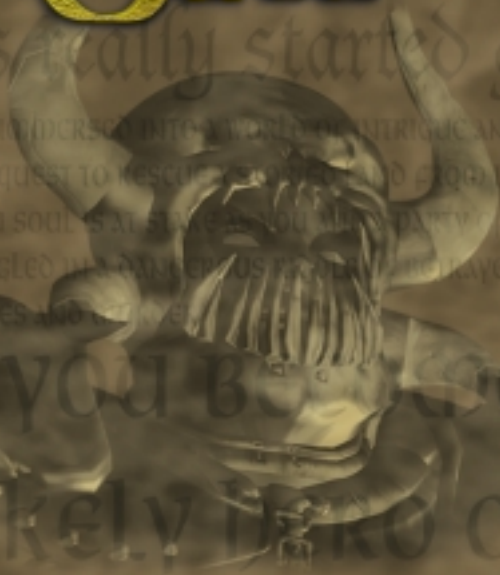




FORGOTTEN REALMS

—Campaign Setting—

Baldur's Gate



Advanced Dungeons & Dragons



A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Table des Matières

Introduction	3
Manuel 1 - Le guide de jeu	
Installation	6
Création de personnages	8
L'interface principale	13
Parties Multijoueur	29
Manual 2 – Le Grimoire de Volo	
Chapitre 1 : CONTEXTE	38
Un aperçu des Royaumes	38
<i>La Côte des Epées</i>	38
<i>Château-Suif</i>	41
<i>Baldur's Gate</i>	43
<i>Bérégest</i>	48
<i>L'Auberge de Brasamical</i>	50
Organisations Secrètes	52
Principaux Personnages.....	57
Les Monstres	62
Le Temps	68
Chapitre II : RÈGLES DU JEU	70
Règles du jeu AD&D®	70
Actions des personnages.....	72
Combats.....	76
Expérience et gain de niveaux.....	83
Attributs des personnages	84
Magie et système de sorts	96
Sorts	98
<i>Sorts de Magiciens</i>	99
<i>Sorts de Prêtres</i>	115
Equipement	126
Armes	128
Objets magiques et trésors	131
Tableaux	135
Crédits	148
Assistance Technique	152
Lexique à l'usage du voyageur	158

Introduction

Bienvenue dans l'univers de Baldur's Gate !

Vous êtes sur le point d'entreprendre un voyage qui va vous mener au-delà de tout ce que vous avez vu sur un ordinateur jusqu'à présent. Vous allez vivre une aventure empreinte de magie, d'intrigues et de funestes trahisons dans un monde peuplé de bêtes fantastiques. Vos personnages s'engagent dans l'aventure alors qu'ils ne sont encore que des novices, mais au fil du temps et de l'expérience, vos exploits seront rapidement à l'origine de maintes légendes ! Tout cela sans quitter votre siège...

Baldur's Gate s'appuie sur les règles du jeu Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) publié par TSR, Inc. le système de jeu de rôle le plus populaire jamais créé. Baldur's Gate fait revivre AD&D sur ordinateur comme aucun jeu n'a su le faire jusqu'à ce jour. Certaines modifications ont été apportées aux règles de AD&D, afin de les adapter au support informatique. Le simple fait que les ordinateurs actuels aient des difficultés à rendre toute la souplesse des règles du jeu AD&D est un témoignage de la profondeur et de la richesse de cet extraordinaire jeu de rôle.

Etes-vous prêts à plonger au cœur de l'action ? Place au jeu, qui mieux que quiconque saura vous démontrer ses qualités. Vous aurez probablement compris que Baldur's Gate est le fruit du travail acharné de toute une équipe passionnée et nous espérons que vous serez sensible au souci du détail et à l'attention dont nous avons fait preuve.

Puisse votre bras ne jamais faillir au combat !

Le Guide de Jeu

Dans la première partie du manuel, nous vous aiderons à faire vos premiers pas dans l'univers de Baldur's Gate. Vous y apprendrez comment créer des personnages, comment les faire se déplacer et agir. L'interface vous sera dévoilée dans toutes ses subtilités et vous apprendrez également à participer à des parties en mode Multijoueur.

La deuxième partie du manuel vise à planter le décor et décrit les règles du jeu. Il n'est pas nécessaire d'en connaître tous les détails pour jouer, mais mieux vous maîtriserez les règles, plus vous apprécierez le jeu.

Sauf mention contraire, tout ce que vous lirez dans le manuel s'applique à la fois aux parties en solitaire et aux parties en mode Multijoueur. Le mode Multijoueur de Baldur's Gate permet à un maximum de six joueurs de participer à la même quête. En mode solitaire, vous incarnez le protagoniste principal de l'aventure et dirigez le groupe de personnages. Dans tous les cas, l'ordinateur jouera le rôle du Maître du Donjon.

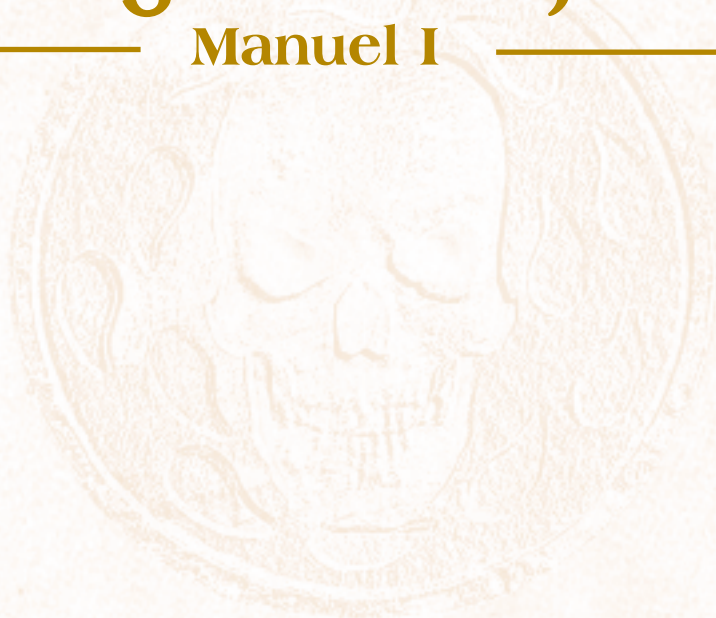


Parmi toutes les billevesées que Volo vous assénera au fil de son "grimoire", il est possible que vous trouviez quelques informations intéressantes. Bien entendu, je vous éclairerai lorsque cela s'avèrera nécessaire. - Elminster

"Lorsque cela s'avèrera nécessaire", magicien ? Mais pas quand notre ami le "souhaitera" ou qu'il vous le "demandera", c'est bien cela ? Qu'il en soit ainsi, gribouillez tant qu'il vous plaira ! - Volo

Le guide de jeu

Manuel I



Installation

Insérez le CD-ROM appelé Disque 1 de Baldur's Gate dans votre lecteur de CD-ROM et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si la fonction d'Exécution Automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icône représentant votre lecteur CD-ROM dans le " Poste de travail ". Vous verrez s'afficher la liste des fichiers contenus sur le Disque 1 de Baldur's Gate. Double-cliquez sur le fichier AUTORUN.EXE pour lancer le programme d'installation.

Après avoir installé le jeu, d'autres options seront disponibles dans le menu principal :

Désinstaller : lorsque vous serez prêt à désinstaller le jeu, l'option Désinstaller effacera tous les fichiers appropriés à l'exception de vos parties sauvegardées.

Afficher le fichier "Lisez-moi" : ce fichier contient des informations et des modifications de dernière minute qui n'ont pas pu être imprimées dans ce manuel. Veuillez prendre le temps de lire le fichier "Lisez-moi" si vous rencontrez des problèmes avec ce produit.

Enregistrer : veillez à enregistrer votre exemplaire de Baldur's Gate auprès de Black Isle Studios. Vos commentaires sont les bienvenus. Vous figurerez alors sur notre liste de publipostage et ainsi vous pourrez bénéficier d'offres spéciales et de diverses promotions.

Quitter : pour retourner sous Windows.

Afficher démos : des démos d'autres titres Black Isle Studios ont été intégrés à Baldur's Gate. Veuillez vous reporter au fichier " Lisez-moi " pour obtenir des descriptions et des instructions sur leur exécution.

Configurer : cet utilitaire vous permet d'attribuer de nouvelles touches aux raccourcis utilisés dans Baldur's Gate. Sélectionnez la touche de raccourci que vous souhaitez modifier et entrez la nouvelle touche affectée à la fonction.

Jouer : une fois la configuration effectuée, cliquez sur le bouton Jouer pour commencer une partie. Lorsque vous aurez visionné la séquence d'introduction, sélectionnez "Un seul joueur" et "Nouvelle partie" pour accéder directement à la "création de personnage" et commencer votre aventure le long de la Côte des Epées !

Lorsque le jeu est installé sur votre ordinateur, pour reprendre ou créer une partie : sélectionnez l'application Baldur's Gate dans le groupe de programmes Black Isle Studios du menu Démarrer.

Création de personnages

dans Baldur's Gate

Lorsque vous vous trouvez dans la section de "création de personnage", suivez les étapes ci-dessous ; vous pouvez cliquer sur "Annuler" à tout moment et le programme vous demandera si vous souhaitez revenir à l'écran de jeu principal. Pour revenir sur un point précis de la "création de personnage", appuyez sur la flèche pointant vers le haut dans l'angle inférieur gauche de l'écran.



SEXE

Dans un premier temps, vous déterminez le sexe de votre personnage. Deux genres vous sont proposés : masculin ou féminin. Lorsque votre choix est fait, appuyez sur le bouton "Terminé". Cette opération valide votre sélection dans tous les écrans du jeu.

* Les membres féminins des Royaumes excellent dans n'importe quel domaine. A classe équivalente, les femmes sont les égales des hommes.

* Les membres masculins des Royaumes excellent dans n'importe quelle profession, que ce soit la sorcellerie, le vol ou les arts de la guerre.

APPARENCE : sélection de portrait

Sélectionnez un portrait pour votre personnage.

Pour personnaliser un portrait, référez-vous aux instructions du fichier "Lisez-moi" sur le CD d'installation.

RACE

Sélectionnez la race de votre personnage. Six races de personnages sont à votre disposition. Faites votre choix entre : humain, nain, elfe, gnome, petites gens ou demi-elfe.

Des descriptions de chaque race apparaissent dans la zone située en-dessous des cases de sélection.

CLASSE

Les classes et les combinaisons de classes disponibles pour la race que vous aurez choisie apparaîtront en surbrillance. Choisissez la classe (la "profession") de votre personnage dans cette liste. Des descriptions de chaque classe sont présentes dans la zone située en-dessous des cases de sélection.

A ce stade, seuls les humains ne permettent pas la création de **personnages multiclassés**. Ces personnages allient les caractéristiques et les restrictions de plusieurs classes. Mais plus avant dans le jeu, les personnages humains se verront offrir la possibilité de choisir une classe supplémentaire. Ces personnages dits "**à classes jumelées**" débutent leur vie aventureuse dans une classe, mais peuvent changer de classe lors du passage au niveau supérieur. Jusqu'à ce qu'ils atteignent un niveau supérieur dans leur nouvelle classe, les compétences de leur classe antérieure ne sont pas utilisables. Dès que les personnages accèdent à un niveau supérieur à celui de leur ancienne classe, ils ont de nouveau la possibilité d'utiliser les compétences de leur classe antérieure. Il est impossible de faire progresser un personnage à posteriori dans sa classe d'origine. Notez que seuls les personnages de race humaine peuvent être des personnages à classes jumelées.

CARACTERISTIQUES

Un écran affiche les caractéristiques que l'ordinateur a attribuées de manière aléatoire à votre personnage (chaque caractéristique est calculée sur un jet de trois dés à six faces et ajustée selon la race du personnage). Les résultats des jets sont ajustés automatiquement selon la classe choisie. Par exemple, si un personnage un Paladin, il doit avoir 17 points de charisme. Si l'ordinateur obtient seulement un 12, le personnage recevra pourtant les 17 points nécessaires. Vous pouvez répartir des points d'une caractéristique à une autre, sous réserve de maintenir les valeurs minimales de race ou de classe. Chaque caractéristique s'accompagne d'un descriptif. Relancez les dés autant de fois que nécessaire pour que les caractéristiques de votre personnage vous satisfassent.

ALIGNEMENT

Votre alignement est un moyen de définir la personnalité de votre personnage. Selon la classe et la race de votre personnage, vous pouvez être limité à certains alignements. Chaque alignement s'accompagne d'un descriptif détaillé. Lisez bien chaque description avant de faire votre choix. Remarquez que vous devrez faire agir votre personnage selon l'alignement que vous lui avez défini. Si vous vous éloignez de votre alignement au cours d'une partie, vous devrez en supporter les conséquences et vous risquez même de perdre certaines de vos caractéristiques !

COMPETENCES

Tous les personnages reçoivent des points de compétences martiales. A chaque classe de personnage correspond un éventail de compétences autorisées. Chaque compétence s'accompagne d'une description détaillée. Si un personnage a le droit d'utiliser un type d'arme, il pourra s'en servir même s'il ne lui attribue aucun point de compétence. Il lui en coûtera cependant une pénalité de -1. Les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent augmenter leur expertise en ajoutant un deuxième point de compétence. Ils bénéficient ainsi d'un bonus supplémentaire pour les attaques et pour les dégâts qu'ils infligent. Vous ne pouvez pas allouer plus de deux points dans une compétence lors de la création d'un personnage et seuls les guerriers peuvent par la suite affecter plus de 2 points à une compétence donnée.

CAPACITES DE VOL

Si votre personnage est un voleur ou un personnage multiclassé ayant des capacités de vol, vous lui attribuerez des points d'aptitudes de vol. Le voleur de premier niveau possède 30 points à affecter. Il gagne ensuite 20 points supplémentaires à allouer à chaque fois qu'il monte de niveau. Les talents disponibles sont le vol, le crochetage de serrures, la détection des pièges et la furtivité (mouvements silencieux et possibilité de se cacher dans l'ombre). Chaque aptitude est décrite en détail.

SORTS

Si votre personnage est un magicien (ou un barde), un écran vous propose de choisir des sorts de premier niveau. Ce sont les sorts avec lesquels votre personnage va commencer la partie. Chaque sort est décrit.

RACE ENNEMIE

Les rôdeurs doivent choisir une race ennemie. Ils bénéficient alors de bonus lorsqu'ils combattent des créatures de cette race. Les choix proposés sont charognard, ettercap, goule, grouilleux, hobgobelin, kobold, ogre, squelette ou araignée.

APPARENCE

Vous pouvez modifier la couleur de vos cheveux et de votre peau, ainsi que les couleurs majeures et mineures de vos vêtements. Vous pourrez par la suite modifier les couleurs majeures et mineures de vos vêtements depuis la page d'inventaire du personnage. Cliquez sur la case présentant la couleur actuelle pour faire apparaître une zone de sélection comportant d'autres choix de couleurs pour chaque catégorie. Vous pouvez également personnaliser le portrait et les échantillons de voix associés à votre personnage. Ces deux éléments peuvent également être modifiés ultérieurement.

NOM

Il convient de baptiser votre personnage. Cliquez sur le champ de texte et tapez un nom. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur "Entrée" ou cliquez sur "Terminé".

FINITION DE VOTRE PERSONNAGE

Une fois toutes ces étapes franchies, cliquez sur "Accepter" ou cliquez sur la flèche pointant vers le haut, située dans l'angle inférieur gauche pour effacer le dernier champ de données et entrer de nouvelles informations.

Interface : comment jouer à Baldur's Gate

Baldur's Gate est un jeu complexe et son interface comporte plusieurs boutons. Ces derniers sont conçus pour faciliter la navigation dans l'interface. Ce chapitre décrit les éléments de l'interface, y compris toutes les fenêtres et tous les boutons. La plupart des fonctions sont évidentes, et vous pouvez donc choisir de lire ce chapitre après avoir commencé à jouer.

Utilisation de la Souris

Clic avec le bouton gauche de la souris : action



Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un élément de l'interface (bouton, personnage, objet...), cela correspond le plus souvent à une action. Vous trouverez ci-après une liste des fonctions accessibles d'un clic de souris :

- Sur un personnage ou son portrait : sélectionne le personnage (désélectionne le personnage précédent).
- En maintenant la touche MAJ enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs personnages.
- En maintenant la touche Ctrl enfoncée, vous ajoutez un personnage au groupe de personnages déjà sélectionnés.
- En double-cliquant sur le portrait d'un personnage, vous centrez la fenêtre de jeu sur ce personnage.
- Lorsqu'un seul personnage est sélectionné, les boutons qui se trouvent en dessous de la fenêtre de jeu permettent de "forcer" le personnage à accomplir un type d'action : défendre, parler, attaquer (cliquez sur une arme), détecter des pièges (V), se camoufler (V, R), voler (V), repousser les morts-vivants (C, P), faire l'imposition des mains (P), chanter (B), changer de forme (D), lancer un sort rapide (invocateurs de sorts), jeter un sort de la liste des sorts (magiciens ou prêtres), utiliser un objet de l'inventaire, utiliser un objet rapide. Lorsque plusieurs personnages sont sélectionnés, ces boutons servent à choisir une formation.

(V=Voleur, R=Rôdeur, C=Clerc, P=Paladin, B=Barde, D=Druide)

- Lorsque vous avez sélectionné un objet ou un sort, cliquez sur un

personnage ou un objet pour l'utiliser contre ou sur lui.

- Lorsque vous avez sélectionné un ou plusieurs personnages, cliquez dans la fenêtre de jeu pour que les personnages se rendent à l'endroit indiqué. (*Remarque : cliquez avec le bouton droit pour que les personnages se déplacent en formation*).

- En maintenant le bouton de la souris enfoncé et en dessinant un rectangle de sélection : sélectionne plusieurs personnages.

- Sur un objet, une porte, un PNJ : le personnage se rend sur place pour ramasser l'objet, ouvrir la porte, entamer une discussion avec un PNJ ou le combattre. Si plusieurs personnages sont sélectionnés, c'est le personnage qui est à la tête du groupe (portrait le plus haut dans la liste) qui se déplace, les autres restant immobiles.

- En cliquant sur un portrait et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, vous pouvez changer l'ordre des personnages dans le groupe : déplacez le portrait sur le portrait d'un autre personnage pour qu'ils échangent leur place dans le groupe.

- Cliquez sur l'horloge pour mettre la partie en pause et la reprendre.



Clic avec le bouton droit de la souris : informations, annulation des actions et contrôle des mouvements de formation

- Sur un portrait : affiche l'écran d'inventaire de ce personnage.

- Sur un objet ou un sort : affiche des informations sur l'objet ou le sort.

- Annule les actions en cours : annule les attaques ou désélectionne un sort.

- Sur un monstre ou un personnage non-joueur (PNJ) ou après avoir cliqué sur un personnage sélectionné : échantillon de voix de ce personnage ou de ce monstre.

- Sur le terrain : fait avancer le personnage sélectionné en formation (maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et bougez la souris pour réorienter la formation).

- Sur les emplacements d'armes rapides, de sorts rapides, d'objets rapides et de formations de groupe : permet de configurer l'arme ou le sort correspondant au bouton. Après avoir cliqué avec le bouton droit, les choix possibles s'affichent. Cliquez sur l'option de votre choix pour la valider.



Mouvements de la souris : déplace le point de vue

Que vous soyez en mode fenêtré ou en mode plein écran, la zone de jeu principale défilera vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite lorsque vous déplacez la souris vers les bords de l'écran. Ceci se produit également si vous utilisez les touches "flèches" du pavé numérique.

L'interface principale



Fenêtre de jeu

- Cliquez avec le bouton gauche pour sélectionner des personnages. Pour sélectionner plusieurs personnages : cliquer + Maj. Cliquer + Ctrl permet d'ajouter un personnage au groupe de personnages sélectionnés. Enfin, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en dessinant un rectangle de sélection, vous pouvez sélectionner simultanément plusieurs personnages.
- Cliquez avec le bouton gauche pour que le personnage sélectionné réalise une action.
- Cliquez sur le bouton droit de la souris pour annuler une action, faire avancer ou pivoter la formation lorsqu'un groupe est sélectionné.
- Notez que le curseur change de forme lorsque vous le placez sur des objets, des personnages ou des PNJ afin d'indiquer l'action qui sera accomplie si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez "forcer" une action en cliquant sur les boutons affichés en bas de l'écran.












Les curseurs d'action :



Sélectionner : sélectionner le personnage



Mouvement : déplacer le personnage ou le groupe

-  **Destination bloquée** : impossible de se rendre à cet endroit
-  **Voyage** : cliquez pour changer de zone de jeu
-  **Portes** : indique que vous allez ouvrir ou fermer la porte
-  **Entrer** : indique que vous allez pénétrer dans une pièce ou emprunter un couloir
-  **Escaliers** : pour monter ou descendre des escaliers
-  **Ramasser un objet** : pour prendre un objet
-  **Attaquer** : attaque le personnage
-  **Verrouillé** : indique la présence d'un coffre ou d'une porte dont la serrure est verrouillée ; vous pouvez tenter de l'ouvrir soit en la forçant, soit en la crochétant la serrure avec un voleur.
-  **Piège** : indique que vous pouvez essayer de désamorcer un piège avec votre voleur
-  **Vol à la tire** : indique que vous pouvez essayer de voler quelque chose au personnage ou à la créature sous le curseur.
-  **Sort** : indique que vous êtes sur le point de lancer un sort à l'endroit indiqué (il peut s'agir d'un personnage ou d'une créature).

Remarque sur les curseurs : lorsqu'une action est sélectionnée, vous pouvez la modifier en cliquant sur un bouton d'action différent, en appuyant sur la touche ECHAP ou en cliquant avec le bouton gauche sur une zone où le curseur n'a aucun effet (par exemple ailleurs que sur un objet ou un personnage). Vous pouvez désélectionner un sort en cliquant sur le bouton droit de la souris, ou au contraire le lancer en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur une créature ou une zone (selon le type de sort).

Le brouillard de la guerre : les personnages ne voient qu'à une certaine distance, et leur champ de vision est pris en considération. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas voir derrière un arbre ou à travers les murs.

Boutons affichés en bas de l'écran

Différents boutons sont affichés en bas de l'écran selon que vous sélectionnez un seul personnage ou un groupe.

Lorsque vous sélectionnez un personnage, il y a 12 boutons affichés en bas de l'écran :

Ces derniers varient en fonction du personnage sélectionné.

2 boutons d'action (touches de raccourci F1 et F2)

Ce sont les deux boutons les plus à gauche

Défendre/Protéger : protège une zone ou un autre personnage.

Lorsque ce mode est sélectionné, cliquez sur le sol et maintenez le bouton gauche de la souris puis dessinez un rectangle de sélection qui délimite la zone à protéger. Le personnage pourra se déplacer librement à l'intérieur de cette zone, mais ne la quittera pas. Il riposte aux attaques, mais ne s'éloigne pas la zone gardée ou protégée tant que vous ne lui aurez pas donné l'ordre de défendre ou de protéger une autre zone. Si vous cliquez sur un personnage pour le protéger, il sera escorté et les créatures qui l'attaquent seront contre-attaquées. Si le mode Défendre/Protéger est sélectionné et que vous avez cliqué avec le bouton gauche sur un point du sol, le personnage se rendra sur place et y restera, ripostant aux attaques.

























Dialogue : sélectionne le curseur de dialogue qui permet d'entamer une discussion avec le PNJ sur lequel vous cliquez.



5 boutons de personnages (F3 à F7)

Correspondances des boutons selon la classe du personnage

Classe	Emplacement 1 (F3)	Emplacement 2 (F4)	Emplacement 3 (F5)	Emplacement 4 (F6)	Emplacement 5 (F7)
Guerrier	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Arme rapide 4	
Paladin	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Repousser les morts-vivants	Lancer un sort
Rôdeur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Furtivité	Lancer un sort
Magicien	Arme rapide 1	Sort rapide	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Clerc	Arme rapide 1	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Druide	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Barde	Arme rapide 1	Chant du barde	Vol	Sort rapide	Lancer un sort
Voleur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Détecter les pièges	Vol	Furtivité
Guerrier/Voleur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Détecter les pièges	Vol	Furtivité
Guerrier/Clerc	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Lancer un sort
Guerrier / Magicien	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Magicien/ Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Lancer un sort
Clerc/Magicien	Arme rapide 1	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Classe	emplacement 1 (F3)	emplacement 2 (F4)	emplacement 3 (F5)	emplacement 4 (F6)	emplacement 5 (F7)

Clerc/Voleur	Arme rapide I	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Lancer un sort
Guerrier/Druide	 Arme rapide I	 Arme rapide 2	 Changer de forme	 Sort rapide	 Lancer un sort
Clerc/Rôdeur	 Arme rapide I	 Repousser les morts-vivants	 Furtivité	 Sort rapide	 Lancer un sort
Guerrier/Magicien/ Clerc	 Arme rapide I	 Arme rapide 2	 Repousser les morts-vivants	 Sort rapide	 Lancer un sort
Guerrier/Magicien/ Voleur	 Arme rapide I	 Détecter les pièges	 Vol	 Furtivité	 Lancer un sort
			 morts-vivants		 sort

Arme rapide : les emplacements d'armes rapides sont les mêmes ici que dans la page d'inventaire. Placez une arme sur chacun des emplacements disponibles (cliquez avec le bouton droit pour choisir l'arme) pour qu'elles soient rapidement accessibles (portées à la ceinture) en cas de combat.

Détecter les pièges : réservé aux voleurs. Le voleur détecte les pièges en se déplaçant. Si vous lui donnez un ordre différent, combattre ou boire une potion par exemple, le voleur arrête de rechercher d'éventuels pièges.

Vol : réservé aux voleurs. Tout ce qui a trait au vol : vol à la tire, crochetage de serrures et désamorçage des pièges, selon la cible choisie.

Furtivité : elle mélange l'art des déplacements silencieux et la capacité à se cacher dans l'ombre. Les voleurs et les rôdeurs peuvent choisir ce mode de déplacement. S'ils parviennent à se camoufler, ils deviennent pratiquement invisibles. La prochaine attaque d'un voleur est alors considérée comme une attaque sournoise, qui entraîne des dégâts doubles, triples ou quadruples selon le niveau d'expérience du voleur. Si vous vous avancez dans la lumière et que vous décidez alors de lancer une attaque, vous avez de grandes chances de vous faire repérer.

Repousser les morts-vivants : réservé aux clercs et aux paladins. Le clerc continue de repousser les morts-vivants jusqu'à ce qu'une action autre que celle du mouvement soit sélectionnée. Dans ce mode, les clercs tentent de repousser les créatures mort-vivantes (s'ils y parviennent, les mort-vivants s'enfuient, ils peuvent même être détruits si le clerc est suffisamment puissant). Les clercs maléfiques utilisant cette aptitude parviennent souvent à prendre le contrôle des mort-vivants.

Lancer un sort : seuls les prêtres et les magiciens sont capables de lancer des sorts. Cliquez sur ce bouton pour afficher les icônes des sorts mémorisés par le prêtre ou le magicien, afin que vous choisissiez le sort approprié à la situation.

Sort rapide : cliquez avec le bouton droit de la souris sur ce bouton pour afficher les icônes des sorts mémorisés et "préparez" un sort à être lancé. Il suffira pour le lancer de cliquer sur ce bouton puis de choisir une cible.

Chant du barde : aptitude du barde. Ce dernier entonne une chanson, jusqu'à ce qu'une action différente lui soit ordonnée. Pendant toute la



durée de la chanson, le moral et la chance du groupe sont plus élevés.

4 boutons d'objets (F8 à F11)

Utiliser un objet : si vous cliquez avec le bouton gauche, vous pourrez utiliser n'importe quel objet en votre possession, doté de propriétés utilisables.



Objet rapide (x3) : Ces boutons permettent de placer à votre ceinture trois objets qui seront rapidement accessibles. Pour mettre à



objet à la ceinture, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'emplacement choisi et cliquez sur un objet à y placer. Cette fonction est similaire à l'utilisation de sorts rapides. Si un objet est vide, abandonné ou échangé, il est automatiquement retiré des emplacements d'objets rapides. Si l'utilisation d'un objet provoque le lancement d'un sort sur un personnage, un monstre ou un point du terrain, le curseur changera de forme et vous devrez cliquer sur la cible pour utiliser l'objet (cliquez avec le bouton droit pour annuler son utilisation).

Les objets pourvus de pouvoirs magiques offensifs peuvent être placés dans les cases d'objets rapides, mais pas dans les emplacements d'armes rapides.

Bouton de Compétences Spéciales (F12)

Certains personnages sont dotés de compétences spéciales (par exemple des compétences spéciales réservées à certaines classes de personnages ou toute aptitude spéciale obtenue par vos personnages au cours de la partie). En cliquant sur ce bouton, une liste d'icônes de compétences spéciales s'affiche en bas de l'écran.



Imposition des mains : aptitude normalement réservée aux paladins. Ils invoquent les énergies de guérison magiques sur une cible de leur choix, et soignent 2 points de vie par niveau une fois par jour. Cette aptitude est disponible en tant que compétence spéciale.



Changer de forme : réservé aux druides (niveau 7).



Lorsque vous sélectionnez un groupe, il y a 9 boutons de formation :

Ces boutons s'affichent lorsque plusieurs personnages sont sélectionnés :

Défendre/Protéger, Dialogue et Attaque : ces boutons ne diffèrent pas de ceux qui ont été décrits ci-dessus (pour un seul personnage).

Stop : arrête toutes les actions en cours du groupe.



Bien utile lorsque vous vous apprêtez à tomber dans un piège ! -

Volo



Boutons de formation rapide

Les formations sont classées dans le même ordre décroissant que sur la barre de portraits des personnages (le personnage du haut est le "leader" de la formation, et ainsi de suite le long de la liste). Si moins de six personnages sont sélectionnés, ils s'assembleront en fonction du nombre de personnages sélectionnés, en occupant le premier emplacement, puis le deuxième, le troisième, etc. Les mouvements de formation sont effectués en cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé (pour faire pivoter la formation), ou en cliquant avec le bouton gauche, à condition dans les deux cas qu'un groupe soit sélectionné. Les formations rapides fonctionnent de la même manière que les sorts rapides, les armes rapides ou les objets rapides. Elles permettent un combat tactique en temps réel : placez votre mage au milieu de votre groupe ou placez vos guerriers à l'avant des formations. Configurez les emplacements de formations rapides en cliquant avec le bouton droit pour faire apparaître toutes les formations disponibles : cliquez ensuite avec le bouton gauche pour affecter une des formations à ce bouton. Pour utiliser une formation, cliquez simplement sur le bouton pour que le groupe l'adopte. Placez-vous ensuite en formation en cliquant sur le sol avec le bouton gauche ou en cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé pour orienter la formation.

Boutons de droite



Sélectionner tout : sélectionne ou désélectionne tous les personnages du groupe.



IA on/off : active et désactive l'IA (Intelligence Artificielle) pour un personnage ou un nombre de personnages donné. Cela signifie que les personnages dont l'IA est désactivée ne réagiront pas automatiquement aux agressions. Ils ne bougeront pas et ne feront rien qui ne fasse partie des consignes non-modifiables qui leur sont attribuées (leur personnalité, pour faire simple).



Repos : depuis de nombreux écrans de l'interface, un bouton "Repos" remplace les boutons Sélectionner tout et IA on/off. Lorsque vous sélectionnez "Repos" et que vous confirmez votre choix, vos personnages se reposent ou méditent.

N'oubliez surtout pas de choisir les sorts que vous souhaitez mémoriser avant de vous reposer. - Volo



Portraits des personnages : cliquez sur le portrait d'un personnage pour le sélectionner. En cliquant sur le portrait d'un personnage avec le bouton droit de la souris, vous accédez à son inventaire. **Notez que si vous cliquez sur un portrait avec le bouton droit lorsque la partie est en pause, le jeu reprendra !** Il est particulièrement dangereux d'accéder à votre inventaire au cours d'un combat, car vos personnages, si aucune consigne ne leur a été donnée, resteront passifs et ne riposteront pas.

Remarque sur les portraits des personnages : les couleurs des portraits de personnages vous indiquent les dégâts qu'ils subissent : des dégâts causés par des attaques ou du poison (rouge clignotant) ou s'ils sont morts (gris). Les dégâts infligés au personnage sont représentés sur son portrait sous la forme d'une barre rouge (ainsi, la partie du portrait colorée représente le pourcentage de points de vie dont le personnage dispose encore). Si vous placez le curseur sur le portrait d'un personnage, le total de ses points de vie et son nom s'affichent à l'écran dans une info-bulle. Les portraits de personnages afficheront également des icônes d'état (si votre personnage est charmé, enchanté, etc.) ainsi que l'icône du niveau supérieur (un "+") si l'un de vos personnages a accumulé suffisamment de points d'expérience pour monter de niveau.

Boutons de gauche

Les boutons situés sur la gauche de l'interface vous permettent d'accéder à divers écrans de l'interface du jeu. Les boutons sont les suivants



Reprendre la partie



Feuille de personnage



Carte



Sorts de magicien



Journal



Sorts de prêtre



Inventaire



Options

Cliquez sur le bouton qui correspond à l'écran que vous souhaitez afficher à l'écran. Si le groupe en entier est sélectionné, l'écran du "leader" s'affiche.

Infos-bulles

Ce sont les informations qui s'affichent lorsque vous laissez le curseur de votre souris sur un bouton pendant un certain temps (déterminé dans les options). Les infos-bulles de l'assistant d'aide apparaîtront également si vous laissez votre curseur sur certains objets du jeu (personnages, bâtiments, signes, etc). Pour afficher les infos-bulles instantanément, appuyez sur la touche " Tab " du clavier.

Fenêtre de dialogue

Le dialogue n'est possible que pour le personnage sélectionné ; il n'est pas possible de changer de personnage en cours de discussion. Si vous souhaitez entamer la discussion avec un autre personnage, terminez le dialogue, sélectionnez le nouveau personnage et recommencez la discussion. Si plusieurs personnages sont sélectionnés, le leader entame le dialogue. Remarque : les réactions des PNJ diffèrent selon le charisme du personnage qui entreprend le dialogue. Cependant, si vous souhaitez essayer d'utiliser un autre personnage pour discuter avec le PNJ, attendez quelques heures (de jeu) car vous obtiendrez sinon exactement les mêmes réponses. En effet, les PNJ conservent l'opinion qu'ils ont de vous pendant quelques minutes, ce qui signifie que la première impression est souvent celle qui compte. Remarque : dans les boutiques, seul le charisme du leader est pris en considération, quel que soit le personnage qui entame le dialogue.

Il existe trois tailles de fenêtre de dialogue : une taille contenant deux lignes (petite) qui est la valeur par défaut en mode de jeu normal, utilisée pour afficher les messages système et les événements du jeu, et des tailles allant de 15 lignes (moyenne) à 25 lignes (grande) utilisées pour afficher les dialogues. Les fenêtres contenant de 2 ou 15 lignes peuvent être étendues à 25 lignes en cours de partie en cliquant sur le petit bouton "Haut" à droite de la fenêtre de dialogue. Une barre de défilement se trouve à droite de la fenêtre de dialogue, vous pouvez l'utiliser vers le haut comme vers le bas. Vous pouvez également utiliser les touches Page préc./Page suiv. pour modifier la taille de la fenêtre.

Utilisez toujours votre personnage le plus charismatique pour mener les négociations ! - Volo

La fenêtre de dialogue utilise un système de menus. Il vous suffit de cliquer sur la réponse ou la question choisie. Vous verrez vos réponses et vos questions s'afficher dans la fenêtre de dialogue. Selon le charisme du personnage qui entame la discussion, les informations ou les dialogues ne seront pas les mêmes. Lorsque le nombre de lignes de texte dépasse la taille de la fenêtre, utilisez les flèches de défilement. Vous pouvez également accéder au texte déjà lu à l'aide des flèches de défilement situées à droite (défilement vers le haut ou vers le bas). Au cours des dialogues, le portrait du personnage qui parle est entouré d'un cadre jaune. Le PNJ auquel le personnage s'adresse est entouré d'un cercel blanc.

Boutiques, auberges, tavernes et temples

Tout au long de la partie, vous trouverez de nombreux PNJ qui vous proposeront des marchandises ou des services. Ces PNJ utilisent tous une interface similaire pour l'achat, la vente et l'échange de biens, d'informations et de services. Lorsque vous vous adressez

à l'un de ces PNJ, un panneau apparaît sur la partie inférieure de l'écran affichant les services offerts sous la forme de boutons.



Louer des chambres : les auberges offrent généralement quatre types de chambre que le joueur peut utiliser pour se reposer. Les divers logements vont des chambres paysannes à des suites luxueuses. Plus la chambre est onéreuse, plus votre séjour sera confortable, et plus vos personnages regagnent de points de vie en se reposant.



Acheter et vendre : cet écran se divise en une fenêtre d'achat et une fenêtre de vente. Les objets proposés par la boutique sont affichés dans la fenêtre de gauche, tandis que les objets se trouvant dans l'inventaire des personnages sont affichés dans la fenêtre de droite. Pour sélectionner les objets à acheter, cliquez dessus dans la fenêtre d'achat. L'icône de l'objet sera entourée d'un cadre doré, mais il ne sera pas acheté tant que vous n'aurez pas cliqué sur "Acheter". Vous pouvez choisir d'acheter plusieurs objets, auquel cas le montant total de vos achats sera affiché à côté du bouton "Acheter". La fenêtre de vente fonctionne à l'identique. Evidemment, il se peut que le marchand ne s'intéresse pas à certains objets de votre inventaire.

Notez que si un objet n'est pas utilisable par le personnage sélectionné, il sera affiché en rouge. Rien ne vous empêche de les acheter pour les donner à d'autres membres du groupe.



Boissons et rumeurs : dans de nombreux établissements, un serveur ou un aubergiste de bonne composition sera certainement ravi de vous livrer informations et rumeurs. Les bars vous proposent un large éventail de boissons, allant de coûteuses liqueurs à de la bière bon marché. D'une façon ou d'une autre, lorsque vous commandez un breuvage, la langue du serveur peut se délier et vous apprendrez ainsi les rumeurs qui circulent. Restez prudent, car l'ébriété guette vos personnages trop enclins à la boisson.

*Cinq verres sont généralement plus que suffisants...
ils permettent à l'esprit de s'élever au-dessus
des banales considérations matérielles. - Volo*

Est-il besoin d'ajouter le moindre commentaire... - Elminster



Voler : si vous disposez d'un voleur compétent, et que votre alignement l'autorise, vous serez probablement tenté de dérober les marchandises qui vous intéressent plutôt que de les acheter. L'écran de vol fonctionne de la même manière que l'écran d'achat et de vente, mais bien entendu, "Acheter" est remplacé par "Voler". Lorsqu'un objet est sélectionné pour être dérobé, un test de compétence en vol est effectué. En cas de réussite, l'objet prend place dans l'inventaire du voleur. En cas d'échec, des gardes viendront tenter de vous arrêter.



Donner : vous pouvez faire don numéraire à un temple en sélectionnant cette option. Lorsque vous faites un don, le prêtre pourra éventuellement vous faire part d'une rumeur et la réputation du groupe peut croître. Il est très utile de faire un don si la réputation du

groupe est faible, quand bien même vous devez offrir au moins 100 pièces d'or pour que le don puisse avoir un effet positif.

Attention à la réputation de votre groupe ! Plus elle est basse, plus le montant de vos offrandes devra être élevé. Et les prêtres ont une excellente mémoire... - Volo



Acheter des soins : les temples proposent couramment des services de soins contre une rétribution. Un menu affichant les services offerts ainsi que leur prix apparaîtra. Sélectionnez le personnage puis le soin souhaité et cliquez sur Acheter.



Identifier : les boutiques et les temples peuvent généralement identifier une variété d'objets beaucoup plus importante que vos personnages. Le coût de l'identification est toujours le même, quel que soit l'objet. Si vous ne pouvez pas sélectionner l'objet dans la liste, il ne peut pas être identifié dans cette boutique.

Coffres, armoires, cercueils et autres caches

Lorsque vous placez le curseur sur ces objets, ils sont entourés d'un cadre bleu. Cliquez sur l'objet pour le "fouiller". Le côté gauche du panneau affiche les objets qu'il contient et le côté droit représente l'inventaire du personnage sélectionné. Cliquez sur les objets dans la partie gauche du panneau pour les transférer dans l'inventaire du personnage. Si l'inventaire du personnage est plein, vous ne pourrez évidemment pas prendre l'objet. Notez que des objets peuvent également être transférés de l'inventaire d'un personnage vers le coffre, le cercueil, etc.

Cartes

Carte de la zone

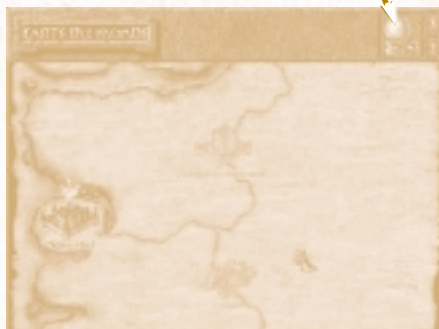
Cliquez sur ce bouton pour afficher la carte de la zone de jeu où se trouve votre groupe. Au fur et à mesure de l'exploration de la zone de jeu, le terrain est mis à jour sur la carte. La carte peut représenter le plan d'une maison, d'un donjon ou d'une région de la carte du monde. La position actuelle des personnages est indiquée sur la carte par des cercles.

Carte du monde

Lorsque vous cliquez sur le bouton Monde, la carte du monde s'affiche et la zone sur laquelle se trouve(nt) le(s) personnage(s) est marquée d'un bouclier. Les zones visitées jusqu'à présent seront affichées sur la carte du monde, ainsi que les zones adjacentes qui n'ont pas encore été explorées. Notez que vous ne pouvez pas aller d'une zone de jeu à une autre depuis cet écran. Vous devez pour cela rejoindre le bord de la zone de jeu. Pour vous rendre une nouvelle zone, cliquez dessus. Votre carte du monde sera parfois mise à jour à la suite de dialogues ou d'événements.

