

Baldur's Gate : Édition Améliorée

Guide de survie
de la
Côte des Épées

Bienvenue dans Baldur's Gate !

Maintenant que vous avez déchiré l'emballage de la boîte et que vous êtes prêt à glisser le premier CD dans votre ordinateur, cela me semble être le bon moment pour vous souhaiter la bienvenue dans Baldur's Gate et le monde de la seconde édition des jeux électroniques AD&D.

Deux questions doivent vous tarauder en ce moment : qu'est-ce que c'est que cette histoire de seconde édition AD&D, et qui c'est le gars qui nous écrit ça ?

Baldur's Gate est un jeu de rôle vaste et diversifié, mais le jeu n'est pas sorti de nulle part. Baldur's Gate est basé sur la seconde édition des règles AD&D, c'est à dire les règles les plus anciennes et populaires des jeux de rôle papier. Il ne s'agit donc pas de n'importe quel jeu de rôle, mais de leur ancêtre à tous.

Et qui suis-je ? Hé bien, il a bien fallu quelqu'un pour les écrire ces règles en 1989, et je fais partie des heureux élus à qui cette tâche a été confiée. À l'époque, nous écrivions des règles uniquement pour le jeu de rôle papier, où les joueurs s'asseyaient tous autour d'une table, faces à faces. Nous avions pris en considération les besoins d'un jeu vidéo, et bien sûr nous y avons pensé ; Mais il y avait bien trop à faire pour perdre du temps à s'en inquiéter, et nous n'aurions pas su de toute façon comment aborder la question.

Comme les temps ont changé. Aujourd'hui, presque dix ans après, j'ai basculé de l'autre côté, créant des jeux vidéos ; Et je suis épaté par ce que Baldur's Gate a réalisé. Baldur's Gate a donné vie aux jeux AD&D sur ordinateur, ce qu'aucun jeu n'avait réussi avant, et ce n'était pas une tâche facile ! Il est un témoignage de la profondeur et de la richesse du système AD&D qui est un véritable défi pour les ordinateurs d'aujourd'hui afin d'arriver à saisir toute la souplesse et complexité que les jeux AD&D autorisent. C'est un témoignage qu'offre Baldur's Gate en contenant autant de richesse.

Cependant, les jeux de rôle papier n'ont pas d'ordinateur comme maître de jeu. Les ordinateurs ne peuvent faire d'arbitrage (et qui le souhaiterait d'ailleurs ?). Il a donc bien fallu procéder à quelques adaptations. Mais même dans ces changements, Baldur's Gate est resté fidèle à l'esprit du jeu AD&D. Nous voulions que les expériences de jeu papier et électronique soient aussi amusantes l'une que l'autre.

Cette introduction est vraiment pour vous remercier de jouer à notre jeu. Vous voir jouer - et vous amuser - est tout ce qui compte.

Et j'espère que c'est le cas.

- David "Zeb" Cook, 1998

Table des matières

<i>Bienvenue dans Baldur's Gate !</i>	2
---	----------

<i>Préface</i>	9
----------------------	----------

Première Partie :

La Côte des Épées

<i>Un aperçu des Royaumes :.....</i>	11
--------------------------------------	-----------

<i>l'univers de Baldur's Gate</i>	11
---	-----------

La Côte des Épées	11
--------------------------------	-----------

Château-Suif	12
---------------------------	-----------

La Porte de Baldur	14
---------------------------------	-----------

La Maison des Merveilles – Musée et Boutique	15
--	----

La Taverne du Chant de l'Elfe	16
-------------------------------------	----

L'Auberge de la Lame et des Étoiles	17
---	----

La Sirène Rougissante	17
-----------------------------	----

Le Heaume et la Cape	18
----------------------------	----

Les Trois Vieilles Chopes	18
---------------------------------	----

Bérégest	19
-----------------------	-----------

La Haute Haie.....	20
--------------------	----

La Forge de Grondemarteau, Armurier et Forgeron	20
---	----

Le Magicien Ardent.....	20
-------------------------	----

L'Auberge de Feldepost	20
------------------------------	----

L'Auberge de la Gerbe Rouge	21
-----------------------------------	----

Le Jongleur Jovial	21
--------------------------	----

L'Auberge de Brasamical	21
--------------------------------------	-----------

Le Temple de la Sagesse	22
-------------------------------	----

Brasamical.....	22
-----------------	----

Nashkel	22
----------------------	-----------

Gullykin	22
-----------------------	-----------

<i>Organisations Secrètes de la Côte des Épées</i>	23
--	-----------

Les Ménestrels.....	23
----------------------------	-----------

Le Trône de Fer	23
------------------------------	-----------

Les Sorciers Rouges.....	24
---------------------------------	-----------

Les Voleurs de l'Ombre	25
-------------------------------------	-----------

Le Zhentarim	25
Les Mages de Halruaa	26
<i>Principaux Personnages de la Côte des Épées.....</i>	<i>28</i>
Drizzt Do'Urden	28
Elminster	28
Volothamp Geddarm	29
Bentley Ombremiroir, Auberge de Brasamical	29
Gellana Ombremiroir, Auberge de Brasamical	30
Le Grand Prêtre de Lathandre, Kelddath Ormlyr, Béréghost	30
Taërom 'Grondemarteau' Fuiruim, Béréghost	31
Premier Lecteur, Téthtoril, Château-Suif	31
Thalantyr le Conjurateur, Béréghost	31
Gardien des Écrits, Ulraunt, Château-Suif	32
<i>Quelques-uns des Monstres de la Côte des Épées.....</i>	<i>33</i>
Araignées Géantes	33
Blême.....	33
Chien Sauvage	34
Dryade.....	34
Ettercap.....	34
Gnoll	34
Goule	35
Grouilleux.....	35
Hobgobelin	35
Kobold.....	35
Loup	36
Ogre	36
Ogrillon	37
Ours Brun	37
Ours Noir	37
Sirène.....	38
Squelette.....	38

	5
Ver Charognard.....	38
Worg	39
<i>Le Temps dans les Royaumes Oubliés</i>	<i>40</i>
La Succession des Années.....	40
Mesure du temps dans Baldur's Gate	41

Seconde Partie :

Règles du Jeu

<i>Introduction</i>	<i>43</i>
<i>Le menu principal.....</i>	<i>44</i>
Initiation.....	44
Baldur's Gate	44
Les Fosses Noires	44
<i>Création d'un personnage</i>	<i>45</i>
Sexe	45
Portrait.....	45
Race	46
Classe	46
Profils	46
Alignement.....	47
Caractéristiques	47
Compétences	47
Compétences de voleur	47
Sorts.....	47
Compétences d'armes	48
Race ennemie	48
Aspect	48
Sons	48
Nom	48
Finition de votre personnage.....	49
<i>Aperçu de l'Interface :.....</i>	<i>50</i>
<i>Comment Jouer à Baldur's Gate</i>	<i>50</i>
Boutons et commandes de la souris	50

Bouton gauche : Action	50
Bouton droit : Information, Annulation d'Actions et Contrôle des Mouvements en Formation	50
Mouvement de la souris : Déplacement de la vue	51
L'Interface Principale :.....	51
Où l'on joue le jeu.....	51
Zoomer et dé-zoomer	52
Mettre le jeu en pause	52
La Pause Automatique	52
Les curseurs d'action.....	53
Le brouillard de guerre.....	54
Boutons du menu du bas.....	54
Dialogue	54
Armes rapides	54
Boutons spécifiques aux classes	54
Détecter les pièges	54
Larcin	55
Furtivité.....	55
Repousser les mort-vivants	55
Lancer un sort	55
Sorts rapides	55
Chant du barde	55
Utiliser objet	55
Objets rapides.....	55
Capacités spéciales	56
Boutons de groupes de personnages	56
Défendre.....	56
Dialogue.....	56
Attaquer.....	56
Arrêt.....	56
Formation rapide.....	56
Boutons du menu droit	57
Boutons du menu gauche.....	57
Bulles d'information	59
Fenêtre de dialogue	59
Boutiques, Auberges et Temples	59
Contenants (Coffres, Tables et Boîtes)	61
Se servir des boutons et leviers	61
Carte	61

Carte du monde	62
Journal	62
Quêtes	62
Quêtes accomplies.....	62
Journal	62
Utilisateur	62
Inventaire	63
Encombrement	63
Inventaire du personnage en pied	63
Emplacement des armes en main.....	64
Emplacements d'objets rapides.....	64
Inventaire personnel.....	64
Fenêtre de propriétés des objets	64
Apparence du personnage.....	65
Bourses et étuis à parchemins.....	65
Archives d'un personnage et écrans associés	65
Classe jumelée	65
Niveau supérieur	65
Informations	66
Reformer groupe	66
Personnaliser	66
Exporter	66
Écrans de sorts des prêtres et des mages	66
Options	66
Sauvegarder, Charger et Quitter	67
Image	67
Son	67
Jeu	67
Personnalisation	67
Délai d'affichage des astuces.....	67
Vitesse de défilement à la souris	67
Vitesse de défilement au clavier.....	67
Difficulté	67
Afficher/Masquer personnage	67
Climat.....	68
Effets sanglants.....	68
Infravision de groupe.....	68
Repos jusqu'à guérison.....	68
Feedback.....	68
Pause automatique.....	68
Informations diverses	68
Fatigue	68
Ébriété.....	69

Infravision	69
Effets du port des armures	69
<i>Parties multijoueurs</i>	70
Pour commencer	70
TCP/IP	70
Rejoindre une partie	70
Créer une partie.....	71
Arbitrage des personnages.....	71
Le protagoniste.....	71
Les personnages	72
Permissions	72
Options d'import	72
Écouter les demandes d'admission dans la partie	73
Commencer une partie multijoueurs	73
Changer les options et les permissions	73
Disputer une partie multijoueurs.....	73
Discuter.....	73
Dialogues et boutiques	73
Autres informations	74
Asynchrone	74
Zone explorable	74
Or du groupe.....	74
Expérience partagée	74
Le leader est responsable	74
Les mods utilisateurs	74
<i>Les commandes iPad</i>	75
Outil de sélection.....	75
Outil d'aide.....	75
<i>Touches de Raccourcis</i>	76
Raccourcis d'écrans.....	76
Raccourcis d'actions.....	76

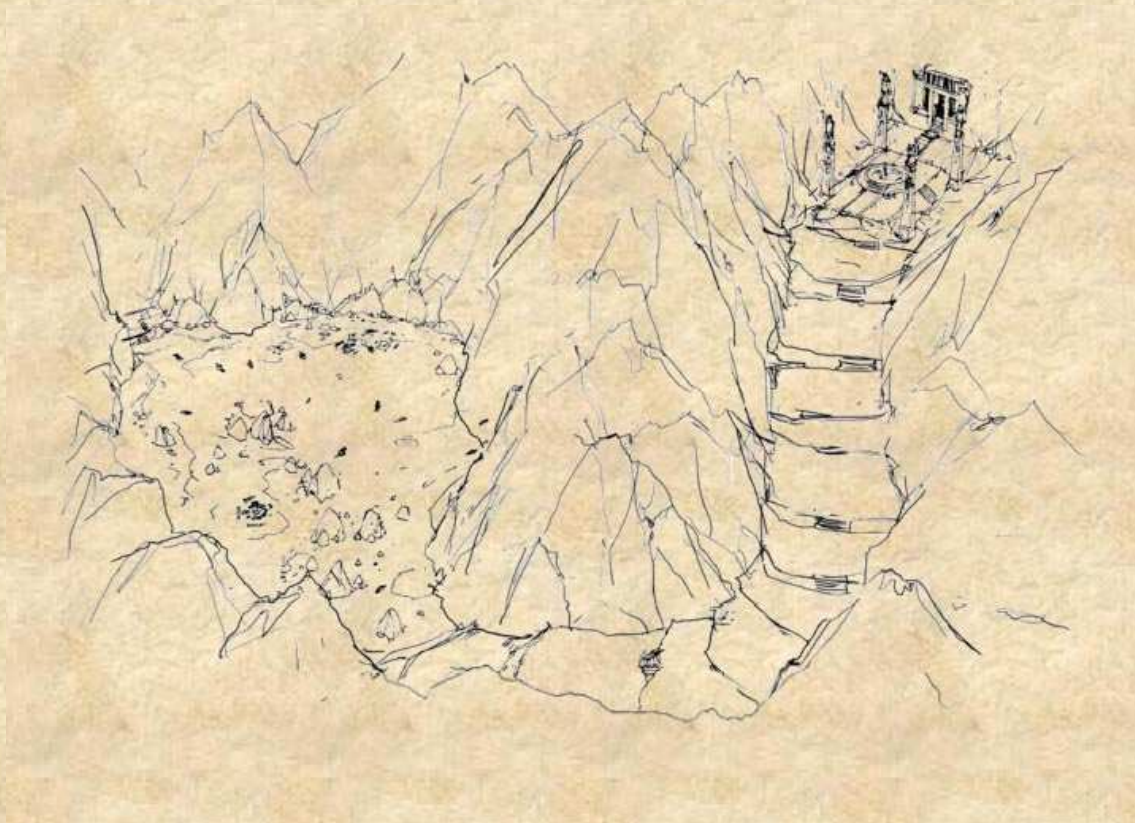
Préface

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 la Porte de Baldur 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 su 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



Première Partie : La Côte des Épées

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-BTR Tor-RI), 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. À 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 Épées de la Mer Intérieure, et tout particulièrement les territoires avoisinant la cité de la Porte de Baldur.

