * Armes autorisées:toutes

Les Rangers sont d'excellents chasseurs,pisteurs et bûcherons.Ils sont habitués à vivre à la dure et manient à merveille l'arc et l'épée.Comme les guerriers,ils peuvent utiliser toutes les armes et armures,mais les cuirasses trop lourdes limitent certaines de leurs aptitudes.

Quand ils portent un cuir clouté ou une armure légère,les rangers peuvent combattre avec les deux mains armées sans risquer de pénalisation.Comme les autres combattants de haut niveau,les rangers attaquent plus efficacement avec une épée que les autres personnages.

- * Facultés obligatoires;Force,Dextérité,Sagesse.
- * Races autorisées:Humain,Elfe,Demi-Elfe.
- * Armes autorisées:Toutes

Les Voleurs sont difficiles à répertorier.Certains sont insatisfaits,et attaquent ceux qui ne s'y attendent pas.D'autres ont meilleur fond,mais manquent de force de caractère.

Les aventuriers expérimentés savent que la présence d'un voleur dans l'équipe prolonge leurs chances de survie,notamment en présence de serrures piégées.En montant de niveau,les voleurs améliorent leurs aptitudes à crocheter les serrures et à désactiver les pièges.

Comme ils doivent évoluer librement et facilement,les voleurs ne peuvent porter que des armures de cuir.Ils ont accès à un plus grand choix d'armes que les prêtres ou les magiciens,mais moins que les guerriers.

- * Faculté obligatoire:Dextérité
- * Races autorisées:Toutes
- * Armes utilisées:N'importe laquelle

Alignement

L'alignement indique l'attitude et la façon de vivre d'un personnage.Les diverses possibilités vont d'un extrême à l'autre,d'un personnage altruiste et droit (Bon-Loyal ou Lawful/Good)à un être très égoïste et opportuniste (Mauvais-Chaotique ou Chaotic Evil).L'alignement est formé de deux éléments:le comportement du personnage et ses convictions personnelles.

Comportement

Loyal:le personnage s'intègre parfaitement dans les structures et obéit aux règles de la société.

Neutre:le personnage fluctue entre l'obéissance aux lois et ses propres règles,et prend en compte les valeurs individuelles.

Chaotique:le personnage place sa propre personne au dessus des lois,des règles de la société,etc...

Convictions

Bon:le personnage agit de manière juste et droite.

Neutre:le personnage penche vers un comportement de situation,évaluant chaque fait.

Mauvais:le personnage agit sans aucune considération pour autrui,ou d'une manière ouvertement malveillante.

Attributs

Le nombre de points de chaque attribut est compris entre 3 et 18.Les modificateurs de races sont automatiquement pris en compte par l'ordinateur lors du calcul des points.La valeur maximum est 19,sauf pour la force des guerriers,qui peuvent gagner un pourcentage supplémentaire, preuve de leurs extraordinaires prouesses.Les valeurs les plus hautes offrent certains avantages.

La Force(Strength) indique le potentiel physique et musculaire,et la résistance.Les combattants (guerriers,rangers,et paladins) peuvent bénéficier d'une force exceptionnelle, supérieure à 18.Les potentiels exceptionnels sont indiqués par une valeur en pourcentage

(01,02,03...98,99,00)après la valeur de base (par exemple 18/23).Une grande force permet au personnage de mieux combattre.Avec des armes comme les épées ou les massues,ils frappent plus souvent et obtiennent des bonus de dégâts.Les Halflings,même guerriers,ne peuvent pas bénéficier de potentiels exceptionnels.

La Dextérité(Dexterity) indique l'agilité,la coordination des mouvements et la rapidité des réflexes.Les personnages à fort potentiel de dextérité obtiennent des bonus d'armure,qui les rendent très difficiles à atteindre.Une grande dextérité permet également de gagner des bonus lors de l'utilisation d'armes de jet comme les arcs ou les frondes.Une dextérité supérieure ou égale à 16 permet aux guerriers les plus faibles de ménager leur peine en utilisant des armes dans les deux mains.

La Constitution indique la forme, la santé et la résistance physique.Une forte constitution augmente le nombre de points de vie.Le nombre de points de vie montre combien un caractère est difficile à neutraliser ou à tuer.

L'Intelligence indique les facultés de mémorisation,de raisonnement et d'apprentissage.L'intelligence est une faculté obligatoire pour les magiciens, puisque leur habileté et leurs chances de survie dépendent de leur savoir et de l'utilisation de leurs connaissances magiques.

La Sagesse(Wisdom) est un mélange de facultés de jugement,de connaissance,de volonté et d'intuition.Les personnages à la sagesse inférieure ou égale à 7 sont

plus vulnérables à la magie. Au delà de 15 points de sagesse, les personnages sont plus résistants. Les prêtres avec un coefficient de sagesse de 13 ou plus peuvent apprendre des sorts supplémentaires (voir Tableau de Bonus de Sagesse pour les Prêtres page 42).

Le Charisme indique le magnétisme, les talents de persuasion et les capacités de commandement. Les personnages au fort quotient de charisme sont très utiles pour discuter avec les personnages non-joueurs que vous rencontrerez au cours de l'aventure.

Autre Caractéristiques.

En plus de sa race, profession et attributs, chaque personnage possède d'autres caractéristiques qui évoluent au cours du jeu: la classe d'armure (AC), les points de vie, les points d'expérience, le niveau et l'alignement.

La Classe d'Armure (AC) vous indique si le personnage est difficile à atteindre ou à blesser. Plus l'AC est faible, plus le personnage est difficile à atteindre. Une bonne classe d'armure peut signifier plusieurs choses.

Un personnage sera difficile à atteindre s'il est équipé d'une armure magique, alors que son adversaire aura le même coefficient d'AC parce qu'il est petit et rapide. Cette valeur ne change que lorsque les personnages trouvent et utilisent de nouvelles armures ou boucliers.

Une bonne dextérité augmente les points d'AC d'un personnage.

Les Points de Vie (Hit Points) indiquent si un personnage est difficile à tuer ou à neutraliser. Plus vous en avez, mieux c'est. Chaque fois qu'une attaque passe vos défenses ou votre armure, elle cause des dommages qui affectent les points de vie. Si un personnage perd tous ses points de vie, il meurt ou sombre dans l'inconscience.

