Forgotten Realms
Campaign Setting

Baldur's Gate™
Tales of the Sword Coast™

Advanced Dungeons & Dragons®

BLACK ISLE STUDIOS™

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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.

Sommaire

Introduction 3
- Présentation de Tales of the Sword Coast™ 4
- Comment recevoir de l'aide 5
- Pour commencer 6

Jouer à Tales of the Sword Coast™ 7
- Où sont ces nouvelles zones ? 7
- Modification de l'interface et des règles 8
- Caractéristiques de Baldur's Gate™ non mentionnées 8
- Modifications après l'installation de Tales of the Sword Coast™ 9
- Expérience et gain de niveaux 12
- Roger Wilco™ 12
- Sorts de niveaux supérieurs 12
  - Sorts de mage 12
  - Sorts de prêtre 19

Tableaux 24

Crédits 37

Garantie 39

Site Web d'Interplay 40

Lexique à l'usage du voyageur 41

Introduction

Je vous souhaite une fois encore la bienvenue, mes amis !
La popularité de ma dernière œuvre, « Le Guide Volo de Baldur's Gate », m'a incité à revenir sur la Côte des Epées pour faire la lumière sur certains contes que l'on entend parfois dans les tavernes de la région. L'éclairage défaillant, les repas froids et la bière chaude n'étaient certes pas en mesure de m'arrêter dans ma quête incessante d'œuvres littéraires. Je dus dépenser une quantité impressionnante de pièces de cuivre durement gagnées pour délier les langues. Mais je pense que le résultat vous satisfera et sera digne des autres opuscules de la série des « Guides Volo ».
A votre service, comme toujours !

Volothamp Geddarm

Une tâche dont, je suis sûr, vous vous êtes délecté, cher ami hédoniste. Nous devrions sans doute vous conseiller de vous concentrer davantage sur les faits et moins sur la chope de bière… telle est la clé de la sagesse.

Elminster

Présentation de Tales of the Sword Coast™

Tales of the Sword Coast™ est une extension du jeu Baldur's Gate™.
Pour pouvoir jouer, vous devez posséder la version française du jeu Baldur's Gate™ et l'avoir installée sur votre disque dur. Tales of the Sword Coast™ n'est pas un nouveau chapitre de la saga de Baldur's Gate ™; c'est plutôt une extension au sens propre de l'univers de Baldur's Gate™, avec un nombre plus important de zones à explorer et à parcourir.

Si vous n'avez pas terminé le jeu initial, vous ne remarquerez que très peu de différences au début, une fois que vous aurez installé Tales of the Sword Coast™. De nouvelles zones d'aventure vous attendent, à condition que vous les découvriez.

Si vous avez déjà terminé le jeu initial, vous commencerez vos aventures avec le dernier fichier de sauvegarde du jeu (et les mêmes compagnons) dans la ville de Barbe d'Ulgoth que vous aurez rejointe après avoir quitté la cité de Baldur's Gate™. Barbe d'Ulgoth vous ouvre les portes des nouvelles zones. Vous pouvez retourner dans Baldur's Gate™ à tout moment (ou explorer n'importe quelle autre zone de la carte initiale), mais attention : la progression du jeu reste réglée sur le moment ANTERIEUR à la bataille finale du jeu initial. Cela signifie que si vous retournez dans Baldur's Gate™, il y a des chances que quelqu'un vous y attende…

L'installation de cette extension affectera vos parties précédemment sauvegardées. Un utilitaire simple a toutefois été intégré à Tales of the Sword Coast™ afin d'actualiser vos fichiers de parties sauvegardées. Pour les parties multijoueur, il est nécessaire que tous les joueurs aient l'extension (ou qu'aucun d'eux ne l'ait). Une partie dans laquelle certains joueurs utilisent Tales of the Sword Coast™ et d'autres non ne fonctionnera pas.

Pour commencer

Pour jouer à Tales of the Sword Coas™, Baldur's Gate™ (la version française) doit être préalablement installé. Si Baldur's Gate™ n'est pas installé sur votre système, vous devez réinstaller le jeu. Consultez le manuel de Baldur's Gate pour les instructions d'installation.

Une fois Baldur's Gate™ installé, insérez le CD de Tales of the Sword Coast™ dans votre lecteur de CD-ROM et suivez les instructions à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icône représentant votre lecteur de CD-ROM dans le Poste de travail. La liste des fichiers présents sur le CD-ROM s'affichera alors. Double-cliquez sur AUTORUN.EXE pour lancer le programme d'installation.

Une fois le jeu installé, d'autres options deviennent disponibles dans le menu d'exécution :

Afficher Readme : Le fichier 'Readme' 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 ce fichier si vous rencontrez des problèmes avec ce produit.

Quitter : Pour fermer la fenêtre d'exécution.

Configurer : Vous pouvez modifier les touches de raccourci et d'autres réglages utilisés dans Baldur's Gate™ et Tales of the Sword Coast™ grâce à cet utilitaire. Sélectionnez la touche de raccourci que vous souhaitez modifier et entrez la nouvelle touche affectée à la fonction, ou modifiez la valeur affichée.

Jouer : Après avoir tout configuré, cliquez sur le bouton Jouer pour commencer à jouer. Après les séquences d'introduction, vous pouvez choisir de charger l'une de vos parties sauvegardées ou de commencer une partie "Un seul joueur" ou "Multijoueur ". Pour recommencer à jouer un peu plus tard, sélectionnez l'application Baldur's Gate™ dans le groupe de programmes Black Isle Studios de votre menu Démarrer.

Désinstaller : L'option Désinstaller effacera tous les fichiers appropriés à l'exception de vos parties sauvegardées et de la mémoire cache du jeu.

Jouer A Tales of the Sword Coast

Une fois que vous avez installé Tales of the Sword Coast™ sur votre système, il n'est plus possible de distinguer Baldur's Gate™ de l'extension. Les nouvelles zones, les quêtes, les objets et tous les autres éléments ajoutés par Tales of the Sword Coast™ s'intègrent parfaitement à l'univers de Baldur's Gate™.

Vous pouvez commencer à jouer de trois façons différentes :
1) Vous commencez une nouvelle partie avec l'extension Baldur's Gate™ installée.
2) Vous avez fait une sauvegarde quelque part dans Baldur's Gate™ et vous décidez de la reprendre.
3) Vous avez fini Baldur's Gate™ et disposez de la dernière partie sauvegardée.

Commencer une nouvelle partie : si vous commencez une nouvelle partie, vous ne verrez aucune différence entre la nouvelle partie de Tales of the Sword Coast™ et une nouvelle partie de Baldur's Gate™. Consultez les sections relatives à la création des personnages, des classes, des races, etc., dans le manuel Baldur's Gate™.

Continuer une partie sauvegardée en milieu de parcours : après avoir installé l'extension, chargez la partie sauvegardée de la même façon que lorsque vous jouiez à Baldur's Gate™. Tous les nouveaux éléments de Tales of the Sword Coast™ sont ajoutés à l'univers de Baldur's Gate™ et vous aurez la possibilité de terminer ces quêtes et d'explorer les nouvelles zones lorsque vous y arriverez.

