

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	3
Contenu de ce manuel.....	3
L'histoire	3
Le jeu	4
Le fichier LisezMoi	4
Installation du jeu.....	4
Configuration requise.....	5
Sauvegarde et chargement	5
Les lieux et les personnages	6
Villes et cités	6
Les Marches d'argent	6
Haute-Colline	6
L'Anauroch	7
Les Cités flottantes de Nétheril	7
Personnages du jeu.....	8
Maître Drogon	8
Katriana Dorovnia.....	8
Aventuriers.....	9
Dorna Prisepîge	9
Xanos Messarmos	9
Deekin Chantecailles	9
Les adversaires	10
Méduses.....	10
Basilics	10
Gorgones	11
Dragonnets.....	11
Dragons féériques et pseudo-dragons	11
Sphinx	12
Formiens.....	12
Scorpius.....	12

Le manuel des joueurs	13
Classes de prestige.....	13
Archer-mage.....	13
Assassin	14
Chevalier noir.....	15
Eclaireur Ménestrel.....	16
Maître des ombres	18
Changement d'alignement.....	19
Nouvelles compétences	20
Nouveaux dons.....	22
Nouveaux sorts.....	29
Les armes.....	37
Projectiles à impact	37
Nouveautés de l'éditeur	38
Appendice sorts.....	40
 Index	 42
Crédits	44
Support technique.....	51

INTRODUCTION

N*everwinter Nights*TM poursuit sa révolution des jeux de rôles épiques avec l'extension *Shadows of Undrentide* et ses nouveautés en matière de classes de prestige, monstres, armes, dons, compétences et sorts !

Plongez-vous dans cette nouvelle aventure solo, qui vous propose plus de 20 heures de jeu. Les maîtres du donjon peuvent créer des environnements encore plus riches avec trois nouveaux terrains ainsi que des améliorations qui apportent encore plus de profondeur aux éléments d'origine. A l'aide des nouveaux assistants de l'éditeur *Neverwinter Aurora*, élaborer votre intrigue, posez des pièges à projection et créez des conversations avec des personnages non-joueurs.

Contenu de ce manuel

Ce manuel présente les modifications qui ont été apportées aux règles ainsi que les nouvelles caractéristiques, dont des compétences, des dons, des sorts et des armes. Si nécessaire, reportez-vous au manuel de *Neverwinter Nights*, au *Manuel des Joueurs*, au *Guide du Maître du donjon* ou au *Manuel des Monstres Dungeons & Dragons*®, disponibles dans les librairies et magasins de jeux.

L'histoire

Au fin fond des Marches d'argent, niché sur cette frontière et loin de la cité de Padhiver, vit le très respecté Maître Drogan. Après des dizaines d'années de quête et d'exploits, ce mage nain transmet désormais sa sagesse aux étudiants qui souhaitent repousser leurs limites.

Au fur et à mesure des leçons, de nouvelles énigmes se posent, de nouveaux monstres féroces peuplent les récits, visiblement embellis par l'anticipation d'une sorte d'initiation. Quelle sage conclusion tirerez-vous de la prochaine leçon énigmatique ? Dans quelle aventure périlleuse vous lancerez-vous lors de votre prochaine quête ?

LE JEU

Le fichier LisezMoi

Le CD-ROM du jeu *Neverwinter Nights Shadows of Undrentide* comprend un fichier LisezMoi, qui contient lui-même le contrat de licence et des informations mises à jour sur le jeu. Nous vous recommandons vivement de consulter ce fichier pour être au courant des dernières modifications apportées à ce manuel après son impression.

Pour lire ce fichier, double-cliquez sur le répertoire *Neverwinter Nights* de votre disque dur (en général C:\NeverwinterNights\NWN\docs\SoULisezMoi). Vous pouvez également l'ouvrir en cliquant d'abord sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows®, puis sur Programmes, *Neverwinter Nights* et fichier SoULisezMoi.

Installation du jeu

Lancez Windows® 98/Me/2000SP2/XP. Fermez toutes les autres applications.

Remarque : *Neverwinter Nights* doit être installé sur votre ordinateur pour que vous puissiez installer *Shadows of Undrentide*.

Insérez le CD-ROM de *Shadows of Undrentide* dans votre lecteur de CD-ROM.

Si l'exécution automatique est activée, un écran titre doit apparaître. Cliquez sur le bouton Installer. Si cette option n'est pas activée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows®, puis sur Exécuter... Tapez alors D:\Setup et cliquez sur OK. Remarque : si votre lecteur de CD-ROM est représenté par une autre lettre que D, utilisez la lettre appropriée.

Ensuite, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation de *Shadows of Undrentide*. Une fois le jeu installé, vous pourrez choisir de consulter le fichier LisezMoi ou de lancer directement le jeu.

Remarque : comme pour le jeu d'origine, le CD-ROM de jeu de *Neverwinter Nights* doit être inséré dans votre lecteur pour que vous puissiez jouer.

Configuration requise

Système d'exploitation :	Windows® 98se/Me/2000SP2/XP
Microprocesseur :	500 MHz (1Ghz recommandé)
Mémoire :	128 Mo RAM (256 Mo recommandé)
Espace libre requis sur le disque dur :	1,2 Go
Lecteur de CD-ROM :	24X
Carte graphique :	carte graphique de 32 Mo, ATI: Radeon 7000 et plus, NVIDIA : TNT2 et plus, SiS : Xabre (64 Mo et plus recommandé)
Son :	Carte son certifiée DirectX®
Multijoueurs :	réseau local avec protocole TCP/IP ou connexion internet établie (modem 56 Ko/s ou supérieur requis)
DirectX® :	DirectX® version 8.1 (inclus) ou supérieure

*Indique que les périphériques concernés doivent être compatibles avec DirectX® 8.1 ou version supérieure.

Sauvegarde et chargement

La méthode de sauvegarde et de chargement de *Shadows of Undrentide* est exactement la même que celle utilisée dans *Neverwinter Nights*.

LES LIEUX ET LES PERSONNAGES

Villes et cités

Au cours de votre périple, vous traverserez de nombreuses contrées des Royaumes Oubliés, de la Côte des Épées Septentrionale à la Frontière Sauvage. Les villes et régions énumérées ci-dessous comptent parmi les plus importantes du jeu.

Les Marches d'argent

Les Marches d'argent désignent une vaste région sauvage du nord, plus communément appelée la Frontière Sauvage. Elle couvre un petit nombre de grandes villes disposant d'une défense solide et de nombreuses villes et villages plus petits tout aussi bien défendus. Les habitants des régions plus "civilisées" du sud considèrent la région comme une terre sauvage peuplée de barbares et de monstres. Ceux qui y habitent n'y voient que beauté et promesses, sans pour autant nier l'obstacle que peuvent constituer son climat rigoureux et ses innombrables monstres.

Haute-Colline

Haute-Colline est l'une des "Villes libres" des Marches d'argent. Fondées il y a peu par des anciens soldats des armées du Zhentarim, ces villes sont vues d'un oeil suspicieux par les territoires voisins qui connaissent bien l'histoire expansionniste de Zhent. Les habitants des Villes libres affirment qu'ils sont ravis de ne plus subir le joug du Zhentarim et souhaitent se construire une nouvelle vie. Outre les anciens soldats de Zhent, les Villes libres accueillent également les gens qui sont attirés par la politique de laisser faire qui y règne et les citoyens des terres voisines qui ne posent pas trop de questions.

1. L'Anauroch

Egalement connu sous le nom de Grande Désolation, cet immense désert est la conséquence d'une ignoble magie dont ont été victimes les terres de Nétheril, autrefois constituées de plaines vertes et de cités flottantes érigées à l'aide de la magie. Aujourd'hui, rares sont ceux qui viennent s'y installer. Parmi ces exceptions, citons les Bédouins et le Zhentarim, qui essaient d'établir une route commerciale permanente à travers le désert.

Les Cités flottantes de Nétheril

Les mages de l'ancien empire nétherisse utilisaient des sorts qui allaient bien au-delà de la maîtrise des mages d'aujourd'hui. Leur chef-d'oeuvre a sans doute été le mythallar, cet extraordinaire objet magique qui a permis aux Nétherisses d'ériger leurs fabuleuses cités flottantes. Flottant au dessus de Faerûn, ces cités étaient de puissantes citadelles à l'abri de presque tous les ennemis.

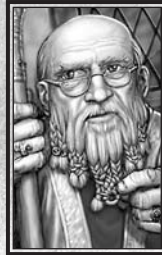
Par la suite, les cités n'ont pas été ramenées vers la terre par une quelconque force extérieure, mais par l'orgueil et la folie de l'archimage nétherisse Karsus, qui tenta de s'emparer du pouvoir de la déesse de la magie. Ce faisant, il ne parvint qu'à briser les mythallars, entraînant ainsi la chute des cités de Nétheril.

Le sable du désert de l'Anauroch a englouti les ruines et Nétheril est entré dans l'histoire, puis dans la légende. Aujourd'hui, seuls les explorateurs et les aventuriers les plus braves osent venir fouiller les cités perdues, car la valeur des trésors magiques qui y sont cachés n'a d'égal que le danger que peuvent représenter les pièges magiques oubliés depuis bien longtemps et les étranges créatures qui se tapissent dans les pièces ensevelies.