Les Points d'Expérience sont le résultat des prouesses de votre personnage. Vous gagnerez de l'expérience en éliminant des monstres, en trouvant des trésors, et en résolvant les différents puzzles de l'aventure. Si les facultés obligatoires d'un personnage sont supérieures ou égales à 16, il gagnera chaque fois 10% de points d'expérience en plus. Les personnages montent de niveau lorsqu'ils ont assez de points d'expérience. Tous démarrent avec une certaine expérience, ces points étant distribués dans les différentes professions d'un personnage s'il est multi-classe.

Le Niveau vous indique la progression d'un personnage dans une profession. Dès qu'un personnage a obtenu suffisamment de points d'expérience pour gagner un niveau, il gagne des points de vie, une meilleure aptitude au combat, et une résistance accrue aux effets des poisons et de la magie. Les magiciens, les prêtres et les paladins de haut niveau peuvent également apprendre de nouveaux sorts plus puissants. Le changement de niveau se fait automatiquement dès qu'un personnage a gagné assez de points d'expérience. Vous trouverez la table de Progressions de Niveau page 42.

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts décrits ci-dessous comportent des indications de Portée(Range) et de Durée (Duration). Ces caractéristiques se définissent comme suit:

Note: 1 carré représente 1 espace équivalent à celui où se tiennent vos quatre aventuriers.

Portées:

* 0 = La cible doit être au même endroit que le joueur (n'affecte que les membres de l'équipe).

* Courte = La cible doit être à une distance d'un carré.

* Moyenne = La cible peut être distante de deux carrés.

* Longue = Touche toute cible visible sur la trajectoire du sort

Durées:

* Instantanée = Flash ou effet très bref.

* Courte = Effet temporaire, dure le temps d'un combat

* Moyenne = Effet prolongé, protégeant votre équipe, lui permettant d'explorer le donjon pendant quelque temps.

* Longue = Effet prolongé

* Permanent = Disponible pendant tout le jeu.

SORTS DE MAGE DE NIVEAU 1

Armure (Armor)

* Portée: 0

* Durée : Spéciale

* Zone d'effet: 1 Personnage

Ce sort permet à un magicien d'entourer un personnage d'un champ de protection magique aussi efficace qu'une cotte de maille enchaînée (Chain Mail-AC 6) de classe 6. Ce sort n'affecte pas les personnages équipés d'une armure de classe 6 ou plus, et ne peut pas s'ajouter au sort de Bouclier (Shield). Le sort protège le personnage jusqu'à 8 points de dégâts (+ 1 par niveau). Il devient inefficace si un sort Anti-Magie (Dispel Magic) est lancé par l'adversaire.

Jet de Flammes (Burning Hands)

* Portée: Courte

* Durée : Instantanée

* Zone d'effet: 1 Ennemi

Quand un magicien lance ce sort, un jet de flammes brûlantes jaillit de ses doigts. Les dégâts infligés par les flammes augmentent avec le niveau et les pouvoirs du magicien. Le sort inflige de 1 à 3 points de dégâts + 2 points par niveau. Par exemple, un magicien de niveau 10 causera de 21 à 23 points de dégâts.

Détection Magie (Detect Magic)

* Portée: 0

* Durée : Courte

* Zone d'effet: Objets transportés

Ce sort permet au magicien de savoir si un des objets transportés par le groupe est magique. Tous les objets magiques transportés sont indiqués pendant un court moment.

Missile Magique (Magic Missile)

- Portée: Longue
- Durée : Instantanée
- Zone d'effet: 1 ennemi

Le magicien crée une sphère de forces magiques qui frappent la cible avec précision. S'il y a plusieurs monstres, le missile frappe automatiquement le ou les adversaires qui se trouvent du même côté que le personnage. Les Missiles Magiques occasionnent plus de dégâts quand le mage gagne des niveaux. Au départ, un Missile Magique occasionne de 2 à 5 points de dégâts, et 2 à 5 points de plus par tranche de 2 niveaux. Un magicien de niveau 1 ou 2 cause de 2 à 5 points de dégâts, un magicien de niveau 3 ou 4 cause de 4 à 10 points, etc...

Bouclier (Shield)

- Portée: 0
- Durée : Moyenne
- Zone d'effet: Personnage qui lance le sort

Ce sort crée une barrière invisible devant le magicien qui dévie toute attaque de Missiles Magiques. Il offre aussi une protection équivalente à une armure de classe 2 (AC2) contre les armes de jet (fléchettes, lances) et de classe 3 (AC3) contre les projectiles tirés (flèches, pierres).

L'effet de ce sort n'est pas cumulatif avec le sort d'Armure (Armor). Sa durée augmente avec le niveau du personnage.

Décharge Electrique (Shocking Grasp)

- Portée: Courte
- Durée : Variable ou jusqu'au contact avec un monstre
- Zone d'effet: 1 ennemi

Ce sort crée un puissant champ électrique dans les mains du personnage. Ce champ reste actif jusqu'à ce que le sort se dissipe ou que le personnage touche une créature proche. Quand le sort est lancé une main apparaît dans la main du personnage. Utilisez la comme une arme. Le sort cause de 1 à 8 points de dégâts + 1 point par niveau. Par exemple, un magicien de niveau 10 cause de 11 à 18 points de dégâts. La durée du sort va de moyenne à longue suivant le niveau du personnage.

Sorts de Magicien de Niveau 2

Invisibilité (Invisibility)

- Portée: 0
- Durée : Spéciale
- Zone d'effet: 1 personnage

Ce sort permet à la cible de disparaître. Le personnage reste invisible jusqu'à ce

qu'il attaque un monstre ou qu'il soit touché. Certains adversaires puissants peuvent sentir un personnage invisible, ou même le voir.

Flèche d'Acide (Melf's Acid Arrow)

- * Portée: Longue
- * Durée :Spéciale
- * Zone d'effet: 1 ennemi

Ce sort crée une flèche magique qui frappe sa cible comme si elle était tirée par un guerrier de même niveau que le magicien. La distance n'affecte pas la force d'impact du sort. Une flèche d'acide cause de 2 à 8 points de dégâts par attaque. Pour chaque tranche de 3 niveaux, vous bénéficiez d'une attaque supplémentaire. Par exemple entre les niveaux 3 et 5 la flèche attaquera 2 fois, et trois fois entre les niveaux 6 et 8.