Vers la carte du monde

Retour à la carte de la zone



Journal

Votre personnage consigne soigneusement dans son journal de nombreuses informations, notamment les quêtes qui ont été proposées ou résolues.

Inventaire

Vous pouvez accéder à la page d'inventaire en cliquant sur le bouton Inventaire à gauche de l'écran, ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un portrait de personnage.



La majorité de l'écran est occupée par la représentation en pied du personnage. En bas de l'écran, vous verrez le contenu du sac à dos du personnage ainsi que la charge qu'il porte. Vous pouvez déplacer les objets du sac à dos vers la représentation du personnage pour l'équiper ou encore les placer sur le portrait d'un autre personnage pour lui donner.

Lorsqu'une case de l'inventaire contient plusieurs objets du même type, double-cliquez sur cette case pour créer deux groupes d'objets. A l'inverse, vous pouvez regrouper des objets de même type en les empilant. Les objets placés sur les cases de droite sont déposés aux pieds du personnage et pourront être ramassés à partir de la zone de jeu principale. La quantité d'or dont dispose le groupe figure également sur cette page.

Classe d'Armure

La classe d'armure d'un personnage définit son niveau de protection. La valeur de la classe d'armure peut aller de -10 à 10. Plus la classe d'armure est élevée, plus le personnage risque d'être touché au combat. Une classe d'armure de 10 indique que le personnage n'est pas protégé du tout contre les attaques. Le TACO indique le score que doit faire le personnage sur un dé à 20 faces pour toucher un personnage de classe d'armure de 0.

Encombrement

Chaque personnage est capable de porter une certaine charge. Le poids actuellement porté par le personnage est affiché à côté de son inventaire. La charge maximale que peut porter un personnage dépend de sa caractéristique de force. Si un personnage emporte une charge supérieure, il sera ralenti, voire dans l'impossibilité de se déplacer.

Portrait en pied : équipement

Il y a 16 zones distinctes dans la section des objets d'équipement : heaume, armure, bracelets, cape, amulette, anneau G, anneau D, gantelets, bottes, jusqu'à 4 armes (main D, les armes rapides), carquois et bouclier (main G).

Emplacements d'armes rapides

Les armes qui se trouvent dans les emplacements d'armes rapides déterminent les attaques rapides disponibles (ils correspondent aux armes portées à la ceinture). Lorsqu'une nouvelle arme est placée dans un emplacement d'armes rapides, le bouton d'attaque rapide de ce personnage permet au personnage de prendre cette arme en main sans avoir besoin d'accéder à son inventaire.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul arc ou qu'une seule arbalète à la fois. Il est cependant possible d'avoir carreaux et flèches dans votre carquois, mais seules les munitions adaptées seront utilisées.

Vous pouvez avoir un bouclier, à condition qu'aucune arme à deux mains ne se trouve dans les emplacements d'armes rapides. Si c'est le cas, vous ne pouvez pas vous équiper d'un bouclier et un message vous en informera : "Impossible équip. (arme à deux mains utilisée)". Un message semblable s'affiche si vous possédez un bouclier et que vous essayez de déplacer une arme à deux mains dans l'un des 4 emplacements d'armes : "Impossible équip. (bouclier utilisé)".

Emplacements d'objets rapides

Là encore, il s'agit d'emplacements qui permettent au personnage d'avoir certains objets à sa ceinture (des potions, par exemple). Ces objets sont rapidement accessibles au cours d'un combat (tout comme les armes rapides) et sans qu'il soit nécessaire d'accéder à l'inventaire des personnages.

Inventaire personnel

Considérez-le comme votre "sac à dos". Vous ne pouvez transporter que 16 objets ou piles d'objets différents, quel que soit la charge que porte le personnage.

Page de propriétés des objets

Si vous cliquez avec le bouton droit sur un objet, vous verrez apparaître la page de propriétés de cet objet. Cette page présente l'objet, sa description et ses effets. Les personnages dotés d'une "connaissance" élevée seront automatiquement en mesure d'identifier certains objets magiques. Si l'objet n'est pas actuellement identifié, vous trouverez un bouton vous permettant d'essayer de l'identifier à l'aide d'un sort ou d'un parchemin. C'est aussi depuis cette page que vous pouvez boire les potions ou de lire des livres et des traités. Si l'objet est un parchemin, les magiciens auront la possibilité d'essayer "d'écrire de la magie" et d'ajouter le sort à leur livre de sorts. Certains objets magiques peuvent même disposer de caractéristiques spéciales utilisables depuis cette page, y compris la capacité de configurer les pouvoirs magiques des objets.

Apparence du personnage

Cliquez sur les cases colorées afin de choisir parmi une palette de couleurs celle que vous désirez attribuer aux vêtements de votre personnage.

Reposer

Cliquez sur ce bouton pour que votre groupe se repose. Certaines zones sont plus appropriées au repos que d'autres, sélectionnez votre campement avec soin.

Feuille de personnage et écrans associés

Feuille de personnage

La feuille de personnage affiche toutes les statistiques et les caractéristiques essentielles du personnage sélectionné.



Double classe

Cette page est uniquement disponible pour les personnages humains : dès qu'un personnage accède au deuxième niveau d'expérience de sa classe, vous pouvez choisir de lui faire adopter une nouvelle profession.

Lorsque le joueur clique sur "double classe", le joueur choisit la nouvelle classe pour le personnage sélectionné. Les seules classes qui ne peuvent pas faire l'objet de double classe sont le paladin et le barde, bien que les autres personnages puissent également être limités dans leur choix. Par ailleurs, le personnage doit avoir un score de 15 dans toutes les exigences de sa première classe et un score de 17 pour celles de la deuxième classe. La page de classe double est relativement semblable à la page de création du personnage. Choisir une double classe pour un personnage doit être considéré comme un moyen de le transformer. En tant que personnage à double classe, il commence avec les capacités et les restrictions du premier niveau de sa nouvelle classe, bien qu'il conserve la totalité des points de vie de sa classe précédente.

Une fois qu'un personnage est devenu à classe double, il ne peut utiliser que les caractéristiques de sa nouvelle classe jusqu'à ce que son niveau d'expérience dépasse le niveau de sa classe d'origine ; il pourra ensuite utiliser librement les caractéristiques de l'une ou l'autre classe. Aucun autre avancement n'est autorisé dans la première classe : tous les développements ultérieurs ont lieu dans la nouvelle classe.

Niveau supérieur

Ce bouton est grisé jusqu'à ce que le joueur accumule suffisamment de points d'expérience pour monter de niveau.

Lorsque le joueur clique sur le bouton " Niveau supérieur ", un écran du même nom apparaît. Toutes les modifications apportées à la fiche de données de son personnage apparaissent en surbrillance. S'il est voleur ou barde, il devra distribuer ses points de vol. S'il gagne un point de compétence, il devra l'attribuer à une compétence martiale.

Informations

Cette page vous permet de comparer les forces et faiblesses de vos personnages. Des statistiques diverses y figurent : nombre de victimes ou arme de prédilection notamment.

Reformer groupe

Cette page vous permet de soustraire des personnages à votre groupe.

Personnaliser

Cette page vous permet de modifier l'apparence d'un personnage, de changer sa voix, de modifier la couleur de ses vêtements ou même de transformer ses consignes (le code informatique qui contrôle ses attitudes/réactions face aux différentes situations). Pour plus d'informations sur les portraits, les voix ou les scripts des personnages personnalisés, reportez-vous au fichier "lisez-moi".

Exporter

Cette fonction vous permet de sauvegarder un "instantané" du fichier des personnages sur votre ordinateur pour les utiliser dans une partie multijoueur. Le statut actuel du personnage sera sauvegardé, y compris ses points de vie, ses points d'expérience, son niveau, sa classe, son inventaire, etc.

Sorts de mage et de prêtre :

Les sorts connus du magicien ou du prêtre sont affichés sur la droite. Si vous cliquez sur une icône de sort avec le bouton droit, une



page décrivant le sort s'affiche. Pour mémoriser un sort, cliquez sur sa représentation avec le bouton gauche. Le sort apparaîtra à gauche dans la zone "mémorisés", mais restera grisé (et inutilisable) tant que le personnage ne se sera pas reposé.

Les sorts mémorisés du magicien ou du prêtre sont affichés à gauche. Durant chaque période de repos, l'invocateur de sorts mémorise cette liste.

Si la zone de sorts mémorisés est pleine et que vous souhaitez l'enrichir d'un nouveau sort, cliquez sur l'un des sort mémorisé, ce qui aura pour effet de l'effacer.

Si vous cliquez sur une icône de sort avec le bouton droit, la page d'informations du sort s'affiche et décrit ses effets.

Options

Sauvegarder, Charger et Quitter : ces options vous permettent de sauvegarder des parties sur votre disque dur, d'abandonner votre partie en cours, de charger une partie préalablement sauvegardée et de retourner au menu principal.

Graphismes :

- *Luminosité/Contraste :* cette option vous permet d'ajuster la luminosité et le contraste de l'affichage.

- *Profondeur de couleur* : cette option vous permet d'alterner votre affichage entre couleurs 16 bits, 24 bits ou 32 bits selon les capacités de votre système.
- *Ombres transparentes* : cette option vous permet d'activer les ombres transparentes sous les personnages. Désactivez cette option pour améliorer les performances du jeu.

Les autres options graphiques de cette page ne doivent être utilisées que si les graphismes de Baldur's Gate ne s'affichent pas correctement. Veuillez vous reporter au fichier "lisez-moi" pour obtenir les informations les plus récentes sur la façon de corriger les erreurs d'affichage..

Son :

Ce menu vous permet de régler le volume des divers effets sonores du jeu.

- *Sons des personnages* : cette option vous permet d'activer et de désactiver certains effets de son spécifiques et de définir la fréquence à laquelle vos personnages répondent oralement à vos ordres.

Jeu :

- *Délai des infos-bulles* : cette option permet de régler la vitesse à laquelle apparaît l'aide contextuelle des infos-bulles. La partie gauche de la barre coulissante représente la période de temps la plus courte. Remarque : vous pouvez toujours faire apparaître instantanément l'info-bulle en appuyant sur la touche Tab.
- *Vitesse de défilement de la souris* : cette fonction permet de régler la vitesse à laquelle la fenêtre de jeu défile à l'écran lorsque la souris est au bord de la fenêtre.
- *Vitesse de défilement du clavier* : permet de régler la vitesse à laquelle la fenêtre de jeu défile à l'écran lorsque vous utilisez les touches flèches du clavier.
- *Difficulté* : permet de régler certains paramètres du jeu pour rendre la partie plus ou moins difficile. Remarque : vous subirez une pénalité si vous réduisez la difficulté du jeu en dessous du seuil normal. En revanche, aucun bonus n'est accordé pour disputer des parties plus difficiles.
- *Toujours visibles* : si cette option est sélectionnée, vos personnages seront toujours visibles, même à travers des obstacles qui d'ordinaire les rendraient invisibles.
- *Messages didacticiels* : vous pouvez les activer et les désactiver.
- *Sanglant* : active et désactive le sang et les animations "de blessure et de mort excessives" du jeu.
- *Infra-vision de groupe* : active l'infra-vision pour tout le groupe si l'un des personnages du groupe dispose de cette caractéristique.

- **Météo** : désactivez cette option pour supprimer tous les effets météorologiques. Ceci peut améliorer les performances du jeu sur les machines les plus lentes.
- **Réactions** : vous permet de modifier la fréquence d'apparition des marqueurs et des indicateurs dans le jeu, ainsi que d'activer et de désactiver les divers messages qui s'affichent à l'écran pendant une partie.
- **Pause automatique** : vous permet de définir dans quelles conditions le jeu se mettra automatiquement en pause.

Informations diverses

Fatigue : un personnage peut continuer à opérer au maximum de son efficacité pour une durée de jeu de 24 heures (2 heures en temps réel). Au delà, les personnages commenceront à se plaindre et leurs aptitudes commenceront à baisser. Toutes les 4 heures au-delà de 24 heures, le joueur recevra une pénalité de chance de -1 (-1 à tous ses jets). Dès que le personnage se repose, les pénalités disparaissent.

Ebriété : s'il boit trop de boissons alcoolisées, le personnage risque d'être ivre. Le personnage de constitution moyenne sera en mesure de boire environ 5 boissons alcoolisées avant de devenir ivre, mais cette quantité varie selon de la constitution des personnages. Les personnages ivres gagnent 1 point de moral, mais perdent 1 point de chance. Plus le niveau d'ébriété est élevé, plus le bonus ou la pénalité seront importants. Les effets de l'ébriété disparaissent avec le temps.

Infravision : certains personnages et monstres ont un pouvoir d'infravision. L'infravision vous permet de mieux voir dans l'obscurité en révélant la chaleur des objets. Un personnage sans capacité d'infravision innée peut acquérir cette aptitude par l'intermédiaire de sorts ou d'objets magiques.

Effets du port de l'armure sur les sorts et les caractéristiques des personnages à double classe ou plus :

- Des boutons différents peuvent être grisés dans le panneau inférieur selon les vêtements que portent vos personnages.
- Même si un magicien multiclassé ou à classe double porte une armure, il peut mémoriser des sorts. Il ne peut en revanche pas lancer de sorts tant qu'il n'a pas ôté son armure.

Parties Multijoueur de Baldur's Gate

Mode Multijoueur

Une partie Multijoueur de Baldur's Gate est identique à une partie à un seul joueur, du moins en ce qui concerne le jeu à proprement parler. Dans une partie à un seul joueur, vous créez un personnage et un maximum de cinq autres PNJ rejoignent votre groupe. Dès lors, ce

sont essentiellement des personnages qui se trouvent complètement sous votre contrôle. Dans une partie multijoueur, entre un et six joueurs peuvent se plonger ensemble dans l'aventure, contrôlant en coopération à la fois des personnages créés et les PNJ qui rejoignent le groupe.



Quelques définitions s'imposent. Le "leader" est le joueur qui a le contrôle sur des éléments tels que les personnes pouvant rejoindre la partie, les types de personnages à intégrer au jeu et les caractéristiques des joueurs participant à la partie en cours. Le "leader" peut contrôler un ou plusieurs personnages de la partie et a la possibilité d'affecter des personnages aux autres joueurs. Le "serveur" est l'ordinateur (souvent celui du leader, mais pas nécessairement) qui coordonne le jeu sur les machines clientes. Un "joueur" est une des personnes qui contrôle un ou plusieurs personnages dans le jeu. Un "personnage" est un alter ego, identique aux personnages d'une partie à un seul joueur, qui est contrôlé par un joueur dans une session multijoueur.

Un PNJ est un personnage non-joueur, à savoir initialement contrôlé par l'ordinateur. Certains PNJ peuvent rejoindre le groupe et être contrôlés par des joueurs.

Pour commencer

Lorsque vous commencez une partie multijoueur (aussi appelée session), vous verrez apparaître un écran de connexion dans lequel vous devez choisir le protocole utilisé pour communiquer entre les différents ordinateurs.



Protocole

Vous avez le choix entre quatre protocoles.

IPX

Vous verrez apparaître toutes les sessions IPX disponibles. Après en avoir choisi une, vous accéderez à la partie.

TCP/IP

Un écran de connexion apparaîtra et vous permettra d'entrer l'adresse de l'hôte à laquelle vous souhaitez vous connecter. Vous serez ensuite connecté à cette session si elle est disponible. Sur les



réseaux locaux, le protocole TCP/IP dispose d'une fonction d'auto-détection qui configure automatiquement les parties.

Modem

Si vous choisissez une connexion par modem, vous verrez s'afficher un menu contextuel vous permettant de configurer le port COM et la vitesse de votre modem. Vous pouvez ensuite entrer le numéro que vous voulez composer et, une fois que vous avez composé le numéro, vous serez connecté avec cette partie.

Série (null modem)

Si vous choisissez une connexion en série, un menu contextuel apparaîtra, vous permettant de sélectionner le port COM du câble null modem que vous utiliserez, ainsi que la vitesse de connexion du port.

Rejoindre une partie

Quel que soit le protocole choisi, si vous ne créez pas de partie mais que vous en rejoignez une, vous serez invité à choisir un nom de joueur permettant au "leader" et aux autres joueurs de la session de vous identifier. Vous accéderez ensuite à l'écran d'arbitrage (voir plus bas).

Créer une partie

Si vous choisissez de créer une partie que d'autres joueurs sont susceptibles de rejoindre, vous verrez apparaître une fenêtre contextuelle, dans laquelle vous trouverez des espaces pour indiquer le nom de la session et votre nom de joueur, ainsi que les boutons servant à créer ou à charger une nouvelle partie. Si vous décidez de créer une nouvelle partie, vous devez remplir les zones correspondant au nom de la session et au nom du joueur.

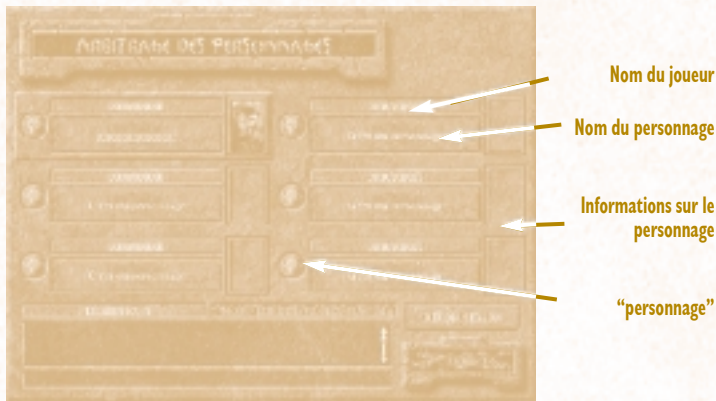
Après avoir créé votre partie ou avoir chargé une partie parmi la liste des parties sauvegardées disponibles, vous passerez à l'écran d'arbitrage.

Lorsque des personnages rejoignent votre session (à n'importe quel moment des étapes décrites ci-dessous, ou même en cours de partie), le "leader" en est averti. Le "leader" a la possibilité de refuser de répondre aux demandes de participation (ce réglage s'effectue à partir de la fenêtre d'arbitrage, décrite plus bas).

Arbitrage

L'écran d'arbitrage permet au "leader" de donner aux autres joueurs plus ou moins de latitude. Depuis cet écran, le "leader" contrôle les autorisations et autres options de la partie.

Le joueur qui sert de serveur est initialement nommé "leader" du groupe. Cette charge lui offre la possibilité d'affecter des emplacements de personnages aux joueurs de la session. Pour cela, il doit cli-



quer sur les emplacements de nom de joueurs, après quoi un panneau s'affiche avec le nom des tous les joueurs participant à la session. Le contrôle d'un emplacement peut être affecté à n'importe quel joueur.

Sur l'écran d'arbitrage de personnage, le joueur qui a le contrôle d'un emplacement peut charger un personnage dans ce dernier. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton Créer un personnage.

Le protagoniste dans les parties multijoueur

Comme dans une partie à un seul joueur, il y a un personnage qui incarne le protagoniste principal de l'aventure. Si ce personnage meurt, la partie est terminée et le jeu doit être rechargé, comme dans une partie à un seul joueur. Le personnage principal d'une session multijoueur est reconnaissable à la bordure de pierres qui entoure le premier emplacement de personnage.

Les personnages dans les sessions multijoueur

En mode multijoueur, vous pouvez créer des personnages de toutes pièces ou les importer dans le jeu à l'aide du bouton "Importer". Le personnage est créé ou importé sur les mêmes écrans que pour une partie à un seul joueur, mais assujéti aux restrictions définies par le "leader" de la session dans le sous-menu Autorisations de joueurs de cette page (voir ci-dessous).



Dès lors que vous avez créé un personnage, vous pouvez le modifier en cliquant sur le nom du joueur, ce qui pour effet d'afficher une fenêtre dans laquelle pour pouvez créer ou supprimer un personnage. Toutefois, le personnage actif doit être supprimé avant qu'un nouveau

personnage ne soit créé dans le même emplacement.

Lorsque vous êtes satisfait du personnage que vous avez importé ou créé, cliquez sur la petite icône représentant un crâne à gauche de l'emplacement de personnage pour le "verrouiller" et empêcher toute modification. Si vous souhaitez modifier un personnage, vous devez le "déverrouiller" en cliquant sur l'icône en forme de crâne.

Autorisations

Bien que le "leader" et les autres joueurs de la session puissent afficher simultanément les autorisations de la partie, seul le "leader" est en mesure de les modifier.

Le "leader" peut choisir les autorisations qu'il donne aux joueurs.

Les autorisations, qui incarnent les actions que les joueurs sont autorisés à utiliser au cours de la partie, sont les suivantes :



la capacité à modifier les personnages



la capacité à initier le dialogue



la capacité à dépenser l'or du groupe/acheter des objets



la capacité à afficher les feuilles de personnages des autres joueurs



la capacité à sortir d'une zone de leader)



la capacité à mettre le jeu en pause



la capacité à modifier les autorisations/supprimer des joueurs de la partie (autorisation

Options d'importation

Sur la page des autorisations, le leader peut définir les options d'import en cliquant sur le bouton " Options d'import ". Cela affiche une fenêtre avec trois réglages : Stats uniquement, Stats et XP (points d'expérience et niveaux), ou Stats, XP et Objets. En choisissant l'un de ces réglages, le leader limite les types de personnages pouvant participer à une session multijoueur.

Demandes de connexion

Sur la page des autorisations de joueurs, vous trouverez également un bouton appelé "Ecouter les demandes de connexions" qui permet au "leader" d'écouter les demandes de joueurs souhaitant rejoindre la session ou de les refuser s'il y a suffisamment de joueurs dans la partie. Par exemple, le "leader" peut décider de n'avoir qu'une ou deux autres personnes dans la partie et ne souhaite donc pas être ennuyé par des personnes demandant à rejoindre la session.

Une des facettes intéressantes du mode multijoueur réside dans le fait que le joueur créant la session peut décider de jouer en solo, l'avantage étant qu'ils peut ainsi créer tous les personnages de son groupe. [Remarque : même si nous avons spécialement incorporé cette option en raison d'une grande demande, nous recommandons de disputer une partie avec des PNJ dans le groupe : ils ont plus de personnalité !]

Commencer une partie multijoueur

Lorsque tous les joueurs auront cliqué avec le bouton gauche sur l'icône "crâne" à gauche de leurs emplacements de personnages, le bouton "Terminé" devient actif sur l'ordinateur du leader. La partie est lancée lorsque le leader clique sur ce bouton.



Changer les options et les autorisations en cours de partie

Dans une partie multijoueur, les deux écrans Arbitrage et Autorisation de joueur sont accessibles.

Disputer une partie multijoueur

Discuter

Une fenêtre de discussion permet aux joueurs de converser. Pour entrer un message, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche sur la zone de saisie et de taper votre texte. Pour adresser un commentaire à une personne spécifique (et seulement à cette personne), tapez le nom de ce joueur suivi de deux points (" : "), puis le message, et seul ce joueur sera en mesure de voir votre commentaire.

Sauvegarder et charger une partie

Le leader peut sauvegarder des parties à tout moment en cours de partie, comme s'il disputait une partie à un seul joueur. Afin de charger une partie, le leader doit quitter et recharger le jeu.

Remarques générales concernant le mode multijoueur

Lorsque vous participez à une session multijoueur, gardez à l'esprit les remarques suivantes :

1. **Asynchrone** : Baldur's Gate est un jeu asynchrone. Il convient de noter que, même si les choses se déroulent à des moments différents, le résultat des actions est toujours le même.

2. **Zone explorable** : lorsque vous disputez une partie multijoueur de Baldur's Gate, vous êtes limité à l'exploration d'une seule zone de jeu. En conséquence, les personnages ne peuvent explorer plusieurs zones différentes en même temps. Ils peuvent entrer individuellement dans les bâtiments ou des caches souterraines, mais ils ne peuvent pas se diriger vers d'autres zones (curseur en forme de roue) tant que tous les personnages ne sont pas regroupés.

3. **Délai de chargement** : le temps de chargement d'un niveau est légèrement plus long en mode multijoueur. En effet, les plans des bâtiments et des caches sont chargés en mémoire. Dans une partie à un seul joueur, le jeu ne charge en mémoire que les décors extérieurs et le chargement est donc plus rapide. De plus, en mode multijoueur, tous les joueurs doivent attendre que l'ordinateur le plus lent ait fini de charger la zone.

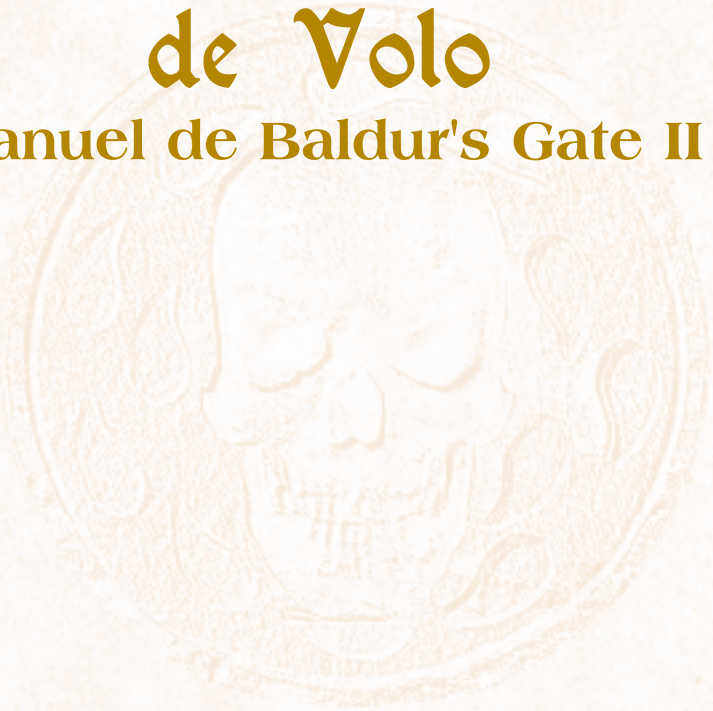
4. **Or du groupe** : tout comme pour une partie à un seul joueur, la totalité de l'or est partagé entre les membres du groupe.

5. **Expérience partagée** : tout comme pour une partie à un seul joueur, tous les personnages du groupe partagent les points d'expérience.

6. **Le Leader est responsable** : si cela vous avez échappé, nous vous rappelons que le leader détient le contrôle de toutes les actions des joueurs dans le jeu. Il a la possibilité de les exclure de la partie ou d'affecter leurs personnages à d'autres joueurs. Assurez-vous que le leader dirige une partie multijoueur à laquelle vous souhaitez participer. En d'autres termes, si vous souhaitez participer à une partie dans laquelle l'unique objectif est d'éliminer tout le monde, rejoignez ce type de partie ou démarrez une session. Si en revanche vous voulez participer à l'aventure comme dans une partie à un seul joueur et en respectant scrupuleusement les règles du jeu AD&D, sans interférence de personnages piratés ou modifiés ou de joueurs qui ne veulent pas jouer en équipe, vous devrez rejoindre des parties adaptées.

Le Grimoire de Volo

— Manuel de Baldur's Gate II —



Préface

Ce grimoire est un recueil de mes voyages dans les Royaumes. Je peux vous assurer personnellement qu'aucun guide des Royaumes ne sera aussi complet que celui de votre humble serviteur, Volothamp Geddarm. J'ai parcouru les environs de Baldur's Gate durant six mois, risquant ma vie à chaque instant pour récolter ces précieuses informations. Un quignon de pain, un lit de paille... Voici quel fut mon lot quotidien durant ces longs mois ! Mais aucun péril n'aurait pu empêcher votre compatriote et ami, Volothamp Geddarm, de mettre ces renseignements à votre disposition.

Votre serviteur,

Volothamp Geddarm



Volo ? Oui (soupir). J'ai déjà eu l'occasion de vous prévenir de son "impartialité" à décrire les choses, les gens et les lieux. Mais je dois avouer qu'il s'est amélioré.

Il est possible que ses écrits en soient plus acceptables. Peut-être.

Elminster



Chapitre I : CONTEXTE

Un aperçu des Royaumes : ——— l'univers de Baldur's Gate

Bienvenue dans les Royaumes Oubliés et le monde de Féérune ! Terre de magie et d'aventure, Féérune est un des continents de Toril, la troisième planète d'un système solaire qui en compte huit. D'après nos plus éminents astronomes, notre système solaire serait protégé d'un univers de chaos par une sphère de cristal et il existerait dans de multiples dimensions parallèles. Mais une chose est sûre pour les elfes, les nains, les gnomes, les humains et toutes les races qui peuplent Toril, peu importe... Ce monde leur appartient.

Abeir-toril (Ah-BIR Tor-RIL), plus communément dénommé Toril, est donc à la fois le monde et la dimension dans lesquels Féérune et les Royaumes Oubliés existent, tout comme la Terre est le monde et la dimension dans lesquels l'Europe existe. Ce nom archaïque signifie, à peu de choses près, "berceau de vie", mais il n'est plus guère utilisé de nos jours. Abeir-Toril est une planète de taille moyenne, qui compte plusieurs continents et dont le plus grand se situe dans l'hémisphère nord. A l'ouest, ce continent est appelé Féérune, à l'est, Kara-Tur, au sud Zakhara. Seule la partie occidentale de Féérune est présentée dans ce grimoire, plus spécifiquement la région séparant la Côte des Epées de la Mer Intérieure, et tout particulièrement les territoires avoisinant la cité de Baldur's Gate.

La Côte des Epées

De nombreuses années durant, les étendues situées entre Eauprofonde au nord, Amn au sud, la Côte des Epées à l'ouest et le Bois des Dents Acérées à l'est furent appelées les Terres Désolées. Les voyageurs évitaient autant que possible de traverser ces terres sauvages. Nos légendes abondent en récits décrivant les tristes destins qui frappèrent les infortunés voyageurs pris en chasse par des armées d'Orques, de Trolls, de Hobgobelins ou pire encore... Depuis quelques temps, de nouvelles menaces semblent peser sur les caravanes des marchands qui ont l'audace de s'y aventurer. Des hordes de créatures à forme humaine se plairaient à attaquer les mineurs des Pics Brumeux au nord d'Amn. La traversée de cette région n'a jamais été exempte de dangers et c'est pourquoi on l'appelle la Côte des Epées. Au fil des âges, nombre

de pionniers cherchèrent à s'installer dans cette vallée verdoyante perdue dans les landes et tentèrent même d'y créer un royaume. De nombreuses traces de leurs mésaventures subsistent encore de nos jours : villages abandonnés, tours et donjons effondrés... Mais ces tentatives ne furent pas toutes vaines, donnant naissance à de petites villes, cités ou forteresses, à l'instar de Baldur's Gate, de Berégost, de Nashkel, de Brasamical ou de Château-Suif. Ce grimoire a donc pour ambition de fournir au voyageur qui souhaiterait explorer cette région, toutes les informations nécessaires à son périple. Veuillez accepter ce conseil de votre humble serviteur : ne partez pas seul à l'aventure dans ces contrées !

Zane* n'était pas très loin de la vérité mais la Côte abrite aujourd'hui une des deux plus importantes cités de la région : Baldur's Gate (l'autre, Iraebor se trouve à l'intérieur des terres). Le chemin qui mène à Amn est des plus agréables, la Voie Côtière qui part du sud de la ville, est en effet bordée de fertiles prairies verdoyantes. Au nord de la rivière Chionthar jusqu'à l'Auberge-du-Chemin, la région est moins densément peuplée et beaucoup plus dangereuse mais ces terres sont un excellent terrain de chasse pour ceux dont le gibier est l'unique moyen de subsistance ; quelques pionniers ont même décidé d'y implanter quelques fermes. Les voyageurs qui s'aventureraient dans ces contrées doivent savoir que des patrouilles extrêmement zélées assurent le maintien de l'ordre sur les territoires appartenant à la noblesse, autour de Baldur's Gate. Dans le reste de la Côte, pour sa protection, le voyageur ne saurait compter que sur une fidèle épée et une bienveillante magie. Brigands, dopplegangers et kobolds vous guettent au détour de chaque chemin. La plupart des bandes de brigands déplacent sans cesse leur campement et se nourrissent du bétail dérobé. Ils attaquent les voyageurs qui croisent leur route, pillent des entrepôts ou des villages mal défendus, surtout la nuit ou quand les conditions climatiques sont mauvaises. Le gibier est abondant dans toute la région et les voyageurs apprécient cette manne.

**Zane Hellar de Amn, le célèbre cartographe de la Ligue des Marchands, décrivait ainsi la côte séparant Eau Profonde de Amn :*
"Des lieux et des déserts sans foi ni loi qui servent de refuge à de nombreux pirates et bandits qui s'attaquent aux voyageurs se rendant au nord ou au sud, mais gardant toujours la Mer des Épées à portée de vue afin de ne pas s'égarer."

- Volo

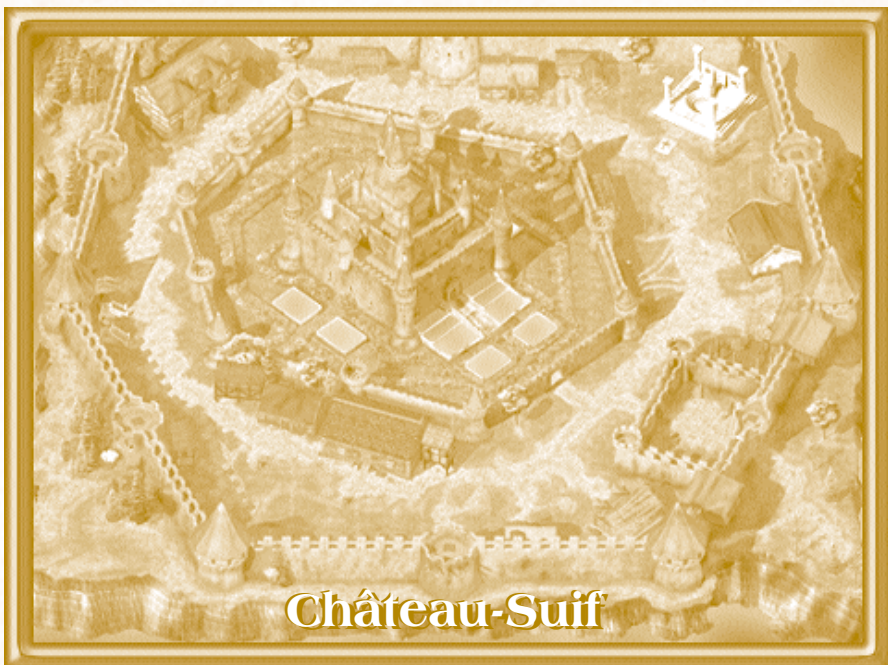
Château-Suif

Je crois comprendre que vous êtes originaire de Château-Suif. Il est donc vraisemblable que vous en sachiez plus à son sujet que moi-même. Veuillez excuser toute erreur de ma part. - Volo

Cette citadelle se dresse sur un piton rocheux d'origine volcanique qui surplombe la mer. La forteresse et ses nombreuses tours furent autrefois la demeure du célèbre voyant Alaundo. Aujourd'hui encore, ces murs abritent ses prophéties ainsi que des écrits qui renferment tout le savoir des érudits des Royaumes. Château-Suif n'est certes pas une villégiature mais vous y trouvez une échoppe, un temple et une auberge. Pour avoir accès à Château-Suif, la plupart des voyageurs doivent s'acquitter d'un droit d'entrée : un livre. Ceux qui souhaitent consulter un ouvrage de la bibliothèque doivent faire don d'un autre livre d'une valeur d'au moins 10,000 po.

Les moines de Château-Suif (qui ne revendiquent aucune confession et

Ceci s'applique également à vous, quand bien même Château-Suif ait été votre foyer tout au long de ces années. Les moines ne font que peu d'exceptions, et seuls les disciples de leur religion sont exemptés de la taxe d'entrée. L'influence de Gorion vous a pourtant permis d'accéder librement à leur sanctuaire. J'avoue ne pas être un fervent défenseur d'une aussi stricte application du règlement. - Volo



se sont eux-mêmes baptisés les Acolytes) font également l'acquisition de certains ouvrages qui leur sont proposés et dépêchent des émissaires, dans le plus grand secret, afin de se procurer les manuscrits qu'ils convoient. Pour avoir le droit de parcourir les rayonnages de la bibliothèque, un étranger doit normalement être parrainé par un mage reconnu, la plupart des livres reçus sous forme de don sont donc de simples ouvrages de magie, sans grand intérêt.

Cette communauté est dirigée par le Gardien des Ecrits, assisté du Premier Lecteur (deuxième personnage dans la hiérarchie et, traditionnellement, le sage le plus érudit du monastère). Sous leurs auspices officient également des Grands Lecteurs, qui sont au nombre de huit, au maximum, et qui sont aidés dans leurs tâches par le Chantre, le Guide et le Portier. Le Chantre conduit le chant ininterrompu des prophéties d'Alaundo, secondé par trois personnages : la Voix du Nord, du Sud et de l'Est. Le Guide enseigne, le Portier accueille les visiteurs et est en charge de la sécurité et du ravitaillement de la communauté et du clergé. La forteresse centrale de Château-Suif, qui est aussi la tour la plus haute, se trouve au cœur d'un jardin en terrasse planté d'arbres somptueux. De sombres rumeurs circulent sur des oubliettes qui seraient dissimulées dans le sous-sol. Ces galeries auraient été creusées en des temps reculés et servaient alors de chambres funéraires pour les dépouilles des scribes les plus érudits.

Excepté en de rares occasions, aucun visiteur ne peut demeurer à Château-Suif plus de dix jours consécutifs et n'est pas autorisé à pénétrer de nouveau dans l'enceinte du monastère avant un mois. Les cinq sous-officiers du Portier assurent le maintien de l'ordre : quatre Guetteurs et le Gardien du Portail, et chacun d'eux est assisté dans sa tâche par des moines armés.

Parmi les moines, les Anachorètes s'inscrivent au bas de la hiérarchie ; ils cherchent, rapportent et transportent. Au-dessus d'eux, les Scribes copient des manuscrits ou rédigent des ouvrages, destinés ensuite à la vente ; ce qui représente la principale source de revenu de la communauté. Viennent ensuite les Chantres et les Lecteurs. Le Gardien des Ecrits est aujourd'hui Ulaunt, un mage fier et hautain. Le Premier Lecteur actuel, Téthtoril, a une telle érudition et une telle prestance que les visiteurs le confondent souvent avec le Gardien des Ecrits.

Il existe à Château-Suif une règle absolue : "Ceux qui détruisent un savoir, que ce soit par la plume, le feu ou l'épée seront à leur tour détruits." Ici, les manuscrits ont plus de valeur que la vie d'un homme.

Baldur's Gate

Cette cité portuaire est le refuge des habitants de la Côte. L'acheteur averti pourra y dénicher un grand nombre de produits et elle ne compte pas moins de six grandes auberges, six tavernes principales, sept magasins, six temples primaires et une boutique de magie extrêmement bien achalandée, ainsi que des centaines d'autres bâtiments de moindre importance. Baldur's Gate est une cité marchande qui affiche une certaine tolérance bien que les mœurs y soient très policées. L'essentiel de son activité se résume donc à des tractations commerciales menées avec la plus parfaite sérénité. La société du Poing Enflammé, forte de plus d'un millier d'employés, y a établi le centre de ses opérations. Environ un habitant sur dix est donc membre du Poing ou un de ses auxiliaires de surveillance (informateur ou espion). Tous sont habiles au combat et ils peuvent toujours compter sur un rapide soutien de la part de camarades en armes. Un visiteur peut flâner librement dans la ville et faire ses emplettes. La cité est par ailleurs équipée d'un réseau de lampes magiques qui permettent d'éclairer ses rues dès le coucher du soleil et tout au long de la nuit ; ce système est une des raisons majeures pour lesquelles le taux de criminalité est aussi faible (les marchands et les commerçants ne peuvent que s'en réjouir !)

La cité fut baptisée en l'honneur du grand explorateur Balduran, qui traversa autrefois les mers et s'aventura au-delà de l'Eternelle-Rencontre, patrie des Elfes, à la recherche des riches îles légendaires d'Anchoromé (qui se prononce "Ang-kor-OH-may"). A son retour, Balduran fit de merveilleux récits qui parlaient d'étranges terres vastes et sauvages qui s'étendaient par delà les mers. Il revint couvert de richesses et sa ville natale, qui n'était alors qu'un petit port, bénéficia de ses largesses. Il exigea qu'une partie de la somme versée serve à ériger une muraille, afin de protéger la ville des attaques menées par les tribus orques ou les barbares qui infestaient les environs en ces temps reculés. Balduran de nouveau prit la mer, mit le cap sur les terres merveilleuses qu'il avait découvert et ne revint jamais.

Nul ne sait ce qu'il advint de lui, mais sa générosité permit de bâtir une imposante muraille ceinturant la ville. A l'abri de ces remparts, elle connut une grande expansion et ne tarda pas à s'étendre au-delà de ses limites. La construction avait été confiée à des paysans, qui érigèrent donc la muraille autour de leurs exploitations, laissant le port hors de son périmètre de protection. Il décidèrent alors de lever un impôt spécial ; tous les chariots en provenance du port et qui venaient chercher refuge derrière les murs de la cité devaient s'en acquitter. Les confrères de Balduran, marins et capitaines pour qui le port était leur foyer, ne se le tinrent pas pour dit et décrétèrent fermement que la porte sud, par laquelle les marchandises en provenance des quais entraient dans la ville, s'appelaient la "Baldur's Gate" et ils refusèrent catégoriquement de payer. Le conflit se termina par le renversement des paysans qui s'étaient ainsi enrichis et les capitaines s'emparèrent de la ville (qui finit par s'appeler Baldur's Gate).