Reprendre la sauvegarde finale de Baldur's Gate™ (fin du jeu) : si vous avez fini le jeu initial, Baldur's Gate™ fait une "sauvegarde définitive" avant la bataille finale. Si vous chargez cette partie, vous vous retrouvez dans l'univers du jeu, mais les choses auront légèrement changé. Tout d'abord, vous en êtes toujours au chapitre 7 et vous n'avez pas encore fini le jeu. Ensuite, l'univers de Baldur's Gate™ comporte tous les changements provoqués par Tales of the Sword Coast™. Vous commencerez à Barbe d'Ulgoth, après avoir quitté Baldur's Gate™. Vous pouvez retourner dans Baldur's Gate™ à tout moment. Lorsque vous engagerez la bataille finale, vous remarquerez que nous avons modifié la fin du jeu pour la rendre encore plus intéressante et plus complexe. A vaincre sans péril...

Où sont les nouvelles zones ?

Consultez le fichier NewAreas.txt situé sur le CD-ROM pour en connaître davantage sur les nouvelles zones du jeu. Mais vous pouvez bien sûr tenter de les découvrir vous-même...

Personnellement, je préfère suivre la route qui s'ouvre à moi pour acquérir mon savoir. – Volo

Modification de l'interface et des règles

L'interface de Baldur's Gate™ n'a été que très peu modifiée. Vous remarquerez cependant quelques modifications dans le déroulement du jeu. Certaines caractéristiques de Baldur's Gate™ n'ont pas été mentionnées jusqu'ici et des éléments ont été ajoutés par le biais de patchs ; nous pensons qu'il est important que ces éléments et ces caractéristiques soient mentionnés ici.

Caractéristiques de Baldur's Gate™ non mentionnées

Sauvegarde rapide

Pour sauvegarder rapidement votre partie, il vous suffit d'appuyer sur la touche « q » de votre clavier. Ainsi, vous perturberez beaucoup moins votre jeu que si vous allez dans le menu Options pour sauvegarder votre partie. Votre sauvegarde rapide est toujours sauvegardée à l'emplacement du même nom.

Augmenter l'Intelligence Artificielle pour la recherche des directions

Certaines personnes ont rencontré la difficulté suivante : les membres de leur groupe se perdaient (ou se retrouvaient bloqués) lorsqu'ils essayaient de se déplacer en mode formation. Nous avons déjà amélioré cette fonction avec Tales of the Sword Coast™, mais il est possible que vous souhaitiez ajuster davantage les réglages. Dans l'utilitaire Configurer, vous trouverez une fonction vous permettant de modifier la quantité de "nœuds" de recherche des directions.

Pour modifier le niveau de l'IA, faites varier le nombre de nœuds (au-delà de 4 000). La gamme de nœuds varie de 2 000 à 32 000. Si vous augmentez le nombre de nœuds au-delà de 4 000, le nombre de nœuds augmente dans la recherche des directions au détriment de l'efficacité des commandes de mouvements (par ex. vos personnages réagiront légèrement moins vite car ils "réfléchissent" un peu plus longtemps au moyen de se rendre là où vous voulez qu'ils aillent). Remarque : à moins que la vitesse de votre PC soit inférieure à celle d'un P2, vous pourrez régler la valeur à 32 000 et ne pas remarquer de différence de vitesse.

Or de départ

La quantité d'or (po = pièces d'or) dont dispose votre personnage est déterminée au hasard dans un éventail défini par la classe de votre personnage et par les règles du jeu Advanced Dungeons and Dragons® :

Classe	Lancer de dé	Eventail des résultats
Guerrier	(5d4) x 10po	50po – 200po
Magicien	(1d4 + 1) x 10po	20po – 50po
Roublard	(2d6) x 10po	20po – 120po
Prêtre	(3d6) x 10po	30po – 180po

Les personnages multiclassés utilisent le lancer de dé le plus avantageux de leur classe.
Si vous avez pour personnage un mage/voleur, l'or de départ est de 2d6 x 10po.

Ordre des personnages

Pour modifier l'ordre des personnages de votre groupe, faites glisser les portraits des personnages et placez-les à leur nouvelle position. Par exemple, pour modifier l'ordre du "Personnage 1" et celui du "Personnage 2", cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le Personnage 1, maintenez le bouton enfoncé tout en déplaçant le curseur sur le portrait du Personnage 2. Relâchez le bouton de la souris ; les Personnages 1 et 2 changent de position.

Modifications du jeu Baldur's Gate™ après l'installation de Tales of the Sword Coast™

Sorts à zone d'effet

Tous les sorts à zone d'effet ont été modifiés de façon à ce qu'ils n'affectent que les personnages situés dans la zone d'effet au moment où le sort s'active (par exemple, il est désormais possible de se sauver et d'éviter le rayon de déflagration d'une boule de feu au moment même où elle explose). Vous ne subissez des dégâts que si le feu vous touche.

Des jambes rapides et un esprit alerte feront bien souvent la différence entre la réussite et l'échec.
– Volo

Pause automatique

Le jeu comporte désormais une option permettant de mettre la partie en pause automatiquement chaque fois qu'un ennemi est en vue.

Touches de raccourci des personnages

Appuyez sur la touche de raccourci d'un personnage pour centrer la vue sur ce personnage s'il a été préalablement sélectionné.

Rangement automatique de l'inventaire

Les objets ajoutés à l'inventaire d'un personnage seront automatiquement rangés avec les objets de même catégorie.

Statut des objets

Les objets magiques non identifiés sont désormais colorés en bleu. Au moment où un personnage ouvre un contenant (tiroir, sac, etc.), tous les objets qu'il ne peut pas utiliser seront colorés en rouge – tout comme sur les écrans d'inventaire et de boutique dans Baldur's Gate.

Projectiles

La vitesse de tous les projectiles (normaux et magiques) a été doublée pour un plus grand réalisme.

Chargement rapide

Pour les parties à un seul joueur UNIQUEMENT, le fait d'appuyer sur les touches Ctrl-L vous permettra de charger rapidement votre dernier fichier de partie sauvegardée.

Statut de la partie sauvegardée

Les parties sauvegardées enregistreront désormais le statut de l'IA des PNJ (on/off) et la taille du panneau de texte.

Furtivité/Attaque sournoise

L'aptitude d'un voleur à se cacher dans l'ombre et à se déplacer silencieusement (furtivité) sera affectée par la présence (ou l'absence) d'ombres.

En outre, le voleur doit désormais se trouver derrière sa cible pour pouvoir attaquer sournoisement un adversaire lors d'une première attaque en mode furtivité.

Ceux qui trempent dans des affaires sombres préféreront peut-être rester dans l'ombre. – Elminster

Carte du monde

La carte du monde a été légèrement modifiée pour permettre des connections avec les nouvelles zones du jeu. Elle s'utilise de la même façon qu'auparavant. Cependant, une info-bulle suspendue au-dessus de la carte du monde affiche désormais le temps nécessaire (en heures) pour se déplacer entre les différents lieux.

12 Boutons de personnages

Les cinq boutons relatifs aux classes situés au bas de l'écran ont été modifiés de façon à ce que davantage de classes de personnages bénéficient de deux emplacements d'armes rapides.