Boule Puante (Stinking Cloud)

- * Portée: Moyenne
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet: 1 carré

Ce sort crée un nuage de gaz nauséabonds. Toute créature ou personnage se trouvant dans le nuage est pris de vomissements et incapable de combattre. La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.

Sorts de Magicien de Niveau 3

Rompre Magie (Dispel Magic)

- * Portée: Longue
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet: Equipe d'aventuriers

Ce sort annule tout sort lancé contre votre équipe. Il n'interfère pas sur les sorts de Soins (Cure), mais annulera les sorts de Paralysie 1 (Hold Person), de Nuage de Poison (Cloudkill), et les sorts similaires.

Boule de Feu (Fireball)

- * Portée: Longue
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet: Carré visé

Une Boule de Feu crée une explosion de flammes sur le carré visé. L'explosion cause de 1 à 6 points de dégâts par niveau jusqu'au niveau 10. Par exemple, un magicien de Niveau 10 cause de 10 à 60 points de dégâts.

Flèche de Feu (Flame Arrow)

- * Portée: Longue
- * Durée :Spéciale
- * Zone d'effet: 1 ennemi

Le personnage envoie une «flèche» d'énergie pure qui cause de 3 à 30 points de dégâts. Quand le magicien a atteint le niveau 10, l'effet est multiplié (de 6 à 60

points de dégâts).

Vitesse (Haste)

- * Portée:0
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:1 personnage par niveau

Ce sort permet à tous les personnages visés de bouger et d'attaquer deux fois plus vite que normalement.La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.

Paralyse 1 (Hold Person)

- * Portée:Longue
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:1 à 4 ennemis

Ce sort est efficace sur les humanoïdes,les demi-humains et les humains.Ils sont paralysés et ne peuvent plus bouger ou parler.La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.

Invisibilité Groupe (Invisibility 10"Radius)

- * Portée:0
- * Durée :Spéciale
- * Zone d'effet:Toute l'équipe

Ce sort est semblable à celui d'Invisibilité,mais il affecte l'équipe entière.Si un des personnages est touché,il redevient visible.Si un des personnages attaque pendant la durée du sort,le charme est rompu.

Foudre (Lightning Bolt)

- * Portée:Longue
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet:2 carrés

Ce sort permet à un magicien de créer une puissante décharge d'énergie électrique.L'éclair frappe sa cible et continue sur le carré suivant.Il cause de 1 à 6 points de dégâts par niveau jusqu'au niveau 10 maximum.Par exemple,un magicien de niveau 10 cause de 10 à 60 points de dégâts.

Coup du Vampire (Vampiric Touch)

- * Portée:Courte
- * Durée :1 attaque
- * Zone d'effet:Personnage qui lance le sort

Quand le personnage touche un adversaire,le sort cause de 1 à 6 points de dégâts par tranche de 2 niveaux.Par exemple, un magicien de niveau 10 causera de 5 à 30 points de dégâts.Pendant l'attaque,ces points sont récupérés par le magicien,et chaque point de dégât subi s'il est touché est déduit du nombre de points «vampirisés».Quand le personnage lance le sort, une main apparaît dans sa main droite.Utilisez la comme une arme.Cesort n'a aucun effet sur les morts-vivants comme les squelettes.

Sorts de Magicien de Niveau 4

Peur (Fear)

- * Portée:0
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:2 carrés

Avec ce sort le magicien projette un cône invisible de terreur.Toute créature touchée par ce sort tournera les talons et s'enfuira à toutes jambes.La durée pendant laquelle l'effet de terreur persiste dépend du niveau du personnage.La durée du sort augmente avec le niveau du magicien.

Tempête de Glace (Ice Storm)

- * Portée:Moyenne à longue
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet:1 zone en forme de croix de 3x3 carrés

La tempête générée par ce sort consiste en une pluie torentielle d'énormes grêlons.Le sort cause de 3 à 30 points de dégâts sur les ennemis visés.La portée du sort dépend du niveau du personnage.

Peau de Pierre (Stoneskin)

- * Portée:0
- * Durée :Spéciale
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort protège de toutes les attaques d'armes,armes de jet,et projectiles,et de pratiquement toutes les attaques physiques.

Le sort dure de 1 à 4 attaques +1 pour chaque tranche de 2 niveaux.Par exemple,un magicien de niveau 9 protégera un personnage avec ce sort pendant 5 à 8 attaques.

Sorts de Magicien de Niveau 5

Nuage de Poison (Cloudkill)

- * Portée:Courte
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:Carré visé

Ce sort génère un nuage de vapeurs nocives qui détruit instantanément les monstres comme les Vers Géants,mais d'autres comme les Chiens de l'Enfer peuvent y survivre.La durée de l'effet dépend du niveau du personnage.

Cône de Froid (Cone of Cold)

- * Portée:0
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet: 3 carrés

Avec ce sort, le magicien projette un cône de froid à très basse température.L'engourdissement provoqué cause de 2 à 5 points de dégâts x par 10 points par niveau.Par exemple,un magicien de niveau 10 causera de 20 à 50 points de dégâts.

Paralyse 2 (Hold Monster)

- * Portée:Longue
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:1 carré

Ce sort est similaire au sort de Paralyse 1 ,mais touche plus d'ennemis.Il n'a aucun effet sur les morts-vivants.La durée du sort dépend du niveau du personnage.

Sorts de Prêtre de Niveau 1

Bénédiction (Bless)

- * Portée:0
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:Toute l'équipe

Ce sort remonte le moral de tout votre groupe d'aventuriers.Tous les personnages gagnent un bonus d'attaque.Il n'est pas cumulatif,et peut être lancé par les paladins.

Blessures Légères (Cause Light Wounds)

- * Portée:Courte
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 ennemi

Ce sort inflige de 1 à 8 points de dégâts à un adversaire.

Soins Légers (Cure Light Wounds)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 personnage

En utilisant ce sort sur un personnage blessé, le prêtre peut soigner de 1 à 8 points de vie.Ce sort peut être utilisé par les paladins.