Les quatre plus vieux capitaines, dont la carrière sur les mers touchait à son terme, cédèrent le commandement de leur navire à des marins plus jeunes, en échange de quoi ces derniers leur apportèrent leur soutien pour qu'ils prennent en charge la gestion de cette cité en pleine émergence. Les

quatre se baptisèrent les “ducs”, ce qui n'était pour eux qu'une plaisanterie, mais il s'avéra que ce titre leur fut très utile lorsqu'ils durent traiter avec les dirigeants d'autres communautés. En signe de respect, la population y ajouta même le qualificatif de "grand". Désormais appelé le Conseil des Quatre, les grands ducs sont élus à vie (sauf en cas de démission) et ils sont aujourd'hui : Entar Silvershield (un guerrier de grande classe), Liia Jannath (un puissant magicien), un aventurier connu sous le nom de Belt (un combattant aguerri) et Eltan (le chef du Point Enflammé).

A Baldur's Gate, les bâtisses sont généralement hautes et étroites, les ouvertures sont minuscules, près des toits et équipées de volets destinés à protéger les habitants des vents hivernaux et à empêcher les oiseaux de mer de nicher sur les rebords des fenêtres. La flèche élancée du palais ducal domine la cité ; il sert de décor à des manifestations festives, accueille les audiences de la cour et est le siège administratif du gouvernement. Non loin du palais, la Grande-Maison des Merveilles, est consacrée à la divinité Gond. L'aile est de ce temple, le plus imposant de la ville, s'étend jusqu'à la Maison des Merveilles où les inventions les plus ingénieuses de Gond sont présentées au public. Non loin de la Maison des Merveilles et à proximité de la Porte du Dragon Noir, se trouve le marché de Baldur's Gate se tient sur cette vaste esplanade. Ce lieu est en effervescence permanente, de jour comme de nuit ; au milieu des étals, des corbeilles, des marchands, les acheteurs qui s'y pressent forment une foule compacte. A l'exception du marché, Baldur's Gate manque de repères colorés et l'humidité qui y règne en permanence ne permet pas d'étendre des bannières, d'établir des échoppes ouvertes ou d'afficher d'autres décorations.

Ceux qui souhaitent s'adonner à la boisson et jouir de compagnie féminine se rendent aux Caves Souterraines, un dédale de galeries sombres et humides, dont l'entrée se trouve à proximité du marché.

Cette belle cité compte bien d'autres sites d'intérêt. Je vous invite à vous référer à l'excellent plan de la ville que j'ai moi-même dessiné à l'usage des visiteurs de Baldur's Gate. Je me suis efforcé d'y représenter fidèlement l'emplacement de la plupart des auberges, tavernes, magasins et temples.

– Volo

La Maison des Merveilles – Musée et Boutique

Ce gigantesque bâtiment aux hautes colonnes de pierre a été érigé pour la plus grande gloire de Gond qui éclate ainsi aux yeux des croyants et des curieux. Dans ses caves, des répliques des merveilles sont présentées au public et les gens viennent de très loin pour les admirer. Beaucoup repartent songeurs, bien décidés à créer de leurs mains pareilles splendeurs afin de s'économiser les prix exorbitants que le clergé de Gond a fixé. Cette Maison baigne dans une lumière tamisée dispensée par de magnifiques globes luminescents et les prêtres assurent une surveillance constante du lieu. De nombreux mécanismes étincelants y sont amassés, ce sont les meilleures inventions développées pour la plus grande gloire de Gond le Faiseur de Merveilles, dieu du génie, de l'artisanat et de la construction. La Grande Maison, son temple cousin, lui fait face. Au fil du

temps, la Maison des Merveilles a accueilli une imposante collection et elle abrite, à l'heure actuelle, de nombreuses pièces de petites tailles ainsi que quelques œuvres plus importantes. La plupart des petits objets sont des verrous ou des coffres-forts, conçus pour tromper l'œil profane, dissimulant leur finalité sous l'aspect d'un gobelet, d'une statue ou d'une chaise, par exemple. Parmi les pièces plus volumineuses, se trouvent un scribe mécanique, un dragon à vapeur, une pompe de Gond, une lampe éternelle, un fauteuil ventilateur et un télescope géant. Les prêtres passent le plus clair de leur temps à surveiller les gnomes qui font chaque jour le déplacement pour venir ici admirer les merveilles exposées. A moins qu'ils ne tentent d'endommager un objet, de le manipuler ou qu'ils n'affichent une sérieuse intention d'acheter, les prêtres n'accordent donc que peu d'attention aux visiteurs. Les œuvres exposées dans la salle principale sont des copies de prototypes, réalisés par des prêtres ; les originaux n'étant en aucun cas destinés à la vente.

La Taverne du Chant de l'Elfe

Cette taverne est l'endroit idéal pour se désaltérer, rencontrer des gens ou recruter des aventuriers. Il est le repaire des pirates et hors-la-loi qui ont dû fuir les Côtes, et la garde ferme les yeux sur ses activités tant qu'il n'y a pas de tapage ou qu'une bagarre n'a pas été déclenchée. Tous ceux qui souhaitent écouler des marchandises volées, engager des gens peu respectables pour des tâches encore moins respectables, écouter les récits d'aventures périlleuses se rendent souvent en ce lieu après la tombée de la nuit et y restent jusqu'à des heures indues.

Le nom de la taverne s'explique par la présence d'un fantôme assez inhabituel : la voix féminine d'un spectre elfe se fait en effet parfois entendre dans cet établissement. Bien que le son soit léger, ce chant, à la fois magnifique et mélancolique, se distingue très clairement. Nul ne connaît exactement l'identité de l'artiste mais la complainte qu'elle entonne s'adresse à un amour disparu en mer. Le Chant de l'Elfe est la seule musique qui soit permise dans cette taverne.

Au rez-de-chaussée se trouve un bar qui sert des sandwiches au fromage (épicés ou non, selon vos préférences), des cornichons, du poisson séché et, bien sûr, toute sorte de breuvages. Plusieurs escaliers en colimaçons, fort sombres, conduisent à des pièces privées qui peuvent être louées à la chandelle (le temps qu'il faut à une petite bougie pour se consumer) ou pour la soirée. Avis à ceux qui ont des ennemis, l'obscurité de ces marches a souvent servi à dissimuler des lames aiguisées ou des flèches empoisonnées.

Le tenancier de la taverne se plaît à répandre des ragots et des rumeurs, dès que sa bourse est bien remplie et qu'il a ingurgité quelques verres. Les consommateurs peuvent se rendre dans cet établissement en armes et le contraire serait d'ailleurs fort étonnant, la règle d'or étant que chacun a le droit de se défendre.

L'Auberge de la Lame et des Etoiles

L'Auberge doit son nom à la magnifique enseigne qui orne sa façade et qui faisait partie du butin rapporté d'un village d'Amn, autrefois pillé lors

d'une guerre commerciale. Il s'agit d'un large panneau noir sur lequel se dessine un long sabre recourbé, brandi par la main délicate aux doigts effilés d'une femme humaine. Cette enseigne est magique et les étoiles s'y reflètent et tournent doucement autour de la lame. L'auberge en soi est bien moins remarquable mais elle reste un lieu propre et agréable, pour un séjour en toute sécurité.

La Lame est un bâtiment haut et long, avec des écuries et des cuisines attenantes d'un côté et des balcons qui ouvrent sur les chambres situées dans les étages de l'autre. Le mobilier est propre et relativement neuf. Un petit salon situé dans l'entrée permet aux clients de l'auberge de recevoir des visiteurs. Des portiers extrêmement vigilants enregistrent l'identité de toutes les personnes qui circulent à l'intérieur de l'auberge, décourageant ainsi les voleurs ou les dopplegangers, qui sont un problème de plus en plus inquiétant.

Les occupants tapageurs ou mal élevés reçoivent un unique avertissement et si un second incident se produit, ils sont fermement invités à quitter les lieux. Lors des froides soirées d'hiver, Aundegul Shawn, le propriétaire, est ravi de trouver à qui parler mais seulement si vous savez glisser quelques pièces d'or dans sa main.

La Sirène Rougissante

La Sirène est connue sur toute la Côte pour être le repaire de tous les criminels et autres personnages dangereux des environs. L'endroit est bruyant, agité, et nous ne pouvons que vous recommander de vous y rendre bien armés, à la condition que vous sachiez parfaitement manier ces armes et que vous soyez accompagnés d'amis fidèles tout aussi habiles.

La Sirène est une bâtisse délabrée toute en longueur, constituée d'un enchevêtrement d'aires, de dépendances, d'ajouts et d'écuries qui l'entourent sur trois côtés. Selon les Balduriens, cette architecture offre la meilleure garantie de discrétion pour ceux qui veulent y entrer ou quitter les lieux sans se faire remarquer. Les caves comptent au moins quatre niveaux, et beaucoup plus selon certaines rumeurs, qui parlent également de passages secrets et d'une rivière souterraine qui rejoindrait le port.

Volo veut sans doute parler des égouts ? Ce n'est pas un russeau que j'aurai plaisir à traverser. - Elminster

Les chambres sont basses de plafond, défraîchies et garnies de meubles disparates, amassés à la suite de divers pillages et qui ont sans aucun doute connu des jours meilleurs. Le visiteur peut y rencontrer un ramassis de vieux loups de mer imbibés d'alcool à toute heure du jour et de la nuit et chacun d'eux sert de contact pour telle ou telle cabale, confrérie de voleurs, association de contrebandiers, groupement de mercenaires, de receleurs, de souteneurs et autres activités clandestines. Quand vous engagez la conversation avec un de ces personnages, ils affichent généralement un rictus déplaisant et une surdité temporaire mais les négociations évoluent fortement si vous les gratifiez de quelques pièces. Leur langue se délie alors et ils vont même jusqu'à faire preuve d'une certaine politesse, s'enquérant notamment de votre situation matérielle. Quand ils

se sont assurés que vous ne les avez point payé en monnaie de singe, ils vous diront ce que vous voulez savoir et organiseront un rendez-vous ou vous dirigeront vers la personne qui pourra vous aider. Je ne fais ici que vous rapporter ce que j'ai entendu dire, bien sûr ! Une visite à la Sirène reste relativement sans danger, tant que vous évitez la bagarre et que vous ne commettez aucun acte stupide ou insultant. On y sert une bière brune ou blonde, mais toujours âpre (trop lourde et trop amère pour la plupart des palais), pas de vin mais un whisky fort et décapant qui ferait merveille sur des traces de peinture ou de goudron. Celui qui en boit a inmanquablement les larmes aux yeux et je ne peux qu'imaginer ce que leurs entrailles doivent subir !

Le Heaume et la Cape

Cet grande auberge propose des chambres et des festivités ; elle est très populaire auprès des citoyens aisés, qu'ils soient des habitants de Baldur's Gate venus faire bonne chaire dans sa salle à manger ou des voyageurs de passage. Il existe même un étage où les chambres sont louées pour de longues durées et la plupart sont actuellement occupées par des Chevaliers de la Licorne, de romantiques aventuriers souvent qualifiés d'élégants bouffons. Particulièrement apprécié des hommes de pouvoir, le Heaume est un endroit à la mode pour un dîner ou d'aimables conversations. D'importants contrats commerciaux et de nombreux traités ont ainsi été négociés dans ses luxueuses alcôves. Cette auberge évite avec soin le faste ostentatoire et le bon goût est la règle absolue, que ce soit dans le choix du mobilier, discret et traditionnel, ou dans le service, simple et impeccable. Votre robe de chambre et vos pantoufles vous sont apportées au petit matin, dès que vous ouvrez les yeux. Vous pouvez consommer de l'hydromel (fort ordinaire), du lait parfumé à la cannelle, chaud ou froid selon votre goût, mais vous n'y trouvez aucune bière.

"Vous n'êtes pas dans une taverne, Monseigneur" me répondit l'un des serveurs lorsque je lui demandais pourquoi. - Volo

Les Trois Vieilles Chopes

Cette coquette auberge, bâtie dans la pierre et le bois, arbore en guise d'enseigne, trois barriques accrochées au toit. Ceux qui font preuve d'une certaine audace ou d'originalité et qui se risquent à y prendre une chambre auront la surprise de découvrir l'une des meilleures d'auberges de Féérune. Tout y est confortable mais un peu vieillot et le personnel est chaleureux. Des tableaux ornent la plupart des murs, les autres étant couverts de rayonnages sur lesquels vous trouvez des ouvrages de toutes sortes, carnets anciens, récits de voyages, collections de contes et légendes, biographies innombrables de héros mythiques. La plupart des clients y coulent de paisibles journées, dans l'oisiveté la plus complète, ou s'adonnant à la lecture et s'animant parfois pour prendre un verre de vin, une tasse de bouillon ou disputer une partie de dés, de cartes ou de quilles. Le vin et la soupe y sont excellents mais ils sont les seules consommations proposées, en plus d'une eau glacée et d'un pain aux noix noir. Les tapis épais en peaux de bêtes, les bibliothèques et les tapisseries absorbent la plupart des bruits et l'endroit est donc fort calme. On s'y rend afin de se repos-

er et de trouver un havre de paix dans un monde où les affaires et l'aventure sont frénétiques. On demande aux clients de laisser leurs armes dans leurs chambres et il n'est pas permis de faire trop de tapage. Les ivrognes ont souvent la surprise de se réveiller au petit matin, dehors, sur une pile de foin près des cuisines. Le tenancier de l'auberge est un homme calme et imposant, aux cheveux bruns, longs et bouclés et qui porte une cicatrice sur le visage, une longue estafilade sur la joue infligée par le tranchant d'une épée. Il se nomme Nantrin Bellowglyn ; autrefois membre de la garde au service d'un noble Tethyrian, il quitta ces terres lorsque la guerre civile éclata et que son seigneur fut massacré.

Berégost

Les voyageurs qui empruntent la Voie Côtière de Baldur's Gate vers Amn font souvent halte à Berégost, qui se trouve au bord de la route, à environ une journée au sud de l'embranchement entre la Voie du Lion et la Voie Côtière. Cette ville, bien que beaucoup plus petite que Baldur's Gate, compte trois auberges, deux échoppes, une boutique de magie, un temple et une taverne convenable. Elle se trouve non loin des frontières septentrionales de Amn. Les marchands de ce pays en font souvent le point de ralliement pour leurs caravanes avant d'entreprendre la périlleuse traversée par la terre vers Eau Profonde au Nord, ou vers la Mer des Etoiles Déchues à l'Est. A intervalles non réguliers, il arrive donc que cette modeste cité soit absolument bondée.

Berégost, qui n'était autrefois qu'un village de paysans, placé sous la protection d'une école de magie est aujourd'hui dominé par le Chant du Matin, un temple très important, dédié à Lathandre.



Il existe un autre site digne d'intérêt dans les environs, il s'agit des ruines de l'école d'Ulcaster. Le mage Ulcaster, un conjurateur de grande renommée, la fonda voici plus de 300 ans et son succès fut immense, au point qu'elle ne tarda pas à accueillir des apprentis magiciens venus de toute la Côte des Epées. Les mages Calishites en prirent ombrage et commencèrent à craindre le pouvoir de cette école. Ils la détruisirent donc au cours d'une bataille de sorts, pendant laquelle Ulcaster disparut, sans que personne ne sut jamais ce qu'il était advenu de lui. Après l'incendie, il ne resta de cette bâtisse que des pans de murs noircis, qui se dressent aujourd'hui encore au sommet d'une colline, à l'est de la ville. Les habitants de la région se tiennent à l'écart de ces ruines, car elles seraient hantées par des fantômes jeteurs de sort et Berégost a donc poursuivi son expansion à l'ouest de la Voie Côtière, abandonnant les collines situées à l'est aux moutons. La seule taverne de la ville s'appelle le Magicien Ardent (bien sûr !).

Bien qu'il existe également un conseil de cinq membres, le gouverneur de Berégost, Kelddath Ormlyr, règne en maître sur la ville et il n'est jamais à cours de propositions concernant des améliorations à apporter en matière d'agriculture, de négoce ou de développement urbain. Il est également Grand Prêtre de Lathandre et ses troupes chargées de la protection du temple assurent aussi le maintien de l'ordre dans la ville, qui de fait est particulièrement sûre. Il possède deux alliés notables pour s'acquitter de cette lourde tâche : le magicien Thalantyr, un conjurateur de grande réputation, et le maréchal-ferrant Taërom "Grondemarteau" Fuiruim.

La Grande Esquive

La Grande Esquive, le domaine de Thalantyr, se trouve à l'ouest de Berégost. Thalantyr est un homme du monde, il lui arrive de se promener seul, dans la campagne, son long bâton noir à la main. Les habitants de la ville racontent qu'il s'intéresse à des contrées et à des choses lointaines, et il s'absente parfois pour de très longues périodes. Ceux qui ont pu apercevoir sa demeure disent qu'il s'agit d'une bâtisse en pierres sombres à tourelles.

La Forge de Grondemarteau, Armurier et Forgeron

Taërom "Grondemarteau" Fuiruim est un colosse. Son épaisse chevelure marron et ses longs favoris sont aujourd'hui teintés de gris et de blanc mais ses larges mains sont encore fermes et puissantes. Il est un maître armurier et ses œuvres sont parmi les meilleures de Féérune. En plusieurs occasions, il fabriqua des objets qui furent enchantés par Thalantyr et même les forgerons nains admirèrent son travail. Taërom emploie une douzaine d'apprentis afin de satisfaire les commandes qui ne cessent d'affluer (essentiellement en provenance d'Amn). Il combat vêtu d'un lourd bâton d'acier et il serait capable de transpercer des gnolls d'un seul coup. Pourtant, en règle générale, il reste un homme paisible, qui ne recherche point le pouvoir ou les honneurs bien qu'il soit incontestablement respecté plus que quiconque dans la cité.

Le Magicien Ardent

Cette taverne est un lieu extrêmement fréquenté, aussi bien par les habitants de la ville que par les visiteurs. Les acolytes de Lathandre sont formés afin de maintenir une conversation agréable et un certains nombres de diver-

fissements. L'endroit est petit mais agréable, les chambres sont meublées d'un joyeux bric-à-brac, la plupart des objets ayant d'ailleurs été offerts par des habitués. Les chambres foisonnent de coussins moelleux qui invitent agréablement à se prélasser !

L'Auberge de Feldpost

Cette auberge porte le nom de son défunt fondateur et c'est un établissement ancien et confortable. Le service est attentionné et agréable, bien qu'un tantinet trop lent, mais chaque chambre est pourvue d'un feu de cheminée (excepté par temps chaud) et de vieux messieurs charmants et très discrets sont chargés de préparer de délicieux bains chauds. La nourriture est absolument excellente ; ne ratez sous aucun prétexte les petits pains au fromage et au concombre, ni les tartes à l'oignon ou aux champignons, servies à volonté le soir (gratuites, si vous consommez des boissons). Les caves de l'auberge renferment un excellent sherry.

L'Auberge de la Gerbe Rouge

A la Gerbe Rouge, les clients apprécient surtout la rapidité du service, qui fait d'ailleurs la fierté de cet établissement. Vous serez installé dans votre chambre ou assis à votre table en un tournemain. Par temps froid ou humide, avant que vous n'ayez pu vous en rendre compte, vous vous retrouvez vêtu d'une chaude robe de chambre devant un bon feu de bois et vos vêtements mouillés ont déjà été emportés à la buanderie, derrière la cuisine où ils sécheront très rapidement. Cette auberge est la plus grande de Berégost et elle a surtout les faveurs des marchands qui souhaitent recevoir des relations d'affaire ou simplement se reposer.

Le Jongleur Jovial

Cette auberge se trouve à la lisière de la ville, à l'ouest de la route. Son immense enseigne ornée d'un jongleur en costume bouffon de carnaval permet de repérer immédiatement ce lieu. Elle n'est guère qu'une honnête halte pour voyageurs, mais la jeunesse de Berégost adore cet endroit et elle s'y réunit afin de boire et de danser. Par le nombre de ses ménestrels et autres amuseurs, elle dépasse largement le Feldpost aussi est-il très rare qu'une seule nuit se déroule sans bruyantes réjouissances. Elle offre perpétuellement un joyeux banquet où bœufs, porcs et sangliers rôtis à la broche abondent. Fort heureusement, ces joyeuses ripailles ont lieu dans une des ailes ; les clients de l'auberge peuvent donc tout de même jouir d'un repos bien mérité !

L'Auberge de Brasamical

Ce hameau fortifié se trouve sur la Voie Côtière, à plusieurs jours de route au nord de Berégost. Il est constitué d'une tour de pierre (l'auberge), d'écuries, de jardins, d'un étang et d'une grange pour les chariots des caravanes. Il abrite aussi quelques maisons, une vaste bâtisse dont l'entrée est ornée de colonnes de pierre, un modeste magasin et une boutique de magie, ainsi qu'un temple dédié à Garl Brilledor, dieu des gnomes. Le Brasamical fut autrefois la demeure d'un prêtre diabolique de Bhaal qui fut lui-même réduit à l'état de mort-vivant par une bande d'aventuriers, avec à leur tête, le gnome voleur et illusionniste Bentley Mirrorshade. Bentley et ses camarades entreprirent de rénover l'auberge et il en fit une halte fortifiée sur la Voie Côtière, dans une contrée infestée de brig-

ands, d'orques, de kobolds, de gobelours et de trolls. Bien que ces périls soient aujourd'hui bien moindres, le Brasamical reste un lieu apprécié pour son calme, sa sécurité et sa propreté.

Le Temple de la Sagesse

Ce bâtiment n'est pas d'une hauteur imposante mais les murs intérieurs sont incrustés de pierres précieuses et de pépites d'or. Nombres d'illusions montent la garde autour de ce temple dédié à Garl Brilledor, divinité première des gnomes. Les croyants humains, dont certains ont surnommés ce lieu l'Autel des Gnomes, sont ici les bienvenus.

Brasamical

Dans l'enceinte de Brasamical règne la paix, grâce à un accord tacite parmi les clients, qui fait de ce lieu l'un des rares havres de neutralité dans les Royaumes. Bien sûr, Bentley peut toujours recourir à la magie en cas de besoin et certaines rumeurs laissent entendre que certaines des ravissantes serveuses sont en réalité des golems d'acier, dissimulées par de puissantes illusions ! Je suis bien incapable de confirmer ces dires mais je peux affirmer que l'une d'elle a effectivement une poigne de fer, ce dont je pus me rendre compte lorsqu'elle me jeta hors de la chambre qu'elle souhaitait ranger ! (Elle me vint en aide par la suite.) Les hôtes affables et énergiques de Brasamical sont Bentley et son épouse Gellana (qui officie également au temple). Ce couple est plein d'attention, d'humour et il serait bien capable de soutirer à un marchand Ammien ses dernières pièces de monnaie ; ce qui n'est pas une mince affaire ! Leur établissement offre des chambres vastes, aérées et une nourriture simple mais excellente. Tout y est impeccable, accueillant et spacieux, la foule ne s'y presse que rarement même si ce lieu est de plus en plus populaire auprès des négociants qui y organisent parfois des réunions d'affaires.

Nashkel

Le village de Nashkel se trouve au sud de Berégost et au nord des Pics Brumeux. Cet endroit a la réputation d'être agréable mais je n'ai point eu l'occasion de le vérifier par moi-même. Il serait légèrement plus petit que Berégost mais il compte un temple, deux magasins (l'un étant fort connu pour ces objets magiques) et une excellente taverne. Je tâcherais de visiter cet endroit lors de mon prochain voyage sur la Côte des Epées et si l'on vous rapporte que je n'ai point séjourné dans ce village parce que je craindrais les kobolds et autres présences maléfiques qui hanteraient les montagnes, n'en croyez pas un mot !

Gullykin

Ce modeste village de petites-gens est situé dans la partie orientale de la région de Baldur's Gate. Je ne m'y suis point rendu car j'ai eu vent de rumeurs selon lesquelles des kobolds rôderaient aux alentours de Nash... En fait parce que je n'ai jamais beaucoup aimé séjournier dans les cavernes des petites-gens. Pourtant il y ont établi un temple qu'il pourrait être intéressant de visiter, si vous vous trouvez par hasard dans les environs.

Organisations Secrètes

de la Côte des Epées

Outre de nombreux villages et cités, les Royaumes comptent également un certain nombre de puissances qui œuvrent dans leur propre intérêt et ignorent les frontières. Ces sociétés secrètes, cultes et compagnies aventurières se livrent à toutes sortes d'activités afin de servir leur cause.

Les Ménestrels

Les Ménestrels forment une société semi-clandestine dont le centre des opérations se situe dans les Contrées du Mitan. Au fil des années, les Ménestrels ont connu des fortunes diverses avec un pouvoir politique plus ou moins grand. A l'origine, ce groupe est un allié de plusieurs religions respectées et il reçoit le soutien de puissants partis politiques neutres, notamment certains cercles druidiques. Leur objectif consiste à défendre la civilisation contre les périls qui la menacent, notamment les sauvages attaques des gobelins, les vols de dragons et le contrôle insidieux que d'autres organisations telles que le Zhen-tarim, les Sorciers Rouges, les Commers ou le Culte du Dragon s'efforcent d'exercer. Ils croient au pouvoir des individus, à l'équilibre entre la nature et la civilisation, à la bonté de l'humanité et des autres races douées de sentiments. Ils estiment également qu'il est important de préserver les légendes du passé car elles sont riches d'enseignement pour l'avenir. Les Ménestrels ont su attirer des personnes de toutes origines mais ils sont particulièrement reconnus chez les elfes, les rôdeurs, et les bardes. Cette société compte des ramifications dans tout le Nord et les Contrées du Mitan, et ses activités sont souvent secrètes. Par nature, ils sont indiscrets et agissent, la plupart du temps, seuls ou en petits groupes afin de parvenir à leurs fins. A moins qu'ils n'affrontent quelque ennemi de longue date, ils leur est parfaitement indifférent que leur nom soit associé à leurs actes (ils attachent en revanche beaucoup d'importance à leur propres chants et légendes). Les Ménestrels forment une société informelle et n'ont donc pas de quartier général. Ils œuvrent pour le bien au sein des Royaumes et des personnages d'alignement bon peuvent bénéficier d'une aide invisible si leurs actions servent sa cause. Le seul indice qui permette d'identifier les membres de cette organisation est son symbole en forme de harpe et de lune.

Le Trône de Fer

Les marchands sont généralement indépendants et préfèrent traiter leurs affaires face à face en s'appuyant sur l'honnêteté (ou la réputation d'honnêteté) de leurs partenaires commerciaux. Ils se tiennent éloignés de la politique mais s'efforcent d'obtenir les faveurs de ceux qui ont la responsabilité des points d'eau ou de leurs haltes favorites. Les marchands font confiance à leur bonne étoile mais ils s'allouent

les services de mercenaires afin de protéger leurs biens ; ainsi, suffisamment de marchandises parviennent à bon port pour que leur commerce reste rentable. Les dirigeants des contrées qu'ils traversent viennent de toutes origines et certains sont même d'anciens membres de leur profession, ils leur font donc confiance.

La mystérieuse organisation du Trône de Fer, qui opère depuis plusieurs décennies, semble faire exception à la règle. Malgré son ancienneté, nous ne savons que peu de choses sur ses objectifs ou l'identité de ses membres. Elle se livre à diverses activités par l'intermédiaire d'agents. Ce sont souvent de petits voyous ou des brigands de faible envergure, qui ont récemment opté pour un emploi légitime en se mettant au service d'un marchand. Ils ne sont pas une main d'œuvre très stable et reviennent souvent à leurs anciennes vocations. Le Trône nie toute complicité avec les crimes que pourraient commettre ses agents et les remplace donc très régulièrement afin de maintenir un air de respectabilité ; même si le vernis semble parfois bien mince. Il s'est franchement craquelé récemment, puisque le Trône de Fer a été accusé de tentative de meurtre, d'extorsion, d'exactions, de ventes d'armes aux tribus humanoïdes, de trafic de poudre à fumée, de poison et de contrebande. De nombreux rapports font état de conflits entre les caravanes ou agents du Trône de Fer et ceux du Zhentarim. Récemment, le Trône a été interdit de cité dans Cormyr, pour toute une année, et beaucoup le suspectent de chercher à s'étendre sur d'autres territoires.

Nul ne connaît l'identité des maîtres du Trône de Fer et, jusqu'à présent, aucune magie n'est parvenue à percer le mystère. Cela semblerait indiquer qu'ils disposent eux-mêmes de certains pouvoirs et nombre de rumeurs circulent... D'aucuns affirment que le Trône de Fer serait au service du Zhentarim ou de Cormyr et que les actions entreprises à son encontre seraient simplement destinées à brouiller les pistes. Certains avancent même qu'une divinité serait impliquée, Cyric, voire une puissance plus sombre encore (dans la mesure où pareille chose est possible). D'autres rumeurs encore parlent de mort-vivants, de divinités disparues, de lézards humanoïdes, de géants bleu pâles qui seraient les véritables maîtres de cette société secrète de marchands. La vérité reste à découvrir.

Les Sorciers Rouges

Les Sorciers Rouges sont les dirigeants du Thay et les puissants dignitaires Zulkirs sont choisis parmi eux. A travers l'ensemble des Royaumes, les Sorciers Rouges sont des espions ou des agents au service de leur propre royaume. Leurs actions sont donc censées servir la cause de leur gouvernement mais chacun des Sorciers Rouges défend aussi ses propres intérêts. Officiellement, leur objectif majeur consiste à faire du Thay la principale puissance politique et magique des Royaumes. Beaucoup semblent effectivement agir dans ce sens mais certains servent aussi leur propre cause, cherchant à discréditer

les autres, même s'il s'agit de Sorciers Rouges et leur nom est donc souvent associé aux complots les plus inextricables. Les Sorciers Rouges ont de multiples caractéristiques mais la subtilité n'est pas vraiment leur qualité première. Ils sont fanfarons, vantards, bruyants et dangereux mais dénués de finesse. Un Sorcier Rouge doit fournir un gros effort pour feindre la plus petite humilité et il lui est extrêmement difficile de supporter le moindre reproche ou la moindre remise en cause de la supériorité des Thayviens. De nouveaux Sorciers Rouges apparaissent sans cesse pour défier les anciens.

Les Voleurs de l'Ombre

Les Voleurs de l'Ombre sont une guilde de voleurs, d'espions et d'assassins. Ils sont particulièrement dangereux, d'alignement mauvais et se livrent à des actes à but très lucratif. Contrairement à la plupart des confréries de voleurs, leurs activités ne se limitent pas à une seule cité et ils opèrent le long de toute la Côte des Épées, de Luskan à Calimport. Ouvertement opposés aux Seigneurs d'Eau Profonde et à leurs alliés, les Voleurs de l'Ombre sont basés à Athkatla, dans la région de Amn (au sud de Baldur's Gate), où ils ont établi un gigantesque centre d'entraînement et d'évaluation pour les assassins qu'ils emploient. Cette organisation était autrefois la Guilde des Voleurs d'Eau Profonde, jusqu'au jour où ils furent bannis de cette cité par les Seigneurs d'Eau Profonde. Les Voleurs de l'Ombre ont donc financé une guilde d'assassins à Athkatla dont l'objectif final consiste à massacrer tous ces seigneurs. En attendant, cette société secrète semble parvenue à un accord avec les seigneurs marchands de Amn, qui pourraient tirer avantage des ennuis de leurs concurrents d'Eau Profonde (et qui espèrent ainsi rester hors de la liste noire de cette organisation d'assassins). Selon les termes de ce pacte, ces négociants les laissent en paix en échange de quoi, ils ne sont pas inquiétés par la guilde. Les Voleurs de l'Ombre opèrent tout le long de la Côte des Épées et leur emblème représente un masque soyeux noir planté sur une dague. Il s'agit de l'arme généralement utilisée pour commettre des assassinats et si le meurtre a été perpétré par empoisonnement ou strangulation, elle est généralement laissée sur les lieux du crime. Qui sont les membres des Voleurs de l'Ombre, à quoi ressemblent-ils, combien sont-ils ? Nul ne le sait, mais les maîtres en la matière seraient peu nombreux.

Le Zhentarim

Le Réseau Noir du Zhentarim est un groupe de magiciens, de prêtres et de guerriers qui se consacre exclusivement à asseoir sa puissance commerciale et, plus généralement, son pouvoir. Ils opèrent de façon plus ou moins secrète sur l'ensemble de la région des Contrées du Mitan. Ils s'efforcent en particulier de causer la perte de tous leurs opposants, qui sont de plus en plus nombreux, parmi lesquels se trouvent notamment les Vaux, les Ménestrels, les cités

rivales de la Mer de Lune, le Culte du Dragon, Cormyr, La Sembie, et quiconque se met en travers de leur route. Les organisations qui ne peuvent être ni infiltrées ni contrôlées doivent être soumises ou détruites.

Le Réseau Noir a étendu ses activités sur l'ensemble des Contrées du Mitan mais opère essentiellement sur trois sites. La Forteresse Noire représente son quartier général pour les Collines Lointaines (à quelques semaines de route à l'est de Baldur's Gate) et cette cité constitue le terminus pour les caravanes qui sillonnent les Contrées du Mitan Occidentales, en provenance du nord, du sud ou de l'est des Royaumes. La Citadelle du Corbeau, située à la frontière de Thar, fait également office de base d'opérations militaires. Le troisième centre important, Château-Zhentil, a perdu de son influence au cours des dernières années en raison de l'émergence de l'église de Cyric. Bien que l'un des personnages majeurs de cette église soit précisément à son service, le Zhentarim n'est point parvenu à contrôler le développement de cette nouvelle croyance ; alors qu'il a réussi à imposer son emprise sur l'église de Baine le Fléau. La majorité de leurs activités criminelles sont donc lancées à partir des deux autres sites qui ont par ailleurs l'avantage de n'abriter aucune population civile, susceptible d'entraver le bon déroulement de ses opérations (voire de se révolter).

Le commerce constitue la principale source de revenus des Zhen-tarims. Ils n'ont aucuns scrupules et leurs activités ne se limitent donc pas au transport de minerais ou de produits finis. Ils assurent également la livraison de poisons, de marchandises de contrebande, d'armes et d'esclaves. Toujours en quête de nouveaux territoires, ils ne se privent pas pour utiliser les forces de Château-Zhentil, Vounlar ou Llorkh. Ils emploient également quantité de mercenaires et s'allouent les services de tribus humanoïdes, qu'ils offrent généralement de rémunérer sur le fruit des pillages auxquels ils seront libres de se livrer après la bataille. L'objectif majeur de ces combats est de châtier leurs ennemis ou d'affaiblir leurs rivaux et ces actions punitives sont généralement menées lorsque toute tentative de prise de contrôle insidieux a échoué.

Les Mages de Halruaa

Une nouvelle puissance est en train d'émerger sur le sol de Féérune, en provenance du sud, des terres mystiques et quasi légendaires de Halruaa. Ce pays serait sous le contrôle de puissants magiciens et la magie fait ici partie intégrante de la vie quotidienne. Dans cette contrée, les châteaux flottent au vent, les rivières coulent vers l'amont et même une simple domestique connaît quelques astuces pour rendre sa tâche moins ingrate. La véritable nature de Halruaa ne saurait être décrite que par ceux qui ont franchi les montagnes qui l'entourent et pénétré sur son territoire.

A Féérune, ces mages sont surtout célèbres pour leurs navires volants, qui sont soulevés par des ballons géants gonflés de gaz

volatiles. Ces vaisseaux sont le signe distinctif des mages de Halruaa et l'on en voit souvent dans les principaux ports des Royaumes ; ils approchent par la mer comme un véritable bateau mais flottent pourtant au dessus des eaux. Les mages marchands qui commandent ces navires semblent eux aussi loin des réalités de ce monde, ils ne traitent des affaires que sur un nombre d'objets très limités, qui n'ont souvent que peu de valeurs pour leurs propriétaires et qu'ils paient pourtant des sommes exorbitantes. On raconte qu'ils seraient à la recherche des composants parfaits pour leurs sorts d'une puissance incroyable. Mais certains avancent plutôt l'hypothèse que le commerce ne serait qu'une façade destinée à masquer les sinistres activités auxquelles ils se livreraient pendant que leurs navires sont à quai. Une chose est toutefois certaine, tous les marin employés à bord d'un de ces vaisseaux ont des pouvoirs magiques.

De plus en plus, il apparaît que les Mages utilisent également un autre modus operandi, plus discret, dans les grandes cités du Nord et des Contrées du Mitan. Des marchands, des négociants servent en effet d'informateurs aux Halruans et se tiennent à l'affût des dernières inventions, surveillant particulièrement les nouveaux objets magiques. De tels artefacts sont extrêmement convoités par les Halruans, sans que l'on sache avec certitude si c'est dans le but de les étudier, de les détruire ou simplement de les conserver. Un fait semble indiscutable, quand une relique aux pouvoirs incontestés est découverte dans une cité, un de ces navires volants ne tarde pas à faire escale dans les environs.

*La plus grande prudence est recommandée lorsque
vous avez à faire à ces factions.
J'ai peur que certaines soient bien plus puissantes et
influentes que Volo ne le laisse entendre. - Elminster*

Principaux Personnages de la ——— Côte des Epées

Les biographies ci-dessus sont celles des notables de cette belle cité, à l'instar des Ducs de Baldur's Gate. Vous trouverez ci-après celles de personnages remarquables que je souhaitais vous faire connaître. Dans votre intérêt, il va de soi, chers lecteurs. — Volo

Drizzt Do'Urden

(Dritst Doe-URR-den) Drizzt, Elfe Noir (Chaotique Bon, rôdeur de 16ème niveau). Drizzt Do'Urden est un rôdeur elfe renégat qui a échappé au régime oppressif de sa patrie souterraine. Ses actions à la surface de la terre lui ont valu d'être l'un des elfes noirs les plus célèbres des Royaumes. Il se livre souvent à des actes audacieux, s'efforçant en particulier de contrer les tribus de gobelins et les humains diaboliques du Nord. Sa célébrité et sa haine pour son pays d'origine en ont fait une cible pour ses congénères qui espèrent s'attirer les faveurs de leur terrible déesse Lloth, s'ils parvenaient à tuer ce renégat. Drizzt porte une cotte de mailles +4 en mithril, présent du Roi Bruenor. Il brandit simultanément deux cimenterres magiques. L'un se nomme Icingdeath (une lame de glace +3), l'autre Twinkle (une gardienne +5), qui a la particularité de briller quand un ennemi se trouve à proximité. Son bien le plus précieux est une figurine en forme de panthère en onyx, dotée de pouvoirs merveilleux et qui porte le nom de Guenhwyvar. Il ne s'en sert qu'en cas d'extrême nécessité car sa durée d'utilisation quotidienne est limitée.

Elminster

(El MINN-ster) Elminster l'Avisé (Chaotique Bon, humain de sexe masculin, magicien 29ème niveau). Son âge exact est un mystère et nul ne connaît son année de naissance. Selon la légende, il aurait appris l'art de la magie auprès d'Arkhnou l'Ancien, qui mourut voilà plus de 500 ans dans le territoire qui constitue aujourd'hui Eau Profonde. On raconte même qu'Elminster aurait été présent à Myth Drannor lorsque ce royaume magique vécut ses dernières heures. La véracité de ces faits reste totalement impossible à démontrer, pourtant la plupart des habitants des Royaumes considèrent Elminster comme une force éternelle de ce monde. L'Avisé a élu domicile dans une toute petite communauté rurale de Valombre. Il vit dans une maison de deux étages qui surplombe un étang, en compagnie de son assistant et scribe, Lhaéo. Il voyage beaucoup, non seulement dans tous les Royaumes mais également dans d'autres plans, où il côtoie le grand et le moins grand dans sa quête incessante du savoir. Elminster est sans aucun doute un des personnages les plus érudits et les mieux informés des Royaumes*. Ses domaines d'études de prédilection sont les Royaumes et ses populations, les écosystèmes des diverses créatures, les objets magiques et leur histoire, ainsi que l'ensemble des plans connus à ce jour. Elminster n'enseigne plus et ne travaille plus sur commande sauf dans les cas les plus épineux. Il semble accorder une grande importance à son indépendance mais il lui arrive d'ouvrir les portes de sa tour à des visiteurs. Nombre de ses anciens élèves et alliés font partie des bons individus les plus puissants des Royaumes, notamment certains des

Seigneurs d'Eau Profonde, la Simbule de l'Aglarond, et un groupe nommé les Ménestrels.

**Bien qu'il ne s'agisse peut-être que de son opinion personnelle, il n'hésite pas à la mettre en avant lors de ses discussions. - Volo*

Volothamp Geddarm

Volo (Chaotique Bon, humain de sexe masculin, magicien 5ème niveau). Magicien espiègle, sa barbe soigneusement taillée, son béret distingué et sa langue acide, ont fait de Volo un personnage célèbre dans l'ensemble des Royaumes. Sa persévérance à relater les faits avec la plus grande honnêteté lui ont valu de nombreux conflits avec les marchands, la police et les magiciens locaux. Il a écrit un certain nombre d'ouvrages, dont une série de guides sur différentes cités et le fameux "**Guide de Volo de Toute Chose Magique**", un ouvrage de vulgarisation destiné à mettre la magie à la portée des gens du commun. Volo est un sage éminent qui s'intéresse aux magiciens, à la géographie et aux us et coutumes des Royaumes.

Un personnage éminent, c'est une certitude ! - Elminster

Il est ainsi devenu un puits de science sur de nombreux sujets et est toujours disposé à partager ses connaissances avec quiconque disposé à l'écouter. C'est pourquoi Volo se voit contraint à se déplacer fréquemment s'il souhaite rester en vie mais ces voyages lui permettent également d'approfondir ses connaissances en géographie. Les héros auront l'occasion de le rencontrer n'importe où dans les Royaumes et il est généralement en fuite, tentant d'échapper à quelque magicien courroucé ou encore à un tenancier d'auberge en colère.