La Côte des Épées

De nombreuses années durant, les étendues situées entre Eauprofonde au nord, Amn au sud, le Grand Océan 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 Épées. Au fil des âges, nombre de pionniers cherchèrent aussi 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 la Porte de Baldur, de Bérégest, 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 Hellar d'Amn, le célèbre cartographe de la Ligue des Marchands, décrivait ainsi la côte séparant Eauprofonde d'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."

- Oolo

Zane* n'était pas très loin de la vérité mais la Côte abrite aujourd'hui une des deux plus importantes cités de la région : la Porte de Baldur (l'autre, Traebor se trouve à l'intérieur des terres). Le chemin qui mène à l'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 la Porte de Baldur. 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.

Château-Suif

J'ai crû comprendre que Château-Suif était votre foyer. Vous m'excuserez donc, j'espère, si vos souvenirs à ce sujet sont plus précis que les miens !

- Oolo

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 pièces d'or.

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. Seule l'influence de Gorion vous a permis d'accéder librement à leur sanctuaire. J'avoue ne pas être un fervent défenseur d'une aussi stricte application du règlement.

- Oolo

Les moines de Château-Suif (qui ne revendiquent aucune confession et 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 convoitent. 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 Écrits, 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 quatre assistants : la Voix du Nord, du Sud, de l'Ouest 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 Écrits est aujourd'hui Ulraunt, un mage fier et hautain. Le Premier Lecteur actuel, Jéthtoril, a une

telle érudition et une telle prestance que les visiteurs le confondent souvent avec le Gardien des Écrits.

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.

La Porte de Baldur

Cette cité portuaire est le refuge des habitants de la Côte. 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. La Porte de Baldur 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 de mercenaires du Poing Enflammé, forte de plus d'un millier d'hommes, 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 donc 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 Baldurien, 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”). À son retour, Baldurien 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. Baldurien 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. À 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. Ils 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 Baldurien, 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'appelait la “Porte de Baldur” 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 la Porte de Baldur).

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 Écudargent (un guerrier de grande classe), Tia Jannath (une puissante magicienne), un aventurier connu sous le nom de Belt (un combattant aguerri) et Eltan (le chef du Point Enflammé).

À la Porte de Baldur, 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. Telle 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 la Porte de Baldur qui se tient sur une 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. À l'exception du marché, la Porte de Baldur 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 la Porte de Baldur. Je me suis efforcé d'y représenter fidèlement l'emplacement de la plupart des auberges, tavernes, magasins et temples.

- Oolo

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 on peut trouver des répliques des merveilles qui 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 en demande.

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. À 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 ne sont 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, ou 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 que quelques verres ont été consommés. Les consommateurs peuvent se rendre dans cet établissement armés et le contraire serait d'ailleurs fort étonnant, la règle d'or étant que chacun doit assurer sa propre protection.

L'Auberge de la Lame et des Étoiles

L'Auberge doit son nom à la magnifique enseigne qui orne sa façade et qui faisait partie du butin rapporté d'un village d'Ann, 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 doppelgangers, 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'ailes, 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.

Olo veut sans doute parler des égouts ? Ce n'est pas un ruisseau 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

Cette grande auberge propose des chambres et des festivités ; elle est très populaire auprès des citoyens aisés, qu'ils soient des habitants de la Porte 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 trouverez aucune bière.

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

- Oolo

Les Trois Vieilles Chopes

Cette coquette auberge, bâtie dans la pierre et le bois, arbore en guise d'enseigne trois vieilles chopes accrochées en haut d'un mât. 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 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 trouverez 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 ce 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 reposer 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.

Bérégost

Les voyageurs qui empruntent la Voie Côtière de la Porte de Baldur vers Amn font souvent halte à Bérégost, 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 la Porte de Baldur, compte trois auberges, deux échoppes, une boutique de magie, un temple et une taverne convenable. Elle se trouve non loin des frontières septentrionales de l'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 Eauprofonde au Nord, ou vers la Mer des Étoiles Déchues à l'Est. À intervalles non réguliers, il arrive donc que cette modeste cité soit absolument bondée.

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

Il existe un autre site 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 Épées. 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 Bérégest 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 Bérégest, Kelsdath 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 Iathandre 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 forgeron Jaërom 'Grondemarteau' Fuiruim.

La Haute Haie

La Haute Haie, le domaine de Thalantyr, se trouve à l'ouest de Bérégest. 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

Jaërom '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 admirent son travail. Jaërom emploie une douzaine d'apprentis afin de satisfaire les commandes qui ne cessent d'affluer (essentiellement en provenance d'Amn). Il combat avec 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 Iathandre sont formés afin de maintenir une conversation agréable et un certains nombres de divertissements. 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 Feldepost

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.

Je soupçonne Oolo de n'être qu'un poivrot...

- Elminster

L'Auberge de la Gerbe Rouge

À 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 Bérégest 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 de bouffon de carnaval permet de repérer immédiatement ce lieu. Elle n'est guère qu'une honnête halte pour voyageurs, mais la jeunesse de Bérégest 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 Feldepost 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 Bérégest. 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 mort-vivant qui fut lui-même détruit par une bande d'aventuriers, avec à leur tête, le gnome voleur et illusionniste Bentley Ombremiroir. 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 brigands, 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.

Bentley m'a une fois confié que le plus grand objet de ses succès était un puissant anneau magique, depuis lors perdu. Bien que je pense qu'il lui manque beaucoup,

certaines choses précieuses sont mieux quand elles restent introuvées. Si vous retrouvez l'anneau de Bentley ce serait faire preuve de bonté que de ne pas lui en parler.

- Elminster

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 surnommé 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, dissimulés 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 Annien 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 Bérégest 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 Bérégest mais il compte un temple, deux magasins (l'un étant fort connu pour ses objets magiques) et une excellente taverne. Je tâcherais de visiter cet endroit lors de mon prochain voyage sur la Côte des Épées 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 la Porte de Baldur. 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 trous 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 Épées

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. À l'origine, ce groupe est un allié de plusieurs religions dévouées au bien 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 Zhentarim, les Sorciers Rouges, 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 discrets et agissent, la plupart du temps, seuls ou en petits groupes afin de parvenir à leurs fins. À 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 leur 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 mêmes 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 tout le 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 de Thay et les puissants dignitaires Zulkirs sont choisis parmi eux. À 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 de 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 Tuskan à Calimport. Ouvertement opposés aux Seigneurs d'Eauprofonde et à leurs alliés, les Voleurs de l'Ombre sont basés à Athkatla, dans la région de l'Amn (au sud de la Porte de Baldur), 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'Eauprofonde, jusqu'au jour où ils furent bannis de cette cité par les Seigneurs d'Eauprofonde.

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 d'Amn, qui pourraient tirer avantage des ennuis de leurs concurrents d'Eauprofonde (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 depuis trois sites. La Forteresse Noire représente son quartier général pour les Collines Jointaines (à quelques semaines de route à l'est de la Porte de Baldur) 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 Zhents. 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 Torkh. 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 là-bas 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.

À 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 marins employés à bord 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 Oolo ne le laisse entendre.

- Elminster

Principaux Personnages de la Côte des Épées

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

- Olo

Drizet Do'Urden

(Dritst Doe-URR-den) Drizet, Elfe Noir (Chaotique Bon, rôdeur de 16ème niveau). Drizet 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 Moth, s'ils parvenaient à tuer ce renégat. Drizet porte une cotte de mailles *4 en mithral, présent du Roi Bruenor. Il brandit simultanément deux cimenterres magiques. L'un se nomme Glacemort (une lame de glace *3), l'autre Étincelle (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'Arkhan l'Ancien, qui mourut voilà plus de 500 ans dans le territoire qui constitue aujourd'hui Eauprofonde. 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, Thaéo. 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'Eauprofonde, la Simbule de l'Aglarond, et un groupe nommé les Ménestrels.

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 'De la Maîtrise de la Mêlée et de la Magie', 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. À 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 Ombremiroir, 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 Ormsyr, Bérégest

Kelddath (Neutre Bon, humain de sexe masculin, prêtre 16ème niveau). Gouverneur de Bérégest 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 Bérégest la ville la plus sûre de la Côte des Épées, afin de soutenir le développement du commerce et des voyages.

Taërom 'Grondemarteau' Fuiruim, Bérégest

Taërom (Neutre Bon, humain de sexe masculin, guerrier 5ème niveau). Ce maître armurier a sa propre forge à Bérégest 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 2,10 mètres de haut, a des épaules de près de 1,20 mètres 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 Écrits de Château-Suif. Il est bien plus intelligent, élégant et sensible que son supérieur hiérarchique, Ulraunt, 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 Ulraunt nombre de situations embarrassantes). La Très Sainte 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 Ménéstrels de voir leur présence tolérée à Château-Suif, sans oublier qu'il a empêché Ulraunt de se laisser séduire par des forces maléfiques (Cyril, très récemment).

Thalantyr le Conjurateur, Bérégest

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 Haute Haie, à l'ouest de Bérégest. Il mena autrefois une vie d'aventurier consacrée à la quête effrénée de la magie perdue des ruines de Néthéril 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 parle 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 Écrits, Ulaunt, Château-Suif

Ulaunt (Loyal Neutre, humain de sexe masculin, magicien 9ème niveau). Personnage principal du bastion de Château-Suif, Ulaunt est un fier érudit, l'un des hommes les plus savants (et les plus hautains) de Féérune. Sa langue acérée, 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. Ulaunt 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. Ulaunt 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'Eauprofonde 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 Épées.

Quelques-uns des Monstres de la Côte des Épées

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 la Porte de Baldur. 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 !

- Oolo

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 d'Ann 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 !

- Oolo

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.

Il paraît que les blêmes sont bien plus rusés que leurs homologues, mais je ne peux le confirmer, cela fait bien longtemps que je n'en ai pas vu d'assez près.

- Oolo

Même si Oolo est trop nerveux pour approcher ces monstres, je peux confirmer à la fois leur plus grande intelligence et leur dangerosité. Gardez-les à l'œil, et à une distance respectable, si des blêmes se trouvent alentours.

- 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.

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 graciles qui leur donnent 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 1,80 mètres 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.

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 va du gris roux au jaune pâle.

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 épaissie afin qu'elles puissent ainsi extraire la moelle des os brisés ; leurs dents sont plus longues et acérées ; leurs ongles sont devenus des griffes.

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.

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 1,80 mètres) 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 mâles 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 un mètre de haut et 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 féroce 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 'xvarts'. On dit que seuls, ils sont pratiquement inoffensifs, mais qu'en groupe ils seraient redoutables. Une raison supplémentaire de voyager accompagné.