Détection Magie (Detect Magic)

- * Portée:0
- * Durée :Courte
- * Zone d'effet:Objets transportés

Ce sort permet au prêtre de savoir si un des objets transportés par le groupe est magique.Tous les objets magiques transportés sont indiqués pendant un court moment.Les paladins peuvent utiliser ce sort.

Protection contre le Mal (Protection from Evil)

- * Portée:0
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort entoure le personnage choisi d'une enveloppe magique.Cette enveloppe diminue les attaques de toutes les créatures à alignement mauvais.La durée du sort dépend du niveau du personnage.Les paladins peuvent utiliser ce sort.

Sorts de Prêtre de Niveau 2

Secours (Aid)

- * Portée:0
- * Durée :Courte à Moyenne
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort agit comme le sort de Bénédiction(Bless), mais renforce les attaques du personnage de 1 à 8 points supplémentaires.Les points de dégâts infligés à l'adversaire sont retirés avant ceux du personnage s'il est blessé au combat.La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.

Epée de Feu (Flame Blade)

- * Portée:Courte
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:1 ennemi

Ce sort permet de projeter une flamme en forme d'épée avec les mains.La lame de feu attaque comme une épée normale et cause de 7 à 10 points de dégâts.Quand le sort est lancé, une épée de feu apparaît dans la main du personnage.Utilisez la comme une arme.Le sort est moins efficace sur les créatures résistantes au feu.La durée du sort dépend du niveau du personnage.

Paralyse 1 (Hold Person)

- * Portée:Longue
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:1 à 4 ennemis

Ce sort est efficace sur les humanoïdes,les demi-humains et les humains. Ils sont paralysés et ne peuvent plus bouger ou parler.La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.

Ralentir Poison (Slow Poison)

- * Portée:0
- * Durée :Longue
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort ralentit les effets des poisons sur un personnage pendant un certain temps.Quand l'effet se dissipe, le personnage souffre des effets normaux du poison jusqu'à ce qu'un sort d'Antidote (Neutralize Poison) soit utilisé.La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.Les Paladins peuvent l'utiliser.

Sorts de Prêtre de Niveau 3

Nourriture & Eau (Create Food & Water)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:Spéciale

Ce sort permet au prêtre de nourrir toute l'équipe.Quand un personnage n'a plus de nourriture,et que vous ne pouvez plus le nourrir,il perd 1 point de vie toutes les 24 heures et les magiciens et les prêtres affamés sont incapables de lancer des sorts.

Rompres Magie (Dispel Magic)

- * Portée:Longue
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet:Equipe d'aventuriers

Ce sort annule tout sort lancé contre votre équipe. Il n'affecte pas les effets des sorts de Soins(Cure),mais annulera les sorts de Paralysie 1 (Hold Person),de Nuage de Poison(Cloudkill),et les sorts similaires.

Vêtement Magique (Magical Vestment)

- * Portée:0
- * Durée :Moyenne
- * Zone d'effet:personnage qui lance le sort

Ce sort agit sur les vêtements du prêtre,et offre une protection équivalente à une cotte de mailles enchaînées de classe 5 (Chain Mail AC5) +1 point par tranche de 3 niveaux au dessus du niveau 5.Par exemple,un prêtre de niveau 10 aura une protection de classe 3 (AC3).Ce sort n'est pas cumulatif,et ne peut pas non plus se cumuler avec des sorts de type Armure (Armor).La durée du sort augmente avec le niveau du personnage.

Prière (Prayer)

- * Portée:0
- * Durée :Courte à moyenne
- * Zone d'effet:Toute l'équipe

Ce sort est une version plus puissante du sort de Bénédiction(Bless) du niveau 1.Le sort augmente les aptitudes de combat du groupe et réduit celles des ennemis.Il n'est pas cumulatif.La durée du sort dépend du niveau du personnage.

Anti-Paralysie (Remove Paralysis)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:De 1 à 4 personnages

Ce sort annule les effets de type paralysant,notamment les sorts de Paralysie (Hold Person et Hold Monster) et ceux de Ralentissement (Slow).

Sorts de Prêtre de Niveau 4

Blessures Graves (Cause Serious Wounds)

- * Portée:Courte
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 ennemi

Ce sort est identique au sort de Blessures Légères (Cause Light Wounds),mais il cause de 3 à 17 points de dégâts.

Soins Graves (Cure Serious Wounds)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort est identique au sort de Soins Légers (Cure Light Wounds),mais il soigne de 3 à 17 points de vie.

Antidote (Neutralize Poison)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort soigne un personnage de tous les poisons et venins. Il ne peut pas ressusciter un personnage mort d'empoisonnement.

Protection contre le Mal:Groupe (Protection from Evil 10"Radius)

- * Portée:0
- * Durée :Moyenne à longue
- * Zone d'effet:Toute l'équipe

Ce sort est identique au sort de Protection contre le Mal du niveau 1, mais il protège tout le groupe. La durée de l'effet dépend du niveau du personnage.

Protection Anti-Foudre (Protection from Lightning)

- * Portée:0
- * Durée :Spéciale
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort protège de toute attaque de type électrique. Si le sort est lancé sur lui-même par le prêtre, il est protégé de toute attaque jusqu'à dissipation des effets ou jusqu'à: 10 points X nombre de points de dégâts de ce type que le prêtre peut infliger selon son niveau. Si le sort est lancé sur un autre personnage, il protège des attaques électriques et réduit les dégâts de 50 %. La durée du sort va de moyenne à longue suivant le niveau du personnage.

Sorts de Prêtre de Niveau 5

Blessures Mortelles (Cause Critical Wounds)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 ennemi

Ce sort est identique au sort de Blessures Légères (Cause Light Wounds), mais cause de 6 à 27 points de dégâts.

Soins Critiques (Cure Critical Wounds)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort est identique au sort de Soins Légers du niveau 1, mais soigne de 6 à 27 points de vie.

Colonne de Feu (Flame Strike)

- * Portée:Longue
- * Durée :Instantanée
- * Zone d'effet:Carré visé

En utilisant ce sort, le prêtre fait descendre des cieux une colonne de feu. Les créatures atteintes par le feu subissent de 6 à 48 points de dégâts.

Résurrection (Raise Dead)

- * Portée:0
- * Durée :Permanente
- * Zone d'effet:1 personnage

Ce sort permet au prêtre de tenter la résurrection d'un personnage,sauf si c'est un elfe.Les chances de réussite dépendent de la constitution du personnage et du hasard.Quand un personnage est ressuscité,il perd définitivement 1 point de Constitution.