Personnages du jeu

Maître Drogan

Après une longue carrière d'aventurier et d'explorateur, Drogan s'est retiré du circuit et s'est établi dans le village de Haute-Colline en tant qu'instructeur. Il enseigne ce qu'il a appris pendant des années de missions périlleuses dont il s'est sorti de justesse à un groupe de jeunes gens prometteurs et impatientes de se lancer dans l'aventure. En dehors des histoires qu'il relate et de ses leçons d'aventure, Drogan parle peu de son passé, même s'il arbore le pragmatisme endurci propre aux nains d'écu du nord.



Katriana Dorovnia

Comptant parmi les rares non-Zhents autorisés à traverser librement la Route Noire du Zhentarim, Katriana est une halfeline qui s'est bâti une réputation de négociatrice dure mais juste. Elle est toujours à la recherche de personnes qui pourraient l'aider à développer son affaire, soit en traitant avec elle, soit en protégeant son convoi lorsqu'il traverse des régions dangereuses.

Aventuriers



Dorna Prisepiège

Lorsqu'elle a appris que Drogan avait fondé une école d'aventuriers et qu'il recrutait des apprentis à Haute-Colline, Dorna a été l'une des premières à se porter candidate. Partant de son clan dans les montagnes, elle a parcouru plus de 300 km toute seule à travers les terres sauvages des Marches d'argent, ce qui semble suffisant pour affirmer qu'elle n'a besoin d'aucune formation en matière de survie. Pourtant, elle reste convaincue qu'elle est destinée à affronter des dangers encore plus terribles et il est fort probable qu'elle ait raison.

Xanos Messarmos

Issu de la bourgeoisie de Chessenta, Xanos a acquis son mordant en s'opposant à ses camarades d'école. Aujourd'hui adulte, Xanos a gardé sa nature caustique, mais désormais cette attitude masque son désir de devenir un véritable aventurier et d'être reconnu à travers tous les royaumes.



Deekin Chantecailles

Deekin est un membre assez exceptionnel du clan de kobolds appelé le Croc ensanglanté. Deekin a de "plus grandes" aspirations que ses congénères, qui se contentent de l'exploitation des mines, du maraudage et du pillage. Il veut devenir un scalde, un noble Barde du nord qui entrera dans la légende. Son ambition est d'écrire une sage héroïque capable de tenir la comparaison avec tous les grands classiques... mais il se heurte à un problème essentiel pour atteindre son but : les kobolds sont tout sauf héroïques. Deekin a récemment décidé qu'il irait chercher ailleurs le héros de son récit.

LES ADVERSAIRES

Les créatures recensées ci-dessous vivent dans les terres sauvages et dans les donjons des Royaumes Oubliés. Remarque : vous pouvez tout de suite voir les difficultés que vous aurez à vaincre une créature en sélectionnant l'option "Examiner" dans le menu radial.

Méduses

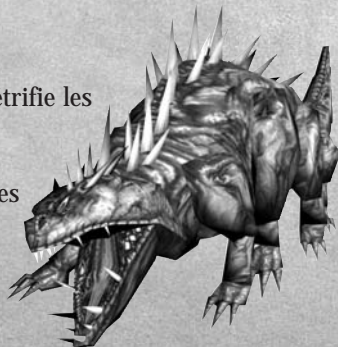
Les méduses sont des créatures abominables et répugnantes qui transforment les êtres vivants en pierre grâce à leur regard. Elles apprécient les objets d'art, les bijoux précieux et la richesse. Il est impossible de reconnaître une méduse d'un humain normal à plus de 10 mètres. Une fois qu'elle est bien visible, sa véritable nature transparait. Son affreux visage est couronné non pas de cheveux, mais de serpents ondulant et sifflant et ses yeux brillent d'un rouge profond. En revanche, son corps est parfaitement proportionné et incroyablement attirant, malgré ses écailles et sa couleur terre.



Les méduses vivent sous presque tous les climats. Certaines ont élu domicile dans les grandes villes et opèrent dans les milieux criminels pour obtenir ce qu'elles veulent.

Basilics

Le basilic est un monstre reptilien qui pétrifie les êtres vivants d'un simple regard. Pour combattre un basilic, il faut être bien préparé ou avoir beaucoup de chance. Les basilics vivent sous presque tous les climats et ont tendance à établir leur repaire dans des coins souterrains abrités, tels que des grottes et des terriers peu profonds. En général, les basilics ont un corps brun sombre et un ventre tirant sur le jaune. Leur dos est hérissé d'une unique rangée de pointes osseuses et certains spécimens arborent sur leur nez une corne courte et incurvée. Un basilic adulte fait environ 1,80 m, sans compter sa queue, qui peut aller de 1,50 m à 2,10 m.



Gorgones

Les gorgones sont des créatures qui ressemblent à des taureaux et qui défendent féroceement leur territoire. Elles apprécient les terrains rocheux en général et les labyrinthes souterrains en particulier. Une gorgone type fait plus de 1,80 m au garrot et mesure 2,40 m du museau à la queue. La gorgone ressemble au taureau par sa forme, mais elle est également couverte d'écailles métalliques noires et arbore deux cornes d'argent. Ses yeux luisent comme deux charbons ardents encastrés sous son front lourd.



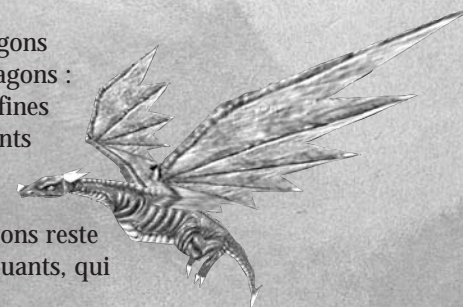
Dragonnets

Les dragonnets sont des dragons tout juste sortis de l'œuf. De 0 à 5 ans, les dragonnets mesurent de 0,6 à 1,50 m. Ils présentent les mêmes caractéristiques que leurs aînés, mais ils sont nettement moins puissants. Néanmoins, il faut être stupide pour approcher un dragonnet sans avoir pris de précaution.



Dragons féeriques et pseudo-dragons

Petits et espiègles, les pseudo-dragons appartiennent à la familles des dragons : ils sont rouge marron et dotés de fines écailles, de petites cornes et de dents pointues. Outre les méchantes morsures qu'ils peuvent infliger, l'arme principale des pseudo-dragons reste leur queue souple couverte de piquants, qui fait à peu près 60 cm de long.



Quant aux dragons féeriques, ils ont des écailles vert émeraude et des ailes de papillons aux couleurs vives. Certains dragons féeriques et pseudo-dragons cherchent la compagnie des humanoïdes et servent souvent de familiers aux magiciens.

Sphinx

Le sphinx est une créature énigmatique affublée de grandes ailes d'oiseau et d'un corps de lion. Souvent très intelligent, il cherche constamment de nouveaux défis pour son intelligence stupéfiante. Devinettes, énigmes et autres questions de ce type ne cessent de les ravir.



Formiens

Les formiens sont issus d'un plan dévoué à la loi et voyagent à travers les dimensions. Leurs colonies sont constituées d'ouvriers, qui représentent la majorité de la population, de contremaîtres, qui dirigent les ouvriers, de soldats, qui défendent farouchement la colonie et sa reine, de myrmarques, qui sont suffisamment intelligents pour avoir appris à utiliser la magie, et enfin d'une reine, qui règne sur toute la colonie. Leur expansionnisme est impitoyable, mais ils ne sont pas vraiment mauvais.

Scorpions

Les scorpions sont une race guerrière de centaures-scorpions. Leur société complexe semble très difficile à appréhender pour les autres races. Ils sont réputés pour prédire l'avenir grâce aux vibrations de la terre. Des témoins les ont également vus se lancer dans d'étranges "courses" agressives qui ne semblent avoir aucun but. A l'instar des mâles, les femmes combattent également sous les ordres de leur chef et même les plus petites des tribus ont un puissant chaman. Les scorpions vivent en colonies nichées dans le sable ou les rochers.



LE MANUEL DES JOUEURS

Shadows of Undrentide vous propose de nouvelles compétences et de nouveaux dons que votre personnage peut développer, ainsi que cinq nouvelles classes de prestige. C'est pourquoi cette aventure a été conçue comme une campagne qu'il vaut mieux commencer avec un nouveau personnage de niveau 1. Cependant, ceux qui préfèrent opter pour un personnage préexistant ont la possibilité de le faire.

Remarque : en mode hardcore, la pétrification est permanente.

Classes de prestige

Shadows of Undrentide vous offre une nouvelle option pour le développement de vos personnages : il s'agit des classes de prestige. Elle fonctionne comme les autres classes, sauf que vous devez remplir certains critères avant de pouvoir les atteindre. Ces puissantes classes octroient aux personnages de nouvelles caractéristiques exceptionnelles que ne proposent pas les classes de base. Certaines classes peuvent nécessiter un certain degré de maîtrise dans une ou plusieurs compétences, tandis que d'autres nécessitent la possibilité de lancer des sorts profanes ou divins.