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	Jeter un sort
Rôdeur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Furtivité	Jeter un sort
Magicien	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Jeter un sort
Clerc	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Jeter un sort
Druide	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Jeter un sort
Barde	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Chant du barde	Vol	Jeter 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	Jeter un sort
Guerrier/ Magicien	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Jeter un sort
Magicien/ Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Jeter un sort
Clerc/ Magicien	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Jeter un sort
Clerc/Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Jeter un sort
Guerrier/ Druide	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Jeter un sort
Clerc/Rôdeur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Furtivité	Jeter un sort
Guerrier/ Magicien/ Clerc	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Jeter un sort
Guerrier/ Magicien/ Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Jeter un sort

Expérience et gain de niveaux

Dans Baldur's Gate™, le degré d'expérience qu'un personnage peut atteindre au cours du jeu est limité. Il était limité à 89 000 points d'expérience qui permettaient aux classes de personnages de progresser jusqu'aux 7e ou 8e niveaux selon leur classe. Ce nombre a été augmenté à 161 000 points d'expérience dans Baldur's Gate™ équipé de Tales of the Sword Coast™. Cela vous permettra de progresser d'au moins un niveau, en fonction de votre classe. Veuillez consulter les tableaux de points d'expérience à la fin de ce manuel pour connaître les caractéristiques de chaque classe de personnage.

Roger Wilco™

Tales of the Sword Coast™ est équipé du logiciel de communication vocale Roger Wilco™ qui vous permet de parler avec vos amis par le biais de l'Internet tout en jouant à Baldur's Gate™ et Tales of the Sword Coast™ en mode multijoueur. Vous aurez la possibilité d'installer Roger Wilco™ en même temps que TSC, mais vous pouvez également l'installer plus tard. Consultez le fichier Readme pour en savoir plus sur la configuration de Roger Wilco™.

Sorts de niveaux supérieurs

Nous avons préféré inclure l'ensemble des sorts de niveaux 4 et 5 pour les prêtres et les magiciens plutôt que de n'ajouter que les nouveaux sorts. Les sorts de niveaux 1 à 3 restent les mêmes.

Bien que ces connaissances me dépassent, j'ai pris la liberté de puiser dans mon inestimable ouvrage « Le Guide Volo de toute chose magique » (disponible dans les librairies érudites des Royaumes) pour écrire ce chapitre. Les magiciens ont pour habitude de hanter les librairies, à la recherche de la moindre parcelle de savoir occulte. – Volo

On se demande bien pourquoi, lorsque des praticiens tels que vous sont là. – Elminster

Sorts de mage – Niveau 4

Confusion (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : cube de 18 m d'arête
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort provoque la confusion chez une ou plusieurs créatures se trouvant dans la zone d'effet, qui deviennent indécises et s'avèrent incapables d'entreprendre une action efficace. Toutes les créatures présentes à l'intérieur de la zone d'effet ont droit à des jets de sauvegarde contre le sort avec des pénalités de – 2. Les résistances réussies ne sont pas affectées par le sort.

Le sort dure deux rounds plus un round pour chaque niveau de celui qui lance le sort. Ceux qui ratent leurs jets de sauvegarde deviennent fous, sont atteints de confusion ou errent pendant la durée de l'effet du sort. Les créatures errantes s'éloignent le plus possible de celui qui a lancé le sort, en fonction de leur mode de mouvement caractéristique (les personnages marchent, les poissons nagent, les chauves-souris volent, etc.). Toute créature atteinte de confusion qui se fait attaquer perçoit l'attaquant comme un ennemi et agit selon sa nature de base.

Porte dimensionnelle (Altération)

Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : l'invocateur
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transporte l'invocateur n'importe où dans le rayon de son champ de vision. Lorsque le sort est jeté, une porte dimensionnelle s'ouvre en face de l'invocateur, et celui-ci la franchit immédiatement.

Emotion–Désespoir (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cube de 18 m d'arête
Jet de sauvegarde : spécial

Lorsque ce sort est jeté, le magicien peut modifier l'état émotionnel de ceux qui l'entourent. Cela a pour conséquence d'occasionner un sentiment de désespoir chez les ennemis du jeteur de sort qui se trouvent dans son champ de vision. Dans le cas d'une résistance au sort ratée, le personnage touché se couche là où il se tenait et semble soumettre toute sa volonté à une puissance supérieure. Cet effet dure toute la durée du sort, après quoi la victime retrouve son état normal.

Ce sort a pour effet secondaire d'insuffler un sentiment de courage à celui qui le lance. Il élimine tout effet de panique et lui redonne le moral ; il lui évite également de se renfermer sur lui-même. Aucune résistance contre cet effet n'est possible et il dure tout le temps du sort. Il peut néanmoins être affecté par des choses telles qu'une résistance magique.

Maléfice supérieur (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : cube jusqu'à 18 m d'arête
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à celui qui le lance de retourner tous les jets de sauvegarde de ses ennemis. L'effet s'applique à toutes les créatures hostiles à l'intérieur de la zone d'effet. Les adversaires sous l'influence de ce sort subissent une pénalité de –2 pour tous les jets de sauvegarde qu'ils effectuent.

Invisibilité majeure (Illusion/Fantasme)

Portée : toucher
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort d'Invisibilité, mais celui qui le reçoit peut attaquer (en lançant un projectile, utilisant une arme de mêlée ou en jetant un sort) sans redevenir visible. Notez toutefois qu'il y a parfois des traces dénonciatrices, comme une lueur, qui permettent à l'adversaire observateur d'attaquer quand même celui qui utilise le sort invisible. On ne peut voir ces traces que lorsqu'on les cherche (une fois que le personnage invisible s'est fait remarquer). Les attaques contre un personnage invisible subissent une pénalité de –4 au jet d'attaque ; le personnage 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 : rayon de 1,5 m
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée autour du magicien une sphère magique immobile et légèrement chatoyante qui empêche les effets des sorts de 1er, 2e et 3e niveau de pénétrer à l'intérieur (c'est-à-dire que la zone d'effet de tels sorts n'inclut pas la superficie du Globe mineur d'invulnérabilité). Cette capacité s'étend aux pouvoirs innés et aux effets des objets magiques. Toutefois, le magicien peut lancer n'importe quel sort depuis l'intérieur de son globe, et celui-ci atteindra sa cible sans endommager le globe. Les sorts de 4e niveau et plus ne sont pas affectés par ce sort. Le globe peut être annulé par une Dissipation de la magie réussie.

Convocation de monstres II (Conjuration/Convocation)

Portée : 36 mètres
Durée : 12 rounds
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ressemble au sort Convocation de monstres I de niveau 3, à la différence près qu'il convoque des monstres de 12 DV (dés de vie). Ceux-ci apparaissent n'importe où dans la zone du sort et attaquent les adversaires du magicien jusqu'à ce que le sort arrive à expiration ou jusqu'à ce qu'ils se fassent tuer.

Sphère d'Otiluke (Altération)

Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : créature ciblée
Jet de sauvegarde : nég.

Lorsque ce sort est lancé, un globe de force chatoyante encercle la créature visée si celle-ci ne réussit pas sa résistance au sort. Cette sphère très résistante englobe la créature pour toute la durée de l'effet du sort. Elle jouit d'une totale immunité aux dégâts ; le seul moyen de supprimer la sphère est d'utiliser un sort de Dissipation de la magie. Cela signifie que la créature prise dans le globe est entièrement protégée contre toute attaque, tout en étant parfaitement incapable d'agir sur le monde extérieur.