Les Origines

Il y a mille ans,la Cité de Waterdeep n'était qu'une halte pour les marchands qui faisaient du commerce dans le Nord.Quelques tribus dispersées venaient sur la côte pour y échanger leurs peaux contre de la pacotille,des armes et des outils.Quand le commerce marchait mal,les marchands mouillaient leurs bateaux dans la baie et remplissaient leurs cales de bois pour compenser leurs pertes.Plusieurs tribus locales vinrent s'installer et cultivèrent les terres.Un comptoir permanent se forma petit à petit le long des côtes.

Peu après,ce havre d'abondance se transforma en champ de bataille.Des tribus de guerriers pillaient les fermes,plusieurs Seigneurs de Guerre s'affrontèrent pour le contrôle du comptoir si convoité et de ses terres fertiles.Finalement,un chef du nom de Simoar s'empara des fermes,des quais et des bâtiments du comptoir de commerce.Nimoar fit construire une palissade et des talus autour de celui-ci.Au printemps suivant,la petite communauté repoussa plusieurs attaques de pirates et commença à prospérer.La Guerre de Trolls et le Développement de Waterdeep
Sous le règne de Nimoar,le comptoir marchand de Waterdeep devint une petite cité fortifiée.Pendant ce temps,plus loin vers le nord,les tribus d'orques étendaient leurs territoires.Ils descendirent de leurs repaires de montagne et envahirent les vallées.Les nains et les elfes subirent la plupart des agressions,les orques attaquant rarement les tribus d'humains ou la récente cité de Waterdeep.La vraie menace venait des tribus repoussées par les orques qui descendaient vers le sud,les «immortels»,nom donné jadis aux trolls.Nimoar s'éteignit de mort naturelle au début de cette guerre.Les jeunes seigneurs, fidèles au vieux chef, défendirent vaillamment Waterdeep avec leurs troupes.La ville fut envahie de réfugiés, en quête d'un abri derrière les hautes murailles.La guerre dura une décade,jusqu'à ce qu'un jeune magicien venu du nord,Ahghairon,arrive pour rétablir l'équilibre.Les «immortels» furent détruits ou chassés.

Craignant de nouveaux assauts,les hommes de la cité de Waterdeep érigèrent un donjon sur les flancs du Mont Waterdeep.Le donjon contrôlait tout mouvement entre les terres et la cité.Une attaque des trolls serait accueillie par une pluie mortelle de flèches enflammées.Beaucoup de ceux qui avaient cherché refuge dans la cité pendant la Guerre des Trolls restèrent sur place et construisirent plusieurs fortifications pour protéger les nouvelles fermes.

Les Premiers Seigneurs de Waterdeep

Après la Guerre des Trolls, la cité libre de Waterdeep fut gouvernée par les Seigneurs de Guerre. Le jeune magicien Ahghairon acquit pouvoir et connaissance et devint un grand magicien. Au cours de ses recherches et de ses voyages, il découvrit une Potion de Longévité. Le sorcier, devenu immortel, offrit sa sagesse et son expérience et devint l'une des grandes figures de Waterdeep. Dans sa 112^{ème} année, Ahghairon eut un différend avec Raurlo, le Seigneur de Guerre de Waterdeep. Raurlor voulait utiliser les richesses et l'arsenal puissant de la cité pour lancer une campagne de nouvelles conquêtes. Ahghairon défia en public le Seigneur de Guerre, devant une foule de citoyens et de notables. Lorsque Raurford ordonna l'arrestation et l'emprisonnement du magicien, Ahghairon s'éleva dans les airs, hors de portée des gardes et du Seigneur de Guerre furieux. Raurlor sortit son épée et attaqua le sorcier. Ahghairon riposta en changeant l'épée en une énorme vipère venimeuse. Elle mordit le Seigneur de Guerre qui mourut dans d'horribles souffrances.

Ahghairon réunit alors tous les officiers de Waterdeep et les grandes familles de la cité. Des messagers furent envoyés à travers le pays pour convoquer tous les Seigneurs de Guerre au palais, où les flammes entouraient le trône désormais vide de Raurlor. Lorsque tous furent arrivés, Ahghairon fit un geste et les flammes disparurent, laissant le trône intact. Puis le magicien s'assit sur le Trône, et se proclama premier Seigneur de Waterdeep, déclarant que désormais la sagesse et la paix régneraient sur la cité. Puis Ahghairon forma les premiers Seigneurs, chacun ayant une voix, même le vieux magicien. Lors de leurs apparitions en public, ils portaient des cagoules, et leur nom était tenu secret. Les Seigneurs étaient au dessus des mesquineries et manipulations politiques, et ensemble, ils oeuvraient pour la Justice Suprême.

La Guerre des Maîtres de Guilde

Ahghairon et les autres seigneurs régnèrent sagement et efficacement pendant deux siècles. Les seigneurs firent construire des routes. Des guildes furent créées pour favoriser l'expansion du commerce et de l'artisanat de la cité, qui commençait à être réputé. La ville devint cinq fois plus grande, et deux fois plus de murailles furent érigées à cette époque. Après de longues années d'un règne pacifique et éclairé, les forces d'Ahghairon faiblirent. Les pouvoirs qui lui avaient donné son éternelle jeunesse ne suffisaient plus à effacer les années, et le vénérable sorcier mourut. La cité entière fut affligée, et il fut enterré lors de la plus grande cérémonie qu'on n'ait jamais vue. Les disciples du vieux magicien entourèrent sa sépulture de puissantes défenses magiques et de sorts de protection. A ce jour, personne n'a réussi à la violer.

Lors de la fin du règne d'Ahghairon, certains Maîtres de Guilde puissants apprirent facilement le nom de presque tous les Seigneurs de Waterdeep.

Lorsque le vieux magicien fut enterré, les Seigneurs furent assassinés et les Maîtres de Guilde prirent le contrôle de la cité. Ils régnèrent brièvement pendant six années sanglantes. Presque tous furent tués. Seuls survécurent Lhorar Gilddeggh, de la Guilde des Marins, et Ehlemm Zoar, de celle des Joailliers. Ces deux

conspirateurs impitoyables étaient les pires ennemis, et la cité dut subir sans cesse leurs complots et leurs querelles. Les combats entre les troupes des deux chefs étaient monnaie courante. Puis, las des effusions de sang, ils signèrent une trêve. Deux trônes furent installés au château de Waterdeep, et c'est là que les Seigneurs Magistrats, comme on les nommait, discutaient et inventaient des décrets.