Chaque classe présente une série de caractéristiques qui la distinguent fondamentalement des autres classes. Ces capacités font partie intégrante de la classe de votre personnage et leur maîtrise vous sera utile.

Archer-mage



Seigneur des groupes de combat elfes, l'Archer-mage est un guerrier usant de magie pour augmenter ses capacités de combat. Guerriers, Rôdeurs, Paladins et Barbares deviennent archers-mages pour ajouter un peu de magie à leurs techniques de combat. Magiciens et Enorceleurs peuvent également choisir cette classe de prestige pour acquérir des capacités de combat.

- **Dés de vie :** d8
- **Armes et armures :** toutes les armes courantes et armes de guerre, armures légères et intermédiaires, boucliers
- **Points de compétence :** 4 + modificateur d'Int.

Conditions

Pour devenir Archer-mage, le personnage doit remplir l'ensemble des critères suivants :

- **Race** : elfe ou demi-elfe
- **Bonus d'attaque de base** : +6
- **Dons** : Arme de prédilection arc long ou Arme de prédilection arc court, Tir à bout portant
- **Sorts** : doit pouvoir lancer des sorts profanes

Caractéristiques

- **Flèche magique** : l'Archer-mage peut décocher des flèches avec une précision et des dégâts accrus. Cette caractéristique s'applique automatiquement à toutes les flèches qu'il tire et augmente avec l'expérience : +1 au niveau 1, +2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 9.
- **Flèche enchantée** : à partir du niveau 2, l'Archer-mage peut décocher une flèche libérant une boule de feu trois fois par jour.
- **Flèche à tête chercheuse** : au niveau 4, l'Archer-mage peut, une fois par jour, décocher une flèche qui ne ratera jamais sa cible. Au niveau 6, il peut en envoyer deux par jour.
- **Pluie de flèches** : à partir du niveau 8, l'Archer-mage peut décocher une flèche à chaque ennemi à sa portée.
- **Flèche de mort** : grâce à cette caractéristique, obtenue au niveau 10, l'Archer-mage peut, une fois par jour, décocher une flèche qui peut tuer un ennemi instantanément.

Assassin



L'Assassin est expert dans l'art d'effectuer des attaques rapides et mortelles. Il fait souvent office d'espion, d'informateur, de tueur à gages ou de vengeur. Sa maîtrise des techniques les plus secrètes lui permet de donner la mort avec une terrifiante efficacité. Roublards, moines et Bardes sont les candidats idéaux pour la classe d'Assassin. Contrairement aux Chevaliers noirs, les Assassins ne sont pas mauvais parce qu'ils sont dévoués à une puissance maléfique, mais plutôt à cause de leur totale absence de moral ou d'éthique. Ces tueurs impitoyables et cupides n'exigent pas d'autres qualités qu'une prédisposition pour le mal et un penchant pour la ruse. Ils tuent d'autres êtres vivants pour une seule et unique raison : l'argent.

- **Dés de vie** : d6
- **Armes et armures** : armes courantes et armures légères
- **Points de compétence** : 4 + modificateur d'Int.

Conditions

Pour devenir Assassin, le personnage doit remplir l'ensemble des critères suivants :

- **Alignement** : mauvais
- **Compétences** : Dissimulation dans l'ombre 8, Déplacement silencieux 8

Caractéristiques

- **Attaque mortelle** : cette attaque sournoise spéciale peut paralyser un adversaire. Ses dégâts augmentent avec l'expérience : +1d6 au niveau 1, +2d6 au niveau 3, +3d6 au niveau 5, +4d6 au niveau 7 et +5d6 au niveau 9.
- **Esquive instinctive** : l'Assassin est capable d'éviter et de dévier les attaques. Au niveau 2, il conserve son bonus de dextérité à la classe d'armure, même s'il est pris au dépourvu. Au niveau 5, il gagne +1 à ses jets de Réflexes, puis +2 au niveau 10.
- **Sorts** : au niveau 2, l'Assassin gagne la possibilité de lancer le sort Visage spectral une fois par jour. Au niveau 5, il peut lancer Ténèbres une fois par jour. Au niveau 7, il peut lancer Invisibilité une fois par jour, puis Invisibilité suprême au niveau 9.
- **Résistance au poison** : l'expertise de l'Assassin en matière de toxines mortelles lui donne une résistance surnaturelle à tous les types de poisons. Cette faculté augmente avec l'expérience : +1 aux jets de Vigueur contre le poison au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, +4 au niveau 8 et +5 au niveau 10.

Chevalier noir



Les Chevaliers noirs sont l'incarnation du mal. Ce sont de véritables démons à la réputation terrifiante et des scélérats de premier ordre, dont la puissance est équivalente à celle des vertueux Paladins, mais dévouée aux forces des ténèbres. Aucune classe particulière n'est nécessaire pour devenir Chevalier noir, il suffit d'accepter de servir le mal.

- **Dés de vie** : d10
- **Armes et armures** : toutes les armes courantes et les armes de guerre, toutes les armures et tous les boucliers
- **Points de compétence** : 2 + modificateur d'Int.

Conditions

Pour devenir Chevalier noir, le personnage doit remplir l'ensemble des critères suivants :

- **Dons** : Enchaînement
- **Compétences** : Discrétion 5
- **Alignement** : mauvais
- **Bonus d'attaque de base** : +6

Caractéristiques

- **Châtiment du bien** : à partir du niveau 2, le Chevalier noir ajoute son modificateur de Charisme aux jets d'attaque contre le bien.
- **Bénédiction impie** : à partir du niveau 2, le Chevalier noir ajoute son modificateur de Charisme aux jets de sauvegarde.
- **Renvoi des morts-vivants** : à partir du niveau 3, le Chevalier noir peut faire fuir les morts-vivants.
- **Création de mort-vivant** : à partir du niveau 3, le Chevalier noir peut invoquer un allié mort-vivant.
- **Convocation de démon** : à partir du niveau 5, le Chevalier noir peut invoquer un allié démoniaque.
- **Attaque sournoise** : le Chevalier noir obtient un bonus aux dégâts qui augmente avec l'expérience : +1d6 au niveau 4, +2d6 au niveau 7 et +3d6 au niveau 10.
- **Sorts** : au niveau 2, le Chevalier noir gagne la possibilité de lancer Force du taureau une fois par jour. Au niveau 6, il peut lancer Blessure grave une fois par jour. Au niveau 7, il peut lancer Contagion une fois par jour et Blessure critique au niveau 8.

Eclaireur-Ménestrel



Les Ménestrels font partie d'une société secrète, dont le but est de contenir le mal, de préserver la connaissance et de maintenir l'équilibre entre la civilisation et la nature. Ils apprennent des sorts profanes ainsi que de nombreuses compétences pour remplir leur mission, où espionnage, ruse et transmission d'informations tiennent un rôle capital. De nombreux Ménestrels sont Bardes, mais ce n'est pas indispensable. Rôdeurs, roubards, Ensorceleurs et magiciens ont souvent une vocation de Ménestrel, car ces classes ont la capacité d'adaptation et la souplesse nécessaires. Tous disposent d'une bonne capacité de manipulation des autres, d'une résistance aux influences mentales extérieures, de sens affûtés et d'un certain talent pour résoudre les problèmes.

Tous les Ménestrels n'appartiennent pas à la classe de prestige d'Eclaireur Ménestrel et leur place dans l'organisation ne dépend pas de leur niveau dans cette classe ou dans une autre. Cependant, la plupart des Ménestrels qui ont une position importante ont au moins un niveau d'Eclaireur Ménestrel.

Les Ménestrels les plus haut placés sont appelés Grands Ménestrels et ils sont chargés de la majorité des projets à long terme de l'organisation.

Les nouveaux Grands Ménestrels sont nommés par les autres Grands Ménestrels au cours d'un vote à bulletin secret, les critères de sélection étant l'expérience, les services exceptionnels et la discrétion lors de la réalisation des plans des Ménestrels.

- **Dés de vie** : d6
- **Armes et armures** : armes courantes et armures légères
- **Points de compétence** : 4 + modificateur d'Int.