- Oolo

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.

Ogre

Les ogres sont de gigantesques humanoïdes, laids et avides, qui vivent de pillages et de rapines. Méchants et coléreux, ces monstres sont souvent employés comme mercenaires par des tribus orques, des prêtres maléfiques ou des gnolls.

Ils côtoient volontiers trolls et géants. Un ogre adulte mesure entre 2,70 et 3 mètres, et son poids est de 150 à 175 kg. 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 violets avec des pupilles blanches et 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 !

- Oolo

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

Togrillon 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.

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.

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

- Oolo

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.

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 maléfiques. 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 des races intelligentes à proximité. 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 36 mètres.

Squelette

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

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.

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... Atroce !

- Oolo

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 étant 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
Tarsakh	Tempêtes	Avril
Mirtul	Fonte des neiges	Mai
Kythorn	Floraison	Juin
Flammerige	Arrivée de l'été	Juillet
Eléasias	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 remonte 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 devin 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, année du Temps des Troubles), l'Année de la Tourelle (1360 CV) et l'année actuelle (1373 CV).

Le Temps des Troubles, au cours duquel les Dieux des Royaumes Oubliés revêtirent une forme mortelle et parcoururent le monde, fût causé par le vol des Tablettes du Destin du

Seigneur Ao par les dieux Baine et Myrkul. Ao, le dieu Tout Puissant des Royaumes, décida alors de bannir tous les dieux 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 leur propriétaire légitime. Au cours de cette crise, les avatars de Mystra (la Déesse 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) au cours de la lutte épique qui avait pour enjeu la répartition des domaines de Baine. Lorsque le calme revint après la bataille, Cyric (représentant la mort, le mal et la 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).

Ainsi se termine ce manuel introduisant le monde de Baldur's Gate. Pour davantage de précisions concernant les règles de ce monde, reportez-vous à la dernière édition du 'De la Maîtrise de la Mêlée et de la Magie'. Après tout, cela ne pourra pas vous faire de mal d'en savoir un peu plus sur votre propre monde !

- Oolo

Et tant que vous y êtes, gardez l'œil ouvert au cours de vos voyages sur les livres que vous découvrirez et qui pourront vous aider à combler les vides et inexactitudes de ce que vous venez de lire.

- Elminster

Seconde Partie : Règles du Jeu

Introduction

Si vous lisez ce guide, c'est que vous avez probablement déjà installé le jeu. Il n'y a aucun CD à insérer, retirer, et insérer à nouveau. Si vous lisez ceci, félicitations ! L'installation est terminée.

Honnêtement, ça n'a aucun sens à mes yeux. Qu'est-ce qu'un CD ?

-Oolo

C'est un mystérieux artefact dont vous n'avez pas besoin de vous inquiéter, Oolo. Continuez.

-Elminster

Ce guide présente en détail comment jouer à Baldur's Gate : Édition Améliorée. Notez que cela présume du fait que vous accédez à nos Royaumes par un "Windows", et non par un "Apple" ou un "Androïd" ou encore un "iPad". Il explique donc en premier les commandes à utiliser avec un jeu sous Windows. Les différences entre les versions PC et iPad seront présentées à la fin.

En général, je préfère entrer dans un endroit par la porte. Mais je suppose qu'il faut de tout...

-Oolo

Dans les pages qui suivent, vous allez apprendre comment créer votre personnage, comment voyager à travers Féérune, et comment accéder à l'initiation, au jeu principal et à l'aventure des Fosses Noires.

Pourquoi quelqu'un voudrait-il aller dans un endroit appelé les Fosses Noires ? C'est faire preuve d'un manque flagrant de discernement...

-Oolo

Je suppose que c'est un domaine que vous maîtrisez bien.

-Elminster

Le menu principal

Quand vous lancez 'Baldur's Gate : Édition Améliorée' pour la première fois, vous voyez un menu avec trois choix possibles : 'Baldur's Gate', 'Initiation', et 'Les Fosses Noires'. Sélectionnez l'option qui vous intéresse en cliquant sur le bouton avec une bordure dorée. Vous pouvez également quitter le jeu en cliquant sur le bouton 'Quitter' en bas de l'écran.

Initiation

Pour des leçons rapides ou quelques rappels, vous pouvez utiliser l'option d'Initiation pour jouer dans une courte histoire qui met en scène les mécanismes du jeu. Vous serez alors invité à créer votre personnage, puis le jeu vous enseignera les mécanismes et commandes de base. Une fois l'initiation terminée, vous démarrerez l'histoire principale de Baldur's Gate normalement.

Baldur's Gate

Sélectionner cette option va vous mener au menu principal de Baldur's Gate, où vous pourrez démarrer ou charger une partie solo ou multijoueurs, modifier les options de jeu, ou revoir les cinématiques déjà vues en jeu. Via ce menu, vous pourrez accéder à l'histoire principale, qui est distincte du jeu des Fosses Noires. Votre aventure commence à Château-Suif, mais vous serez invité avant cela à créer votre personnage.

Les Fosses Noires

Les Fosses Noires, une nouvelle aventure spécialement créée pour l'Édition Améliorée, va vous permettre de constituer un groupe entier de six personnages dans les Fosses Noires, où vous devrez vous battre pour votre liberté... et votre vie.

Vous pouvez jouer aux Fosses Noires seul, avec un groupe de tout nouveaux personnages, ou bien recruter l'aide d'amis en démarrant une session multijoueurs. Notez que les Fosses Noires constituent une aventure à part de l'histoire principale, et qu'elle est destinée à être jouée pour elle-même.

Création d'un personnage



Quand vous commencez une nouvelle partie, que ce soit seul ou avec des amis, vous devez avant tout créer votre personnage. Vous pouvez ainsi choisir votre sexe, race, classe, aspect et vos compétences, ainsi que votre portrait qui va aider à identifier votre personnage en jeu. Cette section va vous guider à travers le processus de création d'un nouveau personnage. Quand vous avez terminé une étape, appuyez sur 'Terminé' pour passer à l'étape suivante.

Vous pouvez également importer un personnage ou utiliser un personnage pré-tiré en appuyant sur le bouton 'Importer'. Vous pouvez alors choisir entre importer depuis un fichier de personnage ou depuis une sauvegarde de jeu.

Sexe

Il s'agit là d'un choix esthétique, qui n'affectera en aucune manière vos caractéristiques. Cela peut en revanche avoir un impact sur la possibilité pour un PNJ d'être romantiquement intéressé ou non par votre personnage. Utilisez les symboles de genre pour sélectionner votre sexe.

Portrait

Une fois votre genre déterminé, vous serez dirigé vers le choix d'un portrait pour représenter votre personnage visuellement en jeu. Vous aurez une liste de choix en fonction du sexe de votre personnage ; utilisez les boutons fournis pour parcourir la liste à droite ou à gauche pour voir les portraits disponibles.

Vous pouvez également créer votre propre portrait et le sélectionner en ouvrant le menu 'Personnaliser'. Les dimensions des portraits des joueurs sont de 54x84 pixels pour les petits portraits, de 169x266 pour les moyens, et de 210x330 pixels pour les grands, et ils doivent être sauvegardés au format '.bmp'. Pour importer un portrait personnalisé, créez un répertoire nommé 'Portraits' (avec le P en majuscule) dans le répertoire Baldur's Gate : Édition Améliorée situé dans les répertoire Mes Documents. Vous devrez veiller à ajouter un 'S' à la fin du nom de votre petit portrait, un 'M' à la fin du moyen, et un 'L' à la fin du nom du grand. Les noms des portraits doivent faire une longueur de 8 caractères au maximum (S, M et L inclus).

Par exemple :

- xxxxxxxS.bmp
- xxxxxxxM.bmp
- xxxxxxxL.bmp

En multijoueurs, chaque joueur doit avoir une copie des portraits utilisés, sinon ils ne verront qu'une silhouette marquée d'un point d'interrogation à la place de l'apparence personnalisée du personnage.

Race

Choisissez la race de votre personnage. Vous pouvez choisir parmi la liste suivante : Humain, Nain, Elfe, Gnome, Petite-Personne, Demi-Elfe ou Demi-Orque. La description de chacune d'elles apparaît dans une fenêtre à droite de la liste de sélection.

Pour plus de précisions sur les races, consultez *De la Maîtrise de la Mêlée et de la Magie*.

Classe

Les classes et les combinaisons de classes disponibles pour la race que vous avez choisie sont automatiquement mises en surbrillance. Choisissez la classe que vous voulez dans la liste. Chaque classe est décrite dans la fenêtre à droite de la liste de sélection. (Plus de précisions sont fournies dans le *Second Manuel*)

Les personnages multi-classés ne sont disponibles que pour les races non-humaines et partagent les caractéristiques et les restrictions des deux classes. Les humains ne peuvent être multi-classés, mais ils peuvent choisir une classe jumelée ultérieurement dans le jeu. Seuls les humains peuvent choisir des classes jumelées.

Profils

Certaines classes (toutes à l'exception du Barbare, du Moine et du Sorcier) possèdent plusieurs profils différents. Quand vous choisissez une de ces classes, vous aurez alors accès à un choix de profils. Si vous ne souhaitez pas utiliser de profil, choisissez tout simplement le profil par défaut (qui porte le nom de la classe).

Les profils permettent d'obtenir certains avantages et désavantages particuliers. Par exemple, si vous choisissez le profil 'Kensai' (un profil de la classe Guerrier), votre personnage fera plus de dégâts avec son arme de prédilection que n'importe quelle autre classe. Cependant, il ne pourra utiliser ni armure, ni projectiles. (Les profils sont décrits plus en détail dans le *Second Manuel*)

Remarque : Les personnages multi-classés ne choisissent pas de profils. Les personnages à classes jumelées ne pourront pas choisir de profil pour leur seconde classe, et certaines restrictions pourront éventuellement s'appliquer selon leur première classe choisie.

Alignement

Une fois votre race et classe sélectionnées, vous serez invité à choisir l'alignement de votre personnage. Selon votre classe vous pourrez être limité dans le choix de votre alignement ; les paladins (à l'exception des Chevaliers Noirs), par exemple, doivent être loyaux bons.

L'alignement détermine la manière dont votre personnage interagit avec son environnement. Lisez chaque description attentivement avant de faire votre choix. Si vous vous éloignez trop de votre alignement pendant le jeu, cela aura des répercussions qui peuvent aller jusqu'à vous faire perdre vos capacités.

Caractéristiques

Les caractéristiques sont indiquées sur cet écran, avec des valeurs attribuées aléatoirement par l'ordinateur pour votre personnage. Ces scores sont calculés sur la base d'un jet de 3 dés à six faces pour chaque caractéristique et modifiés selon votre race. Si un tirage se trouve en dessous des valeurs minimales imposées par la classe ou la race, alors un nouveau jet de dé est réalisé. Vous pouvez soustraire des points d'une caractéristique pour les ajouter à une autre, sauf si cela réduit cette caractéristique en dessous de la valeur minimale de race ou de classe. Chaque caractéristique est accompagnée d'une description.

Vous pouvez utiliser le bouton 'Retirer' pour générer de nouveaux scores pour l'ensemble de vos caractéristiques. Vous pouvez tirer au sort vos caractéristiques autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous obteniez une combinaison satisfaisante.

Remarque : Pour les classes de combattants, une valeur de 'Force Exceptionnelle' (18/45 par exemple) est générée par les jets de dés, que vous ayez tiré ou non un 18 à l'origine en Force.

Compétences

Une fois vos scores de caractéristiques établis, vous devez choisir vos compétences. Les types de compétences que vous recevez et leur nombre sont déterminés par votre classe. Un mage, par exemple, doit choisir quels sorts apparaîtront dans son livre de sorts, tandis qu'un voleur doit assigner des points de compétences à ses capacités de voleur. Un guerrier en revanche ne pourra que choisir ses armes de prédilection, mais il recevra plus de points pour cela que les autres classes.