Un moyen pratique d'immobiliser vos adversaires jusqu'à ce que vous soyez prêt à vous en occuper. - Elminster

Métamorphose d'autrui (Altération)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : permanente
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : nég.

La Métamorphose d'autrui est un sort magique puissant qui altère pour toujours la forme de la créature touchée. Les caractéristiques mentales ne sont pas affectées, mais la créature ciblée ne reçoit pas les caractéristiques spéciales de sa nouvelle forme. Par contre, toutes les caractéristiques physiques sont changées afin qu'elles correspondent à la nouvelle forme. Il s'agit d'une version spécifique du sort, puisque celui qui le reçoit sera transformé en écureuil à moins qu'une résistance aux pétrifications/métamorphoses ait réussi. La transformation est instantanée et permanente jusqu'à ce qu'une Dissipation de la magie ait été lancée avec succès sur la créature touchée. Les attaques naturelles de la nouvelle forme deviennent également disponibles, et tous les vêtements et l'équipement que la créature ciblée portait se fondent dans leur nouvelle forme.

Ce sort, j'en suis certain, est la source de nombreuses légendes de bêtes parlantes et de phénomènes étranges. Si ce n'est pas ça, c'est la bière frelatée. — Volo

Métamorphose (Altération)

Portée : 0
Durée : 1 tour + 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : soi
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le sort est lancé, le magicien peut prendre la forme d'une autre créature. Celui qui lance le sort acquiert également le mode physique de locomotion et de respiration. Ce sort ne permet pas d'acquérir les autres caractéristiques de la nouvelle forme telles que les attaques spéciales et la magie ; il ne prend pas non plus le risque de changer la personnalité et la mentalité du magicien.

Une fois le sort lancé, pendant toute sa durée, celui qui l'a lancé peut se transformer en n'importe quelle nouvelle forme à tout moment, autant de fois qu'il le désire. Dans certains cas, il acquiert les attaques naturelles de la nouvelle forme et dans d'autres, il peut utiliser les armes. Les caractéristiques mentales du magicien restent les mêmes, mais il prend toutes les caractéristiques physiques de la nouvelle forme. En outre, toutes les protections naturelles offertes par la nouvelle forme sont transférées au magicien, telles que la résistance aux projectiles et les armes contondantes ensorcelées par un limon.

Il s'agit d'un sort puissant s'il est correctement utilisé, mais qui peut aussi, à l'inverse, être très dangereux. N'oubliez pas vos faiblesses et atouts sous-jacents – même si vous avez l'air d'un géant et que vous vous comportez comme un géant, vous n'en êtes pas un ! – Elminster

Délivrance de la malédiction (Abjuration)

Portée : toucher
Durée : permanente
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

En lançant ce sort, le magicien peut généralement libérer un objet ou une personne d'une malédiction, d'un envoi non désiré ou d'une présence diabolique. Notez que la Délivrance de la malédiction ne supprime pas la malédiction d'un écu, d'une arme ou d'une armure maudits par exemple, bien que le sort permette à la personne affligée d'un tel objet maudit de s'en débarrasser. Il est possible que certaines malédictions spéciales ne puissent être combattues par ce sort, ou que la délivrance soit possible seulement si la personne qui lance le sort est à un certain niveau.

Armure spirituelle (Nécromancie)

Portée : toucher
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ressemble beaucoup au sort Armure fantomatique de niveau 3 dans le sens où pendant toute sa durée, il crée une barrière corporelle autour du corps de la cible. Ce sort puise cependant dans la force vitale de la cible pour créer la barrière. L'armure elle-même ne pèse rien et n'entrave pas les mouvements ou le lancer de sorts.

L'Armure spirituelle ne peut pas être ajoutée à d'autres armures, mais le bonus de dextérité, les anneaux magiques et un écu restent valables. Lorsqu'elle est utilisée, la CA (classe d'armure) de celui qui reçoit le sort est de 1, comme s'il portait une armure de plates. De plus, vu la nature magique du sort, il reçoit également un bonus de +3 pour sa résistance aux attaques magiques.

A la fin du sort, la portion externe de l'esprit risque toutefois d'être temporairement perdue, infligeant 2d4 points de dégâts à la cible.

Sorts de mage – Niveau 5

Animation des morts (Nécromancie)

Portée : 10 mètres
Durée : 8 heures
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée les morts-vivants les plus élémentaires (squelettes), en général à partir des os ou des corps d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes morts. Il anime les restes de ces personnes et les fait obéir aux ordres verbaux du mage. Les squelettes ou zombies peuvent suivre le mage, rester dans un endroit et attaquer toute créature (ou un type de créature déterminé) qui y pénètre, etc. Ils restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits lors d'un combat, après une période de huit heures ou s'ils sont repoussés ; le sort lui-même ne peut être dissipé. Le mage peut animer un squelette à chaque nouveau niveau d'expérience atteint.

Chaos (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : cube de 18 m d'arête
Jet de sauvegarde : spécial

Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort de Confusion de niveau 4. Les victimes errent dans un état d'hébétement, s'égarent parfois, attaquent amis et ennemis. Si la victime est au niveau 4 ou à un niveau inférieur, elle ne reçoit pas de jet de sauvegarde pour résister aux effets. Cependant, si la victime est au niveau 5 ou à un niveau supérieur, elle reçoit une résistance contre le sort avec une pénalité de –4. Ce sort dure le temps de l'effet ou jusqu'à ce qu'une Dissipation de la magie ait été lancée avec succès.

Nuage mortel (Evocation)

Portée : 10 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : nuage (largeur : 12 m, hauteur : 6 m et profondeur : 6 m).
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère un nuage de vapeurs jaune verdâtre tourbillonnantes si toxique qu'il peut tuer toute créature possédant moins de 4 + 1 dés de vie, et obliger les créatures ayant 4 + 1 à 6 dés de vie à effectuer des jets de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de – 4 ou à mourir. Retenir sa respiration n'empêche pas le sort d'agir. Les créatures qui sont au-dessus du niveau 6 (ou qui ont 6 dés de vie) doivent immédiatement sortir du nuage, sans quoi elles subissent 1d10 points de dégâts de poison pour chaque round passé dans la zone d'effet.

A utiliser avec précaution les jours de grand vent ! – Elminster

Cône de froid (Évocation)

Niveau : 5
Portée : 0
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien crée une zone de froid extrême en forme de cône, qui part de sa main et s'étend devant lui sur 1,5 mètres de long et 30 centimètres de diamètre par niveau d'expérience possédé. Le cône absorbe la chaleur et cause 1d4 + 1 points de dégâts par niveau du magicien. Par exemple, un magicien de 10è niveau peut lancer un cône de froid de 3 mètres de diamètre et de 15 mètres de long, causant 10d4 + 10 points de dégâts.

Domination (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : nég.

Le sort de Domination permet à celui qui le lance de contrôler les actions de n'importe quelle créature pendant toute la durée de son effet. Le contrôle est maintenu grâce à un lien télépathique entre celui qui lance le sort et la victime. Contrairement au sort de prêtre Domination mentale de niveau 4, la cible ne peut pas se libérer, même si on lui fait faire quelque chose allant à l'encontre de ses convictions, sauf bien sûr si elle bénéficie d'une Dissipation de la magie. La cible a droit à une résistance de jet de sauvegarde contre le sort avec une pénalité de –2 pour éviter l'effet.