Conditions

Pour devenir un Eclaireur Ménestrel, le personnage doit remplir l'ensemble des critères suivants :

- **Dons** : Vigilance et Volonté de fer
- **Compétences** : Fouille 4, Persuasion 8, Savoir 6, Discipline 4
- **Alignement** : tout sauf mauvais

Caractéristiques

- **Savoir des Ménestrels** : comme les Bardes, les Eclaireurs Ménestrels ont un certain talent pour accumuler les connaissances. Cette faculté fonctionne exactement comme le savoir bardique pour la classe des Bardes. Si un Eclaireur Ménestrel a déjà un niveau quelconque dans la classe des Bardes, ses points en tant qu'Eclaireur Ménestrel et en tant que Barde s'ajoutent pour augmenter son niveau de savoir bardique.
- **Ennemi juré** : tout comme les Rôdeurs, les Eclaireurs Ménestrels se choisissent un ennemi juré. Au 4ème niveau d'Eclaireur Ménestrel, le bonus contre le 1er ennemi juré passe à +2 et le personnage gagne un nouvel ennemi juré à +1.
- **Oeil de Deneir** : à partir du niveau 2, l'Eclaireur Ménestrel gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les pièges. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.
- **Sourire de Tymora** : au niveau 3, une fois par jour, l'Eclaireur Ménestrel ou une cible reçoit un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde pendant 5 tours. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

- **Coeur de Lliira** : au niveau 4, l'Eclaireur Ménestrel gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.
- **Sorts** : ces sorts sont lancés uniquement comme sorts profanes, par conséquent, ils sont eux aussi soumis à l'échec des sorts profanes si l'Eclaireur Ménestrel est équipé d'une armure. Au niveau 2, l'Eclaireur Ménestrel gagne la possibilité de lancer le sort Sommeil une fois par jour. Au niveau 3, il peut lancer Grâce féline une fois par jour. Au niveau 4, il peut lancer Splendeur de l'aigle une fois par jour, puis Invisibilité au niveau 5.
- **Artisanat des Ménestrels** : au niveau 5, l'Eclaireur Ménestrel peut élaborer deux types de potions. Il peut en créer une par jour : soit la potion de Grâce féline, soit la potion de Splendeur de l'aigle. Pour élaborer l'une ou l'autre, il doit dépenser 60 pièces d'or et 5 points d'expérience. Ces potions lui permettent d'apporter une aide plus efficace à ses agents et à ses alliés.

Maître des ombres



Evoluant à la limite de la lumière et des ténèbres, les Maîtres des ombres sont des spécialistes de la duperie. Mystérieux et rarement dignes de confiance, ils exercent pourtant une véritable fascination sur ceux qui les rencontrent.

Roublards, Bardes et moines font d'excellents Maîtres des ombres, mais Guerriers, Barbares, Rôdeurs et Paladins peuvent également estimer que les caractéristiques des Maîtres des ombres peuvent leur permettre de prendre leurs adversaires par surprise et avec une grande maîtrise. Les Maîtres des ombres magiciens, Enorceleurs, prêtres et druides utilisent les techniques défensives propres à cette classe de prestige pour lancer des sorts en toute sécurité et s'éclipser rapidement. Malgré leur lien avec les ombres et la duperie, les Maîtres des ombres peuvent aussi bien être bons ou mauvais. Ils peuvent utiliser leurs incroyables facultés comme bon leur semble.

Ils agissent souvent en groupes et ne restent jamais longtemps au même endroit. Certains d'entre eux utilisent leurs facultés en tant que divertissement. D'autres s'improvisent voleurs et utilisent leurs dons pour s'infiltrer et tromper leurs adversaires. Tous les Maîtres des ombres sont entourés d'une aura de mystère pour la population, qui d'ailleurs ne sait jamais quoi penser d'eux.

- **Dés de vie** : d8

Conditions

Pour devenir Maître des ombres, le personnage doit remplir l'ensemble des critères suivants :

- **Compétences** : Déplacement silencieux 8, Discrétion 10, Acrobatie 5
- **Dons** : Esquive, Souplesse du serpent

Caractéristiques

- **Discrétion totale** : le Maître des ombres est capable d'utiliser la compétence Discrétion, même lorsqu'il est observé.
- **Hébétude des ombres** : une fois par jour, le Maître des ombres peut infliger une hébétude illusoire à une cible. Cette hébétude dure cinq rounds.
- **Convocation d'ombre** : une fois par jour, le Maître des ombres peut invoquer une ombre. Cette ombre est très difficile à maîtriser et gagne en puissance et au fur et à mesure que le Maître des ombres change de niveau.
- **Esquive des ténèbres** : trois fois par jour, le Maître des ombres peut faire appel aux ombres de l'endroit où il se trouve pour mieux se cacher. Il gagne des bonus au camouflage, à la réduction des dégâts et à la CA, qui augmentent avec l'expérience.

Changement d'alignement

Si votre personnage n'agit pas comme le voudrait son alignement, son comportement peut entraîner un changement d'alignement, de bon à mauvais, de loyal à chaotique, etc. L'importance du changement dépend des actions et peut parfois avoir des conséquences considérables.

Par exemple, si un Paladin effectue une action ouvertement mauvaise ou chaotique qui va changer son alignement loyal bon, il ne pourra plus être Paladin. Cependant, la plupart des actions hors alignement n'engendrent que de légers changements.

Un personnage bon peut être dans un mauvais jour et menacer un marchand sans que les conséquences soient dramatiques. En revanche, s'il met sa menace à exécution et le tue, le changement peut être radical et un alignement mauvais peut lui être attribué.

En cas de comportement négatif, les répercussions du changement seront plus importantes pour les personnages bons que pour les personnages neutres. De même, en cas de bonne action, les conséquences seront plus notables sur les personnages mauvais.

Nouvelles compétences

Remarque : pour recevoir un bonus grâce à une compétence, vous devez avoir attribué au moins un point à cette compétence lorsque vous êtes passé au niveau supérieur.

Acrobaties



Les personnages ayant une bonne maîtrise de cette compétence peuvent esquiver les attaques pendant le combat, tout en adoptant la position la plus sûre à chaque fois.

- **Caractéristique** : Dextérité
- **Classes** : toutes
- **Innée** : non
- **Jet de compétence** : aucun
- **Spécial** : à chaque fois que le personnage fait l'objet d'attaques d'opportunité en passant à côté de ses ennemis, il tentera automatiquement un jet d'Acrobaties contre un DD de 15. S'il réussit, il esquivera l'attaque. A chaque tranche de cinq points attribués à cette compétence (hors bonus de Dextérité), la CA du personnage augmentera également de +1.
- **Utilisation** : automatique

Estimation



Plus cette compétence est élevée, plus le personnage peut recevoir d'argent lorsqu'il vend des marchandises et moins il aura à payer pour ses achats.

- **Caractéristique** : Intelligence
- **Classes** : toutes
- **Innée** : non
- **Jet de compétence** : aucun
- **Utilisation** : automatique dans les magasins

Fabrication de pièges



Le personnage qui utilise cette compétence peut associer différents éléments pour se fabriquer des troussees à pièges. Certains pièges font appel à de nouveaux projectiles à impact (voir page 40).

- **Caractéristique** : Intelligence
- **Classes** : toutes
- **Innée** : oui
- **Jet de compétence** : le DD dépend du type de piège créé
- **Utilisation** : à sélectionner

Voici quelques-uns des pièges que vous pouvez fabriquer ainsi que les éléments nécessaires :

- **Feu** : fiole de feu grégeois
- **Enchevêtrement** : sacoche immobilisante
- **Pointe** : chausse-trappes
- **Sacré** : eau bénite
- **Electricité** : quartz
- **Gaz** : poudre asphyxiante
- **Givre** : pierre de givre
- **Energie négative** : phalanges de squelette
- **Sonique** : pierre à tonnerre
- **Aspersion d'acide** : flasque d'acide

Nouveaux dons

Artiste



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets de Représentation et de Détection.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Attaque éclair



Les adversaires ne peuvent effectuer d'attaques d'opportunité contre ce personnage quand il se déplace en combat.

Type de don : général

Conditions : Dextérité 13+, Esquive, Mobilité, bonus à l'attaque de base d'au moins +4

Utilisation : automatique

Attaques étourdissantes supplémentaires



Le personnage bénéficie de 3 attaques étourdissantes supplémentaires chaque jour.

Type de don : général

Conditions : bonus à l'attaque de base de +2, Uppercut

Utilisation : automatique

Borné



Le personnage a un bonus de +1 à ses jets de Volonté et de +2 pour résister à la compétence Sarcasme.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Bouclier divin



Jusqu'à trois fois par jour, le personnage peut ajouter son modificateur de Charisme à sa classe d'armure pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme.

Type de don : général

Conditions : Renvoi des morts-vivants, Charisme 13+, Force 13+,

Attaque en puissance

Utilisation : à sélectionner

Brute



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets d'Initiative et à ses jets de Persuasion.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Chance des héros



Le personnage a un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Chanson obsédante



Les effets de Chant du Barde durent 5 rounds supplémentaires.

Type de don : général

Conditions : Chant du Barde

Utilisation : automatique

Chants du Barde supplémentaires



Le personnage peut utiliser Chant du Barde quatre fois de plus par jour.

Type de don : général
Conditions : Chant du Barde
Utilisation : automatique

Combat en aveugle



Ce don permet à un personnage de mieux combattre s'il est aveuglé ou s'il affronte des créatures invisibles. Il peut lancer son jet de pourcentage pour savoir s'il touche quelque chose. De plus, les créatures invisibles n'ont aucun bonus à leurs attaques de mêlée contre ce personnage.

Type de don : général
Conditions : aucune
Utilisation : automatique

Coup de pied circulaire



Si le personnage réussit à toucher un adversaire avec une attaque à mains nues, il peut effectuer une attaque supplémentaire contre un autre ennemi proche. On ne peut effectuer plus d'une attaque supplémentaire par round.