Compétences de voleur

Si votre personnage est un voleur, ou un personnage multi-classé avec des compétences de voleur, vous devez attribuer des points de compétences à vos capacités de voleur. Un voleur dispose au début du jeu de 40 points à répartir entre chaque compétence, puis reçoit 25 points par niveau supplémentaire (Sachant que certains profils de voleur peuvent modifier ces chiffres). Plus d'informations à ce sujet sont disponibles dans le *Second Manuel*.

Sorts

Si votre personnage est un mage ou un sorcier, vous verrez apparaître un écran sur lequel vous pourrez choisir des sorts qui s'inscriront dans votre livre de sort (pour un mage) ou qui viendront s'ajouter à votre savoir (pour un sorcier). Vous disposez également d'un bouton 'Choisir pour moi' qui sélectionnera automatiquement certains sorts, généralement les plus utiles. Si votre personnage est un mage spécialiste, vous devrez alors choisir au moins un sort de votre école de spécialisation.

Quand vous aurez choisi vos sorts, vous serez alors invité à choisir ceux que votre personnage aura en mémoire au début de la partie. Cela vous permettra de démarrer l'aventure sans avoir à d'abord vous reposer.

Compétences d'armes

Tous les personnages reçoivent des points de compétences d'armes. La liste des compétences apparaît, avec à sa droite une description de chacune d'elles. Les personnages peuvent utiliser des armes sans dépenser de points dans celles-ci, mais cela entraîne des pénalités dans les jets de dés lors de son utilisation. Les guerriers, paladins et rôdeurs peuvent acquérir une véritable maîtrise de ces armes en investissant un second point dans une compétence. Grâce à cette maîtrise, ils bénéficient alors pour cette arme d'un bonus supplémentaire aux jets d'attaque et aux dégâts infligés. Seuls les guerriers et certains profils peuvent consacrer plus de deux points dans une compétence d'arme. Les rôdeurs ont également la particularité de débiter le jeu avec deux points gratuits attribués au style de combat 'Deux Armes', ce qui leur permet de manier efficacement deux armes en même temps.

Race ennemie

Les rôdeurs peuvent choisir une 'race haïe'. Face à des ennemis de cette espèce, ils bénéficient d'un bonus spécial de +4 aux jets d'attaque. Vous pouvez choisir votre ennemi racial parmi une liste des monstres que vous êtes susceptibles de rencontrer aux cours de vos aventures sur la Côte des Épées. Choisissez donc celui que vous haïssez le plus.

Aspect

Après avoir choisi ses compétences, vous pouvez personnaliser l'apparence de votre personnage en changeant la couleur de sa peau, de ses cheveux et de ses vêtements. Cliquez sur le bouton indiquant vos couleurs actuelles pour faire apparaître un choix d'autres couleurs pour chaque catégorie. Notez que vous pourrez à tout moment changer la couleur de vos vêtements depuis l'écran d'inventaire une fois la partie démarrée.

Sons

En plus de l'apparence de votre personnage, vous pouvez également choisir un ensemble de voix parmi une liste de propositions, qui sera ensuite utilisé pour les cris de bataille et autres sons émis par votre personnage au cours du jeu. Choisissez l'ensemble de voix que vous préférez dans ce qui vous est proposé.

Nom

Enfin, vous devez donner un nom à votre personnage. Les PNJ utiliseront votre nom pour

s'adresser à votre personnage pendant les dialogues, donc assurez-vous de choisir un nom que vous appréciez. Lorsque vous aurez saisi votre nom, cliquez sur 'Terminé'.

Finition de votre personnage

Après avoir validé votre nom, passez en revue l'ensemble des informations relatives à votre personnage qui sont affichées dans la section du milieu. Vous pouvez à tout moment cliquer sur 'Retour' pour revenir à une étape précédente, mais il vous faudra alors recommencer de zéro les étapes postérieures à celle où vous êtes revenu, y compris l'étape de tirage des caractéristiques si nécessaire.

Si vous êtes satisfait de votre personnage, cliquez sur 'Accepter' pour démarrer votre aventure.

Aperçu de l'Interface : Comment Jouer à Baldur's Gate

L'interface de Baldur's Gate dispose de nombreuses facettes qui ont pour but de faciliter vos parties une fois que vous vous serez familiarisé avec les commandes de base. La plupart des fonctions étant évidentes à utiliser en cours de partie, vous pouvez aussi bien jeter un coup d'œil à ce chapitre maintenant qu'après avoir découvert le jeu, comme vous préférez.

Boutons et commandes de la souris

Bouton gauche : Action

- Sélectionne un personnage ou un portrait. Si un personnage ou un groupe était déjà sélectionné, ce personnage ou ce groupe est désélectionné et le nouveau personnage est sélectionné à sa place.
- Si la touche 'Majuscule' est maintenue tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les divers personnages à l'écran ou sur les portraits, tous ces personnages seront sélectionnés.
- Si la touche 'Ctrl' est maintenue tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur des personnages non-sélectionnés, ces derniers s'ajouteront à la sélection actuelle. Inversement, faire un clic gauche sur un personnage déjà sélectionné l'enlève de la sélection.
- Un double-clic sur un portrait permet de centrer la vue sur ce personnage.
- Appuyer sur les boutons d'action permet de choisir l'action d'un personnage : défendre, parler, attaquer (cliquez sur une arme), etc.
- Lancer des sorts et utiliser les objets une fois qu'ils ont été sélectionnés.
- Sur le terrain, le(s) personnage(s) sélectionné(s) marche(nt) vers l'emplacement désigné.
- En maintenant le bouton gauche enfoncé et en faisant glisser le curseur de la souris sur le terrain ou sur les portraits des personnages, on peut sélectionner plusieurs personnages (cela crée une zone de sélection mobile).
- Cliquez sur un portrait et faites-le glisser vers l'emplacement désiré pour modifier l'ordre de déplacement des personnages ; le portrait s'insère dans l'espace séparant les personnages vers lesquels vous le déplacez.
- Permet de faire ramasser des objets par le(s) personnage(s) actuellement sélectionné(s). Si plus d'un personnage est sélectionné, c'est le premier personnage dans la liste des portraits (le 'leader') qui se dirige vers l'objet et le ramasse.
- Cliquez sur l'horloge en bas à gauche, pour activer ou désactiver le mode pause.

Bouton droit : Information, Annulation d'Actions et Contrôle des Mouvements en Formation

- Un clic droit sur un portrait affiche l'écran d'inventaire de ce personnage.
- Un clic droit sur un objet ou un sort affiche l'écran de description de ce sort ou de cet

objet.

- Un clic droit n'importe où sur le terrain annule l'action en cours - que ce soit une attaque ou le lancement d'un sort.
- Un clic droit sur un monstre, un personnage non-joueur (PNJ) ou un personnage sélectionné permet d'entendre un échantillon sonore (généralement humoristique) de ce personnage ou monstre.
- En maintenant le clic droit appuyé et en déplaçant la souris, on peut modifier l'orientation de la formation du groupe lors d'un déplacement en formation.
- Cliquez avec le bouton droit sur les emplacements d'Armes à Distance pour choisir les munitions à utiliser par l'arme sélectionnée.
- Cliquez avec le bouton droit sur les emplacements de Sorts Rapides pour choisir le sort à afficher dans cet emplacement parmi le répertoire de sorts du personnage.
- Cliquez avec le bouton droit sur les boutons de Formations de Groupe pour choisir un autre type de formation.

Mouvement de la souris : Déplacement de la vue

- La zone de jeu principale défilera vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite si vous déplacez le curseur de la souris vers les bords correspondants de l'écran, que ce soit en mode fenêtre ou en mode plein écran. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées du clavier.

Interface Principale :

Où l'on joue le jeu

Voici l'écran principal qui vous permettra de parcourir le monde de Baldur's Gate. Sur la partie gauche se trouvent plusieurs boutons :



- Retour au jeu
- Carte de la zone
- Journal
- Inventaire
- Archives
- Sorts profanes
- Sorts divins
- Options
- Repos
- Horloge (mettre/enlever la Pause)

Sur la partie droite de l'écran, en dessous des portraits des personnages, se trouvent d'autres boutons :

- Sélectionner tout
- Intelligence artificielle de groupe activée/désactivée
- Outil de sélection (écrans tactiles uniquement)
- Outil d'aide (écrans tactiles uniquement)

Vous pouvez également configurer l'interface principale en fonction de votre style de jeu, en réduisant les parties de l'interface que vous n'utilisez pas fréquemment (ou pour lesquelles vous connaissez les touches de raccourci). En haut des barres à droite et à gauche se trouvent des boutons qui réduisent ces barres. Quand ces menus sont réduits, des boutons correspondants apparaissent en bas à droite et à gauche de l'écran ; ces boutons restaureront les menus. Vous pouvez aussi utiliser la touche 'u' pour cacher entièrement l'interface selon vos besoins. Vous pouvez modifier les touches de raccourci dans la section 'Jeu' de l'écran d'Options, via le bouton 'Personnalisation'.

Zoomer et dé-zoomer

Vous pouvez zoomer avec la caméra afin d'avoir une vue plus précise de l'action en tournant la molette de la souris vers le bas, ou dé-zoomer pour avoir une vue plus large de la zone en tournant la molette de la souris vers le haut.

Pensez à observer votre environnement ; vous pourriez être surpris par ce que vous pourrez y découvrir !

-Oolo

Mettre le jeu en pause

Vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment, soit en utilisant la barre espace du clavier, soit en appuyant sur le bouton d'horloge en bas à gauche de l'écran. Le mode Pause constitue une fonctionnalité importante du jeu, car les combats vont souvent devenir ingérables en temps réel. Quand cela arrive, vous pouvez tout simplement mettre le jeu en pause, donner vos ordres à vos personnages, puis enlever la pause et laisser l'action se dérouler.

Remarque : Pendant les combats vous ne pouvez équiper ou déséquiper des armures. En revanche, vous pouvez tout à fait changer d'armes ou d'objets de protections équipés comme les amulettes, les boucliers, les anneaux ou les manteaux.

La Pause Automatique















Vous pouvez paramétrer le jeu pour qu'il se mette en pause automatiquement en cours de partie. Pour accéder aux options de pause automatique, ouvrez l'écran d'Options, puis les options de Jeu, et sélectionnez la 'Pause Automatique'. En mettant en place davantage de paramètres de pauses automatiques, vous pouvez orienter le jeu vers un système de tour par tour.

Les curseurs d'action

Le curseur change de forme quand il passe au dessus d'objets, de personnages ou de PNJ pour proposer l'action par défaut. Les actions par défaut peuvent être modifiées en faisant un clic gauche sur les boutons en bas de l'interface pour choisir une autre action.

Ainsi, si un curseur donné est sélectionné, il peut être changé en choisissant un autre bouton d'action, ou en faisant un clic droit n'importe où sur l'écran de jeu, ou encore en faisant un clic gauche sur l'écran de jeu, là où le curseur n'aura pas d'effet (par exemple un endroit sans objet ou sur les bordures de l'interface).

Voici les différentes icônes et descriptions des curseurs disponibles en jeu :

	Si ce curseur est actif, vous pouvez sélectionner le personnage, bouton, ou icône.
	Si ce curseur est actif, vous pouvez interagir avec la cible sélectionnée si votre personnage se trouve assez près.
	Indique que le(s) personnage(s) sélectionné(s) se déplaceront jusqu'à ce point.
	Indique que la destination sélectionnée n'est pas accessible actuellement.
	Indique que si vous vous déplacez jusqu'à ce point, vous quitterez la carte actuelle.
	Indique que vous allez ouvrir ou fermer la porte ou l'objet mis en surbrillance.
	Indique que vous pouvez entrer dans une pièce ou un couloir.
	Vous permet de monter ou descendre un escalier pour vous rendre au niveau suivant.
	Vous permet de ramasser des objets au sol ou dans des contenants.
	Indique que le(s) personnage(s) sélectionné(s) vont attaquer la cible sélectionnée.
	Indique que le voleur sélectionné va tenter de crocheter la porte ou le coffre sélectionné, s'ils sont verrouillés.
	Indique que le personnage sélectionné va tenter de désamorcer le piège sélectionné. Vous ne pouvez désamorcer que les pièges que vous avez détecté.
	Indique que le voleur va essayer de voler le personnage ou la créature sélectionné.
	Indique que le personnage va lancer le sort sélectionné à l'endroit ou sur la cible indiqué.



