

FORGOTTEN REALMS

— Campaign Setting —

Baldur's Gate™ Tales of the Sword Coast™

La légende de l'île perdue



CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Tous les raccourcis clavier peuvent être personnalisés depuis le menu Configuration, en cliquant sur le bouton "Configurer" du menu d'exécution automatique qui apparaît lorsque vous lancez le jeu.



Advanced
Dungeons & Dragons®



Interplay™


Baldur's Gate™
Tales of the
Sword Coast™
 La légende de l'île perdue

PAUSE/HORS PAUSE

Appuyez sur  ou sur  pour activer ou désactiver le mode Pause (et ainsi jouer en tour par tour). Dans ce mode, vous pouvez donner des ordres à vos personnages. Les ordres seront exécutés une fois le mode Pause désactivé.

AIDE

Maintenez le pointeur sur un objet/personnage puis appuyez sur  pour faire apparaître des infos-bulles. Vous pouvez régler le délai d'apparition des infos-bulles depuis l'écran d'options.

REPOS

Appuyez sur  à partir de n'importe quel écran secondaire pour vous reposer ou parler à un aubergiste et sélectionner l'une des chambres à louer. 

L'ÉCRAN DE JEU

SÉLECTIONNER:

Un seul personnage

Sélectionnez un personnage à l'aide d'un clic gauche sur lui ou sur son portrait ou en appuyant sur les touches correspondantes : 1 - 6.  - 

Un groupe de personnages

Faites glisser la souris autour des personnages tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, ou cliquez sur 

Ajouter/Enlever un personnage

Dessinez un cadre autour d'un personnage en appuyant sur  tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris. Cliquez à nouveau sur  pour le désélectionner."

Centrer sur un personnage

Double-cliquez sur un personnage ou sur son portrait.

DÉPLACEMENTS :

Se diriger vers un endroit
Suivre un itinéraire
Changer la formation

Cliquez sur le sol pour ordonner au(x) personnage(s) sélectionné(s) de se rendre à cet endroit. La combinaison  + clic gauche indiquera à votre personnage ou votre groupe les points par lesquels il doit passer. Maintenez le bouton droit de la souris appuyé et cliquez sur le sol pour sélectionner une nouvelle formation. Les personnages iront se placer sur les emplacements sélectionnés.

PROTÉGER 

Protéger un personnage

Clic gauche sur  puis sur un personnage. Votre personnage protégera et défendra le personnage désiré.

Protéger un point Clic gauche sur  puis sur le sol.

Protéger une zone Cliquez sur  puis faites glisser la souris pour définir une zone.

DISCUTER 

Clic gauche sur  puis sur le personnage avec lequel vous souhaitez discuter.

ARME RAPIDE

Attaquer Clic gauche sur  puis sur la créature visée.

Sélectionner Munitions Clic droit sur  puis clic gauche sur la munition désirée.

ATAQUE GROUPEE

Clic gauche sur  puis sur la créature que vous souhaitez attaquer.

JETER UN SORT 

Cliquez d'abord à gauche sur  puis sur le sort désiré et enfin sur la cible.

Sort rapide

Jeter un sort Clic gauche sur  puis sur la cible.

Configurer. Clic droit sur  puis gauche sur le sort souhaité.



Utiliser objet

Clic gauche sur  , puis sur l'objet souhaité et enfin sur la cible.



Objet rapide

Utiliser objet Clic gauche sur  puis sur la cible visée..

Configurer Clic droit sur  puis gauche sur l'option que vous souhaitez.



Repousser Morts-vivants



Chant de Barde



Détecter pièges et Passages secrets.



Larcin

Vol à la tire Clic gauche sur  , puis sur le personnage que vous souhaitez voler. 

Crocheter les serrures Clic gauche sur  , puis sur une porte ou un coffre. 

Désactiver pièges Clic gauche sur  , puis sur une porte ou un coffre piégés. 



Furtivité Clic gauche sur cette icône.



Capacités spécifiques

Clic gauche sur  puis sur la cible visée.



Arrêt du groupe/ Arrêt d'une action en cours



Divers types de formations du groupe



ECRAN CARTE



CARTE DE LA ZONE :

Changer de zone

Zoomer sur un endroit

Zoomer sur un personnage

Déplacez le cadre vert tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris.

Double-cliquez sur un point.

Double-cliquez sur le cercle entourant un personnage ou cliquez sur son portrait à l'aide du bouton droit de la souris.

CARTE DU MONDE :

Défilement

Faites glisser la souris lorsque l'icône apparaît. 



ECRAN JOURNAL



ECRAN OPTIONS



ECRAN INVENTAIRE



ECRAN ARCHIVES



ECRAN LIVRE DE MAGE



ET



PARCHEMIN DE PRÊTRE



MÉMORISER :

Cliquez sur les cases de sorts pour sélectionner les sorts que vous souhaitez garder en mémoire. Ces derniers seront mémorisés lors de la prochaine période de repos.