Le Retour des Seigneurs

Un jour, deux hommes arrivèrent à la Cour des Seigneurs Magistrats. Ils portaient les robes et les cagoules noires que portaient les Seigneurs de Waterdeep. Personne ne savait d'où venaient ces deux hommes masqués. S'ils étaient vraiment des Seigneurs, pourquoi avoir gardé le silence si longtemps? Lorsqu'ils arrivèrent devant les Magistrats, ils demandèrent aux deux Maîtres de Guilde de quitter immédiatement la cité. Les Seigneurs Magistrats refusèrent, se moquant de l'impudence des deux hommes. Le plus petit d'entre eux fit un geste, et les deux souverains disparurent avec leurs trônes dans une gigantesque explosion.

Ils étaient bien Seigneurs de Waterdeep. L'un était une femme, Lady Shilarn, élève d'Ahghairon lui-même et héritière du titre de Premier Seigneur de la cité. L'autre était un bûcheron du nom de Baeron. C'étaient les plus jeunes des anciens Seigneurs, et leur identité secrète n'avait pas été découverte par les cupides Maîtres de Guilde.

Baeron demanda aux chefs de la cité et aux chefs des grandes familles de s'unir, ou de quitter la cité à jamais. Parlant comme jadis le fit Ahghairon, Baeron déclara aux nobles et aux citoyens que le fratricide de la Guerre des Guildes «ne devait pas se reproduire». «Si nous voulons une cité sûre et paisible», leur dit-il, «vous devrez me soutenir comme jadis vous avez approuvé Ahghairon». «Les deux Seigneurs», dit-il, «se réuniront désormais plus souvent». Pour prouver sa bonne foi, il ôta sa cagoule et déclara: «Je suis Baeron. Je serais Seigneur comme Ahghairon le fut jadis. Je vivrais à nouveau en sécurité dans ma cité». Ainsi commença le règne actuel des Seigneurs de Waterdeep.

Le Nouveau Règne des Seigneurs de Waterdeep

La paix revint dans la cité où régnaient les deux Seigneurs. Pour mieux protéger le secret de l'identité des nouveaux membres, Baeron choisit certains citoyens de qualité et les nomma Magistrats, ou «Robes Noires», d'après leur habit. Les Magistrats n'avaient pas les pouvoirs des Seigneurs mais jugeaient et appliquaient les lois dans les affaires courantes. Les Seigneurs se réunissaient dans le plus grand secret, et prenaient les rares décisions importantes sans les Magistrats. Lentement, les habitants de Waterdeep se rendirent compte que le nouveau règne serait long et juste. Waterdeep inspira alors la crainte et le respect, et obtint le titre mérité de «Joyau du Nord».

Les Seigneurs d'aujourd'hui

D'après la tradition d'Ahghairon et de Baeron, l'un des Seigneurs ne porte pas de cagoule, pour représenter les Seigneurs auprès des citoyens. Le Seigneur actuel est Piergeiron, connu aussi sous le nom de «Paladinson», du nom de son père, célèbre paladin, Athar, le «Chevalier Etincelant». Paladinson est également

Commandeur des Vigiles et Superviseur de la Garde.

Il parle lentement, en pesant ses mots, et cache un fin esprit sous une apparence taciturne. Comme d'habitude, nombre de rumeurs circulent au sujet des noms des autres Seigneurs. Certains disent que le sorcier Khelben Arunson, ami et confident de Paladinson, est certainement l'un des Seigneurs. Bien sûr, le nombre de noms chuchotés est supérieur un nombre réel de Seigneurs.

BESTIAIRE



Le Beholder: Connue également comme «Oeil Tyran» ou «Oeil aux yeux multiples», cet horrible monstre solitaire se trouve généralement sous terre. Les Beholders

ont un corps sphérique et se déplacent par lévitation. Il possède dix tentacules terminés par un oeil, ainsi qu'un gros oeil central, et une bouche béante bordée de plusieurs rangées de dents acérées. Chacun de ses yeux possède un pouvoir magique, le beholder peut lancer un sort différent avec chacun d'eux. Heureusement, tous les yeux ne peuvent attaquer en même temps un ennemi. Les Beholders ont une peau dure et rugueuse, et sont extrêmement difficiles à atteindre pendant un combat.



Displacer Beast: Cette créature ressemble à un puma noir et bleu avec deux puissants tentacules partant des épaules. Les tentacules se terminent par des saillies de corne pointues qui peuvent traverser même les armures en acier. L'animal mesure de 2m50 à 3m50 de long et peut peser plus de 250 kilos. Le nom de ces créatures vient de leur faculté la plus dangereuse: la capacité de dépla-

cer leur image jusqu'à 1 m de là où elles se trouvent, ce qui les rend très difficiles à atteindre.



Drow: Ces étranges créatures possèdent la tête et le haut du corps d'un drow, et le bas d'une araignée géante. Quand les drows les plus habiles atteignent le ni-

veau 6, leur prêtresse leur fait subir un test. Ceux qui réussissent sont assignés à des tâches particulières. Ceux qui échouent sont transformés en droids et sont bannis de la société des drows. Les droids peuvent lancer des sorts et savent manier les armes.

Drow: Il y a très longtemps, les drows faisaient partie de la communauté des elfes qui habitaient encore dans les forêts. Quelque chose les a rendu mauvais, et les a éloigné de la



lumière. Ils vivent maintenant dans leurs cavernes et cités souterraines. Les drows sont plus petits et moins bien bâtis que les humains. Ils ont la peau noire et les cheveux clairs, souvent blancs. Ils connaissent certains sorts, et utilisent souvent des épées en alliage d'adamite.



Nains: Ces semi-humains trapus mesurent 1m20 à 1m50 et pèsent entre 65 et 85 kilos. Les nains sont de féroces guerriers, et résistent aux poisons et à la magie.