Indique que le personnage, ou le chef de groupe si plusieurs personnages sont sélectionnés, va initier un dialogue avec le PNJ sélectionné.

Le brouillard de guerre

Le champ de vision des personnages est restreint à la ligne de vue. Cela signifie qu'ils ne peuvent voir au-delà de l'angle d'un bâtiment et qu'ils ne peuvent pas non plus voir au travers des murs. Les zones qui ne peuvent être vues restent dans les ténèbres jusqu'à ce qu'elles soient explorées ; les zones explorées qui sont hors de vue seront affichées, mais couvertes d'un voile d'ombres.

Boutons du menu du bas

Selon si vous avez un personnage ou plusieurs personnages sélectionnés, différents jeux de boutons vous seront présentés en bas de l'écran. Il y a 12 boutons qui dépendent d'un personnage sélectionné ; Ils peuvent varier selon la classe du personnage. Utilisez les touches F1 à F12 pour sélectionner rapidement les fonctions correspondantes. À la fin de ce guide se trouve un tableau récapitulatif de toutes les combinaisons de boutons du bas pour chaque classe.

Dialogue

Cela sélectionne le curseur de dialogue qui permet, avec un clic gauche, d'engager la conversation avec une créature amicale ou neutre.

Armes rapides

Ces emplacements correspondent aux emplacements d'armes rapides dans la page d'inventaire. Pour avoir accès à une arme dans ces emplacements il faut donc équiper l'arme dans l'emplacement correspondant de l'inventaire. Un clic droit sur une arme à distance équipée permet de choisir le type de munition à utiliser.

La classe du personnage détermine le nombre d'emplacements d'armes disponibles. Le nombre d'emplacements correspond donc directement aux nombre d'armes équipables dans l'écran d'inventaire (4 pour les guerriers, 3 pour les autres combattants et 2 pour toutes les autres classes).

Boutons spécifiques aux classes

Les boutons suivants sont affichés seulement pour certaines classes.

Détecter les pièges

C'est une fonction que peuvent activer les voleurs et les moines. Si on sélectionne une action autre que le mouvement pour ce personnage, cette fonction prend automatiquement fin. Cette fonction active en même temps la compétence de détection des illusions du voleur.

Larcin

Cela inclut le vol à la tire et le crochetage des serrures, ainsi que le désamorçage des pièges, selon la cible choisie.

Furtivité

Cette capacité regroupe Déplacement silencieux et Se cacher dans l'ombre. Un voleur peut sélectionner cette fonction et devenir presque invisible en cas de succès. Si le voleur est derrière sa cible et qu'il réussit sa prochaine attaque, il effectuera une attaque sournoise qui inflige, selon son niveau, le double, le triple ou le quadruple des dégâts normaux. S'avancer en pleine lumière ou attaquer peut provoquer l'échec du mode furtivité. Les rôdeurs peuvent également utiliser cette compétence, mais ne peuvent effectuer d'attaque sournoise (à l'exception du profil de Traqueur).

Repousser les mort-vivants

C'est une fonction que peut utiliser un prêtre ou un paladin. Ce dernier continuera à essayer de repousser les morts jusqu'à ce qu'une action autre que le mouvement soit sélectionnée. Cette fonction permet d'essayer de 'repousser' les créatures mort-vivantes (en cas de réussite, elles s'enfuient pendant un moment ou sont détruites si le prêtre est suffisamment puissant). Les prêtres maléfiques qui utilisent cette capacité peuvent tenter de prendre le contrôle de certaines créatures mort-vivantes.

Lancer un sort

Cette compétence est disponible pour toutes les classes ayant la possibilité de jeter des sorts, comme les prêtres, les magiciens, les druides, et à hauts niveaux les rôdeurs et les paladins. Cliquer sur ce bouton fait apparaître la liste des sorts mémorisés par le personnage, qui peut alors lancer un sort de cette liste.

Sorts rapides

Ils sont configurés grâce à un clic droit sur un emplacement de Sort rapide. Cela fait apparaître une liste des sorts actuellement en mémoire. Une fois un sort configuré, il est prêt à être lancé en appuyant sur le raccourci clavier approprié ou en effectuant un clic gauche sur l'emplacement désiré.

Chant du barde

Seul le barde peut utiliser cette capacité. Le personnage entamera une chanson qui se poursuivra jusqu'à ce qu'une action autre que le mouvement soit sélectionnée pour ce barde. Tant que la chanson dure, le moral et la chance du groupe sont augmentés.

Utiliser objet

Un clic gauche vous permet d'utiliser les propriétés spéciales des objets que vous avez équipés, comme les capes, anneaux ou casques.

Objets rapides

Chaque personnage dispose de trois emplacements d'objets rapides (bien que certains personnages puissent avoir des emplacements monopolisés en permanence par des bijoux ou de

petits animaux). Cela vous permet d'utiliser rapidement un objet de votre inventaire comme les baguettes et potions. Pour équiper un objet rapide, il faut le glisser dans l'emplacement approprié depuis la fenêtre d'inventaire.

Capacités spéciales

Pour tous les personnages dotés de capacités spéciales (les capacités spéciales de certaines classes ou celles gagnées par vos personnages en cours d'aventure). Si vous cliquez sur ce bouton, cela ouvre une fenêtre avec les capacités spéciales de ce personnage.

Boutons de groupes de personnages

Les boutons suivants sont affichés lorsque plus d'un personnage est sélectionné :

- Défendre
- Dialogue
- Attaquer
- Arrêt
- Formation rapide

Défendre

Cliquer sur ce bouton donne comme consigne au(x) personnage(s) sélectionné(s) de défendre la cible ou périmètre sélectionné en attaquant tout ennemi ciblant cette créature ou entrant ce périmètre.

Dialogue

Cliquer sur ce bouton permet au(x) personnage(s) sélectionné(s) d'entamer un dialogue avec les PNJ amicaux ou neutres. Certains PNJ hostiles peuvent également vous permettre d'entamer le dialogue, mais gardez à l'esprit que pour parler à quelqu'un vous devez en être assez proche, ce qui peut se révéler dangereux pour les aventuriers moins robustes.

Attaquer

Cliquer sur ce bouton donne comme consigne au(x) personnage(s) sélectionné(s) d'attaquer la créature sélectionnée en utilisant les armes qu'ils tiennent en main.

Arrêt

Cliquer sur ce bouton interrompt toutes les actions des membres du groupe sélectionné. Ce bouton est particulièrement utile par exemple si vous vous rendez compte que votre personnage va marcher sur un piège que votre voleur vient de découvrir.

Formation rapide

Les membres du groupe s'organisent dans le même ordre que les portraits, de haut en bas (le premier personnage sera donc en tête de formation). Si le groupe comporte moins de six membres, alors les personnages s'organisent selon la formation choisie à hauteur des emplacements qu'ils peuvent occuper. Vous pouvez faire pivoter la formation en faisant un clic droit et en déplaçant la souris autour du point de destination. Quelques types de formations ont été sélectionnés par défaut.

Les emplacements rapides de formation fonctionnent comme pour les sorts rapides ; pour choisir un autre type de formation, faites un clic droit sur l'emplacement de formation choisi, et sélectionnez la nouvelle formation à utiliser.

Boutons du menu droit



Sélectionner tout : Sélectionne ou désélectionne tous les personnages. Cela inclut les créatures alliées ou invoquées le cas échéant.



Intelligence Artificielle de groupe : Activer ou désactiver cette option va déterminer si les membres du groupes doivent réagir ou non en fonction de leur script de comportement.



Outil de sélection : En jouant sur un écran tactile, utiliser cet outil vous permettra de sélectionner un ou plusieurs personnages avec votre doigt. Cet outil annulera également tout sort actuellement sélectionné ou toute icône d'action activée.



Outil d'aide : En jouant sur un écran tactile, utiliser cet outil vous permettra de mettre en surbrillance les objets avec lesquels vous pouvez interagir. Cela mettra en évidence les coffres, les portes et les objets au sol, ainsi que les points de vie actuels de tous les membres de votre groupe. Sur PC et Mac, vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant sur la touche 'Tabulation' du clavier.



Portraits des personnages : En effectuant un clic gauche sur le portrait d'un personnage, ce dernier est sélectionné. Un clic droit ouvre l'inventaire personnel de ce personnage. Pour changer l'ordre des personnages dans votre groupe, sélectionnez un portrait et faites-le glisser à l'emplacement souhaité.

Remarque sur les portraits des personnages : Sur le portrait, les dégâts infligés à un personnage sont symbolisés par une barre rouge progressive (La partie du portrait qui est normale représente proportionnellement les points de vie qui restent au personnage). Si vous placez le curseur de la souris sur le portrait, vous verrez apparaître les points de vie de ce personnage et son nom. Sur les portraits apparaîtront également des icônes de statut (si un personnage est charmé, immobilisé, etc.) ainsi que l'icône indiquant le passage au niveau supérieur si un de vos personnages a accumulé suffisamment de points d'expérience.

Boutons du menu gauche



Retourner à la partie : Cliquer sur ce bouton vous fera revenir à l'écran de jeu, quel que soit l'écran sur lequel vous vous trouviez. Ce bouton n'a aucun effet si vous vous trouvez déjà sur l'écran de jeu.



Carte de la zone : Ce bouton va ouvrir la carte de la zone actuelle. Depuis cet écran vous pouvez aussi visualiser la carte du monde, mais sans pour autant pouvoir l'utiliser pour voyager. (Pour voyager d'une zone à l'autre, vous devez

déplacer votre groupe vers une sortie de la zone actuelle.)



Journal : Le registre des quêtes et récapitulatifs d'événements sont fréquemment mis à jour dans votre journal afin de pouvoir être consultés par la suite. Cliquer sur ce bouton va ouvrir cet écran et vous permettre de consulter les entrées de journal.



Inventaire : Ce bouton affiche l'écran d'inventaire pour le personnage sélectionné ou, si plusieurs personnages sont sélectionnés, l'écran d'inventaire du premier personnage dans la liste. (Si aucun personnage n'est sélectionné c'est la page d'inventaire du chef de groupe qui s'ouvre.)



Archives : Ce bouton ouvre l'écran d'Archives, qui vous permet d'accéder aux descriptions des caractéristiques du personnage sélectionné, des compétences de classe, TACo, et autres traits. C'est également depuis cet écran que vous pourrez faire progresser en niveau votre personnage s'il a acquis suffisamment de points d'expériences.



Sorts profanes : Ce bouton ouvre le livre de sorts du personnage sélectionné, affichant l'ensemble des sorts de mage connus et vous permettant de choisir ceux que vous souhaitez mémoriser. Notez que ces sorts ne seront pas disponibles à l'utilisation tant que vous ne vous serez pas reposé.



Sorts divins : Ce bouton donne accès aux sorts de prêtre du personnage sélectionné, vous permettant de choisir ceux que vous souhaitez mémoriser. Notez que ces sorts ne seront pas disponibles à l'utilisation tant que vous ne vous serez pas reposé.



Options : Ce bouton ouvre l'écran d'options, où vous pourrez sauvegarder votre partie, recharger une partie sauvegardée, quitter le jeu, ou changer les options graphiques, de sons ou de jeu.



Repos : En sélectionnant la fonction Repos, le temps s'écoulera dans le jeu et vos personnages guériront et récupéreront leurs sorts. Quand le groupe se repose, si vous avez activé l'option 'lancer les sorts de soin pendant le repos' dans le menu d'options, les personnages ayant des sorts de soin mémorisés les utilisent sur les héros les plus gravement blessés. Dans les Options vous trouverez également une fonction intitulée 'repos jusqu'à guérison'. Si vous l'activez, quand vous vous reposerez le temps passera jusqu'à la guérison complète de tous vos personnages. Faites attention ! Si vous avez des quêtes en temps limité, vous pouvez ainsi dépasser votre délai.