Débilité mentale (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : permanente
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : nég.

Grâce à ce sort, l'intellect de la victime régresse pour atteindre celui d'un enfant stupide. La victime reste dans cet état jusqu'à ce qu'une Dissipation de la magie réussie soit lancée sur lui. La victime doit effectuer une résistance au sort avec une pénalité de –2 pour éviter l'effet.

Immobilisation des monstres (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : rayon de 1,5 m autour de la cible
Jet de sauvegarde : nég.

Ce sort immobilise les créatures 1d4 de n'importe quel type pendant un minimum de neuf rounds, à moins qu'une résistance au sort ne soit effectuée avec une pénalité de –2. L'effet est concentré sur la victime sélectionnée par celui qui lance le sort. Tout ennemi se trouvant dans un rayon de 1,5 m de la cible est également affecté. Ceux qui réussissent leurs jets de sauvegarde ne sont pas touchés par le sort. Les morts-vivants ne peuvent être enchantés. Les créatures enchantées ne peuvent ni bouger ni parler, mais elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent utiliser des aptitudes ne nécessitant pas de mouvements ou de paroles. Le fait d'être enchanté n'empêche pas l'état du sujet de se détériorer (blessures, maladie ou poison).

Convocation de monstres III (Conjuration/Convocation)

Portée : 36 m
Durée : 12 minutes (1 minute)
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ressemble beaucoup à la Convocation de monstres I de niveau 3, à la différence près qu'il convoque des monstres de 16 DV. Ceux-ci apparaissent à l'intérieur de la zone d'effet et attaquent les adversaires de celui qui lance le sort, jusqu'à ce que l'effet prenne fin ou que les monstres se fassent tuer.

Porte d'ombre (Illusion/Fantasme)

Portée : 9 mètres
Durée : 1 niveau de round
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée l'illusion d'une porte à travers laquelle il peut passer et disparaître. En réalité, il se range sur le côté et peut s'enfuir, entièrement invisible (comme avec le sort de l'Invisibilité majeure) pendant la durée du sort. Il est possible de découvrir le magicien grâce à un sort de vision véritable, une gemme de vision ou d'autres moyens magiques similaires.

Sorts de prêtre – Niveau 4

Convocation d'animaux I (Conjuration, Convocation)

Portée : une zone extérieure
Durée : 24 minutes
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut appeler jusqu'à huit animaux du type de son choix et possédant chacun 4 dés de vie ou moins. Le type d'animaux disponibles dépend de l'environnement dans lequel se trouve le prêtre au moment de la Convocation.

Soins des blessures graves (Nécromancie)

Portée : toucher
Durée : permanente
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est plus puissant que celui des Soins des blessures légères. Lorsqu'il pose la main sur une créature, le prêtre guérit 17 points de blessures ou autres dégâts liés à des blessures sur le corps de la créature. Cette guérison ne peut être utilisée sur les créatures non-corporelles, non-vivantes ou extraplanaires.

Harmonie défensive (Enchantement/Charme)

Portée : invocateur
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : rayon de 3 m
Jet de sauvegarde : aucun

L'Harmonie défensive donne aux créatures touchées un bonus défensif en leur accordant une coordination enchantée de leurs attaques et défenses. Cela permet à un groupe de créatures de s'unir pour une bataille ou un affrontement unique. L'effet se concentre sur celui qui lance le sort, mais affecte également tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres. Les créatures touchées peuvent se déplacer à l'extérieur de la zone après le lancer du sort et continuer à bénéficier des avantages de l'harmonie. Pendant la durée de l'effet, chaque créature affectée gagne un bonus de +2 pour sa classe d'armure. Le sort dure pendant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Action libre (Abjuration)

Portée : toucher
Durée : 5 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Tant qu'il est sous les effets de ce sort, celui qui le reçoit bénéficie d'une immunité contre tout ce qui limite ses mouvements. Cela inclut les effets de la Toile d'araignée, de l'Immobilisation des personnes, de la Glisse et de l'Enchevêtrement.

Il s'agit d'un sort important qui permet notamment aux guerriers de combattre vos ennemis – surtout si ces derniers sont de brillants magiciens. – Elminster

Domination mentale (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : nég.

Lorsque ce sort est lancé sur un sujet, celui-ci doit effectuer une résistance contre le sort avec une pénalité de –2 pour éviter que le prêtre ne pénètre dans son esprit. Les effets de ce sort ressemblent à ceux du sort de magicien Domination, à quelques petites différences près. Tout d'abord, avec ce sort, le prêtre n'a pas accès aux pensées du sujet, à sa mémoire ou à ses sens. Le prêtre peut seulement ordonner au sujet d'effectuer certaines tâches ou de remplir certaines fonctions pendant la durée du sort. Pour contrôler le sujet, le prêtre doit être à sa portée et pouvoir le voir. De plus, ce sort requiert une certaine dose de concentration de la part du prêtre, ce qui signifie qu'il peut participer à un combat ou à une attaque, mais qu'il ne peut pas lancer d'autres sorts.

Neutralisation du poison (Nécromancie)

Portée : toucher
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé sur une créature empoisonnée, il neutralise immédiatement le poison et permet de récupérer 10 points de vie perdus.

Protection contre le mal sur 3 mètres (Abjuration)

Portée : toucher
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : rayon de 3 m
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, toutes les créatures se trouvant dans un rayon de trois mètres reçoivent individuellement la Protection contre le mal. Ce sort crée une barrière magique autour de ceux qui le reçoivent, à une distance de 30 cm. La barrière se déplace avec le sujet et a deux effets importants : tout d'abord, toutes les attaques du mal ou de créatures enchantées par le mal contre la créature protégée reçoivent une pénalité de – 2 pour chaque jet d'attaque ; deuxièmement, tous les jets de sauvegarde effectués par la créature protégée et occasionnés par de telles attaques bénéficient d'un bonus de +2.

Protection contre la foudre (Abjuration)

Portée : toucher
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, il confère une invulnérabilité totale aux attaques électriques telles que le souffle de dragon ou aux attaques magiques telles que l'Eclair, la Poigne électrique, etc. La protection dure tout le temps de l'effet du sort ou jusqu'à ce qu'il ait été détruit.

Sorts de prêtre – Niveau 5

Convocation d'animaux II (Conjuration/Convocation)

Portée : 60 mètres/niveau
Durée : 24 minutes
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, l'invocateur peut appeler jusqu'à six animaux dotés chacun de 8 dés de vie ou moins. Seuls viennent les animaux à la portée du prêtre. Les animaux convoqués aident l'invocateur en fonction de leurs caractéristiques et restent jusqu'à la fin du sort. Seuls les animaux normaux ou géants peuvent être convoqués ; les animaux fantastiques ou les monstres ne peuvent pas être convoqués par l'intermédiaire de ce sort (pas de chimères, dragons, gorgones, manticores, etc.).

Force du champion (Altération)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, le prêtre s'investit de la force de son dieu et la prête à la créature ciblée, créant ainsi un champion. La cible gagne un bonus TAC0 à un taux de 1 pour trois niveaux de l'invocateur. (Un prêtre de niveau 9 apporte un bonus TAC0 de 3 à la cible, etc.). De plus, la force de la cible est de 18/00 durant toute la durée du sort, avec tous les bonus de points de vie et de dégâts que leur force leur confère. Remarque : si la force de la cible est supérieure à 18/00, elle sera réduite à cette valeur.