Le prix de la gloire ou celui de l'infamie ? - Elminster

Bentley Ombremiroir, Auberge de Brasamical

Bentley (Chaotique Bon, gnome de sexe masculin, illusionniste 10ème niveau /voleur 10ème niveau). Ce gnome illusionniste très entreprenant a renoncé à une vie riche en aventures afin de tenir l'Auberge de Brasamical dans l'enceinte d'un donjon que lui et ses amis avaient investi et débarrassé de ses monstres voilà plus de 20 saisons. Il est à présent un aubergiste malicieux, vif et à l'épaisse chevelure bouclée, qui a pour habitude de fredonner lorsqu'il est plongé dans ses pensées et de se gratter le nez (qu'il a fort imposant) lorsqu'il est soucieux. Son instinct lui permet de devancer les ennuis et autres incidents. Un marchand qui voyage depuis longtemps à travers la Côte l'a d'ailleurs surnommé le "maître de l'anticipation". Soutenu par son épouse Gellana, il a su rendre le Brasamical sûr, accueillant, d'une propreté irréprochable, et en faire ainsi un bastion imprenable et une halte incontournable pour les voyageurs qui parcourent l'intérieur des terres. Des rumeurs persistantes affirment qu'il financerait une bande d'aventuriers, impliquée dans plusieurs projets clandestins, ou

encore une cabale secrète de marchands. Il est certain qu'il ne semble jamais souffrir de problèmes pécuniaires. A plusieurs reprises, il a dû faire appel à des mercenaires afin de renforcer ses défenses au plus fort de l'hiver ou engager des magiciens pour téléporter des objets qui lui faisaient défaut et qu'il ne pouvait se procurer que dans des cités fort distantes.

Gellana Mirrorshade, Auberge de Brasamical

Gellana (Neutre Bon, gnome de sexe féminin, prêtre 10ème niveau). Prêtresse de Garl Brilledor, pieuse et calme, elle dirige le Temple de la Sagesse situé dans l'enceinte fortifiée de la communauté connue sous le nom de l'Auberge de Brasamical. Elle aide d'ailleurs son époux Bentley à la tenir et contribue à en faire un lieu accueillant et sûr. Alors que Bentley excelle dans l'art de deviner les projets des autres et à pressentir leurs besoins, leurs espoirs et leurs souhaits, Gellana se projette plus volontiers dans l'avenir et a une vision d'ensemble de la réalité. Elle ordonna et supervisa la construction de puits plus profonds et la mise au point de pompes d'appoint afin de garantir l'approvisionnement en eau de l'auberge, dans l'éventualité où l'une d'elle serait hors service ou saccagée par des orques. Elle dessina également les plans des jardins de l'auberge et organisa la culture d'herbes et de légumes utilisés ensuite en cuisines. Au temple, lors des offices, Gellana accueille volontiers des croyants humains et elle a même suscité de nombreuses conversions. Elle fait également figure de héros auprès de ses congénères habitant la partie occidentale de Féérune et est considérée comme "la puissance tranquille qui fait honneur à la race gnome". Les mères de sa race incitent d'ailleurs leurs filles à s'inspirer d'elle et à marcher dans ses traces vers le succès.

Le Grand Prêtre de Lathandre, Kelddath Ormlyr, Berégost

Kelddath (Neutre Bon, humain de sexe masculin, prêtre 16ème niveau). Gouverneur de Berégost et grand prêtre du temple de Lathandre, Kelddath se consacre au développement de sa région avec la plus grande patience et une extraordinaire énergie. Il passe le plus clair de son temps à dispenser des conseils ou à prêter de l'argent à quelque négociant local cherchant à se lancer dans les affaires ou à des paysans désireux d'agrandir ou de moderniser leurs exploitations. Les troupes du temple patrouillent également dans la ville et s'efforcent de décourager les aventuriers qui chercheraient à explorer les ruines des environs. Le moindre tapage ou infraction à la loi est rapidement et sévèrement réprimé. Kelddath a pour ambition de faire de Berégost la ville la plus sûre de la Côte des Epées, afin de soutenir le développement du commerce et des voyages.

Taërom “Grondemarteau” Fuiruim, Berégost

Taërom (Neutre Bon, humain de sexe masculin, guerrier 5ème niveau). Ce maître armurier a sa propre forge à Berégost et ses œuvres suscitent l'admiration de tous, y compris des nains. Bien que les années aient fait grisonner ses tempes, il est toujours un homme vigoureux, imposant et en

constante activité. Il passe le plus clair de son temps dans son atelier mais est toujours capable de pourfendre un gnoll d'un seul coup de son long bâton d'acier. Dans le passé, Taërom a souvent fabriqué des œuvres si parfaites que de nombreux magiciens les ont enchantées mais il ne produit désormais que des objets pratiques de petite taille, comme des crochets, des verrous, des charnières ou des coffrets. Il arbore de superbes favoris, mesure près de 7 pieds de haut, a des épaules de près de 4 pieds de large et une démarche très caractéristique.



Premier Lecteur, Téthtoril, Château-Suif

Téthtoril (Loyal Bon, humain de sexe masculin, prêtre de Mystra, 18ème niveau). Cet homme grand, de belle prestance et qui s'exprime toujours avec la plus extrême douceur est souvent pris par erreur pour le Gardien des Ecrits de Château-Suif. Il est bien plus intelligent, élégant et sensible que son supérieur hiérarchique, Ulaunt, et ce dernier n'est pas sans le savoir. Téthtoril est pourtant d'une loyauté sans faille et s'acquitte de ses obligations avec diligence. Il a souvent la faculté de pressentir les ennuis, épargnant ainsi bien des ennuis à Château-Suif (et à Ulaunt nombre de situations embarrassantes). Le Très Saint Mystra apparaît souvent à Téthtoril en rêves et lui chuchote d'accomplir telle ou telle action. Il a ainsi découvert nombre de sorts dans des grimoires oubliés, il a également permis à Elminster, à Khelben et aux Ménestrels de voir leur présence tolérée à Château-Suif, sans oublier qu'il a empêché Ulaunt de se laisser séduire par des forces maléfiques (Cyric, très récemment).

Il ne le sait peut-être pas lui-même, mais Téthtoril est l'un des hommes les mieux protégés des Royaumes. Ce ne sont pas moins de trois divinités (Mystra, Oghma et Deneir) qui interviendraient sur le champ s'il était menacé. Tâchez d'être poli en sa présence. - Elminster

Thalantyr le Conjurateur, Berégost

Thalantyr (Neutre Bon, humain de sexe masculin, magicien 17ème niveau). Remarquable archimage, Thalantyr est un homme courtois et solitaire qui apprécie particulièrement les longues promenades dans la campagne, toujours armé de son bâton de puissance. Il réside dans un domaine bien gardé appelé Grande Esquive, à l'ouest de Berégost. Il mena autrefois une vie d'aventurier consacrée à la quête effrénée de la magie perdue des ruines de Nethénil mais s'est désormais retiré de la vie active. Bien qu'il ait renoncé à affronter les périls de cette profession, il ne refuse pas un conseil ou un sort à qui sait monnayer ses services. Il met également en garde les aventuriers qui sollicitent son aide contre les risques de découvrir bien plus que ce qu'ils croyaient rechercher. Il par le d'expérience mais reste très évasif sur le sujet. Un de ces hommes, qui eut l'occasion d'avoir avec lui de longues conversations, rapporte que Thalantyr aurait en

effet rencontré un monstre terrifiant qui l'aurait réduit en esclavage. Il aurait conquis sa liberté grâce à des livres de sorts et autres reliques magiques de Néthéril. Ce savoir lui a permis de se rendre autonome et il n'a donc plus besoin de voyager sur différents plans ni de poursuivre ses aventures dans Toril.



Gardien des Ecrits, Uraunt, Château-Suif

Uraunt (Loyal Neutre, humain de sexe masculin, magicien 9ème niveau). Personnage principal du bastion de Château-Suif , Uraunt est un fier érudit, l'un des hommes les plus savants (et les plus hautains) de Féérune. Sa langue pointue, son large nez, ses yeux sombres et son regard perçant de faucon lui ont valu le surnom de "Vieille Buse" parmi ses apprentis et ce terme s'est même répandu sur l'ensemble de la Côte. Uraunt connaît plus de sorts que n'en verront jamais la plupart des magiciens au cours de toute leur existence. Afin de ne point les oublier, il les pratiquerait d'ailleurs régulièrement dans sa tour privée ou dans les cavernes qui se trouvent dans le sous-sol de Château-Suif. Il existerait d'ailleurs un passage secret qui relierait hauteurs et profondeurs de son domaine. Il porte un bâton de mage doté de pouvoirs exceptionnels. Uraunt et ceux des Grands Lecteurs qui sont aussi des magiciens ont accès à des rouleaux de sorts disséminés dans tout Château-Suif (dissimulés notamment derrière des panneaux de bois ou à l'intérieur de faux livres). Son principal centre d'intérêt consiste à acquérir sans cesse de nouvelles informations. Au delà de ses ambitions affichées de faire de Château-Suif la capitale d'un royaume d'érudits et une puissance politique à l'échelle de Féérune, nul ne connaît le but de son existence. De nombreux récits le mettent en relation avec plusieurs jeunes filles des meilleures maisons de la noblesse d'Eau Profonde ou de Téthyr qu'il aurait fréquentées dans sa prime jeunesse. Il existe même une rumeur qui lui attribue une aventure romantique avec l'une de ces femmes elfes si froides et si hautaines, originaires de l'Eternelle-Rencontre dans la Côte des Epées.

Quelques-uns des Monstres ————— de la Côte des Epées

Il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive des monstres que vous êtes susceptibles de rencontrer, cher ami. Moi-même, j'ai eu l'occasion d'en croiser bien davantage dans la région de Baldur's Gate. Ceux-ci sont en fait parmi les plus représentatifs, tout au moins pour les zones les moins dangereuses et vous devriez avoir d'abord affaire à eux. Et si vous avez de la chance, vous en resterez là !

Évitez de vous aventurer trop loin des tavernes, mes amis ! – Volo

Ours Noir

L'ours est un mammifère omnivore assez commun dans ces contrées, mais à moins d'être provoqué, en règle générale, il évite tout contact avec les humains. Pourtant, avec un peu de malchance, vous pourriez avoir à faire face à une de ces situations. Les ours sont des animaux massifs, puissants et que l'on trouve dans toutes les régions tempérées ou froides. Couverts d'une épaisse fourrure qui les protège des rigueurs du climat et dotés de griffes acérées qui leur permettent de se défendre contre les autres animaux, les ours sont les maîtres de la faune, où qu'ils vivent. La couleur de celui que l'on appelle l'ours noir varie en réalité du marron clair au noir et il est de plus petite taille que l'ours brun. Il s'agit de l'espèce la plus communément répandue.

La Côte des Epées abrite bien d'autres espèces d'ours, mais à moins que vous ne les provoquiez volontairement, ils vaquent généralement à leurs propres occupations. – Volo

Ours Brun

L'ours brun, dont la plus célèbre variété est sans aucun doute le terrible grizzly, est une espèce particulièrement agressive et beaucoup plus carnivore que son cousin noir. Le grizzly n'hésite pas à chasser du gros gibier, cerfs et élans notamment.

Les grizzlis ! Un aventurier passablement éméché me raconta un jour que l'un d'entre eux avait pétrifié son groupe avant de dévorer ses équipiers un à un... – Volo

Ver Charognard

Le ver charognard vit sous terre et comme son nom l'indique se nourrit essentiellement de charognes. Toutefois, si cette ressource vient à manquer ou s'il se sent menacé, le ver charognard est capable d'attaquer et de tuer des êtres vivants. Son apparence fait penser à un croisement entre un

ver de terre géant et un céphalopode de couleur verte. Comme la plupart des monstres hybrides, il est sans doute le produit d'une manipulation génétique menée à bien par quelque magicien maléfique et insensé. La tête de ce monstre est recouverte d'une peau très épaisse mais son corps n'est pas très bien protégé. Il dégage une odeur fétide et pestilentielle qui a au moins le mérite de vous avertir de sa présence.

Dryade

Les dryades sont de belles fées des arbres, très intelligentes. Enchanteresses et insaisissables, il faut les surprendre pour parvenir à les apercevoir ; à moins qu'elles n'aient décidé de se laisser repérer. Les dryades présentent d'exquises silhouettes, fines et gracieuses qui leur donne plutôt l'apparence de jeunes filles elfes. Elles ont les pommettes hautes et de superbes yeux ambrés, violets, ou verts foncés. Les dryades portent généralement des vêtements amples, de coupe très simple, leur couleur change avec les saisons pour suivre les variations de ton du feuillage des chênes. Elles ont leur propre langue mais parlent aussi le langage des elfes, des pixies et des esprits-follets. Elles ont par ailleurs la faculté de communiquer avec les plantes.

Ettercap

Les Ettercaps sont d'affreux bipèdes qui s'entendent très bien avec les araignées géantes. Ces créatures sont peu intelligentes, extrêmement cruelles, fourbes et particulièrement douées pour tendre des pièges mortels (à la façon des arachnides qui vivent souvent dans leur entourage). Debout, un Ettercap mesure environ six pieds malgré son dos voûté et ses épaules basses. Ces créatures ont des jambes courtes et décharnées, de longs bras qui leur tombent presque jusqu'aux chevilles et un estomac proéminent. Leurs mains se composent d'un pouce et de trois longs doigts qui se terminent par des griffes effilées comme des rasoirs. Ils ont le corps couvert de touffes de poils durs et noirs ; et leur peau est sombre et épaisse. Leur tête a une forme assez chevaline mais leurs grands yeux rouge sang sont plutôt reptiliens. Ils ont une large bouche dotée, de chaque côté, de crochets protubérants inclinés vers le bas et de deux rangées de dents très coupantes.

Blême

Ces créatures sont si semblables aux goules qu'il est absolument impossible de les distinguer, d'autant moins qu'elles sont généralement entourées d'un groupe de ces monstres. Lorsque vous êtes attaqué par une de ces meutes, vous détecterez pourtant la présence d'un blême à son odeur nauséabonde.

Goule

Les goules sont des morts-vivants ; autrefois humaines, elles se nourrissent désormais de cadavres. Bien que leur métamorphose leur ait

dérangé l'esprit, les goules font preuve d'une ruse redoutable qui leur permet de chasser avec une extrême efficacité. Elles ont encore une vague apparence humaine mais leur transformation en goules les a atrocement défigurées. Leur langue s'est allongée et a épaissi afin qu'elles puissent ainsi extraire la moelle des os brisés ; leurs dents sont plus longues et acérées ; leurs ongles sont devenus des griffes.

Araignées Géantes

Les araignées sont des prédateurs agressifs qui vivent aussi bien sous terre qu'au dessus du sol. La plupart sont venimeuses et piquent donc leurs proies avant de les dévorer ; il leur est en effet beaucoup plus facile de transporter des victimes inconscientes jusqu'à leur repaire. Les araignées ont huit pattes, huit yeux et l'on distingue généralement deux types de spécimens : les arachnides qui tissent des toiles (elles ont un abdomen protubérant et des pattes minces) et les araignées chasseresses (leur corps est velu, plus petit, leur tête est plus large et dotée de crochets). Le poison de la plupart des araignées géantes provoque le décès immédiat de la victime si celle-ci échoue dans son jet de sauvegarde.

Un voyageur originaire de Amn affirma un jour avoir été confronté à une araignée de la taille d'un cheval, armée d'épées et dont la peau était plus dure que l'acier ! ... Et il paraît que certaines variétés sont encore plus terribles ! - Volo

Grouilleux

Ces monstres émergent de la nuit hurlant et piaillant, par douzaines, voire par centaines, comme un essaim grouillant de créatures humanoïdes bossues et dévêtues. Ces monstres ne semblent point se soucier de leur sécurité et ne s'embarrassent pas de subtilité ou de stratégie lorsqu'ils lancent un assaut massif qu'il paraît impossible de contrer. Les grouilleux surgissent simplement de la nuit, tuent leur proie avant de se fondre à nouveau dans les ténèbres dans le plus grand désordre. Ils apparaissent d'abord comme une masse informe, un tourbillon de poils et de chair qui se détache au clair de lune. Cette vision infernale représente en réalité un groupe compact d'humanoïdes bossus, qui ont des oreilles canines en pointe, un visage hideux entouré d'une épaisse crinière noire et orné d'un terrible rictus. Leurs yeux sont noirs et brillent d'une sinistre lueur.

Gnoll

Les Gnolls sont des humanoïdes diaboliques qui ressemblent à de grandes hyènes et qui vivent en meutes errantes. Alors que leur corps a globalement une forme humaine, bien que de taille bien supérieure à la normale, chaque détail correspond à la morphologie d'une hyène. Les gnolls se tiennent en position debout sur leurs deux jambes et leurs mains ont la même capacité de préhension que celles des humains. Leur peau est gris verdâtre et devient plus sombre autour du museau, et ils ont une

crinière aux poils courts, qui vont du gris roux au jaune pâle.

Hobgobelin

Les Hobgobelins sont une race d'humanoïdes féroces qui sont en lutte perpétuelle contre toutes les autres races humanoïdes. Ils sont intelligents, bien organisés et très agressifs. Un spécimen type est de taille imposante (au moins 6 pieds) et leur corps velu est d'une couleur qui va du brun roux sombre au gris foncé. La peau de leur visage est rouge ou orange soutenu et les grands males ont en plus un nez bleu ou rouge. Les yeux des Hobgobelins sont soit jaunâtres, soit brun sombre et leurs dents sont jaunes. Ils s'habillent de vêtements très colorés, souvent rouge sang et extrêmement voyants, mais s'ils portent du cuir, il est systématiquement noir. Ils entretiennent minutieusement leurs armes qui sont toujours méticuleusement polies.

Kobold

Les Kobolds sont une race humanoïde ; de petite taille, ils sont sadiques, lâches et combattent les autres races humanoïdes ou les humains pour conquérir des territoires et gagner leur nourriture. Ils vouent une aversion particulière aux gnomes et attaquent systématiquement ceux qu'ils rencontrent. Ils mesurent à peine 3 pieds de haut sont couverts d'écaillés qui vont du brun rouille foncé au noir orangé. Ils sentent le chien mouillé et l'eau stagnante. Leurs yeux brillent comme deux flammes rouges et ils ont sur le crâne deux petites cornes blanches ou orangées. Au premier abord, peu de gens les prennent au sérieux car ils portent plus volontiers des vêtements en lambeaux, sont affublés de queues de rats et parlent un langage qui résonne comme des jappements de chiens. Pourtant cette erreur est souvent fatale car leur petite taille et leur relative faiblesse sont largement compensées par une férocité et une ténacité extrêmes.

Hors des sentiers battus, il paraît que l'on rencontre parfois des démons à forme humaine de petite taille, appelés 'tasloi' et 'xvarti'.

On dit que seuls, ils sont pratiquement inoffensifs, mais qu'en groupe ils seraient redoutables. Une raison supplémentaire de voyager accompagné. – Volo

Ogre

Les ogres sont de gigantesques humanoïdes, laids et avides, ils vivent de pillages et de rapines. Méchants et coléreux, ces monstres sont souvent employés comme mercenaires par des tribus orques, des prêtres diaboliques ou des gnolls. Ils côtoient volontiers trolls et géants. Un ogre adulte mesure entre 9 et 10 pieds, et son poids est de 300 à 350 livres. Leur peau est généralement d'un jaune cendré ou d'un brun mat, mais ils peuvent occasionnellement être d'un violet blafard. Ils sont couverts de verrues, de différentes couleurs mais qui forment des taches sombres sur leur peau. Leurs yeux sont pourpres et ont de minuscules pupilles, tandis

que leurs dents sont oranges ou noires. Ils dégagent une odeur repoussante qui rappelle le lait fermenté. Ils sont vêtus de peaux de bêtes à poil ras et n'apportent qu'un soin relatif à leurs armes. Les ogres savent souvent parler le langage des orques, des trolls, des géants des pierres, sans oublier leur propre langue, extrêmement gutturale. La durée de vie normale d'un ogre est de 90 ans.

Certains ogres particulièrement évolués seraient même capables de jeter des sorts ! - Volo

Une description plutôt mélodramatique des ogres mages, qui, il faut bien l'avouer, sont de formidables adversaires. Ces derniers temps, ils se font moins rares au goût des voyageurs.
- Elminster

Ogrillon

L'ogrillon est une race semi-ogre issue d'un croisement (contre nature) entre un ogre et un orque. Ils ont les mêmes caractéristiques que leurs grands cousins à quelques nuances près. Ils sont plus violents, plus brutaux et ne parlent généralement que leur propre langage. Un ogrillon est environ de la taille d'un orque et en a vaguement l'apparence, mais un spécimen sur dix vient au monde avec les traits et les couleurs d'un ogre : des yeux pourpres, des pupilles blanches, des dents noires, une peau jaunâtre et des cheveux vert sombre. Quelle que soit la catégorie à laquelle il appartient, un ogrillon a en revanche le corps couvert de plaques de cornes ce qui lui confère une classe d'armure élevée et lui permet de combattre sans armes. Il dédaigne donc les armures et autres équipements et ne conserve comme objets que quelques pièces d'or. Nul ne comprend d'ailleurs pourquoi ils s'attachent à ce matériau, peut-être par superstition.

Sirène

Les sirènes sont de ravissantes créatures féminines et, dans leur environnement naturel aquatique, elles ont forme humaine. Leur peau ressemble à celle des humains mais peut parfois prendre une teinte jaune verdâtre ; leurs chevelures sont de toutes les couleurs mais sont plus généralement argentées ou vert foncé. Leurs silhouettes sont particulièrement séduisantes et leurs vêtements rudimentaires. La plupart des sirènes sont asociales et elles s'efforcent donc d'éloigner les intrus, avec des méthodes d'autant plus radicales qu'elles sont du côté du mal. Certaines recherchent pourtant la compagnie et tentent d'attirer les hommes ou les humanoïdes de sexe masculin dans leurs filets. Les sirènes parlent leur propre langue ainsi que celle de la race suivante la plus intelligente. Elles ont la faculté de respirer aussi bien sous l'eau que dans l'air et leur infravision leur permet de distinguer des objets distants de 120 pieds.

Squelette

Les squelettes sont des monstres mort-vivants mus par une force mag-

ique. Ils sont des gardiens ou des combattants créés par de puissants magiciens ou des prêtres. Ils n'ont ni musculature, ni ligaments, leurs os sont assemblés par magie lors de la cérémonie au cours de laquelle le sort d'Animation des Morts est lancé. Ils sont dépourvus d'yeux et de tout organe interne.

*Prenez garde à toutes les bêtes mort-vivantes. Si les contingents les plus nombreux de mort-vivants se composent de goules, de blêmes et de squelettes, les Royaumes sont également hantés de cadavres animés, de squelettes combattants, et même de loups ressuscités appelés loups effrayants. Les mort-vivants les plus puissants, à l'instar des loups vampiriques, ne craignent pas les armes classiques, et seule la magie est susceptible de les vaincre et de les renvoyer définitivement dans le monde des ombres ! -
Elminster*

Chien Sauvage

Ces animaux ont des aspects très différents selon les régions ; plus petits que des loups, ils en ont souvent l'apparence mais certains ressemblent plutôt à des chacals.

Loup

Le loup est un animal carnivore très rusé, capable de survivre dans tout type de climat. Entouré de mystère et de superstition, il est considéré comme un tueur sanguinaire qui égorge hommes et bêtes pour son bon plaisir. Les loups vivant dans les régions septentrionales ont un pelage qui peut aller du blanc le plus immaculé au noir d'ébène, alors que ses congénères méridionaux sont bruns et roux. Malgré ces différences, ils ont de nombreux points communs : des mâchoires très puissantes, de solides dents longues, une queue qui se termine par une épaisse touffe de poils et des pupilles très rondes. Leurs yeux sont de couleur ambrée ou dorée et leur regard est particulièrement perçant.

Worg

Les Worgs sont une branche de loups qui ont développé une forme d'intelligence et sont par nature portés vers le mal. Leur langage reste très primitif et ils font souvent office de montures pour les gobelins.

Le Temps

dans les Royaumes Oubliés

Une journée, dans le monde de Toril dure 24 heures. Le calendrier suivant est communément appliqué (ou compris) dans l'ensemble des Royaumes, et en particulier dans la Côte des Épées. Une année compte 360 jours, soit 12 mois de 30 jours chacun. Un mois est ensuite divisé en 3 semaines de 10 jours. Le tableau ci-dessous comporte le nom de tous les mois de l'année, chacun est accompagné d'une brève description ainsi que de son équivalent (approximatif) dans le calendrier grégorien.

Nom	Description	Calendrier Grégorien
Martel	Cœur de l'hiver	Janvier
Alturiak	Rigueurs de l'hiver	Février
Ches	Couchers de soleil	Mars
Tarshakh	Tempêtes	Avril
Mirtul	Fonte des neiges	Mai
Kythom	Floraison	Juin
Flammerige	Arrivée de l'été	Juillet
Eleasias	Grand soleil	Août
Eleinte	Été indien	Septembre
Marpenoth	Chute des feuilles	Octobre
Uktar	Engourdissement de la nature	Novembre
Nuiteuse	Plongée dans l'hiver	Décembre

Les années sont comptées selon un système appelé le Calendrier des Vaux (CV), dont l'origine correspond à la date à laquelle le Grand Conseil Elfe autorisa les humains à s'implanter dans les régions forestières plus accueillantes.

La Succession des Années

La multiplicité des calendriers, qui sont souvent incompatibles, est source de soucis constants pour les historiens et les érudits. Pour disposer de repères, ils utilisent donc la plupart du temps, le système de la Succession des années, dans lequel chaque année porte un nom. Ces noms sont attribués selon les prédictions écrites du célèbre Sage Perdu, Augathra le Fou, auxquelles le grand seigneur Alaundo a apporté quelques précisions. Certaines

années sont restées dans toutes les mémoires notamment l'Année du Ver (1356 CV), l'Année des Ombres (1358 CV, l'année du Temps des Troubles), l'Année de la Tourelle (1360 CV) et l'année actuelle (1373 CV). Au cours du Temps des Troubles, les Dieux des Royaumes Oubliés revêtirent une forme mortelle et parcoururent le monde. Ao décida donc alors de les bannir de leurs domaines dans les plans extérieurs (à l'exception de Heaume qui garda les Plans Extérieurs). Les Dieux furent donc condamnés à vivre sous la forme d'Avatars mortels jusqu'à la fin du Temps des Troubles, lorsque les Tablettes du Destin furent rendues à leurs propriétaires légitimes. Au cours de cette crise, les avatars de Mykstra (le Dieu de la Magie) et de Myrkul (le Dieu des Morts) moururent. L'avatar de Baine le Fléau (Dieu du Mal et de la Tyrannie) périt au cours d'un combat contre Torm et un humain, Cyric, parvint à tuer Bhaal (Dieu du Meurtre et des Assassins), cette lutte épique avait pour enjeu la répartition des domaines de Bhaal. Lorsque le calme revint après la bataille, Cyric (mort, mal et folie) accéda au statut de nouveau Dieu.

*Selon une rumeur très ancienne, au moins l'un des dieux
décédés aurait été prévenu de sa mort prochaine et aurait
tenté d'y échapper... Il n'aurait pas eu tout le succès
escompté. -Elminster*

Mesure du temps dans Baldur's Gate

Un **round de jeu** dans Baldur's Gate représente six secondes de temps réel. Le round dans une partie AD&D dure soixante secondes, et le temps dans Baldur's Gate est donc compressé environ dix fois en comparaison avec les règles du jeu AD&D standard.

Un **tour** dure dix rounds, c'est-à-dire soixante secondes. Ce terme est utilisé dans certaines des descriptions de sorts.

Un **jour** de jeu (représentant 24 heures dans le jeu, de l'aube au crépuscule, puis de nouveau à l'aube) dure un peu plus de 2 heures en temps réel, c'est-à-dire une réduction d'environ dix fois par rapport au temps de jeu.

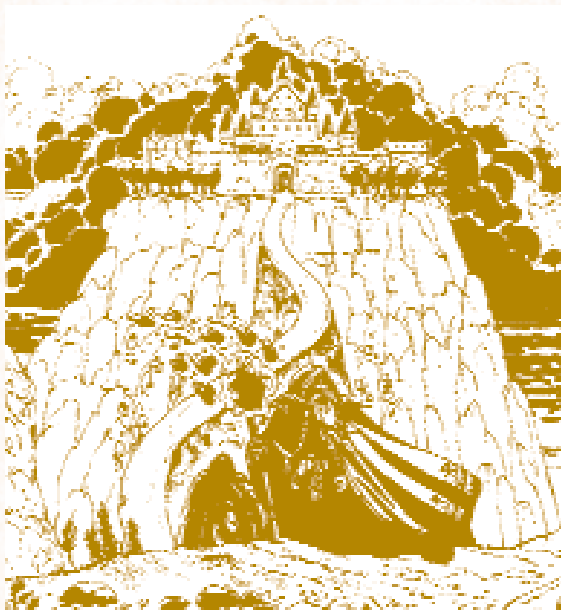
Chaque fois qu'un **groupe se repose**, huit heures s'écoulent (l'équivalent d'environ 45 minutes de temps de jeu).

Chapitre II : RÈGLES DU JEU

Règles du jeu AD&D® - Introduction —

Mes amis, l'univers dans lequel vous vous aventurez est un monde bien étrange. Il y a quantité de choses à y découvrir, surtout si c'est votre première venue. La meilleure chose à faire est sans doute de commencer à explorer certains des parchemins que divers sages ont compilé au fil des ans, et que j'ai rassemblé et librement corrigé afin de gagner du temps et de vous permettre de les consulter à loisir. Certains penseront sûrement qu'il s'agit de documents secs, si secs que j'éprouve le besoin urgent de me désaltérer... Je serai bientôt de retour, dès que j'aurai avalé une ou deux chopines à l'auberge du Heaume et de la Cape. En attendant, lisez et... amusez-vous bien !

Pour plus d'informations sur la façon de jouer à Baldur's Gate, envisagez la lecture du "Guide de Jeu". Vous y découvrirez les règles du jeu, tandis que dans le "Grimoire" de Volo, vous apprendrez à mieux connaître son univers. Si Volo consent à s'intéresser aux faits et non à la bière, il va de soi. - Elminster



Moi, je sais au moins profiter de tous les plaisirs de la vie, mon cher ami ! - Volo

A propos du jeu Advanced Dungeons and Dragons®

Le jeu **Advanced Dungeons and Dragons** est un ensemble de règles de jeu de rôle qui permet aux joueurs d'explorer des mondes fantastiques et peuplés de monstres légendaires. L'un de ces nombreux mondes AD&D est celui des Royaumes Oubliés, l'univers dans lequel Baldur's Gate se déroule. Le monde dans lequel vous êtes sur le point d'entrer est un monde complexe, mais une rumeur circule affirmant que dans des dimensions parallèles, des... ordinateurs, à ce qu'il me semble... seraient utilisés pour ouvrir des fenêtres sur notre

monde. Sottises et fadaises, j'en suis certain. Il serait difficile de définir un tel monde, et même une bibliothèque remplies d'épais volumes sur le sujet n'y parviendrait pas. Mais, dans un objectif de concision, nous avons résumé les éléments les plus importants en quelques pages seulement. Cela n'a pas été facile, mais nous avons ci-dessous mis en évidence certaines des caractéristiques principales des règles du jeu, ainsi que la façon dont elles ont pu être interprétées par les scribes.

Vous n'avez pas besoin de connaître toutes les règles de AD&D pour jouer à Baldur's Gate (l'ordinateur s'en charge pour vous), mais cela peut vous aider. De la même façon, la plupart des règles du jeu AD&D ont été résumées, ce qui peut parfois expliquer le fait qu'elles aient été légèrement modifiées afin de mieux correspondre au jeu Baldur's Gate.

Comment Baldur's Gate utilise les règles du jeu AD&D : débat sur la modification du temps réel, tel qu'il existe dans les jeux AD&D en tour par tour

Baldur's Gate utilise le même système de mesure du temps pour les sorts et les armes que le jeu Advanced Dungeons and Dragons. De plus, nous avons conservé le concept du round de jeu au sens individuel et basé sur l'initiative plutôt qu'au groupe. Cela signifie que plutôt que de faire jouer un groupe puis l'autre (par exemple les joueurs puis les monstres), chaque "individu" (personnage ou monstre) agit en temps réel au sein d'un round d'initiative individuel.

Le round d'initiative dure six secondes, ce qui représente une réduction par dix du temps du round dans les règles du jeu AD&D (qui dure 60 secondes). Ceci est cohérent avec les vitesses de déplacement que nous avons équilibrées de sorte qu'un personnage se déplaçant de 20 mètres par round (vitesse de déplacement moyenne dans les règles du jeu AD&D puisse traverser l'écran en environ un round) et avec la réduction du temps de jeu global.

En outre, vous pouvez mettre l'action en pause (et la reprendre) à tout moment. Pour cela, appuyez sur la barre espace ou cliquez sur l'horloge. Lorsque la partie est en pause, vous pouvez donner des ordres à vos personnages puis reprendre la partie normalement. Cette fonction de pause permet aux fans de combat en tour par tour de jouer de cette façon. Il existe cependant une exception importante : il est impossible de mettre la partie en pause lorsque vous ouvrez votre inventaire (afin de simuler les effets du changement d'armure en cours de partie). Assurez-vous donc d'être équipé de tout ce dont vous avez besoin !

Remarque : *il existe également des options de mise en pause automatique de la partie lorsque certains événements se produisent afin que vous ayez le temps de comprendre ce qui se passe et d'agir. Vous les trouverez dans le menu Pause automatique de la section Jeu de l'écran d'options.*

Actions des personnages

Les actions que vos personnages peuvent réaliser sont simples. Vous pouvez vous promener, discuter avec les habitants, et de temps en temps vous servir d'une épée. Vous trouverez ci-dessous une description de ces actions ainsi qu'une liste des effets qui peuvent les modifier.

Mouvements

La vitesse des mouvements dans Baldur's Gate est constante : elle correspond approximativement à 60 minutes de jeu AD&D. Vos personnages se déplaceront plus rapidement si vous leur jetez un sort de Hâte. Vous pouvez sélectionner des groupes de personnages et leur faire adopter divers types de formations (vous trouverez plus de détails à ce sujet dans l'autre manuel, dans la section consacrée aux descriptions des interfaces dans le Guide de Jeu).

Dialogues

Si vous anéantissez tout ce qui se trouve sur votre chemin, vous finirez par avoir des ennuis. Pour commencer, vous n'arriverez jamais à mener à terme les quêtes du jeu si vous tuez tout le monde : il ne restera plus personne pour vous donner des indications. De plus, au fil du temps votre réputation sera telle que les soldats vous attaqueront systématiquement. Vous n'y survivrez pas. Parfois, parler est la meilleure chose à faire, qu'il s'agisse d'engager une banale conversation, d'ardues négociations, d'un échange jovial de rumeurs, ou encore de menaces intimidantes. Tout ce que vous rencontrez, humain ou autre, n'a pas forcément l'intention de vous tuer. L'aide surgira souvent sous les formes les plus inattendues. C'est pourquoi vous gagnerez souvent à prendre le temps de discuter avec les individus (ou les créatures...).

Combats

A certains moments, vous ne voudrez pas ou ne pourrez pas fuir (il sera difficile de garder votre image de héros si vous vous enfuyez continuellement), et à d'autres moments vous saurez que la situation n'est pas propice à la discussion. Tôt ou tard, vos personnages devront se battre. Toute la subtilité du jeu consiste à savoir quand vous battre et quand prendre vos jambes à votre cou.

Les effets de la fatigue

Vos personnages doivent se reposer régulièrement, à la fois pour mémoriser les sorts et pour recouvrer leurs forces. S'ils commencent à se plaindre de la fatigue, il serait prudent de s'arrêter et d'établir un camp pour la nuit. Consultez toutes les pages concernant les sorts des prêtres ou mages, et après avoir choisi le sort que vous souhaitez mémoriser, cliquez

sur l'icône de repos. Vous vous reposerez pendant huit heures, à moins que votre sommeil ne soit interrompu, et vous vous réveillerez en pleine forme. Si des membres de votre groupe ont été blessés, ils récupèrent quelques points de vie à chaque fois qu'ils se reposent. Les personnages peuvent continuer à agir avec une efficacité maximale pendant 24 heures de jeu (soit 2 heures en temps réel). Passé ce délai, les personnages commenceront à se plaindre de la fatigue, et toutes les 4 heures suivant ces 24 heures, le joueur recevra une pénalité de chance de -1 (-1 pour tous les lancés). Dès que les personnages se reposent, toutes leurs pénalités sont supprimées.

Remarque : les personnages qui se reposent dans des chambres louées dans des auberges récupéreront plus ou moins en fonction de la qualité de la chambre.

Les effets de l'encombrement

Les personnages de Baldur's Gate sont soumis à un système d'encombrement personnel. Chacun dispose d'un certain nombre d'emplacements libres, ainsi que d'emplacements associés à une Portrait en pied représentant le personnage. Vous pouvez placer un objet par emplacement. En outre, la charge maximale supportée par un personnage dépend de la force de ce dernier. Les limites de charges de vos personnages apparaissent sous forme de liste dans les tableaux qui se trouvent à la fin de ce manuel.

Les effets de l'ébriété

Les meilleures auberges proposent de nombreuses boissons alcoolisées, mais les excès diminueront les performances de vos personnages au combat. S'ils boivent suffisamment, leur moral s'améliorera, mais la perte d'efficacité n'en vaut pas la peine. Le nombre de boissons que vous pouvez vous permettre avant de recevoir des pénalités dépend principalement de votre constitution, même si le rétablissement est uniforme. Un personnage doté d'une constitution de 3 sera ivre après le premier verre, mais, quelle que soit la quantité ingurgitée, une bonne nuit de repos annulera tous les effets de l'ébriété.

*Je peux témoigner avoir vu des saillards, à la carrure héroïque,
boire des pintes et des pintes de bière sans donner l'impression
d'en ressentir les effets.
- Volo*

*Peut-être l'adjectif "héroïque" n'est-il pas le terme
le plus approprié dans cette circonstance.
- Elminster*

Les effets du poison

Le poison est un danger très fréquent pour les personnages. Morsures, piqûres, potions mortelles, vins empoisonnés et nourriture

moisies attendent les personnages à la merci de magiciens malveillants, d'assassins diaboliques, de monstres hideux et d'aubergistes incompetents. Heureusement, les personnages empoisonnés peuvent être soignés de plusieurs façons. Il existe plusieurs sorts qui permettent soit d'en repousser les effets, le personnage disposant ainsi de davantage de temps pour se procurer le traitement adapté, soit d'annihiler entièrement l'effet du poison. Notez que les sorts de Guérison n'annulent pas la progression du poison.

Les effets de la réputation et de l'alignement

Réputation

La réputation du groupe influence la manière dont les personnages non-joueurs (PNJ) lui répondront. Le joueur commence la partie avec une réputation fondée sur l'alignement du personnage principal. La courbe de réputation s'échelonne sur 20 niveaux. Chaque niveau modifie la façon dont les PNJ interagissent avec le groupe. Certaines actions changent la réputation du groupe, que ce soit de façon positive ou négative. Prenez garde, les groupes enclins au mal ont de fortes chances d'être pris pour cibles par les chasseurs de primes et les gardes.

Alignement

L'alignement n'a pas autant d'effet que la réputation sur le jeu. L'alignement de départ d'un personnage détermine sa réputation initiale. Il détermine la personnalité de votre personnage et ce qu'il représente. Sa réputation est la conséquence logique de ses croyances. Si votre réputation ne correspond pas à votre alignement, votre personnage en subira probablement les conséquences. Les personnages qui se joignent à votre groupe peuvent choisir d'accepter ou non la réputation actuelle du groupe fondé sur son alignement ; ils peuvent aussi décider que la réputation ne les satisfait pas en cours de partie et vous quitter.

Alignement	Réputation de départ
Loyal Bon	12
Neutre Bon	11
Chaotique Bon	11
Loyal Neutre	10
Neutre	10
Chaotique Neutre	10
Loyal Mauvais	9
Neutre Mauvais	9
Chaotique Mauvais	8

Le joueur qui choisit un paladin ou un rôdeur doit soigneusement sur-

veiller sa réputation. Si, à un moment ou à un autre, la réputation du groupe tombe en dessous de 6 pour un paladin, et en dessous de 4 pour un rôdeur, le personnage perdra son statut. Dans les deux cas, si la réputation du groupe tombe en dessous du niveau acceptable, ce personnage deviendra un guerrier et ne sera plus capable de récupérer son statut de paladin ou de rôdeur.

Ajustements liés à des rencontres

Lorsqu'un groupe rencontre un PNJ, un jet de réaction a lieu. Il s'agit d'un jet simulé de deux dés à 10 faces. Des modificateurs seront appliqués en fonction du charisme du " leader " et de la réputation du groupe. Il se peut que les PNJ disposent d'un modificateur de l'ajustement de rencontre. Les ajustements de rencontres affectent la façon dont vous perceivoient les personnages à qui vous parlez. Ils décideront en conséquence de la quantité d'informations qu'ils souhaitent vous fournir. En outre, les prix des objets vendus en magasin seront également plus intéressants si vous les achetez lorsque vous avez un bon ajustement de rencontre. Reportez-vous au tableau d'ajustement de réaction.

Remarque pour les imprudents :

Certains sorts améliorent artificiellement le charisme de votre groupe ; c'est le cas des sorts de Charme. Cependant, ces sorts modifient tellement la perception des personnes auxquelles ils sont adressés que ces derniers peuvent oublier les accords qu'ils ont passés avec vous. Ils deviendront également hostiles dès que le sort cessera d'agir ; choisissez donc vos cibles avec précaution. Vous risqueriez d'échouer dans des quêtes que vous auriez pu terminer !

Effets de la réputation sur les membres du groupe

Chacun des membres du groupe passe par cinq états différents déterminés par son alignement. Ces états sont heureux, neutre, malheureux, fâché et "à bout". Chacun de ces états correspond aux quatre différentes répliques de dialogue dont disposent les personnages (c'est-à-dire qu'un personnage ne se plaindra pas s'il ou elle est heureux/heureuse, mais si le personnage n'est pas content, vous l'entendrez se plaindre). Un tableau montre dans quelle mesure la réputation du groupe modifiera son état (en fonction de l'alignement des personnages).