Avant de vous reposer, n'oubliez pas de choisir les sorts que vous voulez mémoriser.

- Oolo

Bulles d'information

Les 'Bulles d'Information' sont les petites fenêtres qui apparaissent quand vous placez le curseur de la souris sur un objet pendant un certain temps (ce qui inclut les personnages, les objets, les symboles, etc.) afin d'en obtenir le nom, l'objectif, ou le statut. Pour ouvrir instantanément une bulle d'information, appuyez sur la touche 'Tabulation' de votre clavier tandis que vous maintenez la souris au dessus de votre cible.

Fenêtre de dialogue

Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage sélectionné ; changer de personnage qui participe au dialogue est impossible tant que vous ne quittez pas la fenêtre de dialogue et que vous ne recommencez pas avec un autre personnage. Si plusieurs personnages sont sélectionnés, le personnage situé le plus haut dans l'ordre du classement des portraits sera celui qui entamera la discussion.

Remarque : quel que soit le personnage sélectionné, les ajustements de réaction dépendent du 'leader' du groupe. Le 'leader' est toujours le personnage en tête de liste des portraits, présent sur les lieux.

Plus le leader a de Charisme, mieux c'est.

- Oolo

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 moyenne et grande utilisées pour afficher les dialogues. Vous pouvez changer la taille de la fenêtre de dialogue à tout moment avec les touches 'page précédente' ou 'page suivante' du clavier, ou en appuyant sur les boutons 'Haut' et 'Bas' à droite de la fenêtre de dialogue.

Une barre de défilement se trouve à droite de la fenêtre de dialogue, et vous pouvez l'utiliser vers le haut comme vers le bas. La fenêtre de dialogue utilise un système de menus où il vous suffit de cliquer sur la réplique choisie dans la liste proposée. Selon les ajustements de réaction et le charisme du personnage qui entame la discussion, les informations ou les dialogues ne seront pas les mêmes.

Vous pouvez remonter la barre de défilement pour voir les précédentes conversations à tout moment.

Boutiques, Auberges 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 : Il y a généralement quatre types de chambres dans les auberges que peuvent louer les aventuriers pour se reposer. Cela va des chambres paysannes aux suites de luxe. Plus la chambre est onéreuse, plus vos personnages seront bien installés et récupéreront de points de vie au cours de leur période de repos. Certaines auberges n'ont qu'un choix limité de chambres.



Acheter et vendre : Cet écran se divise en une fenêtre d'achat et une fenêtre de vente. Les objets que l'on peut acheter dans la boutique apparaissent dans la fenêtre d'achat, tandis que les objets de l'inventaire du personnage apparaissent dans la fenêtre de vente. Pour acheter un objet, cliquez dessus dans la fenêtre d'achat avec le bouton gauche de la souris. L'objet sera mis en surbrillance, mais il ne sera pas acheté tant que vous n'effectuez pas un clic gauche sur le bouton 'Acheter' en bas de la fenêtre. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets dont le prix total apparaîtra à côté du bouton 'Acheter'. La fenêtre de vente fonctionne de la même manière mais le marchand peut ne pas vouloir acheter des objets de votre inventaire (ces objets sont alors grisés). Les objets inutilisables par le personnage sélectionné sont affichés en rouge. Ces objets peuvent tout de même être achetés pour être utilisés plus tard ou par un autre membre du groupe.



Boissons et rumeurs : Vous trouverez dans certains endroits des aubergistes et barmans très sympathiques. Dans un bar, on peut trouver aussi bien des liqueurs coûteuses que de la bière bon marché. En commandant une boisson, quelle qu'elle soit, le tenancier peut partager avec vous certaines rumeurs récentes. Attention cependant, votre personnage peut rapidement être saoul en buvant trop.



Voler : Les voleurs peuvent tenter de voler des objets dans une boutique. L'écran de vol fonctionne comme l'écran d'achat et de vente mais aucun argent n'est échangé. Lorsqu'un objet est sélectionné pour être volé, l'ordinateur détermine la réussite ou non de la tentative, en fonction des talents du voleur. En cas de réussite, l'objet est ajouté à l'inventaire du voleur. En cas d'échec, il faut se préparer à voir la garde débarquer (ou pire !).



Donation : En sélectionnant cette option vous pouvez faire un don d'argent à un temple. Un prêtre, après une donation, peut partager avec vous une rumeur. De plus, en fonction du montant offert, cela peut améliorer la réputation du groupe. Il est très utile de donner de l'argent si le groupe a mauvaise réputation.

Plus votre réputation a souffert, plus vous devez donner. Les prêtres ont une très bonne mémoire.

- Oolo



Soins : On peut généralement acheter des soins dans un temple. Un menu apparaîtra sur lequel seront indiqués les services proposés et leur prix. Sélectionnez le service qui vous intéresse puis sélectionnez le personnage qui a besoin d'être soigné.



Identifier : Vous pouvez faire identifier vos objets dans les boutiques et les temples pour un coût de 100 pièces d'or par objet. Si vous ne pouvez sélectionner l'objet dans votre liste, cela signifie que le propriétaire ne peut l'identifier.

Contenants (Coffres, Tables et Boîtes)

Certains objets et contenants peuvent être ramassés et ouverts en cours de jeu. Lorsque vous déplacez le curseur sur ces objets, ils sont mis en surbrillance, en bleu. Un clic gauche vous permet de les ouvrir et de faire apparaître un nouveau panneau en bas de l'écran. Le côté gauche du panneau montre les objets par terre ou dans le contenant et le côté droit est une petite partie de l'inventaire du personnage. Cliquer sur les objets à gauche les déplace dans l'inventaire du personnage. Si l'inventaire est plein, l'objet ne sera pas transféré. Notez que ce processus peut être inversé. On peut déplacer des objets de l'inventaire d'un personnage à un contenant ou même par terre, en effectuant un clic gauche sur les objets situés sur le côté droit du panneau.

Certains contenants peuvent aussi contenir des tas de pièces d'or. Cliquer sur ces tas va ajouter ces pièces au total d'or du groupe.

Se servir des boutons et leviers

En cours de partie, vous devrez utiliser à plusieurs reprises des boutons, des leviers et d'autres instruments similaires. En plaçant votre curseur sur ces instruments, le curseur change de forme. Pour pouvoir les utiliser, vous devez vous trouver près de ces mécanismes, sinon un message apparaîtra pour vous signaler que vous êtes trop loin.

Carte



Un clic gauche sur le bouton de la carte fait apparaître la carte de l'endroit où se trouve(nt) le(s) personnage(s) sélectionné(s). Les zones qui ont été visitées sont dévoilées, les autres sont sombres. Ces cartes peuvent tout aussi bien être un intérieur de donjon qu'un espace extérieur. La position actuelle des personnages est indiquée sur la carte par des points.

Remarque : vous verrez sur votre carte des icônes indiquant les endroits les plus importants dans la zone. Si vous placez votre curseur sur un marqueur, le nom de l'endroit apparaîtra en haut de l'écran. Vous pouvez vous-même inscrire une note sur la carte en effectuant un clic droit à l'endroit voulu.

Carte du monde



Cliquer sur le bouton 'Carte du Monde' depuis la carte de zone permet d'afficher la carte du monde. Une bouclier indique dans quelle région se trouvent vos personnages. Généralement, seules les zones visitées et celles dont vous avez entendu parler apparaissent sur la carte du monde. Les zones que vous n'avez pas encore visitées apparaissent en bleu. Les zones que vous ne pouvez pas encore visiter sont affichées en brun clair. Notez que vous ne pouvez voyager entre les zones que si vous vous trouvez à la

frontière d'une zone et que vous affichez la carte de monde avec l'icône 'Voyage'. Pour vous rendre dans une autre zone, mettez-la en surbrillance et cliquez dessus.

Journal

Les quêtes sont indiquées dans le journal ainsi que les événements majeurs. Le journal compte quatre parties, dont le contenu peut être classé par ordre chronologique ou alphabétique :

Quêtes

Vous trouverez ici toutes les quêtes en cours.

Quêtes accomplies

Quand vous terminez une quête, une note apparaîtra dans cette partie et la quête sera effacée du registre Quêtes.

Journal

Vous trouverez ici des notes sur les événements majeurs liés aux aventures de votre personnage.

Utilisateur

Cette section est votre propre journal personnel. Vous pouvez noter vos propres commentaires grâce au bouton 'Ajouter'.

Inventaire



On peut accéder à l'écran d'inventaire d'un clic gauche sur le bouton d'inventaire ou d'un clic droit sur le portrait du personnage. Le centre de l'écran est occupé par la représentation en pied du personnage. Au bas de l'écran, vous trouverez l'inventaire personnel du personnage et son encombrement. Vous pouvez sélectionner des objets et les faire glisser afin d'équiper la représentation du personnage ou au contraire lui retirer des équipements. Les

objets peuvent être donnés à d'autres personnages en les faisant glisser sur leurs portraits. Un double-clic gauche sur un empilement d'objets permet de retirer un objet de la pile. Les objets superposables peuvent être empilés de nouveau en les faisant glisser les uns sur les autres. Les objets placés dans les emplacements au 'sol' seront 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 est également indiquée sur cette page.

Les objets illuminés de bleu sont magiques mais n'ont pas été identifiés. Le rouge indique que l'objet n'est pas utilisable par le personnage.

Encombrement

Chaque personnage ne peut porter qu'un certain poids, qui est déterminé par sa Force. La charge actuellement supportée par le personnage est indiquée près de son inventaire personnel. Tout excès de poids ralentit le personnage et peut même l'immobiliser selon l'excédent.

Inventaire du personnage en pied

Il y a 16 emplacements distincts qui peuvent recevoir un équipement : heaume, armure, bracelets, cape, amulette, anneau droit, anneau gauche, gantelets, bottes, jusqu'à 4 armes rapides (main droite), le carquois (trois jeux de munitions maximum) et l'emplacement du bouclier (Main gauche).

Remarque importante : vous pouvez également placer une arme dans l'emplacement du bouclier. Votre personnage combattra alors avec deux armes. Cependant s'il n'a pas la compétence de combat à deux armes, il sera soumis à de sérieuses pénalités à ses jets d'attaque pour sa main principale et sa main secondaire.

Dans certaines circonstances, une bonne attaque est la meilleure des défenses.

- Elminster

Un crayon bien taillé est quelquefois plus redoutable qu'une épée, pour ma part.

- Oolo

Emplacement des armes en main

Les armes placées dans les emplacements d'armes en main déterminent quelles sont les attaques rapides possibles. C'est en fait une sorte de cartouchiere d'armes disponibles, qui peut contenir, pour un mage, une dague ou, pour un guerrier, une arme contondante contre les mort-vivants, un arc pour les attaques à distance et une arme tranchante pour le corps à corps. Quand une nouvelle arme est placée dans un de ces emplacements, une nouvelle attaque rapide apparaît pour le personnage, au bas de l'écran principal. On ne peut posséder qu'un seul arc ou qu'une seule arbalète à la fois.

On peut s'équiper d'un bouclier si aucune arme à deux mains n'occupe un emplacement d'arme en main. S'il y a une arme à deux mains dans un de ces emplacements, on ne peut s'équiper d'un bouclier et le message 'Arme à deux mains équipée' apparaît. Un message similaire apparaît si un personnage équipé d'un bouclier tente de placer une arme à deux mains dans un de ses emplacements d'armes rapides : 'Deuxième main utilisée'.

Emplacements d'objets rapides

Ces emplacements peuvent être utilisés pour tenir prêts différents objets (des potions, par exemple). Au cours des combats, on peut facilement accéder à ces objets (comme pour les 'Armes en main' ci-dessus).

Inventaire personnel

C'est votre 'sac à dos'. Vous ne pouvez porter que 16 objets différents, ou groupes d'objets différents, quel que soit votre encombrement.