Type de don : général
Conditions : bonus d'attaque de base +3, Dextérité 15+, Science du combat à mains nues
Utilisation : automatique

Coup vicieux



Le personnage connaît des techniques de combat brutales et efficaces. En sacrifiant toutes ses autres attaques du round, il peut effectuer un Coup vicieux qui inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires. On ne peut utiliser ce don avec Attaque en puissance.

Type de don : général
Conditions : bonus à l'attaque de base de +2
Utilisation : en mode combat

Discret



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Type de don : général
Conditions : aucune
Utilisation : automatique

Ecole supérieure



Le personnage devient expert dans les sorts d'une école de magie et bénéficie d'un bonus de +4 au DD pour tous les sorts de cette école.

Type de don : général
Conditions : Ecole renforcée
Utilisation : automatique. Ce don peut être sélectionné plusieurs fois mais les effets ne sont pas cumulatifs. Il faut sélectionner une école de magie différente à chaque fois. Les effets sont indépendants du bonus d'Ecole renforcée, ils ne s'y ajoutent pas.

Efficacité des sorts supérieure



Le personnage bénéficie d'un bonus de niveau de +4 pour vaincre la résistance à la magie de son adversaire.

Type de don : général
Conditions : Efficacité des sorts accrue
Utilisation : automatique. Les effets sont indépendants du bonus d'Efficacité des sorts accrue, ils ne s'y ajoutent pas.

Expertise



Un personnage possédant ce don peut utiliser des techniques défensives, ce qui lui octroie un bonus de +5 à la CA et un malus de -5 à ses jets d'attaque.

Type de don : général
Conditions : Intelligence 13+
Nécessaire pour : Expertise suprême
Utilisation : en mode combat

Expertise suprême



Un personnage possédant ce don peut utiliser des techniques défensives, ce qui lui octroie un bonus de +10 à la CA et un malus de -10 à ses jets d'attaque.

Type de don : général

Conditions : Intelligence 13+, Expertise du combat

Utilisation : en mode combat

Indomptable



Le personnage a un bonus de +1 à ses jets de Vigueur et de Volonté ainsi qu'à ses jets de sauvegarde contre la Magie de la mort.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Magocratie courtoise



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets de Connaissances et de Connaissance des sorts.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Paume d'argent



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets d'Evaluation et de Persuasion.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Protection des arcanes



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de l'école de magie sélectionnée.

Type de don : général

Conditions : Ecole renforcée dans l'école choisie

Utilisation : automatique

Puissance divine



Jusqu'à trois fois par jour, le personnage peut ajouter son modificateur de Charisme à tous les dégâts de ses armes pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme.

Type de don : général

Conditions : Renvoi des morts-vivants, Charisme 13+, Force 13+,

Attaque en puissance

Utilisation : à sélectionner

Rechargement rapide



Le personnage peut recharger si rapidement qu'il a le même nombre d'attaques avec tous les types d'arbalètes qu'avec un arc normal.

Type de don : général

Conditions : bonus à l'attaque de base de +2

Utilisation : automatique

Résistance à la maladie



Le personnage a un bonus de +4 à ses jets de Vigueur pour résister aux effets de la maladie.

Type de don : général

Conditions : aucune

Utilisation : automatique

Résistance au poison



Le personnage a un bonus de +4 à ses jets de Vigueur contre le poison.

Type de don : général

Conditions : aucune

Utilisation : automatique

Résistance aux énergies



Le personnage a un bonus de résistance de +5 contre le type d'élément choisi (on ignore les 5 premiers points de dégâts infligés par ce type d'élément).

Type de don : général

Conditions : bonus de base aux jets de Vigueur +8

Utilisation : automatique

Sang de serpent



Le personnage a un bonus de +2 à ses jets de Vigueur contre le poison et de +1 à ses jets de Réflexes.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Sanguin



Le personnage a un bonus de +2 à l'initiative et à ses jets de Détection.

Type de don : général

Conditions : ne peut être sélectionné qu'au niveau 1

Utilisation : automatique

Science de l'initiative



Le personnage a un bonus de +4 à l'initiative.

Type de don : général

Conditions : aucune

Utilisation : automatique

Succession d'enchaînements



Même don qu'Enchaînement, mais il n'y a aucune limite au nombre d'attaques supplémentaires que le personnage peut effectuer après avoir tué un adversaire.

Type de don : général

Conditions : Force 13+, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus à l'attaque de base d'au moins +4

Utilisation : automatique

Tir instinctif



La sagesse guide les attaques à distance du personnage, qui bénéficie de son modificateur de Sagesse au lieu de son modificateur de Dextérité lorsqu'il utilise des armes à distance.

Type de don : général

Conditions : bonus à l'attaque de base de +3, Sagesse 13+

Utilisation : automatique

Nouveaux sorts

Voici un résumé des nouveaux sorts, regroupés par classe et par niveau. Vous trouverez leur description détaillée dans le jeu.

Barde

Niveau 0

Illumination : le lanceur de sorts projette un rayon d'intense lumière sur une cible qui subira une pénalité de -1 à ses jets d'attaque.

Niveau 1

Corne de fer de Balagarn : le lanceur de sorts génère une vibration qui fait tomber toutes les créatures dans la zone d'effet si elles ratent un jet de force (comme si le lanceur de sorts avait une Force de 20). Toute créature qui tombe reste à terre pendant un round.

Amplification : le DD de la perception des sons autour du lanceur de sorts baisse de 20.

Niveau 2

Fou rire de Tasha : si la cible ne réussit pas son jet de sauvegarde, elle se mettra à rire de manière hystérique. Elle ne pourra se défendre jusqu'à la fin du sort. Une victime d'une race différente de celle du lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde en raison des différences de conception de l'humour entre les races.

Niveau 3

Murmures du tourment : le lanceur de sorts génère des murmures qui infligent 1d6 points de dégâts soniques +1 point par niveau à toute créature qui le touche.

Bourrasque : ce sort engendre une rafale de vent qui fait tomber toute créature ne réussissant pas son jet de sauvegarde. La rafale est assez puissante pour disperser tous les sorts à zone d'effet (comme Brume mortelle) qui se trouvent sur son passage.

Déplacement : la cible bénéficie d'une couverture de 50% grâce à la capacité du lanceur de sorts d'imiter le pouvoir naturel de la bête éclipse.

Niveau 6

Hymne funèbre : la chanson du Barde attire les énergies de la mort et de la destruction. Tous les ennemis présents dans la zone d'effet subissent 2 points de dégâts de Force et de Dextérité à chaque round.

Druide

Niveau 0

Illumination : le lanceur de sorts projette un rayon d'intense lumière sur une cible qui subira une pénalité de -1 à ses jets d'attaque.

Niveau 1

Morsure magique : ce sort rend le compagnon animal du lanceur de sorts plus puissant. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Camouflage : le lanceur de sorts prend la teinte de l'environnement, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +10 à ses jets de Discrétion.

Niveau 2

Union avec la terre : le lanceur de sorts établit un lien avec la nature, qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +3 dans les compétences suivantes : Empathie animale, Discrétion, Déplacement silencieux et Pose de pièges.

Folie meurtrière : le lanceur de sorts entre dans une rage semblable à celle du Barbare. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Force et Constitution et de +1 à ses jets de Volonté. Il subit une pénalité de -1 à sa CA.

Niveau 3

Morsure magique aggravée : ce sort rend le compagnon animal du lanceur de sorts plus puissant. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les 3 niveaux (maximum de +5).

Croissance d'épines : ce sort couvre le terrain de petites pointes. Toute créature subira 1d4 points de dégâts par round tant qu'elle ne quittera pas la zone d'effet. Ces pointes peuvent blesser les jambes de la victime, dont la vitesse de déplacement sera réduite de moitié pendant une journée.

Plume de feu : le lanceur de sorts projette des plumes empoisonnées sur sa victime, infligeant 1d8 points de dégâts (+1 tous les 2 niveaux du lanceur de sorts, avec un maximum de +5), et lui fait subir le Venin du scorpion.

Niveau 4

Camouflage de masse : tous les alliés dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de Discrétion de +10.

Niveau 5

Sagesse du hibou : le bénéficiaire gagne un bonus à la Sagesse égal à la moitié du niveau du lanceur de sorts.

Inferno : le lanceur de sorts met le Feu à une victime, qui subit 2d6 points de dégâts de feu par round.

Niveau 6

Noyade : le lanceur de sorts génère de l'eau dans les poumons de sa cible. Toute créature qui rate son jet de sauvegarde prend 90 % de ses dés de vie en dégâts. On ne peut noyer des golems ou des créatures qui ne sont pas considérées comme vivantes.

Niveau 8

Explosion de lumière : le lanceur de sorts provoque une explosion de lumière qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau à tous les morts-vivants, jusqu'à un maximum de 25d6 (6d6 points de dégâts aux autres créatures). Les vampires sont instantanément détruits s'ils ne réussissent pas un jet de Réflexes. Tous les adversaires dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de Réflexes ou seront aveuglés de manière permanente (la cécité ne peut être guérie que par magie).