Bien vivre c'est vivre heureux ! - Volo

Combats

Comme évoqué plus haut, Baldur's Gate suit de près le système de règles de jeu AD&D. La principale différence se situe dans les adaptations au temps réel des rounds d'initiatives personnelles. L'ordinateur se charge de la plupart des règles sous-jacentes, pour vous permettre de vous plonger encore plus dans l'histoire et l'univers du jeu.

Plus que de la simple boucherie

L'importance des combats dans les jeux de AD&D est indéniable, mais ce n'est pas une fin en soi. Il s'agit simplement, pour les personnages, d'un moyen de régler certaines situations. Si les personnages se contentaient uniquement de se battre, le jeu deviendrait vite lassant et toutes les rencontres se ressembleraient. Outre les explications des principes régissant les touches et les coups manqués critiques, vous trouverez des règles pour repousser les morts-vivants, des méthodes d'attaque et de défense particulières, des poisons, des exploits héroïques, etc. Chaque individu (personnage, PNJ, monstre) a son propre round d'initiative. A tout moment, vous pouvez interrompre la partie (cliquez sur l'horloge ou appuyez sur la barre d'espace) et donner vos ordres, puis reprenez le jeu.

Round d'initiative personnelle, facteurs de vitesse et temps d'incantation

Dans Baldur's Gate, pour permettre un combat et des mouvements en temps réel, chaque personnage ou monstre dispose d'un **round d'initiative personnelle** indépendant, qui dure six secondes. Au sein du round d'initiative personnelle, toutes les règles des jeux AD&D sont utilisées, y compris les facteurs de vitesse pour les armes et le temps d'incantation pour les sorts. Pour les personnages des niveaux supérieurs qui peuvent attaquer plus d'une fois par round avec une arme donnée, le facteur de vitesse de l'arme détermine le moment précis des attaques dans un round de six secondes.

Les facteurs de vitesse sont symbolisés par les nombres 1 à 10 (indiquant respectivement 1/10e et 10/10e de round pour un personnage pouvant attaquer avec une arme une seule fois par round).

Les temps d'incantation pour les prêtres et les magiciens fonctionnent exactement de la même façon que les facteurs de vitesse des armes : les temps d'incantation s'échelonnent de 1 à 10, et représentent le temps que met un mage ou un prêtre pour lancer un sort (plus le nombre est petit, plus l'incantation est rapide, exactement comme pour les facteurs de vitesse).

L'initiative est déterminée par une combinaison d'habileté, de situation et de chance. Dans Baldur's Gate, l'initiative permet de modifier

de façon aléatoire la vitesse à laquelle les personnages peuvent déclencher leurs attaques ou sorts. Elle modifie légèrement le facteur de vitesse d'un sort ou d'une arme.

La Classe d'armure (CA) représente la protection fournie par vos armures. Moins la classe d'armure est élevée, moins le personnage risque d'être touché au combat. L'armure n'absorbe pas les dégâts, elle les évite. Il se peut qu'un guerrier en armure représente une cible facile car il se déplace lentement, mais percer son armure pour provoquer des dégâts n'est pas chose aisée. La Classe d'armure se mesure sur une échelle allant de 10, le pire (pas d'armure), à - 10. Il est possible magiquement d'obtenir une CA inférieure à -10. Les boucliers et casques diminuent la CA d'un personnage.

La dextérité peut également avoir un effet sur la Classe d'armure des personnages. Une grande dextérité, par exemple, donne un bonus à la Classe d'Armure.

TACO est un acronyme pour "Toucher si Armure de Classe 0". Il s'agit du score minimum à obtenir sur un dé à 20 faces pour que le personnage touche une cible disposant d'une classe d'armure de 0. La valeur TACO est modifiée par la classe et le niveau d'expérience du personnage.

Au cœur du système de combat se trouve **le jet de toucher** : le lancer de dé qui détermine la réussite ou le succès d'une attaque. Le nombre requis par un joueur pour faire un jet de toucher réussi est également appelé chiffre "**pour toucher**", et c'est l'ordinateur qui détermine ce nombre à partir de la valeur TACO du personnage qu'il modifie en fonction de la Classe d'Armure de la cible. Les jets de touche sont utilisés pour toutes les attaques. Dans Baldur's Gate, le jet "pour toucher" est lancé par l'ordinateur : si votre personnage réussit, il touche sa cible.

Le jet "pour toucher" (ou jet d'attaque)

Lorsqu'une attaque a lieu, la Classe d'Armure de l'adversaire attaqué est soustraite à la valeur TACO de l'attaquant. Le nombre qui en résulte est le score minimum à atteindre en jetant le dé pour toucher l'adversaire. Ce "jet de dé" est effectué sur un dé à vingt faces. Si l'attaquant réussit son jet pour toucher, l'attaque est réussie et provoque des dégâts. Si l'attaque échoue, l'attaquant a complètement manqué sa cible ou n'a pas été capable de percer l'armure de son adversaire.

Par exemple, un guerrier de 3e niveau a une valeur TACO de 18. Il attaque un hobgoblin ayant une CA de 5. La CA du hobgoblin est soustraite à la valeur TACO, ce qui donne un jet pour toucher de 13. Si le guerrier obtient 13 ou plus sur un dé à vingt faces, il frappe avec succès et provoque des dégâts.

Dans les combats en corps à corps, les coups ne portent pas à chaque fois. Un personnage de Baldur's Gate pourrait effectuer un

coup "symbolique" dans le round de 6 secondes en plus de sa tentative réelle pour causer des dégâts. Le coup permet d'épicer un round un peu terne de par la nature frénétique des combats.

Coups et échecs critiques

Si un personnage obtient 20 dès le premier coup (si il obtient 20 au dé avant que des ajustements n'aient été appliqués), il réussit un coup critique et les dégâts de cette attaque sont doublés. Si un personnage marque 1 au premier coup, cela sera considéré comme un échec critique et le personnage se verra infliger une pénalité de temps pour récupérer. Quelle que soit la Classe d'armure, un 20 non modifié vous permet toujours de toucher et sur un 1, votre personnage rate automatiquement sa cible.

Pour améliorer vos chances au combat

Dans un combat, plusieurs facteurs peuvent modifier le nombre requis par un personnage pour attaquer avec succès. Ces variables se reflètent dans les modificateurs du nombre pour toucher ou du jet de toucher.

Modificateurs de force : la force d'un personnage peut modifier le lancer de dé, ce qui influencera les chances de marquer et les dégâts provoqués. Ce type de modificateur s'applique toujours.

Magie : les propriétés magiques d'une arme peuvent également influencer le combat. Les objets qui donnent un bonus au jet d'attaque ou à la Classe d'armure sont identifiés par le signe plus (+). Ainsi, une épée +1 indique que le résultat obtenu au jet pour toucher est augmenté de 1 et que l'arme inflige +1 dégât si l'attaque réussit. Une tenue en cote de mailles +1 réduit la Classe d'Armure du personnage de 1 point par rapport à la cote de mailles classique. Les objets maudits produisent un modificateur négatif (une pénalité), qui résulte en une soustraction au jet d'attaque ou une addition à la Classe d'Armure. Le nombre de modificateurs pouvant être appliqués à un seul lancer de dé est illimité, tout comme le nombre positif ou négatif (le total de tous les modificateurs) qui peut être appliqué à un lancer de dé.

Modificateurs de dextérité pour les armes de jet

La dextérité affecte la capacité du personnage à attaquer avec une arme de jet. Comme pour les modificateurs de force, une grande dextérité augmentera les chances de toucher, une faible dextérité réduira les chances d'attaquer efficacement. La dextérité n'affecte que les chances de toucher et n'influence pas la quantité de dégâts infligés par une de jet.

Les armes de jet au combat : cadence de tir

Les arcs, arbalètes et de nombreuses autres armes de jet ont des

cadences de tir différentes qui représentent le nombre de projectiles qu'elles peuvent tirer en un seul round. Les flèches peuvent être décochées et lâchées à une cadence de deux tirs par round. Certaines armes (comme les arbalètes lourdes) sont fastidieuses à charger et ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. Plusieurs dagues de jet peuvent être projetées en un round. Quelle que soit la cadence de tir, les tirs de plusieurs projectiles sont traités de la même façon que les autres attaques multiples. Vous trouverez une liste des cadences de tir pour toutes les armes de jet dans les tableaux d'armes.

Lancer des sorts

Les magiciens et les prêtres utilisent les mêmes règles pour lancer des sorts. Pour lancer un sort, le personnage doit d'abord l'avoir mémorisé. Si ce n'est pas le cas, le sort ne pourra être lancé. Celui qui lance le sort doit être capable de parler (il ne doit être ni sous l'effet d'un sort de silence, ni bâillonné) et il doit être capable d'utiliser ses deux bras (il ne doit pas être paralysé, par exemple). Si le sort est jeté sur une personne, un endroit, ou une chose, celui qui le lance doit être en mesure de voir la cible. Il ne suffit pas de lancer une boule de feu à 4500 mètres dans le noir ; encore faut-il voir le point d'impact et la distance qui vous en sépare. Lorsqu'il a commencé à envoyer un sort, le personnage doit rester immobile. (Si vous choisissez de ne pas lancer le sort que vous avez sélectionné, vous pouvez, si vous n'avez pas encore sélectionné de cible, cliquer avec le bouton droit de la souris pour annuler le sort.)

Interruption d'un sort

Si l'initiateur du sort est touché par une arme ou qu'il rate un jet de sauvegarde contre un sort alors qu'il se prépare à lancer le sort, il est déconcentré. Le sort se fendra alors en une énergie inutile et disparaîtra néanmoins de sa mémoire. C'est pourquoi il est conseillé aux lanceurs de sorts de ne pas trop s'exposer lors des batailles !

Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde permettent d'évaluer la résistance d'un personnage à des types particuliers d'attaques : poisons, magie et attaques affectant le corps ou l'esprit du personnage. A mesure que le personnage gagne des niveaux, il a plus de chances de réussir ses jets de sauvegardes. Les jets de sauvegarde peuvent réduire les dégâts ou annuler les effets d'un sort ou d'une attaque. Certains sorts (les sorts de protection, par exemple) améliorent considérablement les jets de sauvegarde face à différents types d'attaques.

Résistance à la paralysie, au poison et à la magie mortelle : utilisée lorsqu'un personnage est victime d'une attaque paralysante (quelle que soit la source), d'un poison (quelle que soit sa force), ou de certains sorts et objets magiques qui, autrement, le tueraient sur le coup (comme indiqué dans leurs descriptions).

Résistance aux sceptres, aux bâtons et aux baguettes : comme son nom l'indique, utilisée lorsqu'un personnage est atteint par les pouvoirs d'un sceptre, d'un bâton, ou d'une baguette, si aucune résistance de priorité supérieure n'est nécessaire.

Résistance à la pétrification et à la métamorphose : utilisée dès lors qu'un personnage est changé en pierre (pétrifié) ou métamorphosé par un monstre, un sort, ou un objet magique (autre qu'une baguette).

Résistance aux souffles : utilisée lorsqu'un personnage se trouve face à un utilisant des souffles pour sa défense, en particulier face au souffle puissant d'un dragon.

Résistance aux sorts : utilisée lorsqu'un personnage tente de résister aux effets d'une attaque magique, qu'on lui ait lancé un sort ou qu'il s'agisse des effets provoqués par un objet magique, si aucun autre jet de sauvegarde n'est nécessaire. Ce type de résistance peut également s'avérer efficace face à une attaque échappant à toute autre classification.

Modification des jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde peuvent être modifiés par des objets magiques, des règles spécifiques et des situations particulières. Les modificateurs suivants augmentent ou réduisent les chances de réussite d'un jet de sauvegarde :

- Les objets magiques comme les capes et les anneaux de protection apportent des bonus au jet de sauvegarde d'un personnage.
- L'armure magique n'apporte un bonus au jet de sauvegarde que si quelque chose de physique (normal ou magique) nécessite une résistance.
- Les sorts et objets magiques spécifiques ont des effets, à la fois bons et mauvais, sur les jets de sauvegarde des personnages. Certains sorts forcent la victime à faire un jet de sauvegarde avec une pénalité, ce qui rend le sort même le plus inoffensif assez dangereux. (Vous trouverez plus de renseignements dans la description des sorts ci-dessous).

Moral

Chaque créature a un niveau de moral qui affecte ses réactions lors des combats et détermine si elle est encline à battre en retraite. Le seul personnage dont le moral n'a pas d'influence est votre propre personnage : les autres personnages qui se joignent à votre groupe ont des réactions qui évoluent en fonction de leur moral. Le scénario prévoit que chaque créature réagira différemment en fonction de son moral. Ainsi, chacune choisira un mode de combat (agressif, passif, défensif, tir à distance...) selon son niveau de moral actuel. Pour chaque créature, un délai de "récupération" indique le temps nécessaire pour que

son moral revienne au niveau initial : si le moral d'une créature diminue, il remontera progressivement au fil du temps. Si un membre de votre groupe est démoralisé (et qu'il fuit le combat), son cercle de sélection passera du vert au jaune et vous ne pourrez plus le contrôler.

Différents facteurs influencent le moral des créatures de façon positive : le charisme du leader, l'environnement dans lequel la créature évolue (ainsi, les kobolds et espèces de ce genre préfèrent combattre dans d'étroits boyaux souterrains plutôt que dans de grands espaces à l'extérieur), certains sorts (l'apaisement notamment) et le type d'ennemis combattus (combattre un ennemi faible n'a aucune chance d'abaisser le moral de vos personnages). Le moral est influencé de façon négative lorsqu'une créature est la victime d'un sort de niveau élevé, lorsqu'elle voit un membre de son groupe se faire tuer ou assommer, lorsqu'elle perd beaucoup de points de vie ou lorsqu'elle répère un ennemi difficile à vaincre.

Effets du combat et rétablissement :

Blessures et décès menacent vos personnages lorsqu'ils sont attaqués. Il peuvent également subir les effets d'un poison, d'un incendie, d'une chute, d'acide... Les dégâts de la plupart des attaques sont mesurés en **points de vie** (pv). Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de vie. A chaque fois qu'un personnage est touché, il se voit infliger des points de dégâts. Ces points sont soustraits à ses points de vie. Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie, le personnage est mort.

Les soins et les points de vie

Lorsqu'un personnage est blessé, le joueur voudra probablement le soigner. Les personnages peuvent être soignés par des moyens naturels ou magiques. La guérison naturelle est lente, mais tous les personnages peuvent en bénéficier, quelle que soit leur classe. La guérison magique dépend de la présence (ou de l'absence) de personnes capables de lancer des sorts ou des formules magiques. La guérison permet aux personnages de se remettre de leurs blessures dans la limite des points de vie maximum dont ils disposent. (Remarque : certains sorts de nécromancie peuvent augmenter les points de vie au-delà de ce maximum, mais seulement pour une période limitée.)

Récupération Naturelle

Les personnages guérissent naturellement de plusieurs points de vie par période de repos (huit heures). Si un personnage se repose dans une chambre d'auberge confortable, il récupérera progressivement des points de vie en fonction du confort de la chambre ; mais bien sûr cela lui coûtera plus cher que de camper dans la nature. Camper à la belle étoile permet de mémoriser les sorts, mais ne permet pas de récupérer beaucoup de points de vie. Il est possible de se reposer uniquement quand il n'y a pas d'ennemis à portée de vue de

votre groupe. Si votre groupe repère la présence d'ennemis, vous devez vous en éloigner ou sympathiser avec eux (charme, dialogue, etc.) avant de vous reposer. Il se peut que certaines créatures attaquent votre groupe pendant son repos ; si cela se produit, vous ne guérirez pas et ne pourrez pas mémoriser de sorts.

Soins magiques

Des sorts de soins, des potions et des formules magiques peuvent accélérer considérablement le processus de guérison. Les détails de telles méthodes de soins magiques sont abordés dans la description des sorts. Grâce à ces méthodes, les blessures se referment instantanément et le personnage retrouve sa vigueur. Les effets sont immédiats.

Les soins magiques sont particulièrement utiles au cœur du combat ou pour vous préparer avant une dangereuse rencontre. Souvenez-vous cependant que les adversaires d'un personnage auront probablement accès aux mêmes soins magiques que ce dernier : il y a de fortes chances qu'un prêtre malveillant dispose de sorts de soins qu'il pourra lancer sur ses propres disciples et ses gardes. Les soins permettent à un personnage de regagner un certain nombre de points de vie, dans la limite de son total autorisé.

Rappel à la vie

Les sorts curatifs et guérisseurs n'ont aucun effet sur les personnages morts. Ces derniers ne peuvent être ramenés à la vie grâce à un sort de Rappel à la Vie ou de Résurrection. Les personnages rappelés à la vie perdent un point de constitution et ne disposent que d'un seul point de vie. Ils auront besoin de soins supplémentaires avant de retrouver toute leur efficacité au combat.

Paralyse

Tout personnage ou créature frappé de paralysie devient complètement immobile pendant la durée de l'effet du sort. La victime peut respirer, penser, voir et entendre, mais est incapable de parler ou de se déplacer.

Poison

Tout personnage ou créature attaqué par une arme empoisonnée ou par une créature venimeuse doit faire un jet de sauvegarde pour se protéger du poison. En fonction du type de poison, ce jet de sauvegarde en annulera les effets ou réduira les dégâts subis. Les poisons sont généralement mortels au bout de quelques heures, il est donc recommandé de trouver rapidement un remède.

Expérience et gain de niveaux —

Le personnage tire un enseignement de chaque combat ou de chaque quête accomplie, représenté par des points d'expérience. A partir d'un certain seuil, il gagne un niveau d'expérience. Cela lui permet d'approfondir ses connaissances, d'améliorer ses compétences, d'apprendre de nouveaux sorts et surtout de gagner de nouveaux points de vie supplémentaires. Bien entendu, la classe d'un personnage détermine le nombre de points d'expérience nécessaires à monter de niveau et les connaissances supplémentaires qu'il gagne à cette occasion.

Points d'expérience collectifs

Les points d'expérience sont gagnés à l'issue des combats ou lorsqu'une quête est accomplie avec succès. Les points d'expérience gagnés sont alors répartis équitablement entre les personnages du groupe.

Personnages multiclassés et à classes jumelées dans Baldur's Gate

Lorsqu'un personnage n'est pas de race humaine, il peut adopter lors de sa création plusieurs professions (classes). On les appelle des personnages **multiclassés**. Lorsqu'ils gagnent des points d'expérience, ces derniers sont répartis équitablement entre les deux ou trois classes qu'ils ont épousé. Le principal avantage des personnages multiclassés est qu'ils peuvent utiliser à tout moment n'importe quelle compétence de leurs professions. Ils montent de niveau séparément, classe par classe. Ainsi, un guerrier/druide pourra devenir guerrier de 5ème niveau avant de devenir druide de 5ème niveau.

Les personnages à **double classe** sont ceux qui décident d'embrasser au fil de leur carrière une nouvelle profession. Ils arrêtent de progresser dans leur classe d'origine et commencent à gagner des points d'expérience dans la nouvelle. Jusqu'à ce qu'ils aient progressé de niveau, et que ce dernier dépasse le niveau atteint dans leur classe précédente, ils ne peuvent plus utiliser leurs anciennes compétences. Ainsi, un voleur de 4ème niveau qui change de profession et devient guerrier ne pourra plus utiliser les compétences de vol avant de devenir guerrier de 5ème niveau. Il peut alors utiliser indifféremment ces compétences de guerrier ou de voleur.

Les compétences que peut utiliser un personnage sont affichées sous la forme de boutons en-dessous de la fenêtre de jeu. Il existe toutefois une réserve pour les personnages multiclassés et à double classe : s'ils portent une armure ou utilisent des armes qui ne sont pas autorisées par l'une de leurs classes, ils ne peuvent pas utiliser les compétences de cette dernière. Par exemple, un guerrier/magicien ne peut lancer de sort tant qu'il porte une armure.

Attributs des personnages

Les personnes qui peuplent les différents royaumes se distinguent par la race, la classe et les compétences.

Race

La race définit l'espèce à laquelle le personnage appartient : humains, elfes, nains, gnomes, demi-elfes ou petites gens. La race limite la classe du personnage.

Humains : les humains constituent la race prédominante dans Féérune. Ils dirigent la plupart des empires et royaumes importants des Royaumes Oubliés. Ils constituent la race la plus sociable et tolérante, les petites gens mis à part. La seule caractéristique particulière que possèdent les humains est celle de pouvoir appartenir à n'importe quelle classe, et d'accéder à tous les niveaux.

Nains : les nains sont des petits et râblés, faciles à identifier de par leur taille et leur forme. Ils ont les pommettes rouges, les yeux et les cheveux sombres. Les nains sont de nature renfrognée et taciturne. Ils ont une résistance naturelle à la magie et au poison et une constitution exceptionnelle. Ils possèdent le don d'infravision, qui leur permet de voir dans le noir. En revanche, les nains sont rarement très adroits et n'ont pas un charme irrésistible.

Elfes : les elfes sont généralement plus petits et plus menus que les humains. Leurs traits sont fins et délicats et leur voix mélodieuse. Les elfes sont souvent considérés comme frivoles et distants. Ils ont une résistance naturelle aux magies de charme et de sommeil. Ils peuvent voir dans le noir grâce à leur don d'infravision et sont très doués pour le maniement de l'arc et de l'épée longue. Ils sont généralement très habiles, mais de faible constitution.

Gnomes : apparentés aux nains, les gnomes sont relativement plus petits que leurs lointains cousins. Les gnomes, comme ils le soulignent fièrement, sont également moins rondelets que les nains. La plupart d'entre eux sont très mats ou ont la peau brune, des cheveux blancs et des nez assez forts. Les gnomes ont une résistance naturelle à la magie. Ils peuvent voir dans le noir grâce à leur don d'infravision. Ce sont des êtres d'une grande intelligence, mais souvent assez farfelus.

Petites gens : les petites gens sont des personnes de petite taille, rondelettes, ressemblant beaucoup aux enfants humains. Leurs visages sont arrondis et larges, et souvent assez colorés. Leurs cheveux sont habituellement bouclés, et le dessus de leurs pieds est recouvert de poils épais. Les petites gens sont extrêmement résistants aux poisons et à la magie. Ils excellent naturellement à l'usage des frondes, mais leur vision dans le noir est limitée. Ils sont très adroits, mais man-

quent souvent de la force nécessaire à accomplir leurs desseins.

Demi-elfes : les demi-elfes ont du sang elfe et du sang humain. Ce sont de belles personnes, aux traits particulièrement attirants. Le demi-elfe possède la curiosité, l'inventivité et l'ambition de ses ancêtres humains, et les sens aiguisés, l'amour de la nature et les goûts artistiques de ses ancêtres elfes. Les demi-elfes ont une résistance limitée aux sorts de charme et de sommeil. Ils peuvent voir dans le noir grâce à leur don d'infravision.

Scores de caractéristiques

Les scores de caractéristiques sont les six traits naturels qui incarnent la définition fondamentale d'un personnage. Voir le tableau B4 pour plus de détails.

Force : la force représente la puissance, l'endurance et la résistance d'un personnage. C'est la condition première pour être guerrier.

Constitution : la constitution mesure la forme physique, la santé et la résistance physique aux épreuves, aux blessures et aux maladies d'un personnage.

Dextérité : la dextérité est un moyen de déterminer l'agilité, les réflexes et l'équilibre d'un personnage. C'est la condition première pour être voleur.

Intelligence : l'intelligence représente la mémoire, le raisonnement et les capacités d'apprentissage d'un personnage. C'est la condition première pour être magicien.

Sagesse : la sagesse mesure l'instruction, le jugement et le bon sens d'un personnage. C'est la condition première pour être prêtre.

Charisme : le charisme détermine la force de persuasion, le magnétisme personnel, et la capacité à commander d'un personnage. Cette caractéristique est importante pour les druides, bardes et paladins.

Classe

La classe d'un personnage correspond à sa profession ou à son métier. Les classes des personnages sont divisées en quatre groupes, en fonction des occupations générales : combattant, magicien, prêtre et roublards. Dans chaque groupe se trouvent plusieurs classes de personnages similaires.

Les personnages multiclassés sont disponibles pour les non-humains uniquement. Les personnages humains peuvent choisir d'appartenir à des doubles classes plus tard dans le jeu.

Combattants

Guerrier : le Guerrier est un champion, une lame, un soldat et un

bagarreur. Sa connaissance des armes et des tactiques lui sauveront la vie ou provoqueront la mort. Les Guerriers se trouvent généralement en première ligne, affrontant nez à nez les monstres.. Un bon Guerrier doit être fort et en bonne santé s'il souhaite rester en vie.

Caractéristiques particulières : spécialisation dans les armes

Restrictions : aucune

Rôdeur : le rôdeur est un chasseur et un forestier. Il est doué dans le maniement des armes. Ses talents de pisteur et sa connaissance des bois sont remarquables. Le rôdeur protège et guide souvent les voyageurs et les paysans. Un rôdeur doit être fort et attentif à la nature pour profiter pleinement de la vie.

Caractéristiques particulières : spécialisation dans les armes, race ennemie, furtivité

Restrictions : humains ou demi-elfes uniquement, il doit avoir un alignement Bon

Paladin : le paladin est un guerrier sans peur et sans reproche, l'incarnation vivante du bien. Comme tout combattant, le paladin est un homme d'action. Cependant, il est au service d'idéaux comme la vertu, la justice, l'honnêteté, la piété et la chevalerie. Il aspire à être un exemple vivant de ces vertus pour que d'autres apprennent et bénéficient de ses actes.

Caractéristiques particulières : spécialisation dans les armes, imposition des mains, repousse les morts-vivants, +2 à tous les jets de sauvegarde, protection contre le mal, détecte le mal

Restrictions : humains uniquement, doit maintenir un alignement loyal bon

Prêtres

Clerc : le clerc est un prêtre qui pourvoit aux besoins spirituels d'une communauté religieuse. Il est à la fois protecteur et guérisseur. Cependant, ce n'est pas seulement un défenseur. Lorsqu'il est menacé, le clerc prend les armes et affronte ses ennemis sans crainte.

Caractéristiques particulières : repousser les morts-vivants, lanceur de sorts

Restrictions : il ne peut pas utiliser les armes à lame ou perforantes.

Druide : le druide défend la cause de la nature et la neutralité ; la nature est sa communauté. Il utilise ses pouvoirs spéciaux pour la protéger et préserver l'équilibre du monde.

Caractéristiques particulières : changement de forme, lanceur de sorts

Restrictions : humains ou demi-elfes seulement ; armure de cuir et bouclier en bois uniquement ; ne peut manier que les gourdins, fléchettes, épieux, dagues, frondes et bâtons.

Roublards

Voleur : pour atteindre ses objectifs, qu'ils soient bons ou mauvais,

le voleur compte sur la ruse, la souplesse et la furtivité qui le caractérisent. Au voleur de choisir s'il utilisera ses talents contre d'innocents passants et de riches marchands ou contre des oppresseurs et des monstres. Les voleurs de Baldur's Gate n'ont que quatre compétences spéciales. Au premier niveau, le personnage voleur dispose de 30 points à répartir parmi ses compétences. Il gagne 20 points de compétence à distribuer par niveau supplémentaire. Le tableau 2 vous permettra de savoir comment les compétences des voleurs sont modifiées en fonction de la race et de la dextérité.

Caractéristiques particulières : furtivité (et attaque sournoise), vol à la tire, crochetage de serrures, détection des pièges, désamorçage des pièges

Restrictions : il ne peut pas avoir un alignement loyal bon ; il ne peut porter que des armures de cuir ou des besantines ; il peut manier uniquement les gourdins, dagues, flèches, fléchettes, arbalètes, arcs courts, frondes, épées longues, épées courtes et bâtons

Barde : le barde est également un roublard, mais il est très différent du voleur. Sa force réside dans sa personnalité sympathique et pleine de charme. Armée de cette dernière et de son intelligence, il traverse l'univers. Le barde est un musicien talentueux et une mine ambulante de comméragés, de contes et de légendes. Il tire un enseignement de chaque chose ; c'est un homme à tout faire qui n'a aucune spécialité. Bien que la plupart des bardes soient des crapules, leurs histoires et chansons sont appréciées presque partout.

Caractéristiques particulières : vol à la tire, crochetage de serrures, chansons, lanceur de sorts, excellente connaissance.

Restrictions : humains et demi-elfes uniquement ; doit avoir un alignement partiellement neutre ; ne peut pas utiliser de bouclier ou d'armure plus lourd que la cote de mailles.

Magiciens

Mage : Le magicien aspire à maîtriser les énergies magiques, qu'il modèle et lance sous la forme de sorts. C'est pourquoi, il étudie les langues étranges et les faits obscurs et consacre la majeure partie de son temps à faire des recherches dans le domaine de la magie. Connaissances et intelligence sont les seuls moyens de survivre pour le magicien. Il est rare de voir un magicien partir à l'aventure sans un cortège de combattants et d'hommes d'armes. Comme il existe différents types (ou écoles) de magie, il existe différents types de magiciens. Le mage généraliste étudie tous les genres de magie et apprend une variété de sorts. Toute cette gamme lui permet de partir à l'aventure.

Caractéristiques particulières : lancer des sorts

Restrictions : ne peut pas porter d'armure, peut manier uniquement les dagues, bâtons, fléchettes et frondes

Magiciens spécialisés : les mages qui se spécialisent dans une école de magie particulière sont autorisés à mémoriser un sort sup-

plémentaire dans chaque niveau (une fois qu'ils sont capables de lancer les sorts du niveau approprié). Il leur est interdit d'apprendre les sorts des écoles opposées, et ils ne peuvent pas être combinés en multiclassés (bien que les gnomes puissent devenir guerriers/illusionnistes). Les mages spécialisés humains peuvent appartenir à des double classes s'ils le souhaitent.

Voir tableau 4 pour les écoles opposées.

Abjurateur : mage spécialisé dans les magies de protection.

Conjurateur : mage spécialisé dans la création d'objets et de créatures destinés à l'assister.

Devin : mage spécialisé dans les magies de détection et de divination.

Enchanteur : mage spécialisé dans la manipulation des esprits.

Illusionniste : mage spécialisé dans la création d'illusions destinées à confondre et à tromper.

Invocateur : mage spécialisé dans la magie d'invocation/évoocation.

Nécromancien : mage spécialisé dans la magie ayant trait à la mort.

Transmutateur : mage spécialisé dans la magie qui transforme la réalité physique.

Personnages multiclassés (non humains)

Guerrier/voleur : ce personnage peut utiliser les compétences du voleur et du guerrier. Toutefois, il ne peut pas avoir recours à ses talents de voleur lorsqu'il porte une armure plus résistante que la besantine.

Guerrier/clerc : ce personnage peut utiliser les compétences du guerrier et du clerc, bien que ses armes soient restreintes à celles autorisées par l'éthique du clerc.

Guerrier/druide : ce personnage peut utiliser les compétences du guerrier et du druide, bien que ses armes soient restreintes à celles autorisées par l'éthique du druide.

Guerrier/mage : ce personnage peut utiliser les compétences du guerrier et du mage, mais il ne peut pas lancer de sorts lorsqu'il porte une armure. Les gnomes peuvent opter pour cette catégorie multiclassée, mais ils deviennent guerriers/illusionnistes par défaut. Ils sont la seule race pouvant combiner une classe de magicien spécialisé dans une catégorie multiclasse.

Guerrier/mage/clerc : ce personnage peut utiliser les compétences du guerrier, du mage et du clerc, mais il ne peut pas lancer de sorts de mage lorsqu'il porte une armure, et est restreint aux armes autorisées par l'éthique du clerc.

Guerrier/mage/voleur : ce personnage peut utiliser les compétences du guerrier, du mage et du voleur. Il ne peut pas avoir recours à ses talents de voleur lorsqu'il porte une armure plus résistante que la besantine et ne peut pas lancer de sorts lorsqu'il porte une armure, quelle qu'elle soit.

Mage/clerc : ce personnage peut utiliser les compétences du mage et du clerc, mais il ne peut pas lancer de sorts de mage lorsqu'il porte une armure.

Mage/voleur : ce personnage peut utiliser les compétences du mage et du voleur, mais il ne peut pas lancer de sorts de mage lorsqu'il porte une armure.

Clerc/rôdeur : ce personnage peut utiliser les compétences du clerc et du rôdeur, bien que les armes soient limitées à celles autorisées par l'éthique du clerc.

Voleur/clerc : ce personnage peut utiliser les compétences du voleur et du clerc, bien que les armes soient limitées à celles autorisées par l'éthique du clerc.

Alignements

L'alignement reflète l'attitude d'un personnage envers la société et les forces de l'univers. Il existe neuf alignements différents, décrits ci-après :

Loyal bon : les personnages de cet alignement croient qu'une société organisée et forte, dotée d'un gouvernement moral peut contribuer à améliorer la vie de la majorité des citoyens. Lorsque les gens respectent les lois et essayent de s'entraider, c'est la société dans son ensemble qui prospère. Les personnages loyaux bons tiennent leur parole.

Neutre bon : ces personnages croient qu'il est important que les forces soient équilibrées, sans que les problèmes de la loi et du chaos ne changent quoi que ce soit. Comme l'univers est vaste et qu'il contient de nombreuses créatures aspirant à des objectifs différents, une poursuite déterminée du bien ne détruira pas l'équilibre ; au contraire elle le maintiendra. Si la recherche du bien revient à soutenir l'idée de société organisée, alors c'est l'attitude à adopter. Si le bien ne peut se produire qu'en renversant l'ordre social existant, qu'il en soit ainsi. La structure sociale elle-même n'a pas de valeur innée à leurs yeux.

Chaotique bon : les personnages chaotiques bons sont des individualistes féroces qui se distinguent par une propension à la gentillesse et à la générosité. Ils croient en toutes les vertus de la bonté et de la droiture, mais font peu usage des lois et règlements. Ils sont inutiles pour ceux qui "essayent de manipuler les populations et de leur dire quoi faire". Leurs actions sont guidées par leur conscience qui, bien qu'elle soit bonne, n'est pas toujours en parfait accord avec le reste de la société.

Loyal neutre : les personnages de cet alignement accordent une

importance majeure à l'ordre et l'organisation. Ils croient en un gouvernement fort, bien ordonné, que ce gouvernement soit tyrannique ou démocratique. Des lois doivent être créées et respectées. Les avantages de l'organisation et de la discipline dépassent de loin toutes les questions morales soulevées par leurs actions. Un serment les lie, quelles qu'en soient les conséquences. Un magistrat entièrement impartial et un soldat qui ne remet jamais les ordres en question sont de bons exemples d'un comportement loyal neutre.

Neutre (strict) : les personnages strictement neutres croient en l'équilibre suprême des forces, et refusent de considérer les actions comme bonnes ou mauvaises. Les neutres stricts s'efforcent de ne prendre parti ni pour les forces du bien ou pour celles du mal, ni pour la loi ou celle du chaos. Leur devoir consiste à veiller à ce que toutes ces forces s'équilibrent. Les personnages strictement neutres se trouvent parfois entraînés involontairement dans des alliances assez particulières. Dans une large mesure, ils prennent parti pour l'opprimé, changeant parfois de camp lorsque le perdant précédent devient gagnant. Un druide strictement neutre pourrait rejoindre la baronnie locale pour rabrouer une tribu de méchants gnolls, et se retirer ou changer de camp lorsque les gnolls sont sur le point d'être détruits.

Chaotique neutre : les personnages chaotiques neutres croient que rien n'est ordonné, même pas leurs propres actions. En fonction de ce principe directeur, ils ont tendance à suivre toutes les fantaisies qui leur passent par la tête. Le bien et le mal n'entrent pas en ligne de compte lorsqu'il s'agit de prendre une décision. Il est extrêmement difficile de traiter avec les personnages chaotiques neutres. Ces personnages ont la réputation de parier gaiement et sans objectif apparent tout ce qu'ils possèdent sur un lancer de dé. On ne peut absolument pas compter sur eux.

Loyal mauvais : ces personnages croient que structure et organisation élèvent ceux qui méritent de gouverner. Ils préfèrent une hiérarchie clairement définie entre maître et serviteur. Si quelqu'un souffre à cause d'une loi qui profite aux personnages loyaux mauvais, tant pis. Les personnages loyaux mauvais obéissent aux lois par crainte d'être puni ou fierté du pouvoir. Comme ils honorent tous les contrats ou serments qu'ils ont pris, les personnages loyaux mauvais font très attention lorsqu'ils donnent leur parole. Une fois celle-ci donnée, ils y manqueront uniquement s'ils trouvent un moyen légal de le faire, en respectant les lois de la société.

Neutre mauvais : les personnages neutres mauvais sont principalement préoccupés par leur personne et leur propre progression. La seule chose qui les intéresse est d'avancer. S'il existe un moyen rapide et facile d'obtenir des avantages, que ce soit légal, douteux, ou de toute évidence illégal, ils y auront recours. Bien que les personnages neutres mauvais n'aient pas l'attitude individualiste des personnages chaotiques mauvais, ils n'ont aucun scrupule à trahir leurs amis et compagnons pour des intérêts personnels. Ils fondent généralement leur allégeance sur le pouvoir et l'argent, c'est pourquoi il est si facile de les soudoyer.

Chaotique mauvais : les personnages chaotiques mauvais sont motivés par l'appât du gain et le plaisir personnel. Les plus forts ont le droit de prendre ce qu'ils veulent, et les plus faibles se font exploiter. Lorsque les personnages chaotiques mauvais se regroupent, ils ne sont pas mus par un désir de coopérer, c'est plutôt pour affronter des ennemis puissants. Seul un meneur puissant capable de contraindre ses subalternes à l'obéissance peut assurer l'union d'un tel groupe. Le commandement se fondant sur la puissance brute, un meneur, aussitôt qu'il fait preuve du moindre signe de faiblesse, peut être remplacé par quiconque pourra prendre sa place.

Compétences martiales

La compétence martiale représente les connaissances et la formation des personnages dans une arme spécifique. A sa création, le personnage dispose de quelques points de compétences qui doivent être répartis avant que le personnage ne s'embarque pour sa première aventure. Le personnage ne peut affecter de points de compétence martiale qu'aux armes autorisées par sa classe. A mesure que le personnage gagne des niveaux d'expérience, il gagnera également des points de compétence martiale supplémentaires qu'il pourra distribuer. Le rythme auquel les compétences sont acquises dépend de la classe des personnages. Les combattants, qui se concentrent sur leurs talents martiaux, apprennent à manipuler un grand nombre d'armes. Ils acquièrent des compétences martiales rapidement. Les magiciens, qui passent leur temps à étudier l'art de la magie, n'ont guère le temps de s'entraîner au maniement des armes. Leurs compétences martiales augmentent très lentement.

Le personnage doté d'une compétence martiale spécifique est qualifié dans le maniement d'une arme précise et sait très bien s'en servir. Ainsi, si vous avez assigné un point de compétence à un personnage, il peut attaquer sans pénalité à l'aide de cette arme. Si vous équipez un personnage avec une arme pour laquelle il n'est pas compétent, il recevra une pénalité pour marquer de - 1 et pour dégâts de - 1.

Compétences

Les compétences sont les capacités que les personnages ont acquises dans le maniement des armes. Si un personnage manque de compétence avec un type d'arme, il recevra une pénalité à chaque utilisation de cette arme. Les personnages peuvent se spécialiser dans certaines armes, ce qui leur permet de bénéficier de bonus lorsqu'ils les utilisent.

Arc : cette classe d'armes permet aux personnages d'utiliser des arcs longs, des arcs composites et des arcs courts. Seuls les guerriers, les rôdeurs et les paladins peuvent utiliser l'arc long composite. Les voleurs peuvent opter pour cette catégorie, mais sont restreints aux arcs courts.

Armes à pointes : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser des Morgensterns et des Fléaux.

Petite épée : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser des dagues et des épées courtes. Un mage ou druide peut sélectionner cette classe, mais il ne peut utiliser que les dagues.

Grande épée : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser des épées bâtarde, des épées à deux mains et des épées longues. Un voleur peut opter pour cette classe d'armes, mais il n'est autorisé à utiliser que l'épée longue.

Hache : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser les haches d'armes et les haches de jet.

Armes contondantes : cette classe d'arme permet au personnage d'utiliser les masses, les gourdins, les marteaux de guerre et le bâton. Les druides et les voleurs peuvent opter pour cette catégorie, mais sont limités au gourdin et au bâton. Les mages peuvent également choisir cette catégorie, mais sont restreints au bâton uniquement.

Armes à projectiles : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser les frondes, les fléchettes et les arbalètes. Les mages, les druides et les voleurs peuvent opter pour cette compétence, mais sont restreints aux frondes et aux fléchettes. Les clercs peuvent également choisir cette compétence, mais sont restreints aux frondes uniquement.

Épieux : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser les épieux et les hallebardes. Les druides peuvent choisir cette classe, mais sont restreints aux épieux uniquement.

Compétences particulières

Détection des pièges

Si les voleurs sélectionnent le mode de détection des pièges, ils se mettront par la suite constamment à leur recherche. Si un voleur choisit une autre action, il sera incapable de détecter les pièges jusqu'à ce que ce mode soit de nouveau sélectionné.

Détection des portes secrètes

Chaque personnage possède une caractéristique de détection des portes secrètes à tout moment. Les chances de détection sont calculées de la façon suivante :

Mages : 5 % Voleurs : 15 % Guerriers : 10 % Clercs : 10 %

Ils obtiennent également un bonus en fonction de leur race :

Elfes : 20 % Nains : 10 % Petites gens : 5 %

Lorsqu'un voleur est en mode de détection de pièges, il a 100 % de chances de détecter les portes secrètes.

Changement de forme druidique

Dans les niveaux supérieurs, les druides peuvent prendre la forme de trois animaux différents une fois par jour. Ils peuvent choisir de se trans-

former en ours brun, en ours noir ou en loup. Les animaux auront peut-être davantage de points de vie, des mouvements plus rapides, et ils causeront des dégâts assez importants en attaquant avec leurs griffes ou leurs dents. ce changement peut s'avérer très pratique dans les situations de combat.