L'inconvénient de ce sort est que le prêtre doit se concentrer sur la connexion entre la cible et son dieu durant toute la durée du sort, ce qui l'empêche de lancer d'autres sorts au cours de cette période. L'effet dure pendant 3 rounds pour chaque niveau de celui qui lance le sort ou jusqu'à ce que le sort soit détruit.

Ordres chaotiques (Enchantement/Charme)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce aux Ordres chaotiques, la créature touchée devient immunisée contre les ordres magiques. La Suggestion, le Charme, la Domination, la Commande, le Sommeil et la Confusion entrent dans cette catégorie. Ces sorts n'affectent qu'une seule créature et durent jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Soins des blessures critiques (Nécromancie)

Portée : toucher
Durée : permanente
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version très puissante du sort des Soins des blessures légères. Le prêtre pose la main sur une créature et guérit 27 points de dégâts relatifs aux blessures. Cette guérison ne peut être utilisée sur les créatures non-corporelles, non-vivantes ou extraplanaires.

Colonne de feu (Evocation)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : créature ciblée
Jet de sauvegarde : 1/2

Lorsque le prêtre lance ce sort, une colonne de feu verticale apparaît à l'endroit de son choix. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre le sort. Si elle échoue, elle est pénalisée de 8d8 points de dégâts ; sinon, les dégâts sont réduits de moitié.

Rappel à la vie (Nécromancie)

Portée : champ de vision de l'invocateur
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : spécial

En lançant un Rappel à la vie, le prêtre peut rappeler à la vie les nains, gnomes, demi-elfes, petites gens, elfes ou humains. Remarque : le corps de la personne doit être entier, car sinon les morceaux manquants seront toujours manquants une fois la personne ressuscitée. La personne n'a qu'1 point de vie lorsqu'elle est ressuscitée, et doit récupérer le reste par guérison naturelle ou magie curative.

Le pouvoir de la vie sur la mort. A utiliser avec sagesse. – Elminster

Tableaux

Tableau 1 : Ajustements Caractéristiques

	Force				Constitution			
Score caract.	Ajust. vie	Ajust. dégâts	Poids autorisé	% Effraction	Echec Ajust. att.	Ajust. CA	Ajust. PV	Survie résur.
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	65
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	+25+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	–	–	–	–
18/76–90	+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	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+7)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6		

Force

Ajust. vie : Ajouté au jet d'attaque ou soustrait de celui-ci pendant le combat. Un chiffre positif rend l'adversaire plus facile à frapper.

Ajustement aux dégâts : Ajouté à des dégâts ou soustrait de ceux-ci suite à une mêlée réussie.

Poids autorisé : Charge que les personnages peuvent porter sans être encombrés.

% Effraction : C'est le pourcentage de chance qu'a un personnage d'enfoncer une porte fermée à clé ou de réussir à ouvrir un tiroir fermé à clé.

Dextérité

Echec Ajust. att. : Ajouté au jet pour toucher ou soustrait de celui-ci lors de l'utilisation d'une arme à distance. Un chiffre positif rend l'adversaire plus facile à frapper.

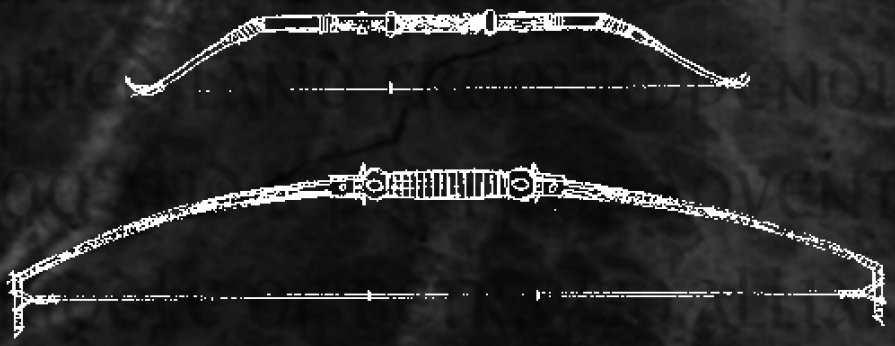
Ajust. CA : Ajouté à la CA du personnage ou soustrait de celle-ci. Plus le chiffre est faible, mieux c'est, puisqu'il vaut mieux avoir une CA basse.

Constitution

Ajust. PV : Ce chiffre est ajouté aux points de vie d'un personnage lorsqu'il progresse d'un niveau ou lorsqu'il commence une partie. Les chiffres entre parenthèses sont réservés aux guerriers.

Survie à la résurrection : Indique le pourcentage de chances qu'un personnage puisse être magiquement ressuscité ou relevé avec succès.

	Intelligence				Sagesse				Charisme
Score caract.	Niveau Sort	Apprent. des sorts	# Max de Sorts/Niveau	Bonus Connais.	Ajust. Contremagie	Sorts en bonus	% Sort Echec	Bonus Conn.	Ajust. 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	4ème	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5ème	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5ème	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6ème	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6ème	55	9	0	0	1er	0	0	+1
14	7ème	60	9	0	0	1er	0	0	+2
15	7ème	65	11	+3	+1	2ème	0	+3	+3
16	8ème	70	11	+5	+2	2ème	0	+5	+4
17	8ème	75	14	+7	+3	3ème	0	+7	+4
18	9ème	85	18	+10	+4	4ème	0	+10	+5
19	9ème	95	Tous	+12	+4	1er, 4ème	0	+12	+8
20	9ème	96	Tous	+15	+4	2ème, 4ème	0	+15	+9
21	9ème	97	Tous	+20	+4	3ème, 5ème	0	+20	+10
22	9ème	98	Tous	+25	+4	4ème, 5ème	0	+25	+11
23	9ème	99	Tous	+30	+4	5ème, 5ème	0	+30	+12
24	9ème	100	Tous	+35	+4	6ème, 6ème	0	+35	+13
25	9ème	100	Tous	+40	+4	6ème, 7ème	0	+40	+14



Intelligence

Niveau de sort : Le plus haut niveau de sorts qu'un magicien d'une intelligence donnée puisse comprendre et utiliser.

% de mémorisation de sorts : Le pourcentage de chances qu'a un magicien de mémoriser un sort et de l'ajouter à son livre de sorts. Ce chiffre représente également le pourcentage de chances qu'a un magicien de lancer un sort réussi à partir d'un parchemin. Pour tous les niveaux de sorts qui dépassent l'entendement du magicien, celui-ci reçoit une pénalité de –10 %. Par exemple, un magicien qui sait lancer des sorts de niveau 3 et qui essaierait le parchemin du niveau 5 se verrait infliger une pénalité de –20 %.

Nombre max. de sorts/niveau : C'est le nombre maximal de sorts qu'un magicien peut conserver dans son livre de sorts par niveau de sorts. Par exemple, un magicien de niveau 3 doté d'une Intelligence de 16 peut mémoriser un maximum de 11 sorts de niveau 1 et 11 sorts de niveau 2.

Bonus de connaissances : Ce bonus est ajouté à la caractéristique des Connaissances du personnage. Il s'ajoute au bonus de Connaissances pour la Sagesse.