Bombardement : des pierres tombent du ciel, infligeant 1d8 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (max 10d8) à tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet.

Niveau 9

Tremblement de terre : le lanceur de sorts provoque un tremblement de terre tout autour de lui, qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau (maximum 10d6) à toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet. Le lanceur de sorts n'est pas affecté.

Ensorcelleur/magicien

Niveau 0

Illumination : le lanceur de sorts projette un rayon d'intense lumière sur une cible qui subira une pénalité de -1 à ses jets d'attaque.

Projection d'acide : le lanceur de sorts projette une petite boule d'acide qui inflige 1d3 points de dégâts.

Décharge électrique : le lanceur de sorts inflige 1d3 points de dégâts d'électricité à sa cible.

Niveau 1

Bouclier : le lanceur de sorts gagne un bonus de +4 à sa CA. De plus, il est immunisé contre les projectiles magiques pendant toute la durée du sort.

Coup au but : grâce à une intuition magique, le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +20 à ses jets d'attaque.

Repli expéditif : le lanceur de sorts augmente sa vitesse de déplacement de 150%, ce qui lui permet de fuir rapidement une zone dangereuse. Ce sort n'a aucun effet si le lanceur de sorts est sous l'effet d'un Hâte.

Niveau 2

Fou rire de Tasha : si la cible ne réussit pas son jet de sauvegarde, elle se mettra à rire de manière hystérique. Elle ne pourra se défendre jusqu'à la fin du sort. Une victime d'une race différente de celle du lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde en raison des différences de conception de l'humour entre les races.

Flamme éternelle : ce sort crée une flamme magique qui brûle aussi vivement qu'une torche jusqu'à ce qu'elle soit dissipée magiquement.

Corne de fer de Balagarn : le lanceur de sorts génère une vibration qui fait tomber toutes les créatures dans la zone d'effet si elles ratent un jet de force (comme si le lanceur de sorts avait une Force de 20). Toute créature qui tombe reste à terre pendant un round.

Niveau 3

Bourrasque : ce sort engendre une rafale de vent qui fait tomber toute créature ne réussissant pas son jet de sauvegarde. La rafale est assez puissante pour disperser tous les sorts à zone d'effet (comme Brume mortelle) qui se trouvent sur son passage.

Déplacement : la cible bénéficie d'une couverture de 50% grâce à la capacité du lanceur de sorts d'imiter le pouvoir naturel de la bête éclipse.

Niveau 4

Fléau majeur de projectiles d'Isaac : un nombre défini de projectiles d'énergie (un par niveau du lanceur de sorts, maximum 20) apparaissent et choisissent une cible hostile au hasard dans la zone d'effet. S'il y a plus de cibles que de projectiles, seules les plus proches seront touchées. S'il y a plus de projectiles que de cibles, l'une des créatures sera attaquée par plusieurs projectiles. Chaque projectile inflige 2d6 points de dégâts.

Niveau 5

Main interposée de Bigby : une main géante apparaît devant la cible, qui est alors gênée pour attaquer. Elle subit une pénalité de -10 à ses jets d'attaque pendant toute la durée du sort.

Brandons de feu : des boules de feu (une par niveau du lanceur de sorts) apparaissent et attaquent aléatoirement n'importe quelle cible hostile dans la zone d'effet. S'il y a plus de créatures que de boules de feu, seules les plus proches seront affectées. S'il y a plus de boules de feu que de créatures, les boules supplémentaires disparaissent. Chaque boule de feu explose et inflige 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (max 15d6).

Niveau 6

Pétrification : la victime et toutes ses possessions sont transformées en pierre. Seul Transmutation de la pierre en chair peut lui rendre la vie.

*En difficulté normale ou inférieure, la durée de ce sort est d'un round par niveau du lanceur de sorts. Tout niveau de difficulté supérieur rend ce sort permanent. De plus, si le lanceur de sorts se repose, toutes les créatures qu'il a pétrifiées redeviendront de chair.

Transmutation de la pierre en chair : voir Pétrification

Niveau 7

Poigne de Bigby : une main géante apparaît devant la cible et l'attaque. Si elle touche et qu'elle réussit un jet de lutte, sa victime sera immobilisée pendant toute la durée du sort.

Bannissement : le lanceur de sorts peut détruire toutes les créatures invoquées, familiers, compagnons animaux et extraplanaires dans la zone d'effet. Il peut en bannir un total de deux fois son niveau en dés de vie.

Niveau 8

Poing de Bigby : une main géante apparaît et attaque une cible par round pendant toute la durée du sort. Chaque attaque inflige 1d8+11 points de dégâts. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est sonnée pour le round.

Explosion de lumière : le lanceur de sorts provoque une explosion de lumière qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau à tous les morts-vivants, jusqu'à un maximum de 25d6 (6d6 points de dégâts aux autres créatures). Les vampires sont instantanément détruits s'ils ne réussissent pas un jet de Réflexes. Tous les adversaires dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de Réflexes ou seront aveuglés de manière permanente (la cécité ne peut être guérie que par magie).

Sanctuaire suprême : le lanceur de sorts adopte une forme éthérée. Aucune créature ne peut le repérer. Toute attaque ou action hostile dissipe le sort.

Niveau 9

Main broyeuse de Bigby : une main géante apparaît et attaque. Si elle touche et qu'elle réussit un jet de lutte, sa victime sera immobilisée pendant toute la durée du sort et subira 2d6+12 points de dégâts par round.

Paladin

Niveau 1

Endurance aux énergies destructives : la cible gagne une résistance aux dégâts de 10/- contre toutes les formes d'énergies destructives. Le sort prend fin après absorption de 20 points de dégâts provenant de n'importe quelle énergie destructive.

Faveur divine : tous les trois niveaux, le lanceur de sorts gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts (minimum +1, maximum +5).

Niveau 2

Aura de gloire : le lanceur de sorts canalise l'énergie divine pour bénéficier d'un bonus de Charisme de +4. Tous les alliés près du lanceur de sorts bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets de sauvegarde contre la peur et récupèrent 1 à 4 points de vie.

Rôdeur

Niveau 1

Morsure magique : ce sort rend le compagnon animal du lanceur de sorts plus puissant. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Camouflage : le lanceur de sorts prend la teinte de l'environnement, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +10 à ses jets de Discrétion.

Niveau 2

Union avec la terre : le lanceur de sorts établit un lien avec la nature, qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +3 dans les compétences suivantes : Empathie animale, Discrétion, Déplacement silencieux et Pose de pièges.

Niveau 3

Morsure magique aggravée : ce sort rend le compagnon animal du lanceur de sorts plus puissant. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les 3 niveaux (maximum de +5).

Niveau 4

Camouflage de masse : tous les alliés dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de Discrétion de +10.

Prêtre

Niveau 0

Blessure superficielle : si le lanceur de sorts parvient à toucher un adversaire, ce dernier subit 1 point de dégâts. L'effet de ce type de sorts est inversé sur les morts-vivants, qui récupèrent un nombre de points de vie égal aux dégâts que devrait infliger le sort.

Niveau 1

Imprécation : ce sort accable de doute et de crainte les ennemis du lanceur de sorts. Ils subissent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque et à leurs jets de sauvegarde contre la terreur.

Blessure légère : si le lanceur de sorts parvient à toucher un adversaire, ce dernier subit 1d8 points de dégâts, +1 point par niveau (maximum de +5). L'effet de ce type de sorts est inversé sur les morts-vivants, qui récupèrent un nombre de points de vie égal aux dégâts que devrait infliger le sort.

Faveur divine : tous les trois niveaux, le lanceur de sorts gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts (minimum +1, maximum +5).

Endurance aux énergies destructives : le bénéficiaire gagne une résistance aux dégâts de 10/- contre toutes les formes d'énergies destructives. Le sort prend fin après absorption de 20 points de dégâts provenant de n'importe quelle énergie destructive.

Bouclier de la foi : le bénéficiaire a un bonus de déflexion de +2 à sa CA, +1 tous les six niveaux du lanceur de sorts (maximum +5).

Bouclier entropique : un champ magique apparaît autour du lanceur de sorts. Tout ennemi à proximité a 20% de chances de rater une attaque à distance.

Niveau 2

Blessure modérée : si le lanceur de sorts parvient à toucher un adversaire, ce dernier subit 2d8 points de dégâts, +1 point par niveau (maximum de +10). L'effet de ce type de sorts est inversé sur les morts-vivants, qui récupèrent un nombre de points de vie égal aux dégâts que devrait infliger le sort.

Niveau 3

Blessure grave : si le lanceur de sorts parvient à toucher un adversaire, ce dernier subit 3d8 points de dégâts, +1 point par niveau (maximum de +15). L'effet de ce type de sorts est inversé sur les morts-vivants, qui récupèrent un nombre de points de vie égal aux dégâts que devrait infliger le sort.

Flamme éternelle : ce sort crée une flamme magique qui brûle aussi vivement qu'une torche jusqu'à ce qu'elle soit dissipée magiquement.

Niveau 4

Blessure critique : si le lanceur de sorts parvient à toucher un adversaire, ce dernier subit 4d8 points de dégâts, +1 point par niveau (maximum de +20).