DESCRIPTION :

Cliquez sur une icône de sort à l'aide du bouton droit de la souris pour voir s'afficher une description.

COPIER PARCHEMIN :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le parchemin puis avec le bouton gauche sur le bouton "Ecrire Magie".

LISTE DES ICONES "D'ÉTAT D'ESPRIT" DES PERSONNAGES

	Malchance		Immobilisé		Protection contre la magie
	Chant de barde		Héroïsme		Protection contre les projectiles
	Peau d'écorce		En état d'hébrété		Protection contre la pétrification
	Berserk		Invulnérabilité		Protection contre le poison
	Bénédiction		Niveau supérieur		Protection contre les morts-vivants
	Cécité		Chance		Régénération
	Chanson		Armure magique		Résistance à la peur
	Charme		Non-détection		Résistance au feu - froid
	Confusion		Panique		Obstination bornée
	Malédiction		Empoisonné		Bouclier
	Charme néfaste		Protection contre l'acide		Réduit au silence
	Maladie		Protection contre le froid		Sommeil
	Fatigued		Protection contre l'électricité		Ralenti
	Action libre		Protection contre le mal		Force
	Hâte		Protection contre le feu		

LISTE DES POINTEURS

	Se déplacer		Franchir porte		Attaquer
	Accès impossible		Emprunter escalier		Coffre/porte verrouillés
	Voyage		Ramasser objet		Jeter un sort
	Ouvrir porte		Changer formation		Suivre
	Changer ordre de marche		Vol à la tire		Crocheter les serrures
	Désactiver pièges				

SORTS DE PRÊTRE

SORTS DE PREMIER NIVEAU

 Bénédiction	 Enchevêtrement	 Apaisement	 Détection du mal
 Mot-clé : Meurs	 Pierre Magique	 Sanctuaire	 Gourdin magique
 Soins des blessures légères	 Protection contre le mal		

DEUXIÈME NIVEAU

 Aide	 Détection des pièges	 Résistance au feu et au froid	 Puiser dans la puissance divine
 Peau d'écorce	 Lame enflammée	 Silence sur 5 mètres	 Connaissance des alignements
 Chant	 Baie magique	 Ralentissement poison	 Marteau spirituel
 Chame personnes et mammifères	 Immobilisation des personnes		

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU

 Animation des morts	 Immobilisation des animaux	 Délivrance de la malédiction	 Glyphe de garde
 Appel de la foudre	 Elimination des invisibilités	 Délivrance de la paralysie	 Protection contre le feu
 Dissipation de la magie	 Fourvoisement magique	 Obsination bornée	 Force d'un seul

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU

 Convocation d'animaux 1	 Action libre	 Neutralisation du poison	 Soins des blessures graves
 Harmonie défensive	 Protection contre le mal sur 3 mètres	 Domination mentale	 Protection contre la foudre

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU

 Convocation d'animaux 2	 Colonne de feu	 Rappel à la vie	 Soins des blessures critiques
 Force du champion	 Ordres chaotiques		

SORTS DE MAGE

SORTS DE PREMIER NIVEAU

 Armure	 Vapeur colorée	 Projectile magique	 Orbe chromatique
 Cécité	 Amitié	 Protection contre le mal	 Infravision
 Mains ardentes	 Glisse	 Bouclier	 Absorption mineure de Larloch
 Charme-personnes	 Identification	 Poigne électrique	 Sommeil
 Toucher glacial			

SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU

 Incinérateur d'Aganazar	 Invisibilité	 Protection contre la pétrification	 Horreur
 Flou	 Déblocage	 Résistance au feu	 Image miroir
 Détection du mal	 Connaissance des alignements	 Nuage puant	 Vocaliser
 Détection de l'invisibilité	 Chance	 Force	 Toile d'araignée
 Toucher de la goule	 Flèche acide de Melf		

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU

 Clairvoyance	 Armure fantomatique	 Non-détection	 Flèche enflammée
 Charme néfaste	 Hâte	 Protection contre les proj. non-magiques	 Convocation de monstres 1
 Dissipation de la magie	 Immobilisation des personnes	 Piège à crânes	 Toucher vampirique
 Boule de feu	 Éclair	 Lenteur	

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU

 Confusion	 Invisibilité majeure	 Convocation de monstres 2	 Métamorphose
 Porte dimensionnelle	 Globe mineur d'invulnérabilité	 Sphère d'Ouiluke	 Délivrance de la malédiction
 Emotion-Désespoir	 Maléfice supérieur	 Métamorphose d'autrui	 Armure spirituelle

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU

 Animation des morts	 Convocation de monstres 3	 Porte d'ombre	 Domination
 Nuage mortel	 Chaos	 Cône de froid	 Débilité mentale
 Immobilisation des monstres			