Fenêtre de propriétés des objets

En effectuant un clic droit sur un objet, la fenêtre de propriétés de l'objet s'ouvre. On y trouve l'icône représentant l'objet, sa description et son dessin. Les personnages dotés de 'Connaissances' élevées peuvent automatiquement identifier certains objets magiques. Si un tel objet n'est pas encore identifié, un bouton vous permettra de tenter de le faire par magie, avec un parchemin ou un sort. On peut boire des potions à partir de cette page, mais l'effet ne sera pas visible avant d'être retourné sur l'écran de jeu. Si l'objet est un parchemin, les magiciens auront la possibilité de le copier dans leur livre de sorts. Certains objets magiques peuvent même avoir des 'capacités' spéciales qui peuvent être accessibles depuis cette page (comme la possibilité de configurer les pouvoirs magiques de l'objet).

Plus d'un mage a gâché sa vie à rechercher des parchemins pour compléter sa collection de sorts.

- Volo

Ne sous-estimez pas l'avantage d'accroître ses connaissances.

- Elminster

Apparence du personnage

Cliquer sur les cases colorées permet de faire apparaître une palette afin de modifier les couleurs des vêtements. Vous pouvez les changer n'importe quand.

Bourses et étuis à parchemins

Ces objets peuvent être découverts en aventure ou achetés dans des boutiques. On peut y stocker de nombreux parchemins et gemmes pour libérer de la place dans l'inventaire. Pour s'en servir, il suffit d'effectuer un clic droit sur l'objet puis d'appuyer sur le bouton 'Ouvrir' pour passer à l'écran suivant. À partir de là, vous pouvez déplacer vos gemmes et vos parchemins entre la colonne de droite et la colonne de gauche. Cela permet de déplacer vos parchemins ou vos gemmes de l'inventaire à une bourse ou un étui et réciproquement. Vous pouvez également faire un clic gauche sur une gemme ou un parchemin, déplacer l'objet au-dessus du réceptacle et lâcher le bouton.

Archives d'un personnage et écrans associés

La page d'archives d'un personnage indique toutes les caractéristiques et capacités importantes du personnage sélectionné.

Classe jumelée

Seuls les humains ont accès à ce bouton ; À partir du 2ème niveau, il leur est possible de choisir une classe jumelée. Quand vous choisissez une classe jumelée, apparaît un nouvel écran d'interface où vous pourrez choisir la nouvelle classe de votre personnage. Les paladins, les sorciers, les moines, les barbares et les bardes ne peuvent choisir une classe jumelée. Le personnage doit avoir un score de caractéristique d'au moins 15 dans la caractéristique principale de sa classe d'origine, et d'au moins 17 dans la caractéristique principale de sa nouvelle classe (par exemple, un voleur souhaitant devenir un mage doit avoir au moins 15 en Dextérité et au moins 17 en Intelligence).

La page de classe jumelée est similaire à celle de la création d'un personnage. Choisir une seconde classe revient en fait à créer un nouveau personnage. Un personnage à classe jumelée débute avec les capacités et les restrictions de sa nouvelle classe au 1er niveau bien qu'il conserve les points de vie accumulés dans son ancienne classe. Après avoir sélectionné une classe jumelée, un personnage ne peut utiliser que les capacités de sa nouvelle classe jusqu'à ce qu'il atteigne un niveau supérieur à son ancienne classe. Il pourra alors utiliser librement les capacités des deux classes. Il ne pourra en revanche plus jamais progresser dans sa classe d'origine mais uniquement dans la nouvelle.

Remarque : vous n'avez droit qu'à un seul profil dans Baldur's Gate. Quand vous créez un personnage, vous pouvez choisir son profil. Quand vous prenez une classe jumelée, vous NE pouvez PAS choisir un nouveau profil.

Niveau supérieur

Ce bouton est grisé jusqu'à ce que le personnage accumule assez de points d'expérience pour gagner un niveau (indiqué sur le portrait par le symbole '+'). Quand on appuie sur le bouton

'Niveau supérieur', un écran du même nom apparaît. Pour un voleur ou un moine, il faut répartir des points entre les différentes compétences de voleur. Les sorciers doivent choisir leurs nouveaux sorts connus. Si un nouveau point de compétence est disponible, il doit être attribué à une compétence martiale. Ce qui a changé est également indiqué sur l'écran de passage au niveau supérieur. Les modifications apportées à votre JACo, à vos jets de sauvegarde, etc. seront ainsi signalées après avoir monté de niveau.

Informations

Cette page vous permet de comparer vos différents personnages en jeu, y compris le nombre de victimes à leur actif et leur arme favorite.

Reformer groupe

Cet écran vous permet de retirer des personnages de votre groupe.

Personnaliser

Cette page vous permet de modifier l'apparence d'un personnage, sa voix, sa biographie, la couleur de ses vêtements ou ses consignes (le code informatique qui détermine ses attitudes/réactions face à différentes situations). Chaque consigne est accompagnée d'une description de ses effets.

Exporter

Cela vous permet de sauvegarder votre personnage sur votre ordinateur afin de l'utiliser dans des parties multijoueurs ou une nouvelle partie. Le statut actuel du personnage sera sauvegardé ainsi que ses points de vie, son niveau, ses points d'expérience, sa classe, son inventaire, etc.

Écrans de sorts des prêtres et des mages

Les sorts connus par votre magicien ou votre prêtre sont indiqués sur la partie supérieure. Si vous effectuez un clic droit sur l'icône d'un sort, une fenêtre apparaîtra, qui comportera la description du sort. Pour mémoriser un sort, effectuez un clic gauche dessus. Le sort apparaît alors en bas, dans la zone 'mémorisé', mais il restera grisé (inutilisable) tant que le personnage ne se sera pas reposé. Chaque fois que le lanceur de sort se reposera il mémorisera les sorts dans cette zone. Si la zone de sorts mémorisés est pleine et que vous souhaitez mémoriser un autre sort, faites un clic gauche sur l'un des sorts mémorisés qui disparaîtra alors de la zone.

Remarque : pour les sorciers, seuls les sorts connus sont indiqués. Les sorciers utilisent un système de points de magie et n'ont pas besoin de mémoriser les sorts.

Options

Cet écran vous permet de sauvegarder, charger ou quitter votre partie, ainsi que configurer les options graphiques, de sons ou de jeu.

Sauvegarder, Charger et Quitter

Ces boutons vous permettent de sauvegarder vos parties sur votre disque dur, d'abandonner votre partie et charger une partie préalablement enregistrée, et de revenir au menu principal.



Image

Luminosité et Contraste vous permettent d'ajuster la luminosité et le contraste de l'affichage. Vous pouvez également choisir entre jouer en mode plein écran ou fenêtré.

Son

Ce menu vous permet de régler le volume des divers sons du jeu de manière indépendante. Aller dans les 'Sons des personnages' vous permet

d'activer ou de désactiver certains sons liés à des effets spécifiques et détermine à quelle fréquence vos personnages répondent verbalement à vos ordres.

Jeu

Personnalisation

Ce bouton permet de modifier les raccourcis clavier utilisés en jeu. Les raccourcis par défaut sont listés à la fin de ce guide. (Vous pouvez associer des touches de raccourcis supplémentaires aux sorts ; le jeu n'assigne pas de touches de raccourcis par défaut pour ces éléments.)

Délai d'affichage des astuces

Ce paramètre permet d'ajuster la vitesse à laquelle apparaissent les bulles d'information. La partie gauche de la barre indique une fréquence courte. Remarque : vous pouvez toujours faire apparaître instantanément une bulle d'information en appuyant sur la touche tabulation.

Vitesse de défilement à la souris

Cette option permet de régler la vitesse à laquelle le décor défile quand la souris est au bord de l'écran.

Vitesse de défilement au clavier

Cette option permet de régler la vitesse à laquelle le décor défile en utilisant les touches fléchées du clavier.

Difficulté

Cela vous permet de doser la difficulté du jeu en ajustant des paramètres masqués du jeu.

Afficher/Masquer personnage

Cette option permet à vos personnages d'être toujours visibles, même au travers d'obstacles

qui les cacheraient en temps normal. Si cette option est désactivée, un personnage derrière un obstacle ne sera visible que si vous passez la souris dessus ou sur son portrait.

Climat

Activez cette option pour voir les effets climatiques comme la pluie ou la neige.

Effets sanglants

Cela active ou désactive les gerbes de sang et les animations 'excessives' accompagnant des animations liées à des dommages massifs ou des morts violentes en jeu.

Infravision de groupe

Activez cette option si vous souhaitez bénéficier de l'infravision à tout moment tant qu'un membre du groupe en est doué. Si cette option est désactivée, vous ne pourrez bénéficier de l'infravision que si uniquement les personnages doués d'infravision sont sélectionnés.

Repos jusqu'à guérison

Activez cette option pour lancer des sorts de soins pendant le repos, et ce jusqu'à guérison complète des personnages. Si cette option est désactivée, les sorts de soins ne seront lancés qu'une fois et la période de repos restera minimale.

Remarque : Sélectionner l'option de repos jusqu'à guérison peut avoir pour effet une durée de repos supérieure à 8h, puisque les sorts de soins seront re-mémorisés et relancés si nécessaire.

Faites attention aux attaques surprises à l'endroit où vous vous reposez, mon ami. Les bandits et les loups ne se préoccupent pas de vos blessures ; en fait ils préfèrent même vous savoir blessés.

-Oolo

Feedback

Cela vous permet de modifier la fréquence d'apparition des marqueurs et des indicateurs dans le jeu et active ou désactive les différents messages qui s'affichent à l'écran au cours du jeu.

Pause automatique

Cette option vous permet de définir divers paramètres pour mettre automatiquement le jeu en pause. Utiliser ces options permet d'orienter le jeu vers un système de tour par tour.

Informations diverses

En plus des contrôles et écrans expliqués ci-dessus, les informations suivantes peuvent vous être utiles.

Fatigue

Un personnage peut agir au maximum de son efficacité pendant une durée en jeu de 24 heures (2 heures en temps réel). Après cela, il commencera à se plaindre et subira des

pénalités. Toutes les 4 heures au-delà des 24, il subira une pénalité cumulative de -1 à sa chance (-1 à tous ses jets). Dès que le personnage se repose, toutes les pénalités disparaissent.

Le sort de 'Hâte' fatigue terriblement. Courir tout le temps n'est jamais bon.

- Oolo

Mais un sort de Grande Hâte n'aura pas cet effet.

- Elminster

Ébriété

S'il boit trop de boissons alcoolisées, le personnage risque d'être ivre. Un personnage moyen peut consommer 5 boissons alcoolisées avant d'être ivre, mais cette quantité peut varier selon la Constitution de ce personnage. Un personnage ivre bénéficie d'un bonus à son moral mais encaisse des pénalités à sa Chance. Plus le personnage est ivre, plus ces pénalités/bonus sont importants. Les effets de l'ivresse diminuent avec le temps.

Infravision

Certains personnages et créatures sont dotés de l'infravision qui permet de mieux voir dans le noir grâce à la chaleur dégagée par les êtres et les choses. Un personnage qui n'en est pas initialement doté peut bénéficier de l'infravision grâce à des objets ou des sorts. Dans le noir, les créatures révélées par l'infravision vont sembler 'briller' d'une lueur rouge. Notez qu'en dehors de faire apparaître les créatures en rouge cette capacité n'a aucun effet sur le jeu.

Effets du port des armures

Un personnage à classe jumelée ou un personnage multi-classé dont une des classes impose une restriction sur le port des armures (voleur, magicien, etc.) peut voir son menu d'options modifié s'il revêt une armure interdite par une de ses classes. Plusieurs boutons au bas de l'écran peuvent être grisés selon ce que porte le personnage. Un mage pourra mémoriser des sorts s'il porte une armure, mais il ne pourra tout simplement pas les utiliser tant qu'il porte l'armure.