Sagesse

Sorts en bonus : Il s'agit du nombre de sorts supplémentaires reçu par un prêtre pour avoir fait preuve d'une Sagesse exceptionnelle. Les sorts s'ajoutent les uns aux autres au fur et à mesure que vous descendez dans le tableau. Ainsi, un prêtre qui aurait 17 en Sagesse gagnerait deux sorts de niveau 1, deux sorts de niveau 2 et un sort de niveau 3, comme bonus pour son aptitude normale à lancer des sorts. Ces sorts ne deviennent disponibles que lorsque le prêtre peut normalement accéder aux sorts du niveau approprié.

% d'Echec d'un sort : Il s'agit du pourcentage de chances qu'un sort lancé par un prêtre ou un druide échoue.

Bonus connaissances : Ce bonus vient s'ajouter à la caractéristique des Connaissances du personnage. Il s'ajoute au bonus de Connaissances pour l'Intelligence.

Charisme

Ajustement de réaction : C'est la pénalité ou le bonus reçus par le personnage lorsqu'il traite avec des PNJ ou des créatures intelligentes.

Pour les réactions face aux rencontres, l'ordinateur produit un nombre entre 8 et 12, puis applique le modificateur. Les résultats indiquent comment votre personnage a réagi à la rencontre :

1–7 : Réaction hostile
8–14 : Réaction neutre
15–20 : Réaction amicale

Tableau 2 : Modificateurs de caractéristiques de vol

Race	Dextérité	Vol à la tire (15)	Crochetage (10)	Pièges (5)	Furtivité (10) (silence/ombre)
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

* Les nombres entre parenthèses représentent la caractéristique de base d'un voleur de niveau 1 avant l'application des modificateurs de race/de dextérité.

** Silence/ombre = Déplacement silencieux/Camouflage dans l'ombre

Tableaux 3a–d : Tableaux d'Expérience

3a. Guerriers

Niveau	Guerrier	Paladin/Rôdeur	Dé de vie (d10)
1	0	0	1
2	2000	2250	2
3	4000	4500	3
4	8000	9000	4
5	16000	18000	5
6	32000	36000	6
7	64000	75000	7
8	125000	150000	8
9	250000	300000	9
10	500000	600000	9+3

3b. Roublards

Niveau	Voleur/Barde	Dé de vie (d6)
1	0	1
2	1250	2
3	2500	3
4	5000	4
5	10000	5
6	20000	6
7	40000	7
8	70000	8
9	110000	9
10	160000	10

3c. Prêtres

Niveau	Clerc	Druide	Dé de vie (d8)
1	0	0	1
2	1500	2000	2
3	3000	4000	3
4	6000	7500	4
5	13000	12500	5
6	27500	20000	6
7	55000	35000	7
8	110000	60000	8
9	225000	125000	9
10	450000	125000	9+2

3d. Mages

Niveau	Mage	Dé de vie (d4)
1	0	1
2	2500	2
3	5000	3
4	10000	4
5	20000	5
6	40000	6
7	60000	7
8	90000	8
9	135000	9
10	250000	10

Tableau 4 : Couleurs des Ecoles de magie

Spécialiste	Ecole de sorts	Coloration de l'effet	Ecole adverse*
Abjurateur	Abjuration	Vert	Altération
Transmutateur	Altération	Bleu	Abjuration, Nécromancie
Conjurateur	Conjuration/Convocation	Pourpre	Divination
Devin	Divination	Blanc/Perle	Conjuration/Convocation
Enchanteur	Enchantement/Charme	Or	Invocation
Illusionniste	Illusion	Magenta	Nécromancie
Invocateur	Invocation	Rouge	Enchantement/Charme, Conjuration/Convocation
Nécromancier	Nécromancie	Glace/Bleu	Illusion

* Les écoles adverses sont les écoles de magie que le spécialiste ne peut pas comprendre ou celles à partir desquelles il ne peut pas lancer de sort.

Tableaux 5a–c : progression du sort

5a. Niveau du magicien	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	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	2	1	–	–	–	–

Remarque : les magiciens spécialistes obtiennent un sort supplémentaire par niveau, mais ils n'ont pas le droit de mémoriser des sorts des écoles adverses (voir les descriptions des sorts et le tableau 4 pour les écoles adverses).

5b. Niveau du prêtre/druide	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	–	–	–
9	4	4	3	2	1	–	–
10	4	4	3	3	2	–	–

Remarque : les prêtres dont la Sagesse est grande reçoivent des sorts supplémentaires.
* pour les prêtres qui ont une sagesse de 17 ou plus
** pour les prêtres qui ont une sagesse de 18 ou plus

5c. Niveau du barde	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	–	–	–
9	3	3	2	–	–	–
10	3	3	2	1	–	–

Tableau 6 : Armes de mêlée

Arme	1 ou 2 mains	Type*	Facteur de vitesse	Dégâts	Utilisable par **
Flèche	–	p	–	1–6	–
Arbalète	–	p	–	1–10	–
Hache d'armes	1	t	7	1–8	G,R,P,B
Dague/Dague de jet	1	p	2	1–4	G,R,P,V,B,M,D
Gourdin	1	c	4	1–6	G,R,P,V,B,C,D
Fléau	1	c	7	1–6+1	G,R,P,B,C
Masse	1	c	7	1–6+1	G,R,P,B,C
Hache de jet	1	t	4	1–6	G,R,P,B
Morgenstern	1	c	7	2–8	G,R,P,B,C
Fléchette	1	p	2	1–3	G,R,P,M,V,B,D
Hallebarde	2	p/t	9	1–10	G,R,P,B
Bâton	2	c	4	1–6	G,R,P,V,B,C,D,M
Pierre	1	c	–	1–4+1	–
Epée bâtarde	1	t	8	2–8	G,R,P,B
Epée longue	1	t	5	1–8	G,R,P,V,B
Epée courte	1	p	3	1–6	G,R,P,V,B
Cimeterre	1	t	5	1–8	G,R,P,B,D
Marteau de guerre	1	b	4	1–4+1	G,R,P,B,C
Epieu	2	p	6	1–6	G,R,P,B,D
Epée à deux mains	2	t	10	1–10	G,R,P,B

* t = tranchant p = perforant c = contondant, ** Guerrier, Rôdeur, Paladin, Clerc, Druide, Voleur, Barde, Mage

Tableau 7 : Armes à distance

Arme	1 ou 2 mains	VDT*	Facteur vit.**	Bonus vie**	Bonus dégâts**	Utilis. par***
Arc long composé	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,T,B
Dague/Dague de jet	1	2	2	–	–	G,R,P,M,B,V
Hache de jet	1	1	4	–	–	G,R,P
Onde	1	1	6	–	–	G,R,P,V,B,C,D,M
Fléchettes	1	3	2	–	–	G,R,P,V,B,M,D
Arbalète lourde	2	1	10	–	+2	G,R,P,B
Arbalète légère	2	1	7	–	–	G,R,P,B

* VDT correspond à Vitesse de Tir. Il s'agit du nombre de fois que l'on peut utiliser l'arme dans un round de combat. **Facteur de vitesse - Bonus de points de vie.