Flind: Cette créature humanoïde ressemble vaguement à un humain hypermusclé à tête de chien. Les flinds ont une intelligence moyenne, on les rencontre dans les cavernes et au dehors.



Golem: Un golem est une créature artificielle animée par un esprit élémentaire. Le processus de création d'un golem commence par un corps fait de pierre, de métal, d'argile, voire

même de chair. Une fois le corps assemblé, son créateur doit suivre un long rituel qui lie l'élémentaire au corps, et le dirige selon ses désirs. Ce rituel est jalousement gardé par une poignée de puissants sorciers. Les golems ne connaissent pas la peur, et se battent avec détermination.



Chien de l'Enfer: Le chien de l'enfer est un grand molosse, de couleur rouille ou brune, aux yeux de braise rouge. Les ta-

ches de son pelage, ses dents et sa langue sont aussi noirs que de la suie. On décrit l'aboïement du chien de l'enfer comme «mystérieux», «caverneux», et «perturbant». La bête attaque avec son souffle de feu et ses dents acérées.



Kenku: Ces êtres ressemblent à des faucons humanoïdes, munis de bras et d'ailes. Ils mesurent entre 1m50 et 2m50, leurs plumes sont brunes, leur duvet

blanc, et leurs yeux d'un jaune brillant. Les kenkus sont d'habiles voleurs, et prennent un malin plaisir à ennuyer et à tourmenter les humains et demi-humains.



Kobold: Bien connus pour leur couardise et leur tendance au sadisme, les kobolds sont dangereux quand ils sont en groupe. Ils mesurent environ 1m et leur

peau sombre de couleur rouille est légèrement écaillée. L'odeur d'un kobold ressemble à «un mélange de chien mouillé et de marécage». Ils haïssent les gnomes, et les attaquent immédiatement. Les kobolds attaquent généralement en groupe, ou à distance.



Kuo-Toa: C'est une ancienne race d'hommes-poissons qui vivent aujourd'hui dans des cavernes souterraines. Les Kuo-toas vouent une

haine ancestrale à tout ce qui vient de la surface. Ces créatures ont un corps vaguement humain, surmonté d'une tête de poisson à large bouche. Ils ont de courtes jambes et de longues mains à trois doigts. Les kuo-toa ne portent pas de vêtements, juste un harnais pour leurs armes et leurs possessions.



Vers géants: Ce parasite visqueux se nourrit des liquides vitaux de ses victimes. Les vers se cachent dans la boue et rampent dans les marécages

et les égouts à la recherche de leur proie. Le ver géant sort de la vase lorsqu'il détecte la présence d'une créature vivante, et tente de tuer sa victime.



Guerriers Mantis: Connu sous le nom de Thri-Kreen, c'est un homme-insecte carnivore. Un guerrier manti ressemble à une mante religieuse de la taille d'un homme. Il

sont souvent armés d'une hache extrêmement tranchante. Le nom de cette arme n'a jamais été traduit dans le langage courant, mais la sinistre réputation de cet objet et des guerriers qui l'utilisent, inspire la crainte.



Mind Flayer: ou Illithid. C'est une des créatures les plus redoutées du monde souterrain. Les mind flayers se nourrissent de l'esprit des êtres intelligents. Ils sont de

couleur mauve, mesurent environ 2m et se parent d'amples robes ornées d'images de souffrance, de mort et de désespoir. Leur visage fait penser à une pieuvre, avec deux grand yeux sans pupilles.



Rust Monster: Ces créatures souterraines possèdent un appétit immodéré pour tous les métaux. Ils mesurent 1m50 de long, et possèdent une longue queue blindée et deux antennes préhensiles. Leur queue est terminée par un étrange appendice en forme de selle. Cette créature est d'ordinaire calme et paisible, jusqu'à ce qu'elle sente l'odeur du métal.

Quand elle détecte la présence de nourriture (armures, armes, etc...), elle charge. Dès que le monstre touche le métal avec son antenne, il fond et «nourrit» la bête. Même les armes magiques peuvent subir l'attaque des monstres.



Squelette: des corps animés par magie, créés et contrôlés par un puissant sorcier ou un prêtre. Les squelettes sont les moins puissants des morts-vivants, mais certains

squelettes plus résistants ont été créés à partir du corps de puissants guerriers. A cause de leur absence d'intelligence et de volonté, les squelettes sont insensibles aux sorts de Sommeil (Sleep), de Charme (Charm) et de Paralysie (Hold). Ils ne connaissent

pas la peur, et ne battent jamais en retraite.



Araignée géante: Ce prédateur hante de nombreuses régions et contribue à limiter la croissance des nuisibles tels que les kobolds ou les aventuriers. Les araignées géantes tissent leurs toiles pour prendre leurs victimes, et attaquent avec leur morsure empoisonnée.

gnées géantes tissent leurs toiles pour prendre leurs victimes, et attaquent avec leur morsure empoisonnée.



Xorn: Cette créature est native du monde de la Terre, et se nourrit de métaux précieux profondément enfouis. Le large corps d'un xorn est fait d'un matériau caillouteux, et sa bouche se trouve sur

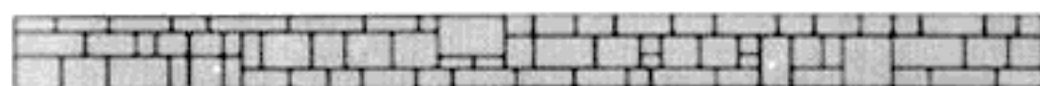
caillouteux, et sa bouche se trouve sur

le haut de sa tête. Il possède trois bras munis de griffes disposés symétriquement autour de son corps. D'après les rares attaques vécues des xorn, il semble qu'ils n'aient pas attaqué par méchanceté, mais parce qu'ils étaient attirés par des bijoux ou des métaux précieux.



Zombie: Comme les squelettes, les zombies sont des créatures morts-vivantes animées et contrôlées par des magiciens ou des prêtres. Le rituel de création ne modifie pas l'état du corps d'un zombie, et ils sont souvent dans un état avancé de putréfaction, perdent des morceaux de chair, de cheveux, voire même des membres entiers. Les zombies sont très lents et maladroits, mais ils se battent avec détermination et acharnement.

fie pas l'état du corps d'un zombie, et ils sont souvent dans un état avancé de putréfaction, perdent des morceaux de chair, de cheveux, voire même des membres entiers. Les zombies sont très lents et maladroits, mais ils se battent avec détermination et acharnement.