L'effet de ce type de sorts est inversé sur les morts-vivants, qui récupèrent un nombre de points de vie égal aux dégâts que devrait infliger le sort.

Niveau 5

Cercle de douleur : tous les ennemis situés dans la zone d'effet sont frappés par une énergie négative qui leur fait subir 1d8 points de dégâts, +1 point par niveau du lanceur de sorts. L'effet des sorts d'énergie négative est inversé sur les morts-vivants, qui récupèrent des points de vie au lieu de subir des dégâts.

Niveau 6

Allié majeur d'outreplan : le lanceur de sorts invoque une créature extraplanaire. Le type de créature dépend de l'alignement du lanceur de sorts.

Bannissement : le lanceur de sorts peut détruire toutes les créatures invoquées, familiers, compagnons animaux et extraplanaire dans la zone d'effet. Il peut en bannir un total de deux fois son niveau en dés de vie.

Sanctuaire suprême : le lanceur de sorts adopte une forme éthérée. Aucune créature ne peut le repérer. Toute attaque ou action hostile dissipe le sort.

Niveau 8

Tremblement de terre : le lanceur de sorts provoque un tremblement de terre tout autour de lui, qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau (maximum 10d6) à toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet. Le lanceur de sorts n'est pas affecté.

Niveau 9

Fléau éternel de la non-vie : tous les alliés dans la zone d'effet bénéficient des bonus suivants : immunité contre l'énergie négative, immunité contre l'absorption de niveau/d'énergie, immunité contre la réduction des caractéristiques, immunité contre les poisons et immunité contre les maladies.

Les Armes

Au cours de vos aventures, vous rencontrerez de nouvelles armes de différents types.

Projectiles à impact



Chasse-trappes : les chasse-trappes sont de petites pointes en forme de pyramides conçues pour qu'il y en ait toujours une vers le haut, quelle que soit la manière dont elles tombent. Elles sont souvent utilisées pour ralentir ou arrêter des poursuivants.



Fiole d'acide : les fioles d'acide, souvent utilisées par les alchimistes et les graveurs, peuvent constituer des armes particulièrement utiles pour un aventurier, surtout lorsqu'il est confronté à des créatures qui résistent aux autres attaques.



Fiole d'eau bénite : les fioles d'eau bénite par un prêtre ou par une divinité du bien constituent une arme précieuse contre les morts-vivants.



Fiole de feu grégeois : ces fioles contiennent un mélange volatil qui s'enflamme au contact de l'air.



Pierre à tonnerre : les pierres à tonnerre sont des pierres polygonales recouvertes d'une substance alchimique qui explose avec un bruit assourdissant dès qu'elle entre en contact avec une surface solide.



Poudre asphyxiante : la poudre asphyxiante est composée d'un mélange de poivres irritants et d'herbes naturelles qui peut temporairement immobiliser une cible.



Sacoche immobilisante : les sacoches immobilisantes sont remplies de fils gluants qui jaillissent du sac à l'impact pour immobiliser la cible.

Nouveautés de l'éditeur

En plus de la nouvelle aventure solo, *The Shadows of Undrentide* vous propose de nouveaux éléments que vous pourrez utiliser pour créer vos propres aventures.

Terrains

Trois nouveaux terrains ont été ajoutés au jeu :



Désert : une terre aride balayée par le vent, qui conviendrait pour l'Anauroch ou toute autre contrée désertique.

Ruines : les ruines délabrées d'une grande ville autrefois prospère. Elles comprennent des bâtiments, des rues et des places.



Campagne hivernale : une version enneigée du terrain Campagne pour pouvoir l'utiliser dans le nord glacial.

Editeur Aurora — Nouveaux assistants & nouvelles caractéristiques

L'éditeur comporte également de nouveaux assistants et de nouvelles caractéristiques :

Assistant intrigue : cet assistant vous aide à créer des intrigues à utiliser dans un module ou à partager avec d'autres créateurs de modules.

Entrez la distribution des personnages, les accessoires utilisés et le scénario de base de manière méthodique et l'assistant générera tous les scripts et entrées de journal automatiquement. L'intrigue pourra ensuite être un peu plus personnalisée à l'aide de l'éditeur, afin d'élaborer une histoire passionnante.

Assistant échoppe : cet assistant vous permet de créer facilement des échoppes. Il vous suffit d'entrer des données simples et l'assistant fait le reste.

Trajectoire : la définition de la trajectoire d'une créature est prise en charge par l'éditeur. Il vous suffit de sélectionner la créature et de désigner l'endroit vers lequel elle doit se diriger.

Exportation et importation : vous pouvez exporter différents types de données en une seule fois. Vous pouvez également regrouper toutes les données personnalisées de votre module dans un seul fichier ERF pour le partager avec d'autres modules.

APPENDICE SORTS



Allié majeur d'outreplan



Amplification



Aura de gloire



Bannissement



Blessure critique



Blessure grave



Blessure légère



Blessure modérée



Blessure superficielle



BomBardement



Bouclier



Bouclier de la foi



Bouclier entropique



Bourrasque



Brandons de feu



Camouflage



Camouflage de masse



Cercle de douleur



Corne de fer de Balagarn



Coup au but



Croissance d'épines



Décharge électrique



Déplacement



Endurance aux énergies destructives



Sanctuaire suprême



Explosion de lumière



Faveur divine



Flamme éternelle



Fléau de projectiles d'Isaac



Fléau éternel de la non-vie



Fléau majeur de projectiles d'Isaac



Folie meurtrière



Fou rire de Tasha



Hymne funèbre



Illumination



Imprécation



Inferno



Main broyeuse de Bigby



Main impérieuse de Bigby



Main interposée de Bigby



Morsure magique



Morsure magique aggravée



Murmures du tourment



Noyade



Plume de feu



Poigne de Bigby



Poing de Bigby



Projection d'acide



Repli expéditif



Sagesse du hibou



Tremblement de terre



Union avec la terre

INDEX

A

Adversaires 10
 Basilics 10
 Dragonnets 11
 Dragons féériques et Pseudo-dragons 11
 Formiens 12
 Gorgones 11
 Méduses 10
 Scorpions 12
 Sphinx 12
 Appendice sorts 40
 Armes 37
 Chausse-trappes 37
 Fiole d'acide 37
 Fiole de feu grégeois 37
 Fiole d'eau bénite 37
 Pierre à tonnerre 37
 Poudre asphyxiante 37
 Projectiles à impact 37
 Sacoche immobilisante 37
 Aventuriers 9
 Deekin Chantecailles 9
 Dorna Prisepiège 9
 Xanos Messarmos 9

C

Changement d'alignement 19
 Classes de prestige 13
 Archer-mage 13
 Assassin 14
 Chevalier noir 15
 Eclaireur Ménestrel 16
 Maître des ombres 18
 Configuration requise 5
 Crédits 44

N

Nouveautés de l'éditeur 38
 Editeur Aurora — Nouveaux assistants
 & nouvelles caractéristiques 39
Exportation et importation 39
Assistant intrigue 39
Assistant échoppe 39
Trajectoire 39
 Terrains 38
 Désert 38
 Ruines 38

Campagne hivernale 38

Nouveaux dons 22
 Artiste 22
 Attaque éclair 22
 Attaques étourdissantes
 supplémentaires 22
 Borné 22
 Bouclier divin 23
 Brute 23
 Chance des héros 23
 Chanson obsédante 23
 Chants du Barde supplémentaires 24
 Combat en aveugle 24
 Coup de pied circulaire 24
 Coup vicieux 24
 Discret 25
 Ecole supérieure 25
 Efficacité des sorts supérieure 25
 Expertise 25
 Expertise suprême 25
 Indomptable 26
 Magocratie aristocratique 26
 Paume d'argent 26
 Protection des arcanes 26
 Puissance divine 27
 Rechargement rapide 27
 Résistance à la maladie 27
 Résistance au poison 27
 Résistance aux énergies 27
 Sang de serpent 28
 Sanguin 28
 Science de l'initiative 28
 Succession d'enchaînements 28
 Tir instinctif 28
 Nouvelles compétences 20
 Estimation 20
 Fabrication de pièges 20
 Acrobaties 20
 Nouveaux sorts 29
 Barde 29
Amplification 29
Corne de fer de Balagarn 29
Déplacement 29
Hymne funèbre 29
Illumination 29
Murmures du tourment 29
 Druide 29
Bombardement 31
Camouflage 30
Camouflage de masse 30