Race Ennemie

Les rôdeurs ont tendance à concentrer leurs efforts contre un type de créature en particulier. Lorsque le rôdeur rencontre ce type de monstre, ses jets d'attaque bénéficient d'un bonus de + 4. Cependant, le rôdeur se voit aussi infliger une pénalité de - 4 pour toutes les réactions de rencontres avec ces créatures.

Dés de vie

A mesure que les personnages progressent dans les niveaux, leur nombre de points de vie augmente en fonction de leurs dés de vie. Chaque classe a un dé de vie différent qui reflète sa capacité à augmenter sa résistance. Ainsi, les guerriers ont un score de 10, qui indique qu'ils gagnent entre 1 et 10 points de vie lorsqu'ils passent à un niveau supérieur. Le mage, en revanche, étant un mauvais combattant, ne gagne que de 1 à 4 points de vie par niveau. Le nombre de dés de vie par niveau de chaque classe est présenté plus loin.

Identification des objets

A chaque fois que vous cliquez avec le bouton droit sur un objet, le talent de connaissance de votre personnage est comparé à la valeur de connaissance de l'objet en question. Si le talent de connaissance est assez élevé, vous identifierez l'objet facilement. Si aucun de vos personnages ne vous permet d'identifier un objet, vous pouvez toujours lancer un sort d'identification sur l'objet ou l'emmener dans un magasin ou un temple pour le faire identifier (moyennant finances !).

Infravision

L'infravision vous permet de mieux voir dans le noir en révélant la chaleur engendrée par les corps. Toutes les créatures à sang chaud apparaissent en rouge si elles sont dans le noir. Les mort-vivants et les créatures à sang froid ne sont pas affectés par ce sort ou cette caractéristique. Les elfes, les demi-elfes, les gnomes et les nains utilisent automatiquement cette caractéristique la nuit ou dans les endroits sombres. Les mages peuvent lancer un sort qui leur permet de voir la nuit.

Imposition des mains

Le paladin peut se soigner ou soigner ses camarades par une imposition des mains. Il peut, de cette manière, restaurer 2 points de vie par niveau d'expérience. Cette caractéristique ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

Connaissance

Chaque personnage dispose d'une évaluation de ses connaissances. Chaque objet a une valeur de connaissance. Si l'estimation des connaissances d'un personnage est équivalente ou supérieure à la valeur de connaissance d'un objet, le personnage devrait pouvoir reconnaître l'objet. A mesure que les personnages progressent

dans les niveaux, ils sont capables d'identifier les objets en fonction de leur expérience. Le tableau suivant vous en présente la liste :

Barde : 10 points de connaissance par niveau.

Voleur : 3 points de connaissance par niveau.

Mage : 3 points de connaissance par niveau.

Toutes les autres classes : 1 point de connaissance par niveau.

Le joueur reçoit des bonus et des pénalités pour ses connaissances en fonction de son intelligence et de sa sagesse. Ces modificateurs se cumulent, car chaque bonus de capacité s'applique séparément. Reportez-vous aux tableaux ci-après pour obtenir des détails sur les bonus et modificateurs de capacités.

Exemple : un personnage ayant 18 en sagesse (+10) et 15 en intelligence (+5) obtiendrait + 15 en connaissances.

Résistance à la magie

La résistance à la magie permet à une créature d'échapper aux effets des sorts et aux pouvoirs d'envoûtement. Si une créature ne réussit pas à éviter un sort par manque de résistance à la magie, elle peut toujours effectuer un jet de sauvegarde contre ce sort pour en éviter les effets.

Protection contre le mal

Les paladins ont une caractéristique innée qui les protège des forces du mal. Ils peuvent utiliser cette caractéristique à volonté par l'intermédiaire du bouton Compétences spéciales. L'effet est semblable à celui du *sort de protection du mal* du magicien de 1er niveau.

Spécialisations

Les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent s'entraîner avec les armes et aiguiser leurs talents à des niveaux supérieurs aux autres classes. Pour cela, ils doivent assigner davantage de points de compétences à une seule arme. Les effets de la spécialisation sont indiqués ci-dessous :

Niveau de compétence	Points de compétence	Bonus pour toucher	Bonus aux dégâts	Attaques par round***
Compétent	1	0	0	1
Spécialisé*	2	+1	+2	3/2**
Maître	3	+3	+3	3/2
Virtuose	4	+3	+4	3/2
Maître suprême	5	+3	+5	2

*Remarque : le niveau de qualification maximum pour les paladins et les rôdeurs est " spécialisé ".

**Remarque : les arcs et arbalètes ne permettent pas de recevoir des attaques multiples supplémentaires par round, mais ils permettent d'obtenir des bonus pour toucher et provoquer des dégâts.

***Remarque : il s'agit des attaques avec armes de mêlée uniquement, et les guerriers, les Rangers et les paladins obtiennent également une demi-attaque supplémentaire au niveau 7.

Lancer des sorts

Voir Magie et systèmes de sorts ci-après.

Furtivité (se cacher dans l'ombre/se déplacer silencieusement) et attaque sournoise

Les voleurs peuvent choisir d'activer le mode de furtivité, ce qui les rend invisibles pendant un moment, en sélectionnant le mode de furtivité. Une fois invisibles, ils effectueront une attaque sournoise provoquant des dégâts doubles, triples ou quadruples, en fonction de leur niveau d'expérience. Il risque d'être repéré lorsqu'il se déplace et, en outre, une fois que le voleur attaque, le mode de furtivité est désactivé jusqu'à ce qu'il soit de nouveau sélectionné. Le voleur doit être hors du champ de vision de son ennemi pour pouvoir se camoufler.

Voleurs (Vol à la tire, crochetage de serrures, désamorçage des pièges)

Les voleurs peuvent voler à la tire (chance aléatoire de voler un objet transporté par une victime malchanceuse), crocheter les serrures, et aussi désamorcer les pièges. Il suffit pour cela de sélectionner le bouton Voleurs et de cliquer sur une cible.

Repousser les morts-vivants

L'une des compétences de combat des prêtres et des paladins, qui leur permet parfois d'échapper à la mort, est leur capacité à repousser les morts. Les druides ne peuvent pas repousser les morts. Par l'intermédiaire du prêtre ou du paladin, la divinité manifeste une partie de son pouvoir, en terrifiant les créatures maléfiques et les mort-vivants ou en les éliminant. Toutefois, comme le pouvoir doit être canalisé à travers un mortel, le succès n'est pas toujours assuré. Aucune autre action ne peut être tentée lorsqu'un personnage essaye de repousser les morts-vivants. Les prêtres et paladins peuvent repousser les mort-vivants pour leur faire perdre le moral et fuir, ou (plus rarement) les détruire. Les prêtres maléfiques peuvent parfois parvenir à prendre le contrôle des mort-vivants, qui obéiront alors à leurs ordres.

*Il est parfaitement possible d'acquérir des compétences supplémentaires au cours de vos périples. Comment ?
Seul l'avenir ou le destin vous le dira ! - Elminster*

Magie et système de sorts

Certaines des armes les plus puissantes à la disposition des joueurs dans AD&D sont les sorts magiques. Grâce aux sorts, un personnage peut appeler la foudre, soigner les blessures graves, projeter des boules de feu explosives et apprendre des secrets oubliés depuis longtemps. En ce qui concerne Baldur's Gate, la magie et les sorts sont un peu plus modestes (vous ne pouvez apprendre que les sorts des niveaux 1 à 4, bien que certains sorts du niveau 5 soient utilisables à l'aide des parchemins ou par les PNJ). Cependant, les personnages ne sont pas tous capables de lancer des sorts. Les magiciens (y compris les magiciens spécialisés) et les prêtres (ou leurs cousins, les druides) peuvent lancer, respectivement, des sorts de magicien et de prêtre. Quelques classes de personnages disposent d'une capacité limitée à lancer des sorts en plus de leurs autres attributs. Quelle que soit leur source, tous les sorts appartiennent aux catégories de magicien ou de prêtre.

Sorts de Magicien

Le magicien a à sa disposition un large éventail de sorts, allant de simples sorts de protection à des sorts susceptibles de tuer un dragon d'un seul coup. Bien que les magiciens soient capables de lancer des sorts, les mécanismes de la magie ne sont qu'imparfaitement maîtrisés et les sorts n'ont pas toujours les effets escomptés.

Lancer un sort est une épreuve difficile. Tout d'abord, un magicien ne peut mémoriser que les sorts qu'il a copié dans son livre de sorts. Les magiciens débutants commencent avec seulement quelques sorts puis, avec le temps, ils obtiennent des parchemins de sorts qui viennent enrichir leur connaissance de la magie. (Pour ajouter le sort d'un parchemin à son livre de sorts, le magicien doit l'écrire dans son livre de sorts ; cette opération s'effectue depuis la page d'informations des objets. Vous pouvez accéder en cliquant sur un parchemin de sorts avec le bouton droit de la souris). L'esprit d'un magicien ne peut assimiler qu'un certain nombre de sorts. Le nombre de sorts qu'il peut copier dans son livre est limité par sa caractéristique d'intelligence.

En fin de compte, c'est la mémorisation quotidienne des sorts qui est l'élément le plus important. Pour faire appel à son énergie magique chaque jour, le magicien doit mémoriser les sorts de son livre de sorts. Pour tirer parti de son énergie magique, il doit former dans sa conscience des modèles spirituels spécifiques. Il utilise son livre de sorts pour forcer son esprit à des exercices mentaux et se préparer ainsi à reproduire les incantations nécessaires. Ce procédé est appelé mémorisation. Une fois qu'un magicien mémorise un sort, il reste dans sa mémoire (en tant qu'énergie potentielle) jusqu'à ce qu'il utilise les incantations, les mouvements et les composants prescrits pour libérer son énergie mystique. Dès que le sort est lancé, il est effacé de l'esprit du magicien. Le nombre de sorts qu'un magicien peut mémoriser est déterminé par son niveau : il peut mémoriser le même sort plusieurs fois, mais chaque mémorisation compte comme un sort nouveau. La mémorisation n'est pas immédiate. Le magicien doit avoir l'esprit clair après une nuit de sommeil réparateur et passer un peu de temps à étudier son livre de sorts. Les sorts restent mémorisés jusqu'à ce qu'ils soient lancés ou effacés de l'esprit des personnages depuis l'écran de mémorisation des sorts.

Sorts de Prêtre

Même s'ils ont parfois des pouvoirs similaires à ceux du magicien, les sorts de prêtre sont assez différents. Le prêtre est généralement le protecteur et le guide, c'est pourquoi la majorité des sorts à sa disposition sont destinés à aider les autres. Il ne dispose que de peu de sorts offensifs, mais la plupart peuvent être utilisés pour protéger et défendre. Le prêtre sait instantanément quels sorts lui sont disponibles dès qu'il progresse de niveau. C'est la divinité du prêtre qui lui confère cette connaissance innée et le pouvoir des sorts eux-mêmes. Les prêtres mémorisent leurs sorts à peu près de la même façon que les magiciens, mais ils n'ont pas de livre de sorts. Au lieu de cela, une fois qu'ils ont obtenu l'accès à un niveau de sorts, accordé par les divinités qu'ils honorent, ils peuvent mémoriser n'importe quels sorts parmi ceux des prêtres de ce niveau, jusqu'à ce qu'ils aient atteint le nombre maximum de sorts de prêtre mémorisables. Les prêtres doivent prier (ils font leurs prières lorsque le groupe se repose, de la même manière que le magicien mémorise les sorts lorsque le groupe se repose) pour mémoriser leurs sorts.

Ecoles de Magie

Même si tous les sorts de magicien et de prêtre sont appris et mémorisés de la même façon, ils sont classés en neuf écoles de magie différentes. Une école de magie constitue un groupe de sorts associés.

Les sorts d'abjuration sont des sorts de protection spécialisés.

Les sorts d'altération modifient les propriétés de certaines choses, créatures ou conditions existantes.

Les sorts de conjuration/convocation apportent à celui qui a lancé le sort un élément extérieur. La conjuration génère de la matière ou des objets. La convocation contraint les créatures à apparaître ou canalise les énergies extraplanétaires.

Les sorts d'enchantement/de charme modifient la qualité d'un objet ou l'attitude d'une personne ou d'une créature. Les enchantements peuvent investir des objets ordinaires de propriétés magiques, tandis que les charmes peuvent influencer excessivement le comportement des êtres vivants.

Les sorts de divination permettent au magicien d'apprendre des secrets oubliés depuis longtemps, de prédire l'avenir et de découvrir des objets cachés ou masqués par des sorts.

Les sorts d'illusion trompent les sens ou l'esprit des autres.

Les sorts d'invocation/évoocation canalisent l'énergie magique pour créer des effets et des matériaux spécifiques. L'invocation s'appuie généralement sur l'intervention d'une force supérieure (à laquelle le sort s'adresse), tandis que l'évoocation permet à celui qui a lancé le sort de modéliser directement l'énergie libérée.

La nécromancie est l'une des écoles de sorts les plus restrictives. Elle concerne les éléments morts ou la restauration de la vie.

Les icônes de sorts offensifs sont rouges, tandis que les icônes de sorts défensifs sont bleues et les icônes de sorts d'informations sont blanches.

Les Sorts dans Baldur's Gate, ———

Par Niveau

Les sorts sont présentés dans l'ordre alphabétique, par classe (prêtre ou magicien) et par niveau. Pour chaque sort, les informations suivantes vous seront données :

Nom : Chaque sort a un nom. Vous verrez entre parenthèses l'école de magie à laquelle il est associé. Il est possible qu'un sort soit commun à plusieurs écoles de magie, auquel cas elles seront toutes indiquées.

Ecole de Magie : Vous verrez entre parenthèses le nom des écoles de magie auxquelles le sort est associé. Pour que le magicien puisse apprendre un sort, il faut que ce dernier soit associé à son école de spécialisation. Dans le cas des sorts de prêtres, le nom de l'école de magie n'est fourni qu'à titre indicatif (la divinité de chaque prêtre lui insuffle de nouvelles connaissances lorsqu'il monte de niveau). Les sorts de chaque école sont distincts par leurs effets et leurs couleurs, ce qui vous permet de déterminer la spécialisation des magiciens adverses lorsqu'ils lancent des sorts.

Portée : Il s'agit de la distance, en mètres, à laquelle le magicien peut lancer un sort ou à quelle distance le sort aura un effet. Si la valeur indiquée est "0", cela signifie que le sort ne peut être lancé que sur le magicien lui-même. "Toucher" indique que le magicien doit toucher le destinataire du sort (et qu'il doit donc réussir son jet d'attaque).

Durée : La valeur indiquée précise la durée d'efficacité du sort, à savoir combien d'heures il reste actif. Certains sorts sont instantanés ; ils ont donc un effet immédiat et ils ne durent pas dans le temps. Attention, cela ne signifie pas que les effets du sort en lui-même ne soient pas permanents. Les sorts dont la durée d'activité indiquée est "Permanent" restent actifs jusqu'à ce qu'ils soient dissipés, le plus souvent par un sort de Dissipation de la Magie. Certains sorts ont une durée d'activité variable.

Temps d'Incantation : Cette valeur indique le temps (en nombre de rounds) de concentration ou d'incantation nécessaire au magicien ou au prêtre pour lancer le sort. Il s'agit en fait de l'équivalent du facteur de vitesse d'une arme. Le Temps d'Incantation nécessaire à lancer un sort est modifié par un jet d'initiative.

Zone d'Effet : La zone d'effet d'un sort peut être limitée à une zone, à un personnage ou à un groupe de personnages. Certains sorts ne peuvent être lancés que sur des personnages amis ou encore contre des ennemis. Bien entendu, ce jugement de valeur est lié à la perception qu'a le magicien de son environnement lorsqu'il lance ce sort.

Sauvegarde : Il est possible que le destinataire du sort puisse effectuer une sauvegarde pour s'en protéger. Auquel cas, il sera précisé les effets du sort : "Annule" signifie que le sort n'a aucun effet ; "1/2" indique que la cible ne subit que la moitié des dégâts et "Aucune"

qu'aucune sauvegarde n'est autorisée.

Description du Sort : Ce texte fournit une description complète des effets du sort.

Magicien – Niveau 1

Armure (Conjuration)

Portée : 0

Zone d'Effet : Personnelle

Durée : 9 heures

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1 round



En lançant ce sort, le magicien crée un champ de force magique qui le protège comme le ferait une armure feuilletée (CA 6). Ses effets sont cumulables avec les bonus liés à la dextérité ou aux objets magiques. Dans le cas d'un Guerrier/Magicien, ils sont également cumulables avec le bouclier. Cette armure magique n'entrave pas les déplacements, n'augmente pas l'encombrement du magicien et ne l'empêche pas de lancer des sorts.

Cécité (Illusion/Fantasme)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 10 minutes

Sauvegarde : Annule

Temps d'Incantation : 2 rounds



Ce sort a pour effet d'aveugler la cible. Cette dernière est autorisée à effectuer un jet de sauvegarde. S'il est réussi, elle ne subit pas les effets du sort. Si une cible est aveuglée, elle a un malus de -4 pour toucher et un malus de +4 en classe d'armure.

Mains Brûlantes (Altération)

Portée : 0

Zone d'Effet : Personnelle

Durée : Instantané

Sauvegarde : 1/2

Temps d'Incantation : 1 round



Lorsque le magicien lance ce sort, un jet de flammes est projeté du bout de ses doigts. Il doit pour cela tendre ses deux mains, pouces joints et doigts écartés. Toute créature se trouvant à moins de 2 mètres du magicien dans un arc de cercle de 120 degrés est alors frappée par les flammes. Il subit 1d3 de dégâts, plus 2 points de dégâts par niveau d'expérience du magicien. Il ne peut cependant perdre plus de 1d3 + 20 points de vie. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne subit que la moitié des dégâts.

Charme-Personnes (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : 1 créature
Durée : 17 rounds Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 1 round



Ce sort affecte une unique personne. Bien entendu, le terme personne s'applique ici à tout bipède de la taille d'un homme : humains, demi-humains, brownies, dryades, nains, elfes, gnolls, gnomes, gobelins, demi-elfes, petites personnes, demi-orcs, hobgobelins, kobolds, hommes-lézards, nixies, orques, pixies, esprits-follets, troglodytes, etc. Ainsi, un guerrier niveau 10 peut tomber sous le charme, mais pas un Ogre. Le destinataire du sort se voit autoriser une sauvegarde. Si il rate cette dernière, il succombera au charme du magicien et lui fera pleine et entière confiance, obéissant aveuglément à tous les ordres qui lui seront donnés. Néanmoins, si le magicien blesse ou tente de blesser une personne qu'il tient sous son charme, ou qu'un sort de Dissipation de la Magie est lancé avec succès sur cette personne, le charme est brisé. Si plusieurs sorts de Charme sont lancés sur la même personne, le magicien qui a lancé le sort en dernier aura préséance. Les créatures sous le Charme ne peuvent ni quitter une zone, ni attaquer une cible qui ne se montre pas hostile.

Il est déconseillé de jeter un sort de Charme à toutes les personnes que vous rencontrez. Elles pourraient en effet négliger de vous donner des informations qu'elles vous auraient autrement transmises. Pire encore, elles pourraient oublier vous avoir confié une quête ou qu'elles devaient vous rémunérer pour une tâche accomplie en leur nom !
- Elminster

Toucher Glacial (Nécromancie)

Portée : 0 Zone d'Effet : Personnelle
Durée : 10 rounds Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 1 round



Un halo bleuté entoure la main du magicien. Dès lors, toute créature qu'il touche au combat est engourdie par le froid et perd son essence vitale. Si la créature ne réussit pas son jet de sauvegarde, elle perd 1 à 8 points de vie et est sujette à un malus de -2 pour toucher. Ce sort est particulièrement utile aux Guerriers/Magiciens, car la main du magicien est alors considérée comme une arme contondante à tout point de vue.

Orbe Chromatique (Evocation)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : spécial *Sauvegarde : Annule*
Temps d'Incantation : 1 round



Un sphère de 15 cm de diamètre apparaît dans la main du magicien. Une fois lancée, elle se dirige inexorablement vers sa cible. Les effets de ce sort dépendent du niveau d'expérience du magicien. Un magicien de niveau 1 crée une sphère qui inflige de 1 à 4 points de dégâts et aveugle la cible pendant 1 round. Une sphère de niveau 2 inflige de 1 à 6 points de dégâts ; une sphère de niveau 3 inflige de 1 à 8 points de dégâts et brûle la cible ; une sphère de niveau 4 inflige de 1 à 10 points de dégâts et aveugle la cible pendant 10 rounds ; une sphère de niveau 5 inflige de 1 à 12 points de dégâts et assomme la cible pendant 3 rounds ; une sphère de niveau 6 inflige de 2 à 16 points de dégâts et affaiblit sa victime ; une sphère de niveau 7 inflige de 2 à 16 points de dégâts et paralyse la cible pendant 20 rounds. Une sauvegarde réussie permet à la cible de ne pas subir les effets néfastes de ce sort.

Vapeur Colorée (Altération)

Portée : 0 *Zone d'Effet : Triangle de 2x6x6 mètres*
Durée : Instantané *Sauvegarde : Annule*
Temps d'Incantation : 1



En lançant ce sort, le magicien crée un arc-en-ciel d'une telle intensité qu'il fait perdre conscience aux créatures qui sont dans la zone d'effet. De une à six créatures (1d6) sont affectées, dans l'ordre croissant de distance qui les séparent du magicien. Toutes les créatures affectées qui ratent leur jet de sauvegarde sont assommées.

Amitié (Enchantement/Charme)

Portée : 0 *Zone d'Effet : Personnelle*
Durée : 1d4 rounds *Sauvegarde : Spécial*
+ 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round



Grâce à ce sort, le magicien gagne temporairement 2d4 points de Charisme, impressionnant ainsi favorablement toutes les personnes qui le voient. Ces dernières tenteront alors de se lier d'amitié avec lui ou de l'aider de leur mieux. Des clercs zélés décideront peut-être de faciliter ses démarches administratives, des gardes bornés de lui livrer certaines informations confidentielles et des orques d'épargner sa vie, le faisant prisonnier plutôt que le réduire en bouillie de gnoll.

Glisse (Conjuration)

Portée : 10 mètres *Zone d'Effet : 10 x 10 mètres*
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau *Sauvegarde : Spécial*
Temps d'Incantation : 1



Lorsqu'un magicien lance ce sort, la zone visée est recouverte d'une matière glissante et grasseuse. Toute créature s'y trouvant doit

alors réussir son jet de sauvegarde, faute de quoi elle aura beaucoup de difficultés à progresser. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ont la possibilité d'essayer de quitter la zone avant la fin du round. Au début de chaque nouveau round, les créatures prises au piège peuvent effectuer un jet de sauvegarde qui leur permettra éventuellement de sortir de la zone.

Identification (Divination)

Portée : 0

Durée : 1 round/niveau

Temps d'Incantation : Spécial

Zone d'Effet : 1 objet

Sauvegarde : Aucune



Le magicien qui lance ce sort identifie immédiatement l'objet qu'il touche. Il apprend ainsi le nom de l'objet magique, sa fonction et, éventuellement, si ce dernier est frappé d'une quelconque malédiction.

Infravision (Divination)

Portée : 0

Durée : 10 tours

Temps d'Incantation : Spécial

Zone d'Effet : 1 créature

Sauvegarde : Aucune



Le destinataire de ce sort est temporairement doué d'infravision, à l'instar d'un elfe ou d'un nain.

Absorption Mineure de Larloch (Nécromancie)

Portée : Champ de Vision

Durée : Instant

Temps d'Incantation : 1 round

Zone d'Effet : 1 créature

Sauvegarde : Aucune



A l'aide de ce sort, le magicien draine l'essence vitale de sa victime et s'en nourrit. La créature visée perd de 1 à 4 points de vie qui sont ajoutés au capital de points de vie du magicien. Si les points de vie du magicien devaient par cet effet dépasser sa limite de points de vie, il perdrait les points de vie excédents 10 rounds plus tard.

Projectile Magique (Evocation)

Portée : Champ de Vision

Durée : Instantané

Temps d'Incantation : 1 round

Zone d'Effet : 1 créature

Sauvegarde : Aucune



Ce sort est le plus utilisé de tous les sorts de premier niveau. Il permet de créer jusqu'à 5 projectiles magiques qui jaillissent des doigts du magicien pour aller frapper leur cible sans qu'elle puisse les contrer. Chaque projectile inflige de 1d4 + 1 points de dégâts. A chaque fois qu'il gagne 2 niveaux d'expérience, le magicien lance un projectile magique supplémentaire : un magicien de niveau 3 en lance deux, trois lorsqu'il est de niveau 5, quatre lorsqu'il est de niveau 7 et enfin cinq à partir du 9ème niveau d'expérience.

Protection contre le Mal (Abjuration)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : Personnelle*
Durée : 10 rounds *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 1 round



En lançant ce sort, le magicien crée une barrière magique autour de sa cible. Cette dernière pourrait s'apparenter à une armure magique qui protège son porteur contre toutes les attaques de créatures maléfiques (qui ont alors un malus de -2 pour toucher) et lui donne de plus grandes chances d'échapper à leurs effets (bonus de +2 en sauvegarde).

Bouclier (Evocation)

Portée : 0 *Zone d'Effet : Personnelle*
Durée : 5 tours *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 1 round



Une barrière magique invisible se dresse devant le magicien et le protège des attaques. Il dispose alors d'une classe d'armure de 4 contre les armes classiques et de 2 contre les armes de jet.

Poigne Electrique (Altération)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : Spécial *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 1 round



Toute créature touchée par le magicien est foudroyée, subissant de 1 à 10 points de dégâts.

Sommeil (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : Spécial*
Durée : 5 rounds/niveau *Sauvegarde : Annule*
Temps d'Incantation : 1 round



Lorsqu'un magicien lance ce sort, toutes les créatures se trouvant à moins de 10 mètres de la créature visée sont frappées d'une irrésistible envie de dormir. Elles doivent alors réussir un jet de sauvegarde avec un malus de -3, faute de quoi elles s'endorment sur le champ. Les créatures mort-vivantes et les monstres les plus vigoureux (dont le total de points de vie est déterminé par 3 dés de vie + 3) sont insensibles à ce sort. Le magicien peut choisir de viser un endroit plutôt qu'une créature. Un bonus substantiel est accordé aux attaques contre des créatures endormies.

Magicien – Niveau 2

Incinérateur d'Aganazar (Evocation)

Portée : 20 mètres

Zone d'Effet : Jet de 60 cm x 20 m

Durée : Instantané

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 3



Lorsque le magicien lance ce sort, un jet de flammes surgit de ses doigts et vient frapper la cible de son choix. La cible subit de 3 à 18 points de dégâts, ainsi que tous ceux qui se trouvent sur la trajectoire. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, mais une résistance partielle ou totale au feu peut réduire ou annuler les dégâts subits.

Flou (Illusion/Fantasme)

Portée : 0

Zone d'Effet : Personnelle

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 2



En lançant ce sort, le magicien rend les contours de sa silhouette flous, vacillants et changeants. Cette distorsion a pour effet d'infliger une pénalité de -3 à tous les jets d'attaque en mêlée ou de combat de projectiles effectués contre lui. Lui-même bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde.

Détection de l'Invisibilité (Divination)

Portée : 10 mètres/niveau

Zone d'Effet : Spécial

Durée : 4 tours

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 2



Lorsque le magicien utilise ce sort, il lui est possible de voir clairement tous les objets ou êtres invisibles, ainsi que ceux qui sont astraux, éthérés et hors de phase. Ce sort lui permet aussi de voir les créatures cachées ou dissimulées (voleurs dans l'ombre ou petites-gens dans les buissons, etc.). Ce sort ne révèle pas la méthode de dissimulation ou d'invisibilité utilisée, hormis pour les cas de voyageurs astraux (pour lesquels la corde d'argent est visible). Ce sort ne révèle pas les illusions et ne permet pas de voir au travers des objets solides. Si une créature invisible pénètre dans la Zone d'Effet du sort après qu'il ait été lancé, elle reste invisible aux yeux du magicien.

Toucher de la Goule (Nécromancie)

Portée : 0

Zone d'Effet : Personnelle

Durée : 5 rounds

Sauvegarde : Annule

Temps d'Incantation : 3



Lorsque le magicien termine l'incantation de ce sort, une lueur verte apparaît autour de sa main. Cette énergie attaque la force vitale de toute créature vivante sur laquelle le magicien réussit une attaque de mêlée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée

pendant 5 rounds. Ce sort, combiné avec un sort de Flou, est particulièrement efficace pour un Guerrier/Magicien, qui profite alors des bonus de toucher et du nombre d'attaques par round.

Effroi (Nécromancie)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : 10 mètres cube*
Durée : 10 rounds *Sauvegarde : Annule*
Temps d'Incantation : 2



Tous les créatures qui se trouvent dans la Zone d'Effet du sort doivent réussir leur jet de sauvegarde contre les sorts ou fuir dans la plus grande terreur. Certaines créatures, comme les mort-vivants, sont immunisées contre les effets de ce sort.

Invisibilité (Illusion/Fantasma)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : Spécial *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 2



Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés par la créature invisible deviennent visibles. Ceux qu'elle ramasse deviennent invisibles s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'il attaque, il redevient immédiatement visible, bien que sa première attaque se fasse sous le bénéfice de l'invisibilité.

Débloccage (Altération)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : Porte ou coffre fermé*
Durée : Spécial *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 1



Ce sort ouvre les portes bloquées, coincées, verrouillées normalement ou magiquement. Il agit sur les portes secrètes et coffres verrouillés ou dont l'ouverture repose sur un mécanisme. Ce sort ne permet pas de soulever des herses ou dispositifs similaires.

Connaissance des Alignements (Divination)

Portée : 10 mètres *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : instant *Sauvegarde : Annule*
Temps d'Incantation : 1 round



Ce sort permet au magicien de lire l'aura d'une créature ou d'un objet aligné. Le magicien doit demeurer immobile et se concentrer sur

le sujet pendant un round complet. Si le jet de sauvegarde contre les sorts de la créature est réussi, le magicien n'apprend rien sur elle. Certains dispositifs magiques peuvent contrer ce sort. L'aura des créatures mauvaises est rouge, celle des créatures neutres est bleue et celle des créatures amicales est verte.

Chance (Enchantement/Charme)

Portée : 10 mètres

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 3 rounds

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 2



Le bénéficiaire de ce sort est chanceux dans tous ses actes pour les trois prochains rounds. Il reçoit un bonus de +1 pour toutes ses actions, ainsi que ses jets de sauvegarde, ses probabilités de toucher, ses capacités de voleur, etc.

Flèche Acide de Melf (Conjuration)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : Spécial

Sauvegarde : Spécial

Temps d'Incantation : 2



Ce sort crée une flèche magique qui fonce sur sa cible sans dévier. Cette flèche ne bénéficie d'aucun bonus d'attaque ou de dégâts, mais elle inflige 2d4 points de dégât d'acide (sans éclabousser). L'acide reste actif pendant un round supplémentaire pour chaque tranche de trois niveaux du magicien (1 round au niveaux 3 à 5, 2 rounds au niveaux 6 à 8, etc.).

Image Miroir (Illusion/Fantasme)

Portée : 0

Zone d'Effet : rayon de 2 mètres

Durée : 3 rounds/niveau

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 2



Lorsque ce sort est jeté, le magicien fait apparaître autour de lui de 2 à 8 images identiques de lui-même. Elles accomplissent les mêmes actions que lui. Le sort cause une légère distorsion des sens lors de son incantation et les adversaires ne peuvent distinguer les illusions du véritable magicien. Dès qu'une image est frappée (en mêlée ou par projectile), elle disparaît, mais toutes les autres restent intactes jusqu'à ce qu'elles soient frappées. Les images se déplacent à chaque round, ce qui fait qu'un ennemi doit d'abord frapper toutes les images avant de pouvoir atteindre le magicien.

Protection contre la Pétrification (Abjuration)

Portée : 0

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 3 rounds/niveau

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1



Ce sort garanti à son bénéficiaire l'immunité contre tous les types de pétrification, qu'il s'agisse d'une attaque de Basilic ou de Méduse, d'un parchemin de pétrification maudit, etc.

Résistance à la Peur (Abjuration)

Portée : 10 mètres

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 1 heure

Sauvegarde : Spécial

Temps d'Incantation : 1



En lançant ce sort, le magicien donne du courage au bénéficiaire, augmentant son moral jusqu'au maximum. Au fil du temps, le moral du bénéficiaire redescendra graduellement jusqu'à son niveau initial. Ce sort permet de contrer les effets d'un sort d'Effroi.

Nuage Puant (Evocation)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : Cube de 7 mètres d'arête

Durée : 1 round/niveau

Sauvegarde : Spécial

Temps d'Incantation : 2



Le magicien crée une masse bouillonnante de vapeurs nauséabondes à un maximum de 30 mètres de sa propre position. Toute créature prise dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à +2 sous peine de se plier en quatre et de ne pouvoir attaquer à cause de la nausée pendant le round en cours. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde peuvent sortir du nuage sans subir ses effets, mais ceux qui y demeurent doivent continuer à lancer des jets à chaque round. Ces effets nocifs peuvent être ralentis ou neutralisés par des moyens magiques appropriés.

Force (Altération)

Portée : Toucher

Zone d'Effet : 1 personne

Durée : 1 heure/niveau

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1 tour



L'utilisation de ce sort augmente la Force d'un personnage jusqu'à 18/50. Le personnage reçoit tous les bonus de force correspondants. Si le bénéficiaire a déjà une Force de 18/50 ou plus, sa Force descendra à 18/50.

Vocaliser (Altération)

Portée : Toucher

Zone d'Effet : 1 lanceur de sorts

Durée : 10 rounds

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 2



Le bénéficiaire de ce sort peut lancer des sorts à composantes verbales sans faire le moindre bruit. Seules les composantes verbales des sorts lancés sont annulées. Ce sort n'a aucun effet sur les autres bruits ou paroles. Ce sort est particulièrement efficace lorsque la plus

grande discrétion est requise, ou lorsque le lanceur de sort a été magiquement réduit au silence.

Toile d'Araignée (Evocation)

Portée : 5 mètres/niveau Zone d'Effet : Spécial
Durée : 2 tours/niveau Sauvegarde : 1/2
Temps d'Incantation : 2



Ce sort crée une masse faite de nombreuses épaisseurs de fils solides et gluants semblables à des fils d'araignées, mais en plus grand et en plus solide. Quiconque se trouvant dans la Zone d'Effet au moment où le sort doit entrer en action doit lancer un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2. Si le jet est réussi, deux choses peuvent s'être produites. Si la créature a la possibilité de quitter la Zone d'Effet, on suppose qu'elle a fait un bond en-dehors de cette zone. S'il n'y a aucun moyen de quitter la Zone d'Effet, la Toile n'a que la moitié de sa force normale. Ainsi, la créature prise au piège peut lentement quitter la Toile, mais il ne peut entreprendre aucune attaque tant qu'il est encore dans la Toile.

Magicien – Niveau 3

Clairvoyance (Divination)

Portée : Spécial Zone d'Effet : Spécial
Durée : 1 round Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 3



Ce sort permet au magicien de voir en esprit tous les éléments géographiques et les bâtiments qui se trouvent dans la région qu'il est en train d'explorer. La distance n'a que peu d'importance, mais les créatures et leurs mouvements ne peuvent pas être vus. Ce sort n'a aucun effet en intérieur ou dans les zones souterraines.

Charme Suprême (Enchantement/Charme)

Portée : 20 mètres Zone d'Effet : 1 créature
Durée : 20 rounds Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 3



Ce sort est très similaire au sort de Charme-Personnes. Toutefois, la créature affectée devient enragée et fera tout son possible pour protéger son "maître" (le lanceur du sort). Ainsi, la créature attaquera tous les adversaires du lanceur de sort, y compris ses anciens alliés. Ce sort souffre des mêmes limitations que le sort de Charme-Personnes. Il peut affecter tous les bipèdes humains, demi-humains, humanoïdes de taille humaine ou inférieure tels que les brownies, les dryades, les nains, les elfes, les gnolls, les gnomes, les hobgobelins, les demi-elfes, les petites-gens, les demi-orques, les hobgobelins, les humains, les kobolds, les hommes-lézards, les nixies, les orques, les pixies, les esprits-follets, les

troglydites, etc. Ainsi, un guerrier 10ème niveau peut être charmé, mais un ogre ne subira pas les effets de ce sort.

Dissipation de la Magie (Abjuration)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : 10 mètres cube
Durée : Instantané Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 3



Un magicien invoquant ce sort neutralise ou annule la magie se trouvant dans la Zone d'Effet. Sont concernés les effets des sorts, des potions ainsi que de certains objets magiques. En revanche, ce sort n'a aucun effet sur les objets magiques eux-mêmes.

Ce sort dévastateur ne fait malheureusement pas la différence entre vos amis et vos ennemis. Soyez prudent quant à son utilisation ! - Elminster

Boule de Feu (Evocation)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Sphère de 6 mètres de rayon
Durée : Instantané Sauvegarde : 1/2
Temps d'Incantation : 3



Une Boule de Feu est une explosion de flammes qui détonne avec un bruit sourd et inflige des dégâts proportionnels au niveau du magicien l'ayant invoquée, à raison d'1d6 points de dégâts par niveau d'expérience (jusqu'à un maximum de 10d6). Le magicien désigne une direction du doigt et dit la Portée (longueur et hauteur) à laquelle doit exploser la Boule de Feu. Une lueur jaillit de son doigt et, à moins de frapper un corps ou un obstacle solide avant d'atteindre la Portée désignée, éclate en une boule de feu (un impact prématuré déclenche immédiatement l'explosion). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde reçoivent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui le réussissent ont partiellement évité le choc en se jetant à terre ou en sautant de côté, aussi ne reçoivent-elles que la moitié des dégâts.

Flèche Enflammée (Conjuration)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Spécial
Durée : 1 round Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 3



Ce sort permet au magicien de lancer des éclairs flamboyants sur les adversaires se trouvant à portée. Chaque éclair inflige 1d6 points de dégât par perforation, plus 4d6 points de dégât par le feu. Si la créature réussit son jet de sauvegarde contre les sorts, elle ne reçoit que la moitié des dégâts occasionnés par le feu. Le magicien peut jeter un éclair tous les 5 niveaux d'expérience (deux éclairs au niveau 10, trois au niveau 15, etc.). Les éclairs doivent être utilisés sur des créatures

se trouvant devant l'invocateur du sort et à moins de 20 mètres les unes des autres.

Armure Fantomatique (Conjuration)

Portée : Toucher

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 10 tours

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1



Par ce sort, le magicien crée un champ de force magique qui lui procure une protection identique à celle d'un harnois (CA 2). Les bonus de Dextérité s'appliquent, ainsi que ceux du bouclier (pour un guerrier/magicien). Cette Armure Fantomatique n'entrave pas les mouvements, ne souffre d'aucun encombrement ni d'aucun poids et n'empêche pas de lancer des sorts. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la Durée arrive à terme.

Hâte (Altération)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : 10 mètres cube, 1 créature/niveau

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 3



Grâce à ce sort, toutes les créatures affectées doublent leur vitesse de déplacement et leur nombre d'attaques. De plus, elles bénéficient d'un bonus de -2 à l'initiative. Ainsi, une créature se déplaçant à 6 et attaquant une fois par round se déplacera à 12 et attaquera 2 fois par round. Toutefois, les effets des sorts et leurs effets ne sont pas doublés. Seules les créatures à l'intérieur de la Zone d'Effet sont affectées par ce sort. Notez que ce sort annule les effets d'un sort de Lenteur. Le sort de Hâte ne peut pas être cumulé avec lui-même ou avec d'autres types de magie similaire.

Immobilisation des Personnes (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : Spécial

Durée : 1 round/niveau

Sauvegarde : Annule

Temps d'Incantation : 3



Ce sort immobilise rigoureusement 1-4 humains, demi-humains ou humanoïdes pendant 5 rounds ou plus. Le sort d'immobilisation affecte tous les bipèdes humains, demi-humains, humanoïdes de taille humaine ou inférieure tels que les brownies, les dryades, les nains, les elfes, les gnolls, les gnomes, les gobelins, les demi-elfes, les petites-gens, les demi-orques, les hobgobelins, les humains, les kobolds, les hommes-lézards, les nixies, les orques, les pixies, les esprits-follets, les troglodytes, etc. Ainsi, un guerrier 10ème niveau peut être charmé, mais un ogre ne subira pas les effets de ce sort. Il affecte les créatures les plus proches de la cible désignée par le magicien. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas affectées par le sort. Les mort-vivants ne peuvent pas être immobilisés. Les créatures immobilisées ne peuvent ni bouger, ni parler, mais demeurent conscients des événements se déroulant autour d'eux et peuvent déclencher tout effet ne requérant ni parole, ni geste. Être immobilisé n'empêche pas l'état d'une créature blessée, malade ou empoisonnée d'empirer.

Eclair (Evocation)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : Spécial*
Durée : Instantané *Sauvegarde : 1/2*
Temps d'Incantation : 3



Lorsqu'il lance ce sort, le magicien libère une puissante décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts par niveau d'expérience qu'il possède (jusqu'à un maximum de 10d6) à toute créature se trouvant dans la Zone d'Effet. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit ces dégâts de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Lorsque l'éclair rencontre un obstacle solide, il est réfléchi jusqu'à ce qu'il atteigne sa longueur maximale, quitte à ce qu'il touche alors plusieurs fois la même créature ou même les membres de votre propre groupe.

Conjuration de Monstres I (Conjuration/Convocation)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : Spécial*
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 4



Durant le round qui suit le lancement de ce sort, le magicien fait apparaître des monstres pour un total de 8 dés de vie. Ceux-ci apparaissent dans une zone incluse dans la Portée du sort et attaquent immédiatement les ennemis du magicien jusqu'à ce qu'ils soient abattus ou jusqu'à ce que le sort expire. Ces créatures n'effectuent aucun test de moral et disparaissent lorsqu'elles sont abattues. En l'absence d'ennemis à combattre, et si le magicien peut communiquer avec eux, ces monstres peuvent accomplir d'autres tâches pour son compte.