***Guerrier, Rôdeur, Paladin, Clerc, Druide, Voleur, Barde, Magicien.

Tableaux 8a–b : Armure

8a. Types d'armures

Armure	Classe d'armure	Utilisable par
Targe	(modificateur de –1)*	G,R,P,V,B,C,D
Rondache	(modificateur de –1)*	G,R,P,C
Ecu moyen	(modificateur de –1)*	G,R,P,C
Grand écu	(modificateur de –1)*	G,R,P,C
Cuir	8	G,R,P,V,B,C,D
Cuir clouté	7	G,R,P,V,B,C,D
Cotte de mailles	5	G,R,P,B,C
Armure feuilletée	4	G,R,P,C
Armure de plates	3	G,R,P,C
Harnois plain	1	G,R,P,C

*Certains écus sont plus lourds que d'autres et apportent une meilleure protection.
Voici les effets des écus dans le jeu :

Targe : Donne –1 à la Classe d'armure, mais ne protège pas contre les projectiles et les armes perforantes.
Rondache : Donne –1 à la Classe d'armure, mais ne protège pas contre les armes à projectiles.
Ecu moyen : Donne –1 à la Classe d'armure.
Grand écu : Donne –1 à la Classe d'armure et –2 contre les armes à projectiles.

8b. Armure contre Types d'armes

Armure	Tranchant	Perforant	Contondant
Armure en cuir	0	+2	0
Armure en cuir clouté	–2	–1	0
Cotte de mailles	–2	0	+2
Armure feuilletée	0	–1	–2
Armure de plates	–3	0	0
Harnois plain	–4	–3	0

Tableaux 9a–b : Réputation/réactions

9a. Réputation de départ

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

9b. Effets des actions sur la réputation

Niveau de Réputation	Tuer un innocent	Blesser un innocent	Voler	Tuer un soldat le Poing Enflammé	Don d'argent à l'église*
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	–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(bandit)	0	0	0	0	+1 (500)

* Les nombres entre parenthèses indiquent le nombre de pièces d'or dont vous devez faire don pour améliorer votre réputation.

9c. Ajustements de réaction de la réputation

Réputation	Effet
20	La formation reçoit un ajustement de réaction de +4
18–19	La formation reçoit un ajustement de réaction de +3
16–17	La formation reçoit un ajustement de réaction de +2
14–15	La formation reçoit un ajustement de réaction de +1
8–13	Aucun ajustement
7	La formation reçoit un ajustement de réaction de –1
6	La formation reçoit un ajustement de réaction de –2
5	La formation reçoit un ajustement de réaction de –3. Chaque fois que la formation entre dans une nouvelle zone, il y a 10 % de chances qu'un groupe du Poing Enflammé s'avance vers elle.
4	La formation reçoit un ajustement de réaction de –4. La formation reçoit un ajustement de réaction de –6. Chaque fois que la formation entre dans une nouvelle zone, il y a 20 % de chances qu'un groupe du Poing Enflammé s'avance vers elle.
3	La formation reçoit un ajustement de réaction de –5. Chaque fois que la formation entre dans une nouvelle zone, il y a 30 % de chances qu'un groupe du Poing Enflammé s'avance vers elle.
2	La formation reçoit un ajustement de réaction de –6. Chaque fois que La formation entre dans une nouvelle zone, il y a 50 % de chances qu'un groupe du Poing Enflammé s'avance vers elle.
1	La formation reçoit un ajustement de réaction de –7. Chaque fois que la formation entre dans une nouvelle zone, un groupe de guerriers s'avance vers elle.

9d. Réactions des PNJ face à la réputation

Alignement			
Réputation	Bonne	Neutre	Mauvaise
1	A bout	Fâché	Heureux
2	A bout	Fâché	Heureux
3	Fâché	Fâché	Heureux
4	Fâché	Malheureux	Heureux
5	Fâché	Malheureux	Heureux
6	Malheureux	Neutre	Heureux
7	Malheureux	Neutre	Neutre
8	Malheureux	Heureux	Neutre
9	Neutre	Heureux	Neutre
10	Neutre	Heureux	Neutre
11	Neutre	Heureux	Neutre
12	Neutre	Heureux	Neutre
13	Heureux	Neutre	Malheureux
14	Heureux	Neutre	Malheureux
15	Heureux	Neutre	Malheureux
16	Heureux	Neutre	Fâché
17	Heureux	Neutre	Fâché
18	Heureux	Neutre	Fâché
19	Heureux	Malheureux	A bout
20	Heureux	Malheureux	A bout

9e. Effet de la réputation sur le coût des objets

Réputation	Pourcentage du coût initial	Réputation	Pourcentage du coût initial
20	–50 %	10	Neutre
19	–40 %	9	+10 %
18	–30 %	8	+20 %
17	–20 %	7	+20 %
16	–10 %	6	+30 %
15	Neutre	5	+40 %
14	Neutre	4	+50 %
13	Neutre	3	+100 %
12	Neutre	2	+1 000 %
11	Neutre	1	+1 000 %

CREDITS

Black Isle Studios
Division d'Interplay

Directeur de la division
Feargus Urquhart

Producteur
Chris Parker

Producteur en chef
Doug Avery

Directeur du son
Charles Deenen

Marketing
Greg Peterson
Greg Bauman

Relations publiques
Krys Card

Bioware Corp.

Producteur
Ben Smedstad

Concepteur en chef
James Ohlen

Auteur principal
Luke Kristjanson

Conception du jeu
Kevin Martens
Rob Bartel
John Winski
Ross Gardner
Kevin Craig
Andrew Nobbs

Directeur artistique
Marcia Tofer

Concept
John Gallagher

Graphismes environnements
Dean Andersen

Graphistes
Kelly Goodine
Kalvin Lyle
Jeremy Melchior
Mike Sass
Elben Schafers
Cassidy Scott
Sean Smiles
Dan Walker

Programmeur en chef
Mark Darrah

Programmeurs
Gilles Beauparlant
Mark Brockington
Dan Morris

Directeur des animations
Dave Hibbeln

Animateurs
Steve Gilmour

Séquences animées
Mike Sass
Steve Gilmour
Russel Rice

Producteurs exécutifs
Ray Muzyka
Greg Zeschuk

Interplay U.S.A

Vice-président du développement
Trish June Wright

Assurance Qualité
Responsables AQ
Greg "Moose" Baumeister
Michael "Ghibli" Motoda

Superviseurs de projets AQ
Erick "Vampire" Lujan
Cory "Faerl" Nelson

Testeur principal
Stephen "Ice" Bokkes

Testeurs
Matt "Golem" Golembiewski
David "Golfer 2" Fleischmann
Donnie "Deaths Head" Cornwell
Mark "Fezzik" Pfeiffer
Steve "Steve" Hearst
Damien Evans
Mark "Brentnor" Holtzclaw
Edward "Maynard" Hyland

Techniciens SI AQ
Bill "So-lo" Delk
Tom "The Major" Quast

Responsable de compatibilité
Darrell "The Maestro" Jones

REMARQUE

Interplay 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 cyberespace 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

Lexique à l'usage du voyageur

Index des lieux de la ville de Baldur's Gate™

Elfsong Tavern	Taverne du Chant de l'Elfe
Entrance to Upper City	Entrée de la Cité Haute
Estate of Entar SilverShield	Propriété d'Entar Ecudargent
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	Cité 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	Transmarche des Sept Soleils
Shrine of Ilmater	Chapelle d'Ilmater
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	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	Caves Souterraines
Water Queens' House	Maison de la Reine des Eaux

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 du 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