Croissance d'épines 30
Explosion de lumière 30
Folie meurtrière 30
Illumination 31
Inferno 30
Morsure magique 29
Morsure magique aggravée 30
Noyade 30
Plume de feu 30
Sagesse du hibou 30
Tremblement de terre 31
Union avec la terre 30
 Ensorceleur/magicien 31
Bannissement 36
Bouclier 31
Bourrasque 32
Brandons de feu 32
Corne de fer de Balagarn 32
Coup au but 31
Décharge électrique 31
Déplacement 32
Explosion de lumière 33
Flamme éternelle 33
Fléau de projectiles d'Isaac 32
Fléau majeur de projectiles d'Isaac 32
Fou rire de Taaba 32
Illumination 31
Main broyeuse de Bigby 33
Main impérieuse de Bigby 33
Main interposée de Bigby 32
Prétrification 33
Poigne de Bigby 32
Poing de Bigby 33
Projection d'acide 31
Repli expéditif 31
Sanctuaire suprême 33
Transmutation de la pierre en chair 33
 Paladin 34
Aura de gloire 34
Endurance aux énergies destructives 34
Faveur divine 34
Cercle de douleur 36
Flamme éternelle 31
Faveur divine 33
 Rôdeur 34
Camouflage 34
Morsure magique aggravée 34
Morsure magique 34
Camouflage de masse 34
Union avec la terre 34

Prêtre 34

Allié majeur d'outreplan 36
Bannissement 36
Blessure critique 35
Blessure grave 35
Blessure légère 35
Blessure modérée 35
Blessure superficielle 34
Bouclier de la foi 35
Bouclier entropique 35
Cercle de douleur 36
*Endurance aux énergies
 destructives 35*
Faveur divine 35
Flamme éternelle 35
Fléau éternel de la non-vie 36
Imprécation 35
Sanctuaire suprême 36
Tremblement de terre 31

P

Katriana Dorovnia 8
 Maître Drogan 8
 Personnages du jeu 8

S

Sauvegarde et chargement 5
 Support technique 51

V

Villes et cités 6
 Anauroch 7
 Haute-Colline 6
 Les Cités flottantes de Netheril 7
 Les Marches d'argent 6

CRÉDITS

BioWare

Original Core Game Design

Trent Oster
Scott Greig
Mark Brockington
James Ohlen
Tobyn Manthorpe
Marc Holmes
Don Moar
Brent Knowles
Rob Bartel

Art

Sung Kim

Art Director

Jono Lee
Alex Scott
Nolan Cunningham
Mike Leonard

Artists

David Chan
Steven Sim

Audio

Brent Knowles

Lead Designer

David Gaider

Lead Writer

Rob Bartel

Designers

Yaron Jakobs
Keith Warner
Dan Whiteside

Data Entry

Andrew Nobbs

Programming

Noel Borstad

Lead Programming

Neil Flynn

Lead Tools Programmer

Ross Gardner

Paul Roffel

Janice Thoms

Andrew Gardner

Craig Welburn

Mark Brockington

Michael Devine

Howard Chung

Brenon Holmes

Jason Knipe

Scott Greig

Dan Morris

Don Yakielashek

Rob Boyd

Programming

Sydney Tang

Owen Borstad

Tools Programming

Trent Oster

Project Director / Producer

Darcy Pajak

Keith Soleski

Assistant Producer

Ray Muzyka

Greg Zeschuk

Co-Executive Producers / Joint CEO's of BioWare

Scott McLaughlan

Brad Greig

Teresa Cotea

Tom Ohle

Marketing

Todd Grenier

Promotional Art

Web Team / Live Team

Derek French

Associate Producer

Jay Watamaniuk

Community Manager

Dave McGruther

Client Care Specialist

Craig Welburn

Andrew Gardner

Programmers

Robin Mayne

Duleepa "Dups" Wijayawardhana

Jeff Marvin

Web Team

Quality Assurance

Jonathan Epp

Q.A. Lead

Stanley Woo

Iain Stevens-Guille

Bruce Venne

Quality Assurance

Administration

Richard Iwaniuck

Theresa Baxter

Jo-Marie Langkow

Mark Kluchky

Agnes Kokot Goldman

Kelly Grainger

Leanne Korotash

Administration

Chris Zeschuk

Nils Kuhnert

Brett Tollefson

Craig Miller

Julian Karst

System Administration

FloodGate Entertainment

Rick Ernst

Lead Designer

Naomi Novik

Nathaniel Blumburg

Paul Wrider

Designers

Bhavin Patel

Art Director

Doug Wike

Peter Calabria

Tyler Lockett

Artists

Gareth Hinds

Portrait Artist

Naomi Novik

Technical Lead

Craig Wike

Q.A. Lead

Paul Neurath

Creative Director

Kemal Amarasingham

Simon Amarasingham

Music, SFX & Voice Direction

Additional music courtesy of dSonic

Cinematics courtesy of RustMonkey

Additional Artwork courtesy of

Cyberlore Studios

Steven Russell
 Ron Hayden
 George Ledoux
 Ray Childs
 Sam Donato
 Jerry Goodwin
 Scott Dickson
 Chris King
 Gary Levitt
 Kate Lohman
 Kim Crocker
 Sheryl Rabinowitz
 Lisa Young
 Susan Boyce
 Tracy Keller
 Jennifer Alison
Voice Acting
 John Weston
Owner / Engineer of Futura Productions audio studio

Atari, Inc.

Jean-Philippe Agati
Studio Senior V.P.
 Steve Ackrich
Vice President of Product Development
 Dorian Richard
 Todd Hartwig
Producers
 Steve Allison
Vice President of Brand Marketing
 Mike Webster
Senior Brand Manager
 Jean Raymond
Director of Marketing

Steve Martin
Director of Creative Services
 Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Kurt Carlson
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Atari Q.A.

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Ken Ford
IT Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Michael Craighead
Director of Quality Assurance, North America

Kurt Boutin
Senior Manager, Q.A. Certification Group

Randy Lee
 Bill Carroll
Q.A. Testing Managers

Beverly Team

Mark Huggins
Q.A. Certification Lead

Matt Pantaleoni
Lead Tester

Lenny Montone
 Tad Pantaleoni
 Nick Lazzara
Assistant Leads

Tobias Seltsam
 Scott Bigwood
 Dena Fitzgerald
 Joseph Howard
 Joseph Taylor
 Paul Duke
 Joshua Strom
 Dani McDowell
 Chad Rabinovitz
 Scott Rollins
 Robert Gagne
Testers

Seattle Team

Elizabeth Campell
Lead Tester

Caleb Brown
 Mike Posey
 Rod Caraballo
 Jason Halverson
 Mike McKenny
Testers

Sunnyvale Team

Marshall Clevesy
Lead Tester

Jason Anderson
 Tom Andrade
 Brian Cali
 Clement Cherlin
 Michael Griffin
 Barry Kearns
 Kory O'Daniels
 Chris Salings
 Carl Vogel
 Alden Wong
Testers

Technical Verification

Dave Strang
Compatibility Lab Supervisor

Cuong Vu
Compatibility Lead

Randy Buchholz
 Jason Cordero
 Mark Florentino
 Burke McQuinn
 Chris McQuinn
Compatibility Analysts

ATARI's TEAM

Head of I-CQ
 Jean-Marcel Nicolai

Republishing Manager
 Rebecka Pernered

Republishing Coordinator
 Raphaëlle Jonnery

Localisation Support Group Manager
 David Chomard

Localisation Project Managers

Maud Favier
 Marlous van Vliet

Translation Project Manager
 Heather Riddoch

Localisation On-site Testing Team

Marlous van Vliet
 Gérard Barnaud
 Nicolas Danière

Translation
 KBP
 SYNTHESIS

*Software Functionality Testing
Manager*

Olivier Robin

*Software Functionality Testing
Coordinator*

Carine Mawart

Testing

RelQ Software PVT LTD
S.Venugopal

International Testing

Guillaume Fournier
Malek Agha

Engineering Services Manager
Philippe Louvet

Pre-mastering co-ordinator
Stéphane Enteric

Compatibility Lab co-ordinator
Emeric Polin

*Certification and Planning Support
Group*

Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

Marketing

Cyril Voiron

Pr-Manager

Lee Kirton

Web

Renaud Marin

Special thanks to

Adeline Tiengou
Nathalie Foster
Frank Parker
Cindy Taylor

KBP

Project Management & Direction
François-Xavier Ngo

Dimitri Bodiansky
Guillaume Lenel

Translation & Proof Reading

Eric Holwek

Philippe Tessier
Cédric Perdereau

Jérôme Vessière

Stéphanie Malabry

Tristan Lathière

François-Xavier Ngo

Sound Recording

Caroll Cafardy

Art Direction

Caroll Cafardy

Guillaume Lenel

Casting & Booking

Guillaume Lenel

Post Production

Christophe Grémot

Isabelle Salpeteur

Testers

Stéphanie Malabry

Cédric Perdereau

Benoît Mergault

François-Xavier Ngo

NOTES

NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide © 2003
 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Neverwinter Nights,
 Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons
 logo, Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate, and the Wizards of the
 Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a
 subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames under license. All
 Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the
 BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved.
 Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of
 Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium est une marque commerciale ou une marque déposée de Intel
 Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Tous
 les autres copyrights et marques déposées appartiennent à leurs
 propriétaires respectifs. Fabriqué et commercialisé par Interactive, Inc.

 ATARI® <i>Customer Service Numbers</i>			
Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.de.infogrames.com
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09.30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09.30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09.30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com www.es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com www.uk.infogrames.com

Wrong number?

As some changes might have been done after
 this manual went to print, you can still access
 to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to
 your friends, download wallpapers or get access to lots of other free
 stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of Infogrames web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.