Non-Détection (Abjuration)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : 1 créature ou objet*
Durée : 20 tours *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 3



En invoquant ce sort, le magicien rend la créature ou l'objet qu'il touche impossible à détecter par les sorts de Clairaudience, Clairvoyance, Localisation d'un Objet, ESP et par les sorts de détection. Il empêche également la localisation par des objets magiques tels que des boules de cristal ou des médaillons ESP. Il n'empêche pas le sort de Connaissance des Alignements d'agir.

Protection contre les Missiles Non-Magiques (Abjuration)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : 1 tour/niveau *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 3



Grâce à ce sort, le magicien procure une invulnérabilité totale à tous les projectiles lancés ou tirés, tels que flèches, haches, épieux, javelots, cailloux et lances. Cependant, notez que ce sort ne procure aucune protection contre les attaques magiques telles que Boules de Feu, Eclairs, Projectiles Magiques ou contre des projectiles enchantés.

Piège à Crânes (Nécromancie)

Portée : 20 mètres Zone d'Effet : rayon de 10 mètres
Durée : Jusqu'au déclenchement Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 3



En lançant ce sort, le magicien projette un crâne dans la Zone d'Effet. Ce crâne flotte dans les airs jusqu'à ce qu'une créature se présente à moins de 6 mètres de lui. A ce moment, le crâne explose, infligeant des dégâts à toute créature se trouvant dans un rayon de 10 mètres. L'explosion inflige 1d6 points de dégâts par niveau du magicien. Il est chaudement recommandé de disposer ce piège loin du groupe, pour ne pas le déclencher accidentellement.

Lenteur (Altération)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : 10 mètres cube
Durée : 10 rounds Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 3



Toutes les créatures affectées par le sort de Lenteur se déplacent et attaquent à la moitié de leurs capacités normales. Ce sort annule une Hâte mais n'affecte pas les créatures ralenties ou accélérées magiquement d'une autre façon. Les créatures sous le coup de ce sort ont une pénalité de +4 sur leur CA et de -4 sur leurs jets d'attaque. Le jet de sauvegarde contre les sorts s'effectue à -4.

Toucher Vampirique (Nécromancie)

Portée : Toucher Zone d'Effet : 1 créature
Durée : Instantané Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 3



Lorsque le magicien touche un adversaire en réussissant un jet d'attaque en mêlée, ce dernier perd 1d6 points de vie par deux niveaux de l'invocateur, jusqu'à un maximum de 6d6 (pour un magicien de niveau 12). Les points de vie perdus par la victime sont ajoutés à ceux de l'invocateur, ceux qui lui font dépasser son maximum sont considérés comme étant des points de vie temporaires. Au bout de 5 tours, tous les points de vie temporaires sont perdus.

Magicien – Niveau 4

Confusion (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Jusqu'à 20 mètres cube
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau Sauvegarde : Spécial
Temps d'Incantation : 4



Ce sort sème la confusion chez une ou plusieurs créatures situées dans la Zone d'Effet, les plongeant dans l'indécision et dans l'incapacité d'agir efficacement. Toutes ces créatures ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2. Celles qui réussissent ne sont

pas affectées par le sort qui, dans le cas contraire, dure deux rounds + 1 par niveau du magicien. Les victimes du sort de Confusion perdent la raison, restent sur place sans savoir que faire ou errent sans but pendant toute la durée du sort. Ces créatures errantes s'éloignent le plus possible du magicien selon leur mode de déplacement habituel (les personnages marchent, les poissons nagent, les chauve-souris volent, etc.). Lorsqu'une créature victime de confusion est attaquée, elle perçoit l'agresseur comme un ennemi et réagit selon sa nature.

Porte Dimensionnelle (Altération)

Portée : 0

Durée : Instantané

Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : Personnelle

Sauvegarde : Aucune



Ce sort permet au magicien de se transporter instantanément dans la limite de son champ de vision. Lorsqu'il est lancé, une porte dimensionnelle s'ouvre en face du magicien qui peut alors la franchir.

Invisibilité Majeure (Illusion/Fantasme)

Portée : Toucher

Durée : 10 rounds

Temps d'Incantation : 4

Zone d'Effet : 1 créature

Sauvegarde : Aucune



Ce sort est très similaire au sort d'Invisibilité, mais son destinataire garde la possibilité d'attaquer avec des armes de tirs ou de mêlée, de lancer des sorts tout en restant invisible. Pourtant, un observateur attentif peut remarquer certaines traces scintillantes et ainsi attaquer. Ces indices ne sont perceptibles que si vous les cherchez attentivement (après que le récipiendaire ait révélé sa présence). Une attaque contre un personnage invisible souffre d'une pénalité de -4, et la créature invisible effectue ses jets de sauvegarde avec un bonus de +4.

Globe Mineur d'Invulnérabilité (Abjuration)

Portée : 0

Durée : 1 round/niveau

Temps d'Incantation : 4

Zone d'Effet : Sphère de 2 mètres de rayon

Sauvegarde : Aucune



Ce sort crée une sphère magique luminescente autour du magicien et le protège, en empêchant les sorts des 1er, 2ème et 3ème niveaux d'agir sur lui (la sphère n'est pas inclus dans la Zone d'Effet). Le Globe affecte également les effets des pouvoirs innés et des objets magiques. En revanche, un sort peut être lancé à l'intérieur de la sphère sans l'altérer. Les sorts du 4ème niveau ou supérieurs ne sont pas affectés et le globe peut être annulé par le sort de Dissipation de la Magie.

Conjuration de Monstres II (Conjuration/Convocation)

Portée : Champ de Vision

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'Incantation : 4

Zone d'Effet : Spécial

Sauvegarde : Aucune



Ce sort est très similaire au sort de 3ème niveau Convocation de Monstres I, à ceci près que le magicien peut invoquer jusqu'à 12 dés de vie de monstres. Ils apparaissent dans la limite du champ de vision du magicien et attaquent son adversaire jusqu'à ce que la durée du sort expire ou que l'ennemi succombe. Ces créatures s'évaporent si elles sont tuées. Si aucun adversaire n'est présent, le magicien a la possibilité de communiquer avec ces monstres et de leur demander d'accomplir certaines actions.

Magicien – Niveau 5

Animation des Morts (Nécromancie)

Portée : 10 mètres

Zone d'Effet : Spécial

Durée : Instantané

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 5 rounds



Ce sort crée les mort-vivants les plus faibles (zombies ou squelettes), généralement à partir d'ossements ou de cadavres humains, demi-humains ou humanoïdes. Ces monstres prennent vie et ils peuvent alors obéir à certains ordres verbaux simples donnés par le magicien, quel qu'ait été leur mode de communication quand ils étaient en vie. Squelettes et zombies peuvent suivre le magicien, rester dans une zone et attaquer toute créature (ou un certain type de créatures) s'approchant, etc. Les mort-vivants demeurent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits en combat ou repoussés ; le sort en lui-même ne peut être dissipé. Le magicien peut animer un zombie ou un squelette par niveau d'expérience qu'il possède.

Nuage Mortel (Evocation)

Portée : 10 mètres

Zone d'Effet : nuage de 15 x 7 x 7 mètres

Durée : 1 round/niveau

Sauvegarde : Spécial

Temps d'Incantation : 5



Ce sort génère un nuage bouillonnant de sinistres vapeurs vert-jaunâtres, si toxique qu'il tue immédiatement possédant moins de 4 dés de vie +1. Les créatures possédant de 4 dés de vie +1 à 6 dés de vie doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -4 ou mourir sur le champ. Retenir son souffle ne produit aucun effet. Les créatures de plus de 6 dés de vie (ou d'un niveau au moins égal à 6) doivent immédiatement quitter le nuage sous peine de subir 1d10 points de dégâts dus au poison par round tant qu'elles sont à l'intérieur de la Zone d'Effet.

Conjuration de Monstres III (Conjuration/Convocation)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Spécial
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 5



Ce sort est très semblable au sort de 3ème niveau Convocation de Monstres I, si ce n'est que le magicien peut invoquer jusqu'à 16 dés de vie de monstres. Ceux-ci apparaissent dans une zone incluse dans la Portée du sort et attaquent immédiatement les ennemis du magicien jusqu'à ce qu'ils soient abattus ou jusqu'à ce que le sort expire. Ces créatures n'effectuent aucun test de moral et disparaissent lorsqu'elles sont abattues. En l'absence d'ennemis à combattre, et si le magicien peut communiquer avec eux, ces monstres peuvent accomplir d'autres tâches pour son compte.

Porte d'Ombre (Illusion/Fantasme)

Portée : 10 mètres Zone d'Effet : Spécial
Durée : 1 round/niveau Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 2



Grâce à ce sort, le magicien crée l'illusion d'une porte. Les observateurs croient le voir en franchir le seuil et disparaître. En fait, il s'est jeté de côté et peut ainsi s'enfuir, totalement invisible, pour toute la Durée du sort. Un sort de Détection de l'Invisibilité, une gemme de vision ou tout autre moyen magique similaire permettent de ne pas perdre de vue le magicien.

Prêtre – Niveau 1

Bénédictio (Conjuration/Convocation)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Cube de 15 mètres d'arête
Durée : 6 rounds Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 1 round



Grâce à ce sort, le prêtre élève le moral des créatures amies et octroie par la même occasion un bonus de +1 à tous leurs jets de sauvegarde contre la peur. De plus, il leur confère un bonus de +1 aux jets d'attaque. Le prêtre doit déterminer la Portée du sort (jusqu'à 60 mètres). Au moment où le sort est lancé, il affecte toutes les créatures se trouvant dans un cube de 15 mètres d'arête, centré sur le point déterminé (les créatures qui quittent la zone après l'incantation demeurent affectées par la bénédiction, celles qui y entrent n'en bénéficient pas).

Injonction (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : 1 créature
Durée : 1 round Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 1



Ce sort permet au prêtre de commander à une créature de "mourir" (dormir) pour un seul round. A la fin de ce round, la créature se réveille sans avoir subi de dégât.

Soins des Blessures Légères (Nécromancie)

Portée : Toucher

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : Instantané

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 5



Lorsqu'il invoque ce sort en imposant les mains à une créature, le prêtre soigne 1d8 points de dégâts infligées à celle-ci par blessure. Ces soins ne peuvent être prodigués à des créatures immatérielles, pas plus qu'ils ne guérissent les blessures de créatures non-vivantes ou d'origine extraplanaire. Le résultat des soins est permanent tant que la créature ne reçoit pas d'autre dégâts.

Détection du Mal (Divination)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : Champ de Vision

Durée : 1 tour

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1 round



Ce sort découvre les émanations maléfiques provenant d'une créature. Toute créature maléfique à portée du sort est alors brièvement entourée d'un halo rouge.

Enchevêtrement (Altération)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : 15 mètres cube

Durée : 1 tour

Sauvegarde : Annule

Temps d'Incantation : 4



Grâce à ce sort, le prêtre peut ordonner à toutes les plantes se trouvant dans la Zone d'Effet d'emprisonner les créatures s'y trouvant. Herbes, buissons et même arbres se tordent pour s'enchevêtrer autour des victimes, les immobilisant pour toute la durée du sort. Chaque créature doit réussir son jet de sauvegarde contre les sorts (avec un bonus de +3) pour éviter ces effets. L'enchevêtrement n'empêche pas les créatures d'attaquer.

Pierre Magique (Enchantement)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : Spécial

Durée : Spécial

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 4



Grâce à ce sort, le prêtre peut enchanter temporairement un galet. La pierre est alors lancée sur un adversaire et lui inflige 1d4 points de dégâts. Cette pierre est considérée comme une arme +1 pour savoir si elle peut toucher sa cible (pour le cas des créatures ne pouvant être

touchées que par des armes magiques, par exemple), bien qu'elle ne bénéficie en fait d'aucun bonus d'attaque ou de dégât.

Protection contre le Mal (Abjuration)

Portée : Toucher
Durée : 10 rounds
Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : 1 créature
Sauvegarde : Aucune



Ce sort crée une barrière magique à une distance de 30 centimètres autour de son bénéficiaire. Elle se déplace avec lui et toutes les attaques lancées par des créatures maléfiques ou enchantées de manière maléfique souffrent d'une pénalité de -2 pour les jets d'attaque. La créature protégée fait ses jets de sauvegarde contre de telles attaques à +2.

Apaisement (Abjuration)

Portée : 10 mètres
Durée : 1 heure
Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : 1 créature/4 niveaux
Sauvegarde : Spécial



Le prêtre donne du courage au bénéficiaire du sort et ainsi rétablit son moral à son maximum. Le moral du bénéficiaire redescendra graduellement au cours du temps. Ce sort annule les effets d'une peur magique.

Sanctuaire (Abjuration)

Portée : 0
Durée : 10 rounds
Temps d'Incantation : 4

Zone d'Effet : Personnelle
Sauvegarde : Aucune



Lorsque le prêtre invoque un sanctuaire, tous ses adversaires ignorent son existence, comme s'il était invisible. Tant qu'il est protégé par ce sort, il ne peut entreprendre aucune action offensive, mais il peut lancer des sorts non-offensifs ou agir en accord avec le principe de non-agression. Ainsi, le prêtre peut se soigner ou se lancer un sort de bénédiction. S'il lance un sort sur une autre créature, le sanctuaire est brisé.

Gourdin Magique (Altération)

Portée : Toucher
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 2

Zone d'Effet : Spécial
Sauvegarde : Aucune



Ce sort permet au prêtre de disposer d'un gourdin magique bénéficiant d'un bonus de +1 au toucher et infligeant 2d4 points de dégâts. Ce sort est très utile pour les Guerriers/Clercs, puisque cet enchantement utilise la compétence épée courte pour définir les jets d'attaque et le nombre d'attaque par round dont dispose le prêtre.

Prêtre – Niveau 2

Aide (Nécromancie, Conjuraton)

Portée : Toucher

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 1 round + 1 round/niveau Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 5



Le bénéficiaire de ce sort jouit des avantages d'une Bénédiction (+1 sur les jets d'attaque et de sauvegarde) et d'un bonus spécial de 1d8 points de vie supplémentaires pour toute la durée du sort, ce qui lui permet de dépasser son total normal de points de vie. C'est de ce bonus que l'on retire les premiers points de dégâts subis par le bénéficiaire ; il est impossible de recouvrer ces points supplémentaires par des soins magiques.

Peau d'Ecorce (Altération)

Portée : Toucher

Zone d'Effet : 1 créature

Durée : 4 rounds + 1 round/niveau Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 5



Lorsqu'un prêtre invoque ce sort sur une créature, la peau de celle-ci devient aussi dure que de l'écorce, amenant sa Classe d'Armure à 6, moins 1 par tranche de quatre niveaux du lanceur de sort : AC 5 au 4ème niveau, AC 4 au 8ème niveau, etc. Les jets de sauvegarde lancés contre toutes les formes d'attaque (à l'exception de la magie) bénéficient d'un bonus de +1. Ce sort peut être lancé sur le prêtre ou sur toute autre créature touchée par le prêtre.

Cantique (Conjuraton/Convocation)

Portée : 0

Zone d'Effet : rayon de 10 mètres

Durée : 5 rounds

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1 round



Grâce à ce sort, le prêtre fait bénéficier son groupe d'une faveur spéciale et a l'effet contraire sur ses ennemis. Lorsque l'incantation est terminée, tous les amis du prêtres se trouvant dans la Zone d'Effet gagnent des bonus de +1 sur leurs jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts. Les ennemis du prêtre souffrent d'une pénalité de -1 sur ces mêmes jets. Il est impossible de cumuler plusieurs Cantiques.

Charme Personnes ou Mammifères (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : 1 personne ou mammifère

Durée : Spécial

Sauvegarde : Annule

Temps d'Incantation : 5



Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort de Charme-Personnes (Magicien – Niveau 1).

Puïser dans la Puissance Divine (Invocation)

Portée : 0

Zone d'Effet : Personnelle



Durée : 10 rounds

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 2

Le prêtre en appelle à son dieu tutélaire pour qu'il lui accorde une partie de sa puissance. La Force, la Constitution et la Dextérité du prêtre sont augmentées de 1 pour chaque tranche de 3 niveaux de prêtrise. Ainsi, un prêtre de niveau 3 verra ses caractéristiques augmentées de 1, un prêtre de niveau 12 bénéficiera d'une bonus de 4 points dans chaque caractéristique.

Détection des Pièges (Divination)

Portée : Champ de Vision

Zone d'Effet : 3 mètres

Durée : 3 tours

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 5



Lorsqu'un prêtre lance ce sort, tous les pièges (même ceux dissimulés magiquement) de nature mécanique ou magique lui deviennent apparents, de la même façon qu'un voleur. Un piège est un dispositif ou une défense magique qui répond aux trois critères suivant : il provoque un résultat soudain et imprévu, ce résultat est indésirable ou dangereux pour le prêtre et enfin, le caractère indésirable ou dangereux du résultat est spécifiquement prévu par le créateur du piège. Parmi les pièges, on compte donc les alarmes, les glyphes et les sorts ou dispositifs similaires.

Lame Enflammée (Evocation)

Portée : 0

Zone d'Effet : lame d'1 mètre de long

Durée : 4 rounds + 1 round/2 niveaux

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 4



Grâce à ce sort, le prêtre fait jaillir de sa main un rayon flamboyant de feu ardent, qu'il peut manier comme un cimeterre. Si le prêtre réussit un jet d'attaque en mêlée, cette lame inflige 1d4 + 4 points de dégâts, avec un bonus de +2 s'il s'agit d'un mort-vivant ou si la créature est particulièrement sensible au feu. Si elle est protégée contre le feu, les dégâts sont réduits de 2 points (1d4 + 2). Ce sort n'affecte pas les créatures vivant dans le feu ou l'utilisant naturellement. Il ne s'agit pas d'une arme magique à part entière, aussi les créatures (hormis les mort-vivants) n'étant blessées que par des armes magiques ne sont pas affectées. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau. Il est particulièrement recommandé pour les Guerriers/Clercs et les Guerriers/Druïdes, puisque c'est la compétence épées courtes qui est utilisée pour définir les jets d'attaque et le nombre d'attaques par round.

Baie Magique (Altération, Evocation)

Portée : 0

Zone d'Effet : Spécial

Durée : Permanent

Sauvegarde : Aucune

Temps d'Incantation : 1 round



Ce sort crée 5 baies magiques que le prêtre peut transporter. Chaque baie mangée soigne 1 point de dégât physique.

Immobilisation des Personnes (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Spécial
Durée : 2 rounds/niveau Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 5



Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort Immobilisation des Personnes (Magicien – Niveau 3).

Connaissance des Alignements (Divination)

Portée : 10 mètres Zone d'Effet : 1 créature
Durée : Instantané Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 1 round



Ce sort permet au prêtre de lire l'aura d'une créature ou d'un objet aligné. Le magicien doit demeurer immobile et se concentrer sur le sujet pendant un round complet. Si le jet de sauvegarde contre les sorts de la créature est réussi, le magicien n'apprend rien sur elle. Certains dispositifs magiques peuvent contrer ce sort. L'aura des créatures mauvaises est rouge, celle des créatures neutres est bleue et celle des créatures amicales est verte.

Résistance au Feu et au Froid (Altération)

Portée : Toucher Zone d'Effet : 1 créature
Durée : 1 round/niveau Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 5



Lorsque ce sort est invoqué par un prêtre sur une créature, le corps de celle-ci est endurci pour lui permettre de résister à la chaleur ou au froid. Dans des conditions "modérées", la créature bénéficie d'une immunité totale aux effets néfastes (comme se tenir nu dans la neige ou plonger la main dans un feu pour en retirer un objet). Il lui est possible de résister en partie aux chaleurs ou aux froids intenses (que leur origine soit naturelle ou magique), comme des charbons ardents, une grande quantité d'huile enflammée, une épée flamboyante, une tempête de feu, une boule de feu, une nuée de météores, le souffle d'un dragon rouge ou blanc, une épée de glace, une tempête de glace ou une baguette de gel. Dans tous ces cas, la température affecte cependant la créature, mais elle ne subit que la moitié des dégâts normaux infligés.

Silence, Rayon de 5 mètres (Altération)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Sphère de 5 mètres de rayon
Durée : 2 rounds/niveau Sauvegarde : Annule
Temps d'Incantation : 5



Ce sort instaure un silence complet dans la zone affectée. Tous les sons sont stoppés : les conversations deviennent impossibles et plus personne ne peut lancer de sort. Toutes les créatures présentes dans la Zone d'Effet doivent réussir une jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -5 ou se voir réduites au silence pour toute la

durée du sort. Ce sort n'affecte que les créatures présentes dans la Zone d'Effet au moment où il a été lancé.

Ralentissement du Poison (Nécromancie)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : Instantané *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 1



Lorsque ce sort est invoqué sur une créature empoisonnée, il ralentit grandement les effets du venin et neutralise les effets de tous les poisons non mortels.

Marteau Spirituel (Invocation)

Portée : 10 mètres/niveau *Zone d'Effet : Spécial*
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 5



Grâce à ce sort, le prêtre en appelle à sa divinité pour qu'elle lui permette de créer un champ de force ayant la forme d'un marteau. Le prêtre peut utiliser ce marteau magique pour toute la durée du sort. Il est considéré comme une arme magique avec un bonus de +1 pour chaque tranche de 6 niveaux du prêtre, jusqu'à un maximum de +3 sur les jets d'attaque et de dégâts pour un prêtre de niveau 13. Ce marteau inflige les mêmes dégâts de base qu'un marteau de guerre (1d4+1).

Prêtre – Niveau 3

Animation des Morts (Nécromancie)

Portée : 10 mètres *Zone d'Effet : Spécial*
Durée : Instantané *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 1 round



Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort Animation des Morts (Magicien – Niveau 5).

Appel de la Foudre (Altération)

Portée : 0 *Zone d'Effet : Rayon de 120 mètres*
Durée : 1 tour/niveau *Sauvegarde : 1/2*
Temps d'Incantation : 1 tour



Ce sort doit impérativement être lancé en extérieur ; le prêtre invoque alors 1 éclair par tour. Ce sort a une durée d'un tour par niveau du prêtre. Chaque éclair inflige 2d8 points de dégâts électriques, plus 1d8 points par niveau de prêtrise. Ainsi, un prêtre de niveau 4 invoque un éclair de 6d8 (2d8 + 4d8). L'éclair frappe verticalement les ennemis du prêtre, qui ne peut choisir quelle créature sera touchée (bien qu'aucun des compagnons du prêtre ne puisse être frappé par la foudre).

tuaire ou bénéficiant des effets des sorts d'Invisibilité ou de Porte d'Ombre par exemple.

Fourvoisement Magique (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : 1 tour *Sauvegarde : Annule*
Temps d'Incantation : 5



Ce sort réduit considérablement les compétences magiques de toutes les créatures qui lancent des sorts. Ainsi, une créature affectée voit ses chances de réussir à lancer un sort réduites de 80%. Un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé, mais avec une pénalité de -2.

Protection contre le Feu (Abjuration)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : Spécial *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 6



Les effets de ce sort diffèrent selon son bénéficiaire – qu'il s'agisse du prêtre ou d'une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure pas plus d'un tour par niveau du prêtre. Ce sort confère une invulnérabilité complète aux effets des feux normaux (torches, braseros, huile enflammée, etc.) et une certaine résistance aux feux magiques (souffle de dragon, boule de feu, tempête de feu, nuée de météores, etc.) puisqu'il réduit de 80% des dégâts infligés de la sorte.

Délivrance de la Malédiction (Abjuration)

Portée : Toucher *Zone d'Effet : Spécial*
Durée : Instantané *Sauvegarde : Spécial*
Temps d'Incantation : 6



Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction posée sur un objet ou une personne, ou ayant la forme d'un envoi ou d'une présence maléfique indésirable. Notez que ce sort n'annule pas la malédiction posée sur un bouclier, un arme ou une armure, mais qu'il permet généralement à la personne affligée de l'objet de s'en débarrasser. Il est possible que certaines malédictiones ne soient pas sensibles à ce sort, ou ne le soient que si le prêtre est d'un certain niveau.

Délivrance de la Paralysie (Abjuration)

Portée : 10 mètres/niveau *Zone d'Effet : 1 créature*
Durée : Instantané *Sauvegarde : Aucune*
Temps d'Incantation : 6



Grâce à ce sort, le prêtre peut libérer une créature des effets de n'importe quelle paralysie ou effet magique similaire (comme un contact avec une goule ou un sort d'immobilisation).

Confusion (Enchantement/Charme)

Portée : Champ de Vision

Durée : 24 tours

Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : 1 personne ou mammifère

Sauvegarde : Annule



La cible de ce sort doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou en subir les effets. Les victimes de ce sort se mettent alors à errer, attaquent la créature la plus proche ou restent immobiles, complètement perdues.

Force d'Un Seul (Altération)

Portée : 0

Durée : 1 tour

Temps d'Incantation : 3

Zone d'Effet : Le groupe

Sauvegarde : Aucune



Lorsque ce sort est lancé, tous les éléments du groupe bénéficiaire voient leur Force s'établir à 18/76. Si l'un des personnages du groupe avait une force supérieure à 18/76 (naturellement ou par l'intermédiaire d'un objet magique), sa force diminue jusqu'à 18/76. Le sort dure un tour entier, puis les caractéristiques de force de chaque personnage retournent à leur valeur d'origine.

Prêtre – Niveau 4

Conjuration d'Animaux I (Conjuration, Convocation)

Portée : Champ de Vision

Durée : Spécial

Temps d'Incantation : 24 tours

Zone d'Effet : Spécial

Sauvegarde : Aucune



Grâce à ce sort, le prêtre peut invoquer jusqu'à huit animaux de 4 dés de vie ou moins, de l'espèce qu'il spécifie au moment de l'invocation. Seuls les animaux de ce type se trouvant à proximité se présenteront.

Soins des Blessures Graves (Nécromancie)

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : 1 créature

Sauvegarde : Aucune



Ce sort est la version améliorée du sort Soins des Blessures Légères. Par imposition des mains, le prêtre peut ainsi soigner 17 points de dégâts dus à des blessures ou à d'autres causes. Ce sort n'affecte pas les créatures immatérielles, non-vivantes ou extraplanaires.

Action Libre (Abjuration, Enchantement)

Portée : Toucher

Durée : 1 tour/niveau

Temps d'Incantation : 7

Zone d'Effet : 1 créature

Sauvegarde : Aucune



Ce sort permet à la créature touchée de se déplacer et d'attaquer normalement pendant toute la durée du sort, même sous l'influence de magie entravant ses mouvements (comme une sort de Toile d'Araignée

ou de Lenteur), voire sous l'eau. il annule ou empêche même les effets de sorts tels que Paralyse ou Immobilisation. Sous l'eau, le bénéficiaire se déplace à sa vitesse normale (terrestre) et inflige des dégâts normaux, même avec des armes tranchantes (épées, haches), contondantes (marteaux, masses et fléaux), à condition que ces armes soient tenues à la main et non lancées. Ce sort ne permet pas cependant de respirer sous l'eau sans magie supplémentaire.

Neutralisation du Poison (Nécromancie)

Portée : Toucher Zone d'Effet : 1 créature
Durée : Instantané Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 1



Le prêtre annule la toxicité de n'importe quelle sorte de poison sur toute créature, et lui restaure 1d8 points de vie perdus.

Prêtre – Niveau 5

Conjuration d'Animaux II (Conjuration/Convocation)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : Spécial
Durée : 24 tours Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 8



Grâce à ce sort, le prêtre appelle un maximum de six animaux possédant 8 dés de vie ou moins. Seuls les animaux à l'intérieur du rayon d'action du sort se déplaceront. Ces animaux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour aider le prêtre et resteront à ses côtés jusqu'à ce que le sort expire. Seuls les animaux normaux peuvent être appelés : les animaux fantastiques (chimères, dragons, etc.) ne répondront pas à cet appel.

Soins des Blessures Critiques (Nécromancie)

Portée : Toucher Zone d'Effet : 1 créature
Durée : Instantané Sauvegarde : Aucune
Temps d'Incantation : 8



Ce sort est le plus puissant des sorts de Soins de Blessures. Le prêtre impose les mains sur une créature et guérit par ce biais 27 points de dégâts dus à des blessures physiques ou autres. Ce sort n'affecte pas les créatures immatérielles, extraplanaires ou non-vivantes.

Colonne de Feu (Evocation)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : 1 créature
Durée : Instantané Sauvegarde : 1/2
Temps d'Incantation : 8



Ce sort fait s'abattre à la verticale une colonne de feu rugissante, à l'endroit exact choisi par le prêtre. Toute créature se trouvant dans la Zone d'Effet doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ; s'il est raté, la cible subit 8d8 de dégâts. En cas de réussite, ces dégâts sont réduits de moitié.

Rappel à la Vie (Nécromancie)

Portée : Champ de Vision Zone d'Effet : 1 personne

Durée : Instantané Sauvegarde : Spécial

Temps d'Incantation : 1 round



Lorsqu'un prêtre lance ce sort, il peut rendre la vie à un nain, un gnome, un demi-elfe, un petit-homme, un elfe ou un humain. Le corps du personnage doit être complet, faute de quoi les parties manquantes seront toujours absentes lorsque le personnage revient à la vie. Le personnage rappelé à la vie ne possède qu'un seul point de vie et doit retrouver sa vitalité par guérison naturelle ou magique.

Equipement

Armure

Armure Complète : la meilleure (et la plus lourde) des armures qu'un guerrier puisse porter. Les plaques s'imbriquant parfaitement les unes aux autres sont spécialement orientées pour dévier les flèches et les coups et le costume tout entier est soigneusement décoré de gravures et d'estampes riches en détails.



Plates d'Armure : combinaison d'armure en cotte de mailles et de plaques métalliques couvrant les zones vitales telles que le torse, l'abdomen et l'aîne. Le poids est distribué sur tout le corps et l'armure est maintenue en place grâce à des boucles et des sangles.



Armure Feuilletée : variante d'armure à bandes dans laquelle les bandes de métal sont appliquées verticalement au dos de mailles, de cuir ou de tissu plutôt qu'horizontalement comme dans l'armure à bandes. Etant donné que le corps humain ne pivote pas à mi-torse autant qu'il se plie d'arrière en avant, l'armure feuilletée est plus contraignante au combat.



Cotte de Mailles : la cotte de mailles est composée d'anneaux métalliques s'imbriquant les uns dans les autres. Elle se porte toujours par-dessus une couche de tissu matelassé ou de cuir souple pour éviter l'irritation et pour amortir l'impact des coups.



Besantine : cette armure est faite de cuir souple et renforcée par des rivets métalliques.



Armure de Cuir : cette armure est faite de cuir durci dans de l'huile bouillante et modelée en forme de plastron. Le reste de l'armure est fabriqué à partir de matières plus souples et plus douces.



Boucliers

Grand bouclier : ce large bouclier de métal ou de bois protège son utilisateur du menton à la pointe des pieds. Il doit être solidement attaché à l'avant-bras.



Ecu : ce bouclier est porté de la même manière qu'une rondache. Les écus sont généralement composés de métal, font de 1 m à 1,20 m de haut et peuvent être de différentes formes. Un écu médiéval typique ressemble à un triangle pointant vers le bas.



Rondache : la rondache est généralement ronde et se porte sur l'avant-bras. Son poids léger comparé à celui de l'écu permet à l'utilisateur de porter d'autres objets dans cette main, même s'il ne peut pas manier ou porter une autre arme.



Targe : les targes sont des versions légèrement plus petites des rondaches.



Equipement divers

Amulettes : les amulettes sont des bijoux (parfois dotés de propriétés magiques) que l'on porte en pendentif accrochés à une chaîne. Le type de chaîne allant avec l'amulette augmente généralement la valeur des objets, mais pas ses propriétés magiques (le cas échéant). Vous ne pouvez porter qu'une seule amulette à la fois.



Bottes : les bottes sont normalement faites à la main par des cordonniers. Les bottes communes sont fabriquées en utilisant un modèle, mais les bottes les plus chères sont faites spécialement au pied d'un individu.



Bracelets : ces épaisses bandes de métal ou de cuir sont enroulées, fixées ou attachées à l'avant-bras d'un personnage.



Cape : les capes peuvent avoir n'importe quelle forme possible et être fabriquées à partir de presque n'importe quel type de tissu. Les modèles les plus communs sont composés d'une pièce de tissu circulaire avec un trou dans le milieu pour la tête et d'un morceau de tissu drapé à partir du cou, assemblés par une chaîne, une broche, un cordon ou des épingles.



Gantelets : les gantelets sont des gants de protection. Ils peuvent être faits de cuir, de plaques de métal ou en cotte de mailles. Les gantelets magiques sont généralement plus fins, plus légers et plus seyants que les variétés normales.



Ceinturons : les ceinturons sont semblables aux ceintures, à la différence près qu'ils ne servent pas à maintenir votre pantalon, mais à porter les bourses, les gaines et autres sacoches.



Casques : de cuir renforcé ou de métal, les casques protègent une grande partie de la tête, excepté le visage et le cou.

Colliers : un collier est un bijou de métal ornemental généralement fait à partir d'argent, d'or, de platine ou de tout autre métal précieux et orné de pierres précieuses. Un collier se porte toujours autour du cou et peut être de longueur variable.



Anneaux : les anneaux se portent aux doigts et sont souvent associés à un enchantement. Vous pouvez porter un anneau à chaque main.



Armes

Arcs :

Arc court : il s'agit de la première forme de l'arc. Les arcs courts font à peu près 1,50 m de long. Au fil des années, on a tout essayé pour augmenter la portée des arcs. Ils ont été allongés, ou bien on a mis l'accent sur leur souplesse, sans modifier leur longueur. Dans le premier cas, on a obtenu l'arc long.



Arc long : l'arc long est similaire à l'arc court, à l'exception près que l'arc est à peu près aussi grand que l'archer, généralement 1,80 m ou plus. Il a une plus grande portée que l'arc court.



Arc composite : les arcs composites sont des arcs longs ou courts fabriqués à partir de plusieurs matériaux. Cela leur donne une plus grande flexibilité et donc une meilleure portée. Ils ont été développés après l'arc long ordinaire.



Flèches : Ce sont des flèches légères souvent utilisées pour la chasse. La plupart de ces flèches sont faites de bois de frêne ou de bouleau et mesurent entre 90 cm et 1 m de long.



Armes à pointes :

Fléau : le fléau est composé d'une boule de fer hérissée de pointes attachée par une chaîne à un manche de bois.



Morgenstern : un manche de bois surmonté d'une tête métallique hérissée de pointes. Elles mesurent généralement environ 1,20 m.



Petites épées :

Dague : la dague typique possède une lame pointue et à double tranchant, contrairement à un couteau, qui a un seul bord coupant et qui est un peu plus court.



Epée courte : l'épée courte est le premier type d'épée inventé. Elle a une lame à double tranchant d'environ 60 cm de long. La pointe de l'épée est généralement pointue, idéale pour piquer.



Dague de jet : très semblable à la dague, cette arme est spécialement conçue pour le lancer.



Grandes épées :

Epée longue : on appelle généralement ces armes des épées à double tranchant, des épées de combat ou des épées de guerre. Dans de nombreux cas, l'épée longue a une lame à un seul bord tranchant. Il n'y a pas qu'une seule version de l'épée longue et leur longueur peut varier de 1 m à 1,40 m. Dans le dernier cas, la lame représente jusqu'à 1,20 m de la longueur totale. La plupart des épées longues ont une lame à double tranchant et une pointe acérée. En dépit de sa pointe, l'épée longue est conçue pour trancher.



Epée à deux mains : l'épée à deux mains est un dérivé de l'épée longue. La lame a été allongée et la poignée a été étendue. Il faut alors deux mains pour manier l'épée correctement.



Epée bâtarde : également connue sous le nom d'épée à une main et demie, l'épée bâtarde dérive son nom du fait qu'elle se trouve à mi-chemin entre l'épée à deux mains et l'épée longue. Elle possède une lame à double tranchant et une longue poignée. Elle mesure de 1,20 m à 1,50 m.



Haches :

Hache de jet : la hache de poing ou la hache de jet est également connue sous le nom de hachette. La hache présente d'un côté une lame tranchante et de l'autre un appendice pointu. Le manche est souvent doté d'une pointe métallique.



Hache d'armes : la version la plus commune de la hache d'armes est constitué d'un manche d'environ 1,20 m de long surmonté d'une lame tranchante. Les haches d'armes sont aussi appelées grandes haches.



Armes contondantes :

Gourdin : la plupart des gourdins sont de simples manches de bois, étroits à la poignée et plus large à l'autre extrémité. Cette arme

Gourdin : Il est utilisé depuis que l'humanité a commencé à utiliser des outils. Tout le monde peut trouver un morceau de bois robuste et s'en servir, ce qui explique l'usage répandu du gourdin.



Masse : la masse est une descendante directe du gourdin : un manche de bois surmonté d'un bloc de pierre ou d'une tête métallique.



Bâton : le bâton est un manche de bois d'une longueur allant de 1,80 m à 2,7 m. Les bâtons de qualité sont fabriqués dans du chêne et leurs extrémités sont ferrées. Le bâton se manie à deux mains.



Marteau de guerre : le marteau de guerre se compose d'un manche de métal ou de bois surmonté d'une tête de métal généralement carrée. Son poids le rend redoutable contre toutes les créatures, même protégées de lourdes armures.



Armes à projectiles :

Arbalète : une arbalète est un arc monté en travers d'un manche en bois ou en métal. L'arbalète est généralement faite en bois de frêne ou d'if. L'arbalète tire un carreau.



Carreau : un carreau est le projectile tiré par les arbalètes quelle que soit leur taille.



Fronde : la fronde est une bande de cuir ou de tissu utilisé pour tirer des projectiles. Elle tire des billes.



Bille : une bille est une pierre ronde ou une bille de plomb et sert de munitions aux frondes.



Fléchette : la fléchette est un petit projectile facilement à dissimuler qui est lancé plutôt que tiré.



Epieux :

Lance : l'une des premières armes de l'homme, remontant aux époques les plus primitives. Les premières lances étaient des bâtons de bois taillés à une des extrémités. Lorsque l'homme a commencé à maîtriser les métaux, il ajouta aux lances des pointes de fer et d'acier. Avec le développement d'armures plus résistantes, les fabricants de lances commencèrent à utiliser différents types d'alliage pour leurs pointes.



Hallebarde : la hallebarde est constituée d'une lame de hache sem-

blable à un couperet montée sur un bâton d'environ 1,80 m de haut. La hallebarde combine les caractéristiques à la fois de la lance et de la hache.



Objets magiques et trésors dans Baldur's Gate

Le trésor peut prendre diverses formes. La valeur de l'or est volontiers apparente. Elle donne aux personnages de la richesse, et avec la richesse viennent le pouvoir et l'influence. Cependant, il existe d'autres trésors très enviés, que vos personnages ne voudront pas vendre ou échanger. Il s'agit des objets magiques qu'ils peuvent trouver et utiliser. Même si les prêtres et les magiciens de haut niveau peuvent effectivement fabriquer des objets magiques, il arrive bien plus souvent que les personnages trouvent ces objets au cours de leurs aventures.

Les objets magiques sont d'une aide précieuse. Grâce à eux, les personnages peuvent obtenir des bonus au combat, lancer des sorts d'un seul mot, éviter les traits ennemis et réaliser des exploits autrement impossibles. Les objets magiques ne sont toutefois pas tous bénéfiques. Certains sont maudits, souvent à la suite d'une mauvaise manipulation ou parce qu'ils sont l'œuvre d'un magicien fou ou maléfique.

Armes magiques : il peut y avoir une version magique de presque toutes les armes ordinaires. Les armes magiques les plus communes sont de loin les épées et les dagues. Une arme magique vous donne généralement un bonus de +1 ou plus, augmentant les chances d'un personnage de toucher une cible et de causer des dégâts. Les épées magiques peuvent être plus rapides à l'attaque ou encore plus coupantes. Quelle que soit la raison, les armes magiques donnent des résultats bien supérieurs aux lames non magiques, même les mieux travaillées. Lorsque vous trouvez une arme magique, vous ne connaîtrez probablement pas ses propriétés. Elle devra être identifiée au préalable.

Armures magiques : les armures enchantées sont complémentaires aux armes magiques. Ces armures bénéficient généralement de bonus en protection et abaissent d'autant la classe d'armure. Dans de rares cas, l'armure peut être investie de pouvoirs extraordinaires. Bien que ce genre d'armures soit généralement soigneusement fabriqué et méticuleusement gravé, les personnages peuvent découvrir les pouvoirs de l'armure en utilisant les mêmes méthodes que celles qu'ils utilisent pour découvrir les pouvoirs des armes magiques.

Potions et huiles : les huiles et potions magiques sont faciles à

trouver mais difficiles à identifier. Elles se présentent en petites bouteilles, flacons, pots ou fioles et irradient visiblement de magie. La fonction d'une potion peut sembler évidente, mais ses effets ne se manifesteront que lorsque vous la boirez. Les résultats peuvent être considérablement différents. Après avoir bu une



Parchemins : les parchemins sont un produit de consommation courante pour tous les lanceurs de sorts. En lisant les incantations consignées sur les parchemins, le prêtre ou le magicien peut lancer instantanément un sort. Il n'a pas besoin de le mémoriser. Certains parchemins peuvent être utilisés par tous les personnages, proposant des protections spéciales mais temporaires contre divers dangers, y compris des créatures maléfiques, des loups-garous, etc. D'autres parchemins sont porteurs de malédictions terribles. Pour connaître l'utilité d'un parchemin, il convient de l'identifier. Les magiciens peuvent également copier les sorts renfermés sur certains parchemins sur leur livre de sorts. Cette option est proposée dans la page des informations des objets.



Anneaux : les anneaux magiques peuvent être utilisés par de nombreuses classes différentes et peuvent conférer une grande variété de pouvoirs. Comme pour tous les objets magiques, certains anneaux peuvent être néfastes.