Parties multijoueurs

Le jeu multijoueurs est identique au jeu avec un seul joueur, tout du moins en ce qui concerne son contenu. La principale différence réside dans le nombre de joueurs. Dans une partie à un seul joueur, vous créez un personnage et un maximum de cinq autres PNJ rejoignent votre groupe au cours de la partie. Ils sont alors des personnages qui se trouvent complètement sous votre contrôle. Dans une partie multijoueurs, 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.

Il est nécessaire ici de définir quelques termes. Le leader est le joueur qui contrôle certains éléments tels que les autorisations nécessaires pour rejoindre la partie, le type de personnages pouvant être utilisés en jeu et les caractéristiques de ces personnages (en terme de jeu - voir les Permissions, ci-dessous). Le leader peut contrôler un ou plusieurs personnages en jeu et peut attribuer des personnages à des joueurs. Le serveur est l'ordinateur (généralement celui du leader, mais pas obligatoirement) qui coordonne les différents aspects du jeu des machines de chaque joueur. Un joueur est une personne contrôlant au moins un personnage du jeu. Un personnage est un alter ego, équivalent aux personnages du jeu avec un seul joueur, qui est contrôlé par un joueur en partie multijoueurs.

Pour commencer

Lorsque vous commencez une partie multijoueurs (aussi appelée session), vous verrez apparaître un écran de connexion dans lequel vous devez choisir le protocole utilisé pour communiquer entre les différents ordinateurs qui est par défaut TCP/IP. (Note : les joueurs utilisant d'autres plateformes de jeu, Android ou iPad, peuvent être susceptibles d'utiliser d'autres protocoles de connexion.)



TCP/IP

Un écran de connexion apparaîtra, dans lequel vous pourrez taper l'adresse de l'hôte auquel vous voulez vous connecter. Vous serez alors connecté à cette session si elle est accessible. Sur les réseaux locaux, le protocole TCP/IP est doté d'une fonction d'auto-détection qui configure automatiquement les parties.

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 des personnages (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 des personnages. Lorsque des joueurs 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 l'écran de permissions, décrit plus bas).

Arbitrage des personnages



L'écran d'arbitrage des personnages est l'endroit où les joueurs se voient affecter le contrôle des emplacements de personnages et créer les personnages qu'ils joueront au cours de la partie. Depuis cet écran, le leader contrôle également les autorisations et les autres options du jeu. Le joueur qui sert de serveur est initialement nommé leader du groupe. En tant que tel, il a la possibilité d'attribuer des emplacements de personnages aux joueurs de la session. Pour cela, il doit effectuer un clic gauche

sur les emplacements de nom de joueurs, après quoi un panneau apparaîtra avec le nom de tous les joueurs du jeu. Le contrôle d'un emplacement peut être affecté à n'importe quel joueur. Sur l'écran d'arbitrage de personnage, un personnage peut être affecté à un emplacement par le joueur qui contrôle cet emplacement. Il suffit pour cela de cliquer sur le bouton Créer un personnage pour en créer un ou en importer un déjà créé.

Le protagoniste

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

multijoueurs est le premier emplacement de personnage dans l'écran d'arbitrage.

Les personnages

Les personnages dans une partie multijoueurs peuvent être créés ou importés dans le jeu grâce au bouton 'Importer'. Un personnage est créé sur les mêmes écrans que pour une partie à un seul joueur. Cette création est soumise aux restrictions définies par le leader dans le sous-menu Permissions.

Dès lors que vous avez créé un personnage, vous pouvez le modifier en cliquant sur le nom du joueur, ce qui a pour effet d'afficher une fenêtre dans laquelle vous pouvez créer, supprimer, importer ou exporter un personnage (les options créer et importer ne seront toutefois disponibles qu'après suppression du personnage, et les options supprimer et exporter que si un personnage occupe l'emplacement).

Quand un joueur est satisfait par le personnage créé ou importé, il clique sur l'icône de validation à droite de l'emplacement du personnage, pour 'verrouiller' le personnage et empêcher toute modification. Si un joueur veut modifier un personnage, ce dernier doit être 'déverrouillé' en appuyant à nouveau sur cette même icône.



Permissions

Bien que le leader et les joueurs de la session puissent tous consulter l'écran des permissions, seul les joueurs ayant reçu les droits de leader peuvent les modifier. Le leader peut affecter ces droits à tous les joueurs qu'il choisit. Les autorisations déterminent ce que peuvent faire les joueurs en jeu. Les autorisations disponibles, de la gauche vers la droite de l'écran, comprennent :

- La possibilité de modifier les personnages
- La possibilité de dépenser l'or du groupe / d'acheter des objets
- La possibilité de déclencher un changement de zone (voyage dans le monde)
- La possibilité d'initier un dialogue
- La possibilité de voir la feuille des autres personnages
- La possibilité de mettre le jeu en pause
- La possibilité de modifier les permissions ou de retirer des joueurs du groupe (autorisations de leader)

Options d'import

Sur la page des autorisations, le leader peut définir les options d'import en cliquant sur le bouton 'Options'. Cela fait apparaître une fenêtre avec trois réglages : 'Caractéristiques',

'Caractéristiques et expérience' (niveau et points d'expérience) ou 'Caractéristiques, expérience et objets'. En choisissant un de ces réglages, le leader limite le type de personnages qui peuvent participer à la session à partir d'un jeu à un seul joueur ou à partir d'autres sessions multijoueurs. Vous pouvez également sélectionner en option le fait d'afficher les dialogues sur tous les ordinateurs, quelque soit le joueur qui a initié ce dialogue.

Écouter les demandes d'admission dans la partie

Sur la page des permissions, vous trouverez le bouton 'Écouter les demandes d'admission dans la partie', qui permet au leader de prêter attention aux demandes de joueurs voulant rejoindre la session ou de désactiver les requêtes s'il y a suffisamment de joueurs dans la partie. Le leader peut, par exemple, ne vouloir qu'un seul ou deux joueurs dans sa partie. Le fait d'être sollicité constamment peut alors devenir ennuyeux. Une des facettes intéressantes du mode multijoueurs réside dans le fait que le joueur créant la session peut décider de jouer en solo, l'avantage étant qu'il peut ainsi créer tous les personnages de son groupe.

Remarque : même si nous avons spécialement incorporé cette option en raison d'une forte demande, nous vous recommandons de disputer une partie avec des PNJ dans le groupe, qui auront davantage de personnalité.

Commencer une partie multijoueurs

Quand tous les joueurs ont validé leur personnage, le bouton 'Terminé' sera activé sur l'ordinateur du leader qui n'a plus qu'à cliquer dessus pour commencer la partie.

Changer les options et les permissions



Dans un jeu multijoueurs, les écrans Arbitrage des personnages et Permissions de joueurs sont accessibles à partir du menu gauche. On les utilise comme indiqué ci-dessus.

Disputer une partie multijoueurs

Discuter

Les joueurs peuvent discuter entre eux dans la fenêtre de discussion. Pour entrer un message, effectuez un clic gauche sur la zone de saisie et tapez votre texte. Pour adresser le texte à un personnage spécifique (et uniquement à ce personnage) tapez le nom du joueur correspondant suivi de deux points (':'), puis le message. Seul ce joueur sera en mesure de voir votre commentaire.

Dialogues et boutiques

Certains personnages dans Baldur's Gate ne mettront pas le jeu en pause si on s'adresse à eux. Cela signifie que, quand vous entamerez la discussion avec eux, vous serez le seul à pouvoir voir le dialogue. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer. Généralement, ces personnages sont les habitants d'une ville, les marchands et tous les PNJ qui n'ont pas une

grande importance. Les personnages mettant le jeu en pause sont cruciaux pour l'intrigue centrale.

Autres informations

Lorsque vous participez à un jeu multijoueurs, gardez à l'esprit les remarques suivantes :

Asynchrone

Baldur's Gate est un jeu asynchrone. Si vous jouez avec quelqu'un dont l'ordinateur est très proche, vous risquez de voir des événements différents sur chaque système. Souvenez-vous que, même si les choses se déroulent différemment, le résultat est toujours le même.

Zone explorable

En mode multijoueurs, vous ne pouvez explorer qu'une zone à la fois. Les personnages en jeu ne peuvent s'étendre que dans une seule zone au-dessus du sol. Bien qu'ils puissent entrer individuellement dans des bâtiments et des zones souterraines, ils ne peuvent pas se diriger vers d'autres zones au-dessus du sol tant que tous les personnages ne se trouvent pas à la limite de la zone et prêts à continuer. Si cela se produit, vous aurez un message disant que 'Vous devez réunir votre groupe avant d'aller plus loin'.

Or du groupe

Tout comme pour une partie à un seul joueur, l'or est partagé entre les membres du groupe.

Expérience partagée

Tout comme pour une partie à un seul joueur, les points d'expérience sont partagés équitablement entre tous les membres du groupe.

Le leader est responsable

Au cas où cela n'aurait pas été clair jusque là, le leader contrôle tout ce que peuvent faire les joueurs dans la partie. Il peut même les éjecter et réattribuer leurs personnages à d'autres joueurs. Assurez-vous que le leader joue le même style de jeu multijoueurs que vous. Si vous voulez un jeu où sont utilisés des programmes de triche, rejoignez ce type de jeu ou créez-le. Si vous voulez un jeu normal, sans personnages édités ou piratés et sans joueurs incapables de jouer en équipe, vous devrez trouver les personnes adéquates.

Les mods utilisateurs

Si un joueur de la session utilise un mod particulier créé par un utilisateur, tous les joueurs de la session doivent également l'utiliser.

Les commandes iPad

Si vous jouez à Baldur's Gate sur un iPad, un certain nombre de commandes vont fonctionner différemment du fait de l'utilisation d'un écran tactile au lieu d'une souris. On peut définir comme règles générales :

- Toute action réalisée avec un clic gauche peut être réalisée en appuyant sur l'écran.
- Toute action réalisée en faisant un clic gauche et en faisant glisser se fera tout simplement par glissement sur l'écran avec le doigt.
- Toute action nécessitant un clic droit peut être réalisée en gardant le doigt appuyé sur l'écran.
- Zoomer et dé-zoomer se fait comme pour toutes les applications iPad en 'pinçant' l'écran.

Par ailleurs, vous avez deux boutons en bas à droite de l'écran, 'outil de sélection' et 'outil d'aide', qui ont été conçus spécifiquement pour les utilisateurs iPad :

Outil de sélection

Après avoir sélectionné cet outil, la prochaine tape sur l'écran va permettre de réaliser une sélection. Autrement, taper sur l'écran déplace les personnages sélectionnés à l'emplacement indiqué.

Outil d'aide

Sélectionner cet outil va brièvement mettre en surbrillance tous les objets dans l'écran qui peuvent être manipulés, comme les coffres, portes, ou objets au sol. Les points de vie actuels des membres de votre groupe seront aussi affichés au dessus de leur tête. (les utilisateurs de PC et Mac peuvent réaliser cette même action avec la touche Tabulation.)

Touches de Raccourcis

Raccourcis d'écrans

Écran	Raccourci par défaut
Inventaire	I
Archives	R
Retour au jeu	G
Journal	J
Carte	M
Sorts de mage	W
Sorts de prêtre	P
Options	O
Arbitrage des personnages	C

Raccourcis d'actions

Action	Raccourci par défaut
Chargement rapide (charge la sauvegarde rapide la plus récente)	L
Afficher/masquer l'interface	H
Afficher/masquer l'interface droite	U
Fenêtre de dialogue	D
Localisation	X
Sauvegarde rapide	Q
Activation de l'Intelligence Artificielle	A
Afficher/masquer l'interface gauche	Y
Repos	S
Bulles d'information/outil d'aide	Tabulation

**Le Seigneur du Meurtre périra,
Mais dans sa chute il engendrera une lignée de
mortels
Qui sèmeront le chaos sur leur passage.
Ainsi parle le sage Alaundo**

*Hmm... Je ne me rappelle pas avoir écrit ça...
- Oolo*

© 2012 Overhaul Games, a division of Beamdog. © 2012 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dungeons & Dragons, D&D, the Forgotten Realms, Baldur's Gate, Wizards of the Coast and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. © 1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of Bioware Corp. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.