⇌ TABLES ⇌

NIVEAUX DE PRETRE

Niveau	Pts requis	Pts de Vie
1	0	1-8
2	1 500	+ (1-8)
3	1 500	+ (1-8)
4	3 000	+ (1-8)
5	13 000	+ (1-8)
6	27 500	+ (1-8)
7	55 000	+ (1-8)
8	110 000	+ (1-8)
9	225 000	+ (1-8)
10	450 000	+ 2

NIVEAUX DE GUERRIER

Niveau	Pts requis	Pts de Vie
1	0	1-10
2	2 000	+ (1-10)
3	4 000	+ (1-10)
4	8 000	+ (1-10)
5	16 000	+ (1-10)
6	32 500	+ (1-10)
7	64 000	+ (1-10)
8	125 000	+ (1-10)
9	250 000	+ (1-10)
10	500 000	+ 3
11	750 000	+ 3
12	1 000 000	+ 3

SORTS DES PRETRES

Niveau	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	3	2	-	-	-
5	3	3	1	-	-
6	3	3	2	-	-
7	3	3	2	1	-
8	3	3	3	2	-
9	4	4	3	2	1
10	4	4	3	3	2

BONUS DE SAGESSE (PRETRES)*

Points de sagesse	Niveau de sort			
	1	2	3	4
13	1	-	-	-
14	2	-	-	-
15	2	1	-	-
16	2	2	-	-
17	2	2	1	-
18	2	2	1	1
19	3	2	1	2

* Les sorts supplémentaires sont disponibles quand le prêtre connaît et peut utiliser tous les sorts du niveau où il se trouve.

NIVEAUX DE PALADIN

Niveau	Pts requis	Pts de Vie
1	0	1-10
2	2 250	+(1-10)
3	4 500	+(1-10)
4	9 000	+(1-10)
5	18 000	+(1-10)
6	36 000	+(1-10)
7	75 000	+(1-10)
8	150 000	+(1-10)
9	300 000	+(1-10)
10	600 000	+3
11	900 000	+3

NIVEAUX DE RANGER

Niveau	Pts requis	Pts de Vie
1	0	1-10
2	2 250	+(1-10)
3	4 500	+(1-10)
4	9 000	+(1-10)
5	18 000	+(1-10)
6	36 000	+(1-10)
7	75 000	+(1-10)
8	150 000	+(1-10)
9	300 000	+(1-10)
10	600 000	+3
11	900 000	+3
12	1 200 000	+3

NIVEAUX DE MAGICIEN

Niveau	Pts requis	Pts de Vie
1	0	1-4
2	2 500	+(1-4)
3	5 000	+(1-4)
4	10 000	+(1-4)
5	20 000	+(1-4)
6	40 000	+(1-4)
7	60 000	+(1-4)
8	90 000	+(1-4)
9	135 000	+(1-4)
10	250 000	+(1-4)
11	375 000	+1

SORTS DES MAGICIENS

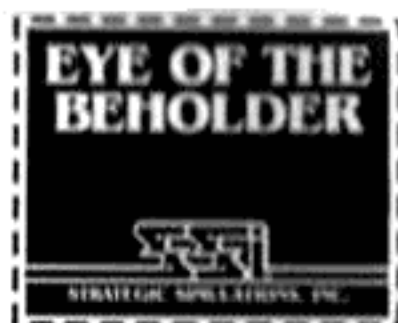
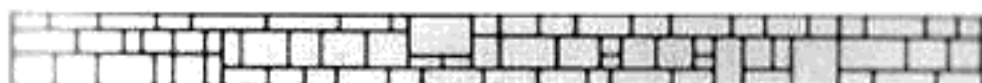
Niveau	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	3	2	-	-	-
5	4	2	1	-	-
6	4	2	2	-	-
7	4	3	2	1	-
8	4	3	3	2	-
9	4	3	3	2	1
10	4	4	3	2	2
11	4	4	4	3	3

NIVEAUX DE GUERRIER

Niveau	Pts requis	Pts de Vie
1	0	1-6
2	1 250	+(1-6)
3	2 500	+(1-6)
4	5 000	+(1-6)
5	10 000	+(1-6)
6	20 000	+(1-6)
7	40 000	+(1-6)
8	70 000	+(1-6)
9	110 000	+(1-6)
10	160 000	+(1-6)
11	220 000	+2
12	440 000	+2

SORTS DES PALADINS

Niveau	1	2
9	1	-
10	2	-
11	2	1



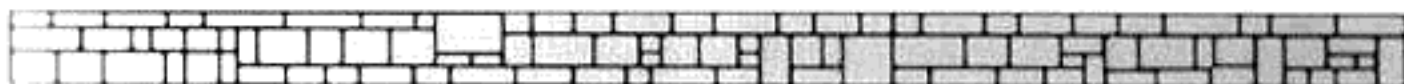
CREDITS WESTWOOD ASSOCIATES

Directeur du Développement : **Brett W.Sperry**
Conception du jeu : **Phil Gorrow, Eydie Laramore,
Paul S.Mudra, Joe Bostic**
Programmation originale : **Phil Gorrow**
Programmation sur Amiga : **Bill Stokes**
Graphismes : **Rick Parks, Aaron E.Powell,
Joseph B.Hewitt IV**
Musique et effets sonores : **Paul Mudra**
Auteur : **Eydie Laramore**
Tests : **Glenn Sperry**
Remerciements spéciaux à : **Uncle Otto**

CREDITS STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

Développement du jeu : **George MacDonald**
Assistant développement : **David Lucca, Rick White**
Manuel : **Richard Wilson**
Tests : **Michael Gilmartin, Cyrus Harris,
John Kirk, Alan Marenco, Jeff Shotwell,
Larry Webber, James Young,
John C.Boockholdt**
Tests spéciaux sur IBM : **Top Star Computer Services, Inc.**
Illustrations, conception des : **Louis Saekow Design:**
graphismes et DTP **Peter Gascoyne**
Production : **Louis Saekow Design:
Kirk Nichols & Ray Garcia**
Impression : **American Lithographers, Inc.**

Traduction française : **Stéphane Radoux.**



Traduit par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL s/ BOIS