Baguettes, Bâtons et Sceptres : il s'agit des objets magiques les plus puissants. Les baguettes sont généralement utilisées par les magiciens, leur permettant de lancer des sorts puissants en un tour de main. Les bâtons peuvent être utilisés par un magicien ou par un prêtre. Ils peuvent être destructeurs, et sont souvent beaucoup plus puissants que les baguettes. Les sceptres sont les plus rares, apanage des rois-sorciers et des grands seigneurs. Ils symbolisent souvent le pouvoir. Peu de ces objets sont maudits ou dangereux. Les baguettes, les bâtons et les sceptres ne disposent pas d'une puissance illimitée. Chaque utilisation les affaiblit légèrement et consomme une charge.



Magie diverse : Certains objets possèdent un pouvoir unique. Il existe par exemple des ceinturons qui donnent une force extraordinaire, des couvre-chefs qui rendent votre personnage plus charismatique ou encore des traités qui augmentent les caractéristiques des personnes qui les lisent.



J'ai recueilli de nombreux témoignages et découvert moi-même de puissants objets magiques au fil de mes voyages. En voici une liste, qui ne peut, bien entendu, pas se targuer d'être

exhaustive. Je recommande la plus grande prudence si vous décidez de vous lancer à leur recherche. Cependant, leur utilité est incontestable... - Elminster

Objets Magiques

Hache d'armes +2 : “Hache d'armes de Mauletar”

Au cours de la guerre civile Téthyrrienne, la Hache d'armes de Mauletar était détenue par la maison Ossyind. Cette noble famille fut trahie alors qu'elle tentait de se mettre à l'abri et Mauletar, garde du corps et ami intime de la famille, se sacrifia pour couvrir la fuite de ses compagnons. Les dieux répercutèrent son chant de guerre dans toutes les contrées avoisinantes afin d'ériger son acte de bravoure en symbole de loyauté et de sacrifice. Depuis lors, cette arme magique sert à répandre ces vertus et à combattre les traîtres et les mécréants.

Bottes de rapidité : “Les Pattes du Guépard”

Ces bottes enchantées furent autrefois la propriété d'un assassin réputé pour sa propension à pourchasser ses victimes. Rares furent celles qui l'aperçurent approcher tant il se déplaçait vite. Bien que son nom ne fut jamais connu, la simple évocation de sa citation fétiche faisait frémir d'horreur tous ceux qui l'entendaient : "Tu peux toujours te cacher, mais tu ne pourras jamais fuir".

Bracelets de Défense CA 6 : “Bracelets Pare-Mort”

Ces bracelets furent portés pendant plusieurs décennies par un gladiateur qui ne fut jamais vaincu en combat singulier. Cet objet disparut à la mort de son propriétaire, mais il semblerait que les bracelets aient réapparu dans certaines arènes du pays.

Cape du Loup : “L'Erreur de Relair”

La légende qui entoure la création de cet objet magique est empreinte d'une certaine ironie. Relair était un mage qui avait quelque peu surestimé sa maîtrise de la magie. Lors de la création de cette cape, il fut soi-disant affligé de lycanthropie. Ainsi, le porteur de cette cape peut changer de forme à volonté. Relair n'eut pas cette chance...

Gantelets de Dextérité : “Les Mains de Rixe”

Cette paire de gantelets fut créée dans la contrée de Kara-Tur afin d'affiner les compétences des maîtres en arts martiaux. Certaines légendes relatent les voyages de ces maîtres, bien que la plupart des exploits rapportés tiennent plus du conte pour enfants.

Ceinturon de Franchise : “Destructeur des Collines”

Après avoir perdu ses amis et sa fiancée au cours d'un raid de géants des collines contre son village natal, Garrar le Puissant décida

d'exterminer ces créatures jusqu'à la dernière. Nul ne sait où il s'est procuré cet objet, mais grâce à ce ceinturon, il fut à même de battre à mains nues des dizaines de ces géants sans qu'ils parviennent à lui porter le moindre coup. Les géants qui survécurent à ce massacre fuirent dans les contrées avoisinantes, où ils recommencèrent à faire régner la terreur.

Heaume de Défense : “Don de la Paix”

Ce heaume ne devait être à l'origine qu'un cadeau, un geste noble et désintéressé. Aucune crise majeure n'était en vue et il n'y avait aucune terrible menace à combattre : ce heaume était juste un cadeau, fait à un ami par un ami. Ce dernier aurait aussi bien pu offrir un livre ou une bonne bouteille, mais les aventuriers sont des gens pragmatiques. Ce heaume a connu bien des batailles depuis sa création, mais seule sa vertu première est restée ancrée dans les mémoires.

Arbalète légère de vitesse : “La Faux des Armées”

Un avant-poste humain dans la Forêt Gelée détenait quelques-unes de ces arbalètes, que ces hommes avaient découvert dans les ruines d'un ancien campement situé aux confins de cette contrée désolée. Ces colons utilisèrent ces armes pour conquérir un vaste territoire, finalement plus par goût du combat que parce que leur survie en dépendait. Ils furent finalement écrasés par une horde de hobgobelins et rejoignirent ainsi leurs bienfaiteurs dans l'au-delà.

Armure de Plates +1 : “Armure de Plates de Fallorain”

Le Capitaine Fallorain, chef de la 12ème Brigade de Cavalerie de Calimshan, porta cette armure magique pour la dernière fois lors de la bataille du Marais de l'Araignée. Il y perdit la vie et son armée fut décimée en tentant de chasser le mal de cette contrée.

Anneau de Protection +1 : “Anneau des Princes”

Cet anneau et plusieurs autres furent autrefois forgés afin de protéger les fils du roi Castter De'wess, bien que le créateur de ces anneaux reste encore à ce jour inconnu. L'Histoire raconte que ces anneaux restèrent dans la famille royale pendant au moins 13 générations, mais il semble qu'ils furent tous perdus quasiment à la même époque. L'hostilité latente existant entre la famille royale et celle du créateur des anneaux n'y est sans doute pas étrangère.

*Ces quelques descriptions ne représentent qu'un échantillon
des nombreux objets magiques dont j'ai entendu parler.
Vous devez découvrir les autres par vous-même !
- Volo*

Tableaux

Tableau 1 : Ajustements Caractéristiques

Score	Force				Dextérité		Constitution	
	Ajust. attaque	Ajust. dégâts	Poids autorisé	Enfoncer (%)	Ajust. missiles	Ajust. CA	Ajust. points de vie	Survie à la résurrection (%)
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	60
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2 (+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2 (+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-	-
18/79-90	+2	+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2 (+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2 (+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2 (+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2 (+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2 (+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2 (+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2 (+7)	100

Force

Ajustement Attaque : Ajustement ajouté ou soustrait du jet d'attaque au cours du combat. Un bonus (nombre positif) rend l'adversaire plus facile à toucher.

Ajustement Dégâts : Nombre ajouté ou soustrait aux dégâts infligés lors d'une attaque en mêlée réussie.

Poids Autorisé : Le poids qu'un personnage peut transporter sans être pénalisé.

Enfoncer (%) : La probabilité de réussite d'un personnage qui désire enfoncer une porte fermée ou forcer un coffre.

Dextérité

Ajustement Missiles : Ajustement ajouté ou soustrait du jet d'attaque au cours du combat lorsqu'un personnage utilise une arme à distance. Un bonus (nombre positif) rend l'adversaire plus facile à toucher.

Ajustement CA : Ajustement ajouté ou soustrait de la Classe d'Armure d'un personnage. Plus la CA d'un personnage est basse, plus il est difficile à toucher. Ainsi, un nombre négatif représente un bonus.

Constitution

Ajustement Points de Vie : Ce nombre est ajouté ou soustrait au jet de points de vie lancé par un personnage lorsqu'il monte de niveau ou lorsqu'il est créé. Les nombres entre parenthèses ne concernent que les guerriers.

Survie à la Résurrection (%) : Ce pourcentage indique la probabilité qu'un personnage soit magiquement ressuscité ou rappelé à la vie avec succès.

Score	Intelligence				Sagesse				Charisme
	Niveau de sort	Chance d'apprentissage (%)	Nb max. de sorts par niveau	Bonus connaissance	Ajust. contre la magie	Sorts en plus	Possibilité d'échec d'un sort (%)	Bonus connaissance	Ajustement réaction
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4 ^{ème}	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5 ^{ème}	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5 ^{ème}	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6 ^{ème}	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6 ^{ème}	55	9	0	0	1 ^{er}	0	0	+1
14	7 ^{ème}	60	9	0	0	1 ^{er}	0	0	+2
15	7 ^{ème}	65	11	+3	+1	2 ^{ème}	0	+3	+3
16	8 ^{ème}	70	11	+5	+2	2 ^{ème}	0	+5	+4
17	8 ^{ème}	75	14	+7	+3	3 ^{ème}	0	+7	+4
18	9 ^{ème}	85	18	+10	+4	4 ^{ème}	0	+10	+5
19	9 ^{ème}	95	Tous	+12	+4	1 ^{er} , 4 ^{ème}	0	+12	+8
20	9 ^{ème}	96	Tous	+15	+4	2 ^{ème} , 4 ^{ème}	0	+15	+9
21	9 ^{ème}	97	Tous	+20	+4	3 ^{ème} , 5 ^{ème}	0	+20	+10
22	9 ^{ème}	98	Tous	+25	+4	4 ^{ème} , 5 ^{ème}	0	+25	+11
23	9 ^{ème}	99	Tous	+30	+4	5 ^{ème} , 5 ^{ème}	0	+30	+12
24	9 ^{ème}	100	Tous	+35	+4	6 ^{ème} , 6 ^{ème}	0	+35	+13
25	9 ^{ème}	100	Tous	+40	+4	6 ^{ème} , 7 ^{ème}	0	+40	+14

Intelligence

Niveau de sort : Cette colonne indique le plus haut niveau de sort qu'un magicien peut comprendre et utiliser.

Chance d'apprentissage : Indique la probabilité qu'un magicien puisse apprendre un sort. Ce pourcentage représente également la probabilité qu'a un magicien de réussir à lancer un sort issu d'un parchemin. Si le sort présent sur la parchemin est d'un niveau supérieur à celui qu'il est capable de comprendre, le magicien reçoit un malus de -10% pour chaque niveau de sort en excédent quand il essaie de lancer le sort. Par exemple, un magicien capable de lancer des sorts de 3ème niveau reçoit une pénalité de -20% pour lancer un sort de 5ème niveau écrit sur un parchemin.

Nb maximum de sorts par niveau : Ce chiffre indique le nombre maximum de sorts de chaque niveau que le magicien peut inclure dans son livre de sorts. Ainsi, un magicien 3ème niveau avec 16 en Intelligence peut, au maximum, apprendre 11 sorts de niveau 1 et 11 sorts de niveau 2.

Bonus Connaissance : Ce nombre est ajouté ou soustrait à la Connaissance du personnage. Il se cumule avec le Bonus Connaissance relatif à la Sagesse.

Sagesse :

Ajustement contre la magie : Ce nombre est ajouté (ou soustrait) au jet de sauvegarde contre les sorts qui affectent l'esprit.

Sorts en plus : La grande Sagesse du prêtre permet d'obtenir un certain nombre de sorts additionnels. Ces sorts en plus sont cumulatifs. Ainsi, un prêtre avec 17 en Sagesse bénéficie de 2 sorts de 1er niveau supplémentaires, ainsi que de 2 sorts de 2ème niveau et d'1 sort de 3ème niveau. Ces sorts ne peuvent être lancés par le prêtre que lorsqu'il atteint le niveau d'expérience requis.

Possibilité d'échec : La probabilité qu'un sort échoue lorsqu'il est invoqué par un prêtre ou un druide.

Bonus Connaissance : Ce nombre est ajouté ou soustrait à la Connaissance du personnage. Il se cumule avec le Bonus Connaissance relatif à l'Intelligence.

Charisme

Ajustement réaction : Ce bonus (ou malus) affecte la réaction des PNJ et créatures intelligentes lorsqu'un personnage traite ou discute avec eux.

A chaque rencontre, l'ordinateur détermine aléatoirement un nombre compris entre 8 et 12, auquel il ajoute l'ajustement réaction du personnage. Le résultat définit la réaction de la créature rencontrée :

1-7 : Hostile

8-14 : Neutre

15-20 : Amical

Tableau 2 : Ajustements des Compétences de Voleur

Race	Dextérité	Vol à la tire(15)	Crochetage de serrures (10)	Détection des pièges (5)	Furtivité (10) (se cacher dans l'ombre/ se déplacer silencieusement)
Nain		-	+10	+15	-
Elfe		+5	-5	-	+10
Gnome		-	+5	+10	+5
Demi-elfe		+10	-	-	+5
Petites-gens		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	-	-5	-10
	12	-	-	-	-5
	13-15	-	-	-	-
	16	-	+5	-	-
	17	+5	+10	-	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

* Le nombre entre parenthèses indique le niveau de base d'un voleur 1er niveau avant tout ajustement dû à la race ou à la Dextérité.

Tableaux 3a-d : Niveaux d'Expérience

3a. Combattants

Niveau	Guerrier	Paladin/Rôdeur	Dés de vie (d10)
1	0	0	1
2	2 000	2 250	2
3	4 000	4 500	3
4	8 000	9 000	4
5	16 000	18 000	5
6	32 000	36 000	6
7	64 000	75 000	7
8	125 000	150 000	8

3b. Roublards

Niveau	Voleur/Barde	Dés de vie (d6)
1	0	1
2	1 250	2
3	2 500	3
4	5 000	4
5	10 000	5
6	20 000	6
7	40 000	7
8	70 000	8

3c. Prêtres

Niveau	Clerc	Druide	Dés de vie (d8)
1	0	0	1
2	1 500	2 000	2
3	3 000	4 000	3
4	6 000	7 500	4
5	13 000	12 500	5
6	27 500	20 000	6
7	55 000	35 000	7
8	110 000	60 000	8

3d. Magiciens

Niveau	Mage	Dés de vie (d4)
1	0	1
2	2 500	2
3	5 000	3
4	10 000	4
5	20 000	5
6	40 000	6
7	60 000	7
8	90 000	8

Tableau 4 : Couleurs des Ecoles de Magie

Specialiste	Ecole	Couleur des Sorts	Ecole d'Opposition*
Abjurateur	Abjuration	Vert	Altération
Transmutateur	Altération	Bleu	Abjuration, Nécromancie
Conjurateur	Conjuration/Convocation	Orange	Divination
Devin	Divination	Blanc	Conjuration/Convocation
Enchanteur	Enchantement/Charme	Rose	Invocation
Illusionniste	Illusion	Multicolore	Nécromancie
Invocateur	Invocation	Rouge	Enchantement/Charme, Conjuration/Convocation
Nécromancien	Nécromancie	Bleu pâle	Illusion

* Un mage spécialisé ne peut lancer les sorts de son Ecole d'Opposition.

Tableau 5a-c : Progression en Sorts

5a. Mage

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

Note : les mages spécialisés gagnent un sort supplémentaire par niveau mais ne peuvent lancer les sorts de leur Ecole d'Opposition (voir Tableau 4).

5b. Clerc /Druide

Niveau	1	2	3	4	5	6*	7**
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	-	-	-

Note : Les prêtres ayant une Sagesse élevée bénéficient de sorts supplémentaires.

* sorts accessibles aux prêtres ayant une Sagesse d'au moins 17

** sorts accessibles aux prêtres ayant une Sagesse d'au moins 18

5c. Barde

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

Tableau 6 : Armes de Mêlée

Arme	Prise (mains)	Type ¹	Facteur de Vitesse ²	Dégâts	Utilisable par ³
Fléchette	1	P	2	1-3	G, R, P, D, V, B, M
Bille	1	C	-	1-4 +1	-
Flèche	-	P	-	1-6	-
Carreau	-	P	-	1-10	-
Fléau	1	C	7	1-6 +1	G, R, P, C, B
Morgenstern	1	C	7	2-8	G, R, P, C, B
Dague	1	P	2	1-4	G, R, P, D, V, B, M
Epée courte	1	P	3	1-6	G, R, P, V, B
Epée longue	1	T	5	1-8	G, R, P, V, B
Epée bâtarde	1	T	8	2-8	G, R, P, B
Epée à deux mains	2	T	10	1-10	G, R, P, B
Hache de jet	1	T	4	1-6	G, R, P, B
Hache d'armes	1	T	7	1-8	G, R, P, B
Bâton	2	C	4	1-6	G, R, P, C, D, V, B
Gourdin	1	C	4	1-6	G, R, P, C, D, V, B
Masse	1	C	7	1-6 +1	G, R, P, C, B
Marteau de guerre	1	C	4	1-4 +1	G, R, P, B
Lance	2	P	6	1-6	G, R, P, D, B
Hallebarde	2	P/T	9	1-10	G, R, P, B

¹ : **C**ontondante, **P**erforante, **T**ranchante

² : Voir Tableau 7 pour les armes de jet et à projectiles

³ : **G**uerrier, **R**ôdeur, **P**aladin, **C**lerc, **D**ruide, **V**oleur, **B**arde, **M**age

Tableau 7 : Armes à distance

Arme	Prise (mains)	Cadence de tir ¹	Facteur de Vitesse	Bonus d'attaque	Bonus de dégâts	Utilisable par ²
Arc long composite	2	2	7	+1	+2	G, R, P
Arc long	2	2	8	+1	-	G, R, P, B
Arc court	2	2	6	-	-	G, R, P, V, B
Dague/dague de jet	1	2	2	-	-	G, R, P, V, B, M
Hache de jet	1	1	4	-	-	G, R, P
Fronde	1	1	6	-	-	G, R, P, C, D, V, B, M
Fléchette	1	3	2	-	-	G, R, P, D, V, B, M
Arbalète lourde	2	1	10	-	+2	G, R, P, B
Arbalète légère	2	1	7	-	-	G, R, P, B

¹ : Nombre d'attaques par round

² : **G**uerrier, **R**ôdeur, **P**aladin, **C**lerc, **D**ruide, **V**oleur, **B**arde, **M**age

Tableaux 8a-b : Armures

8a. Types d'armures

Armure	Classe d'Armure	Utilisable par
Targe	-1*	G, R, P, C, D, V, B
Rondache	-1*	G, R, P, C
Ecu	-1*	G, R, P, C
Grand bouclier	-1*	G, R, P, C
Armure de cuir	8	G, R, P, C, D, V, B
Besantine	7	G, R, P, C, D, V, B
Cotte de mailles	5	G, R, P, C, B
Armure feuilletée	4	G, R, P, C
Armure de plates	3	G, R, P, C
Armure de plates complète	1	G, R, P, C

*: Certains boucliers offrent une meilleure protection que d'autres. Les différents effets de ces boucliers sont définis ci-dessous

Targe : -1 en CA mais n'offre aucune protection contre les armes de jet et les armes perçantes

Rondache : -1 en CA mais n'offre aucune protection contre les armes de jet

Ecu : -1 en CA

Grand bouclier : -2 en CA contre les armes de jet, -1 en CA contre les autres armes

8b. Ajustements Armures contre les armes de mêlée

Armure	Tranchante	Perforante	Contondante
Armure de cuir	0	+2	0
Besantine	-2	-1	0
Cotte de mailles	-2	0	+2
Armure feuilletée	0	-1	-2
Armures de plates	-3	0	0
Armure de plates complète	-4	-3	0

Tableaux 9a-b : Réputation/Réactions

9a. Réputation de départ

Alignement	Réputation
Loyal bon	12
Neutre bon	11
Chaotique bon	11
Loyal neutre	10
Neutre	10
Chaotique neutre	10
Loyal mauvais	9
Neutre mauvais	9
Chaotique mauvais	8

9b. Effets des Actions sur la Réputation

Réputation Niveau	Tuer un innocent	Blesser un innocent	Voler	Tuer un Mercenaire du Poing Enflammé	Faire un don au Temple*
20 (héros)	-10	-2	-1	-10	-
19	-10	-2	-1	-10	-
18	-9	-2	-1	-9	-
17	-8	-1	-1	-9	+1 (500)
16	-7	-1	-1	-9	+1 (400)
15	-6	-1	-1	-8	+1 (300)
14	-5	-1	-1	-8	+1 (300)
13	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
12	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
11	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
10 (base)	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
9	-3	-1	-1	-5	+1 (100)
8	-2	-1	0	-5	+1 (100)
7	-2	-1	0	-4	+1 (100)
6	-2	-1	0	-3	+1 (200)
5	-2	-1	0	-2	+1 (200)
4	-1	0	0	-2	+1 (200)
3	-1	0	0	-1	+1 (300)
2	-1	0	0	-1	+1 (400)
1 (mécréant)	0	0	0	0	+1 (500)

* : Le nombre entre parenthèses représente la quantité de pièces d'or que doit donner le personnage pour accroître sa réputation

9c. Ajustements Réaction dus à la Réputation

Réputation	Effet
20	Le groupe bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de réaction
18-19	Le groupe bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de réaction
16-17	Le groupe bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de réaction
14-15	Le groupe bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de réaction
8-13	Aucune modification
7	Le groupe souffre d'une pénalité de -1 à ses jets de réaction.
6	Le groupe souffre d'une pénalité de -2 à ses jets de réaction.
5	Le groupe souffre d'une pénalité de -3 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, il y a 10% de chances qu'une phalange de Mercenaires du Poing Enflammé l'attaque.
4	Le groupe souffre d'une pénalité de -4 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, il y a 20% de chances qu'une phalange de Mercenaires du Poing Enflammé se forme et l'attaque.
3	Le groupe souffre d'une pénalité de -5 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, il y a 30% de chances qu'une phalange de Mercenaires du Poing Enflammé se forme et l'attaque.
2	Le groupe souffre d'une pénalité de -6 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, il y a 50% de chances qu'une phalange de Mercenaires du Poing Enflammé se forme et l'attaque.
1	Le groupe souffre d'une pénalité de -7 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, un groupe de guerriers se forme et l'attaque.
0	Le personnage ne peut plus acheter d'objets. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, un groupe de guerriers se forme et l'attaque. Les PNJ sont toujours hostiles envers le personnage.

9d. Réaction des PNJ suivant la Réputation du Personnage

ALIGNEMENT DU NPC

Réputation	Bon	Neutre	Mauvais
1	Fuite	Fuite	Amical
2	Fuite	Hostile	Amical
3	Hostile	Hostile	Amical
4	Hostile	Inamical	Amical
5	Hostile	Inamical	Amical
6	Inamical	Normal	Amical
7	Inamical	Normal	Normal
8	Inamical	Normal	Normal
9	Normal	Normal	Normal
10	Normal	Normal	Normal
11	Normal	Normal	Normal
12	Normal	Normal	Normal
13	Amical	Normal	Inamical
14	Amical	Normal	Inamical
15	Amical	Normal	Inamical
16	Amical	Normal	Hostile
17	Amical	Normal	Hostile
18	Amical	Normal	Hostile
19	Amical	Inamical	Fuite
20	Amical	Inamical	Fuite

9e. Modificateur du prix de vente suivant la Réputation du Personnage

Réputation	Modificateur du prix de vente
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	Normal
13	Normal
12	Normal
11	Normal
10	Normal
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2	Impossible d'acheter des objets

Black Isle Studios

Division d'Interplay

Directeur de la division
Urquhart

Producteur
Chris Parker

Producteur en chef
Doug Avery

Testeur principal / Coordinateur Assurance Qualité
Erick Lujan

Testeur principal / Coordinateur des tests de données
Cory Nelson

Testeur exécutif / Coordinateur des tests multi-joueurs
Steve Bokkes

Directeur du son
Charles Deenen

Marketing
Greg Peterson
Greg Bauman

Relations publiques
Krys Card

Bioware Corp

Producteur
Ray Muzyka

Assistant producteur
Ben Smedstad

Concepteur en chef
James Ohlen - Directeur de la rédaction et de la conception

Conception principale du jeu
James Ohlen
Scott Greig
Ray Muzyka

Conception supplémentaire
Lukas Kristjanson
Rob Bartel
Matt Horvath
Ross Gardner

Auteur principal
Lukas Kristjanson

Auteurs supplémentaires
James Ohlen
Rob Bartel
Matt "The Tube" Horvath

Edition
Ray Muzyka

Conception fonctionnelle de l'interface
Scott Greig
Ray Muzyka

Saisie des données et Assurance Qualité principales
Kevin Craig
Andrew Nobbs

Saisie des données et Assurance Qualité supplémentaires
Ross Gardner
Richard Flierl
(et tous les autres employés de BioWare qui ont introduit des bogues !)

Maître du débogage
Ben Smedstad

Rédaction et compilation du manuel

Ray Muzyka
Lukas Kristjanson
James Ohlen
(merci aussi à Greg Peterson, Chris Parker et les gars de Wizards of the Coast.)

Directeur artistique
John Gallagher - responsable des graphismes conceptuels

Dessinateur principal des environnements
Dean Andersen

Dessinateurs supplémentaires des environnements
Arnel Labarda
Kelly Goodine

Dessinateur de textures principal
Marcia Tofer (née Olson)

Textures supplémentaires
Russell Rice
Andy Metcalf

Dessinateur des effets spéciaux principal
Russell "Whitey" Rice

Maquettiste principal
Cass Scott

Maquettistes
Elben Schaefers
Jeremy Melchior
David Wilson
Scott Dakus
Trent Oster

Disposition de la scène
Marcia Olson
Russell Rice
Dean Anderson
Elben Schaefers
Cass Scott

Traitement artistique

Kalvin Lyle

Concepteur graphique

Daniel Walker

Portraits

Mike Sass

Dessins supplémentaires

Scott "Get the hell out of the art department Scott!" Greig

Directeur des animations

Dave Hibbeln

Animateur technique principal

Tobyn Manthorpe

Animateurs

Steve Gilmour
Tony de Waal
Henrik Vasquez
Rick Li
Larry Stevens
David Hibbeln

Animations supplémentaires

Chris Alexander
Brett Hardin

Programmeur en chef

Scott Greig - directeur de la programmation

Programmation du son et scripts IA principaux

John "The Evil Genius" Winski

Programmation / Conception, Outils de soutien du jeu / Editeurs

Don "Da Crimper" Yakielashek

Programmation des graphismes

Gilles Beauparlant

Programmation générale du jeu

Dan Morris

Programmation IA

Mark "Sailor Moon is my b*tch" Darrah

Programmeur Principal de l'Interface

David "J'en aurai fini avec BG avant la semaine prochaine, promis" Falkner

Programmation multi-joueur

Mark Brockington

Mise en œuvre de la programmation LUA (ligne de commande)

Cameron Tofer

Scripts IA supplémentaires

Mark Darrah
James Ohlen
Don Yakielashek
Justin Smith

Outil d'installation

Don Yakielashek

Autre programmation

Stan Melax - directeur de technologie
Gautam Karnik
Debbie Greig

Administration système

David Hamel
Brett Hardin

Producteurs exécutifs

Ray Muzyka
Greg Zeschuk
(vive Battleground: Infinity!)

Remerciements spéciaux

Marcus Hopkins - 3D Labs

Joe Kreiner - Cyrix

Chris Cox et Kevin Spross - STB

Brian Brunning - 3Dfx

John Carsey - S3

Brett Schnepf et Matt Ployhar - Microsoft

Jason Della Rocca - Matrox

Jay Stocki - nVidia

Steve Cox et Greg Rusu - AMD

Toby Herman (Leviticus) et BG Chronicles

Les autres sites de nos fans : sans votre soutien, nous serions perdus. Merci les gars, vous êtes tous super.

Mr. Ed Zeschuk (et Coca Cola!)

Stagiaires : Graham "What flavor Squishy?" Jahns, Gautam Karnik

Brian Moore et le programme d'assistance de recherche industrielle (IR AP) et le Conseil national de recherche du Canada, pour nous avoir aidés lors du développement de ce jeu.

Interplay Productions

Thanks to Shannon Wood

Vice-président du développement

Trish June Wright

Directeur Assurance Qualité

Chad Allison

Responsable AQ

Steve Victory

Superviseurs de projets

AQ

Erick Lujan

Cory Nelson

Marvic Ambata

Testeurs AQ

Matt Golembiewski

Donnie Cornwell

David Fleischmann

Mark Pfeiffer

Jason Wang

Stephen Bokkes

Scot Humphreys

Lesley Mathieson

Damien Evans

Mark Holtzclaw

Edward Kang

Steve Hearst

Raphael Lopez

Jay Nielsen

David Parkyn

Robert Lark

Tom Quast

William Saunders

David Maldonado

Nicholas Hidalgo

Dany Martinez

Primo Pulanco

Daniel Levin

Matt Tiffany

Michael McCaa

Jonathan Jones

Directeur SI AQ

Frank Pimentel

Techniciens SI AQ

Bill Delk

Tom Quast

Christian D. Peak

Techniciens de compatibilité

Derek Gibbs

John Parker

Louie Iturzaeta

Ed Robles

Joshua Walters

Supervision du son

Charles Deenen

Craig Duman

Conception / Edition du son

Ann Scibelli (EFX)

Tim Walston (EFX)

Harry Cohen (EFX)

Eight Ball Sound

Gregory Allen

Charles Deenen

Larry Peacock

Adam Levenson

Charles Deenan

Sons et images numériques

Effets sonores vocaux

Frank Welker

Gloria Soto

Sly & Stu

Enregistrement du bruitage

Cecilia Perma de West
Productions

Bruiteur

Mike Salvetta

Edition du bruitage

Kevin Frayser

Eight Ball Sound

Musique

Michael Hoenig

Musique supplémentaire et supervision

Rick Jackson

Brian Luzietti/Ron Valdez

Casting / Supervision voix off

Chris Borders

Direction voix off

Ginny McSwain

Distribution

Neal Ross

Amber Hood

Bernadette Sullivan

Bert Kramer

Bill Farmer

Brian George

David Prince

Dee Bradly Baker

Dian Pershing

Ed Gilbert

Erl Boen

Frank Welker

Gregg Berger

Grey Delisle

Hamilton Camp

Hidi Shannon

Jane Signer

Jason Marsden

Jeff Bennett

Jennifer Darling

Jennifer Hale

Jim Cummings

Jim Meskimen

John Mariano

Melissa Disney

Michael Bell

Michael Gough

Rob Paulsens

Kevin Michael Richerdsen

April Winchell

Ingénieur voix off

Julian Cook (Marc Graue
Studio)

Editeurs voix off

Frank Szick

Kevin Frayser

Contrôle du son

Craig Duman

Tom Baker (Oasis)

Mixeur de ré-enregistrement

Charles Deenen

Administration sonore

Gloria Soto

Mixé en son



à Interplay.

Merci à Shannon Wood de la Fête de la renaissance pour nous avoir guidé dans la foire.

Services vidéo proposés par

Dave Cravens
Stephen Miller
Bill Stoudt
Dan Williams

<http://www.interplay.com>

Grand maître Web

Robert "The Innkeeper"
Berzins

Coordinateur Web

Ingrid "Frenzie" Moon

Concepteur en chef

Garett "Jonny Finite"
Barnes

Maître Web assistant

Chad "Agnostik" Schroeder

Localisations

Coordinateur de localisation

Neil McKenna
(Interplay Europe)

Assistance de localisation

Tom Decker
(Interplay US)

Techniciens de localisation

Justine Anacreonte
(Interplay Europe)
Natalija Benjovski
(Interplay Europe)
André Horn
(Interplay Europe)
Rafael Lopez
(Interplay US)

Voix étrangères enregistrées aux SPG Studios, Burbank, CA, Etats-Unis

Creative Services

Responsable administratif

Julie Anne Garcia

Concepteur graphique en chef

Tracie D. Martin

Remerciements spéciaux

(de Chris Parker)

Dan/ John/ Marcia/ Scott/ Mike/ Tobyn/ Russ de Bioware (pour avoir proposé du matériel graphique sans y être obligé), James/ Ray/ Luke/ John/ Ben/ Scott de Bioware (pour ne pas m'avoir tué même si l'idée leur a plusieurs fois traversé l'esprit), Matt Marshall de Bioware (pour nous avoir aidé avec les questions les plus fréquemment posées sur le jeu), Reg Amedo (pour l'équilibre du jeu), Ryan/ Dave/ Kihan/ Feargus/ Raphael/ Reg (pour ma santé d'esprit), Chris Avellone (pour tous ces livres et quelques exemples de superbe écriture), Jeremy Barnes (pour avoir tout gardé en ordre), "Jfinite", Julian Ridley (pour son immense aide sur les localisations), Genevieve Ostergard (RP sans pareil au début du projet), Jennifer Hendrix (pour avoir payé les factures quand on aurait probablement dû les ignorer), Chuck Camps, Margo Engel et Polly Tracy (pour avoir organisé nos nombreux déplacements et avoir fait des succès de nos expositions commerciales), John Wunder et Mike Pacholik (pour s'être occupé de tous les besoins du réseau), tous les gens d'Interplay qui ont

simplement demandé où en était le projet parce qu'ils étaient impatients d'y jouer (contribuant ainsi à garder nos équipes motivées), tous les copains/ copines/ maris/ femmes/ amis/ parents furieux pour avoir continué à aimer ceux d'entre nous qui ont travaillé de longues heures sur ces jeux parce que c'est tout ce que nous désirons faire, ainsi qu'à tous les fans du jeu (parce qu'il y a des moments où la seule raison pour laquelle nous n'avons pas choisi la voie la plus facile, c'est que nous savions que vous l'apprécieriez, et parce que ça en valait bien la peine).



Devenez le maître du jeu :

En téléphonant au 08 36 08 34 05 (2,21 € TTC / min) :

- Consultez 24 h sur 24 et 7 jours sur 7,
toutes les adresses et les solutions les plus utiles
sur notre service vocal.

Dialoguez en direct avec un opérateur
(de 17 h à 19 h les lundis, mardis, jeudis,
vendredis, et de 14 h à 19 h les mercredis)
ou en faisant un message sur notre boîte vocale
(réponse sous 24 h).

- Soyez au courant des dernières sorties et nouveautés
grâce à notre service vocal d'informations.

Par e-mail au 36 15 Virgin Games (2,31 € TTC / min)

Répondez simplement vos questions
sur notre boîte aux lettres (réponse sous 24 h).

Problème technique?

Recherchez nous au 0 800 00 01 01 (1,00 € TTC / min).

Retrouvez en direct tous les conseils techniques,
d'un spécialiste sur notre service,
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 12 h
et de 14 h à 19 h.

ou par mail sur: techline@virgininteractive.fr



Virgin Interactive on "the Web"

Toutes les nouveautés et les dernières
actualités Virgin Interactive sur
www.virgininteractive.fr

Le courrier des "players"

Si il vous reste des questions sans réponse
ou si vous souhaitez simplement nous
expliquer, écrivez nous à l'adresse suivante:

Virgin Interactive
BP 140
75 125 Paris Cedex 15
Fax: 01 81 01 64 34

GARANTIE LIMITEE

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

Virgin Interactive TSA 30001 92667 Asnières sur seine cedex

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente).

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.

REMARQUE

Virgin Interactive se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

SITE WEB INTERPLAY

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations.

Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, pas de marketing ; rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement, Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles.

Encore une fois, bienvenue !"

Brian Fargo

P.D.G.

Comment y accéder

A partir de votre compte Internet, rendez-vous à l'adresse :
www.interplay.com

Lexique à l'usage du voyageur

Région de Faerun

Berdusk	Berdusk
Beregost	Bérégost
Candlekeep	Château-Suif
Cloakwood Forest	Forêt de Bois-Manteau
Durlag's Tower	Tour de Durlag
Fang Pass	Col des Crocs
Firewine Bridge	Pont de Flammevin
Friendly Arm Inn	Auberge de Brasamical
Gullykin	Gullykin
High Edge	Haute Haie
Minesite	Mine de Nashkell
Mount Speartop	Mont Fer-de-Lance
Nashkell	Nashkell
River Chionthar	Fleuve Chionthar
Sea of Swords	Mer des Epées
Seawatcher	Ancien Phare
The Cloudpeaks	Massif des Pics Brumeux
The Neck	La Gorge
Ulgoth's Beard	Barbe d'Ulgoth
Ullcaster's School	Ecole d'Ullcaster
Wood of Sharp Teeth	Bois des Dents Acérées

Plan de ville

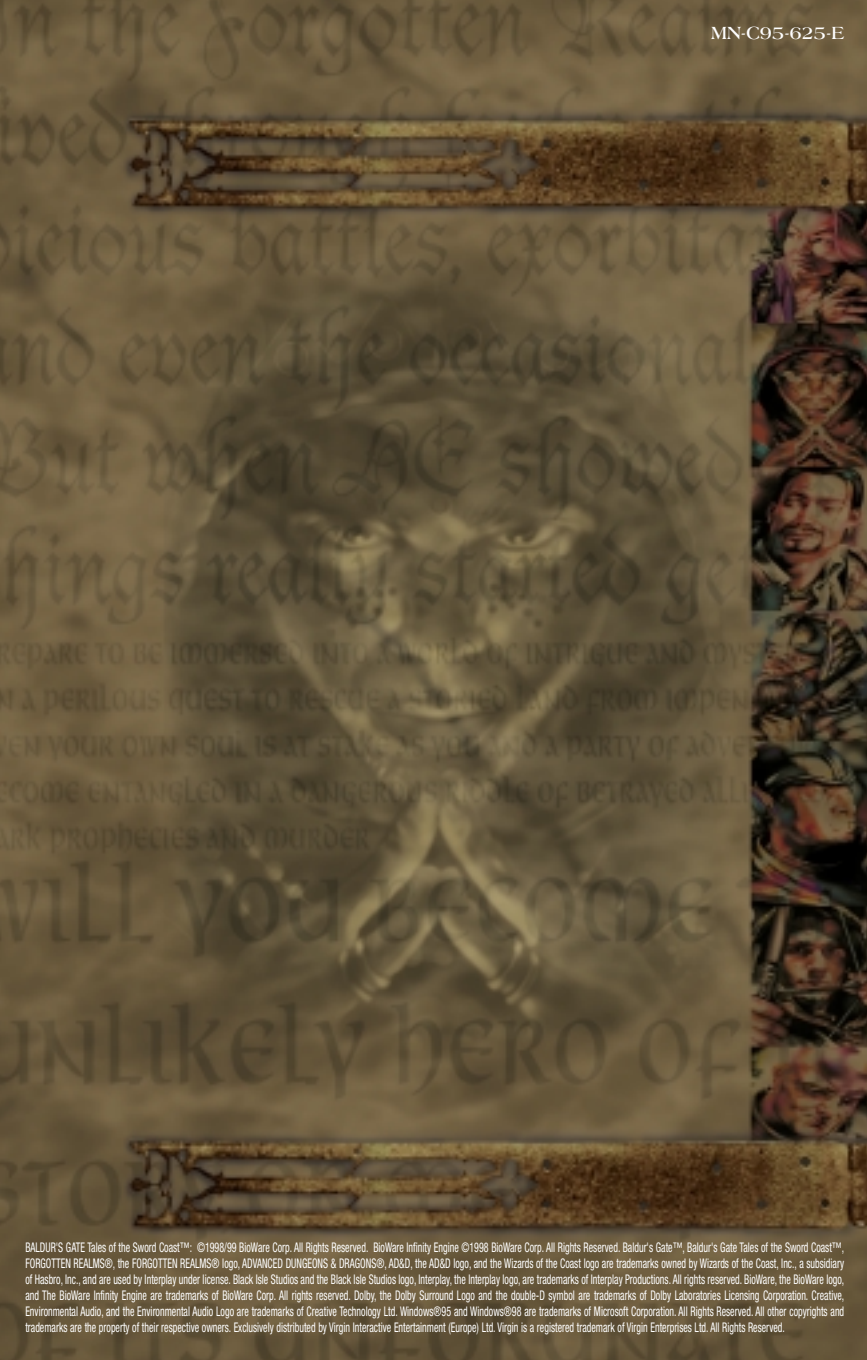
Black Dragon Gate	Porte du Dragon Noir
Blade & Stars	Auberge de la Lame et des Etoiles
Blushing Mermaid	Auberge de la Sirène Rougissante
Ducal Palace	Palais Ducal
Elfsong Tavern	Taverne du Chant de l'Elfe
Entrance to Upper City	Entrée de la Ville Haute
Estate of Entar SilverShield	Propriété d'Entar Ecludargent
Flaming Fist Hold	Citadelle du Poing Enflammé
Hall of Wonders	Maison des Merveilles
Harbormaster	Maître du Port
Helm and Cloak Inn	Taverne Le Heaume et la Cape
High Hall of Wonders	Grande-Maison des Merveilles
Iron Throne	Trône de Fer
Lady's Hall	Manoir de la Dame
Lower City	Ville Basse
Manycoins Merchants League	Ligue des Marchands
Oberon's Estate	Domaine d'Obéron
Original Docks	Anciens Entrepôts
Ragefast's Home	Maison de Ragevite
Ramazith's Tower	Tour de Ramazith
Seven Suns Coster	Sept Soleils
Shrine of Illmaster	Chapelle d'Illmater
Shrine of Suffering	Temple des Souffrances
Sorcerous Sundries	Objets Magiques
Splurging Sturgeon	Esturgeon Sautillant
Temple of Helm	Temple de Heaume
Temple of Oghma	Temple d'Oghma
The Low Lantern	Taverne de la Lanterne Assourdie
The Watchful Shield	Le Bouclier Vigilant
The Widg	Place du Marché
Three Old Kegs Inn	Auberge des Trois Vieilles Chopes
To Waterdeep	Vers Eauprofonde
Undercellar	Entrée des Egoûts
Water Queens' House	Maison de la Reine des Eaux

Notes

COPIER



C'EST TUER



BALDUR'S GATE: Tales of the Sword Coast™: ©1998/99 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Infinity Engine ©1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate™, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast™, FORGOTTEN REALMS®, the FORGOTTEN REALMS® logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, AD&D, the AD&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo, Interplay, the Interplay logo, are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. BioWare, the BioWare logo, and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. All rights reserved. Dolby, the Dolby Surround Logo and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks of Creative Technology Ltd. Windows®95 and Windows®98 are trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.