GAME BOY ADVANCE™

AGB-AD4P-FAH

DUNGEONS & DRAGONS®

EYE OF THE BEHOLDER

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

INFOGRAMES

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⓝ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⓝ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

Installation 4
Commandes 4
Le Monde de
The Eye of the Beholder 6
Waterdeep,
la cité des Splendeurs 6
Règles du jeu 8
Alignement 8
Race 9
Aptitudes 11
Classes 12
Dons 14
Compétences 16
Icones d'état des personnages . . . 19
Mouvements et commandes 19
Rencontres 20
Menu d'exploration 21
Ecran d'exploration 21
Menus d'inventaire 22
Menu de l'icone Lancer 23
Menu de l'icone Compétence 24
Menu de l'icone Parler 24
Menu de l'icone Camper 24
Combat 26
Ecran de combat 28
Icones d'action 28
Magie 30
Description des sorts du prêtre . . 32
Description des sorts du magicien 34
Crédits 72
Assistance technique 74

Le Vieux Manuel

INSTALLATION

1. Mettez l'interrupteur de votre Game Boy Advance™ sur OFF. N'insérez et ne retirez jamais de cartouche tant que l'interrupteur est sur ON.
2. Insérez la cartouche de "Dungeons & Dragons Eye of the beholder" dans votre Game Boy Advance™.
3. Mettez l'interrupteur sur ON. L'écran titre apparaît alors. Dans le cas contraire, recommencez à la première étape.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour accéder au Menu principal. Sélectionnez le groupe des Dragons ou le groupe des Epées et appuyez sur le bouton A. Pour mettre fin à l'aventure à tout moment, sélectionnez Camper, puis Dormir, avant d'éteindre votre Game Boy Advance™.

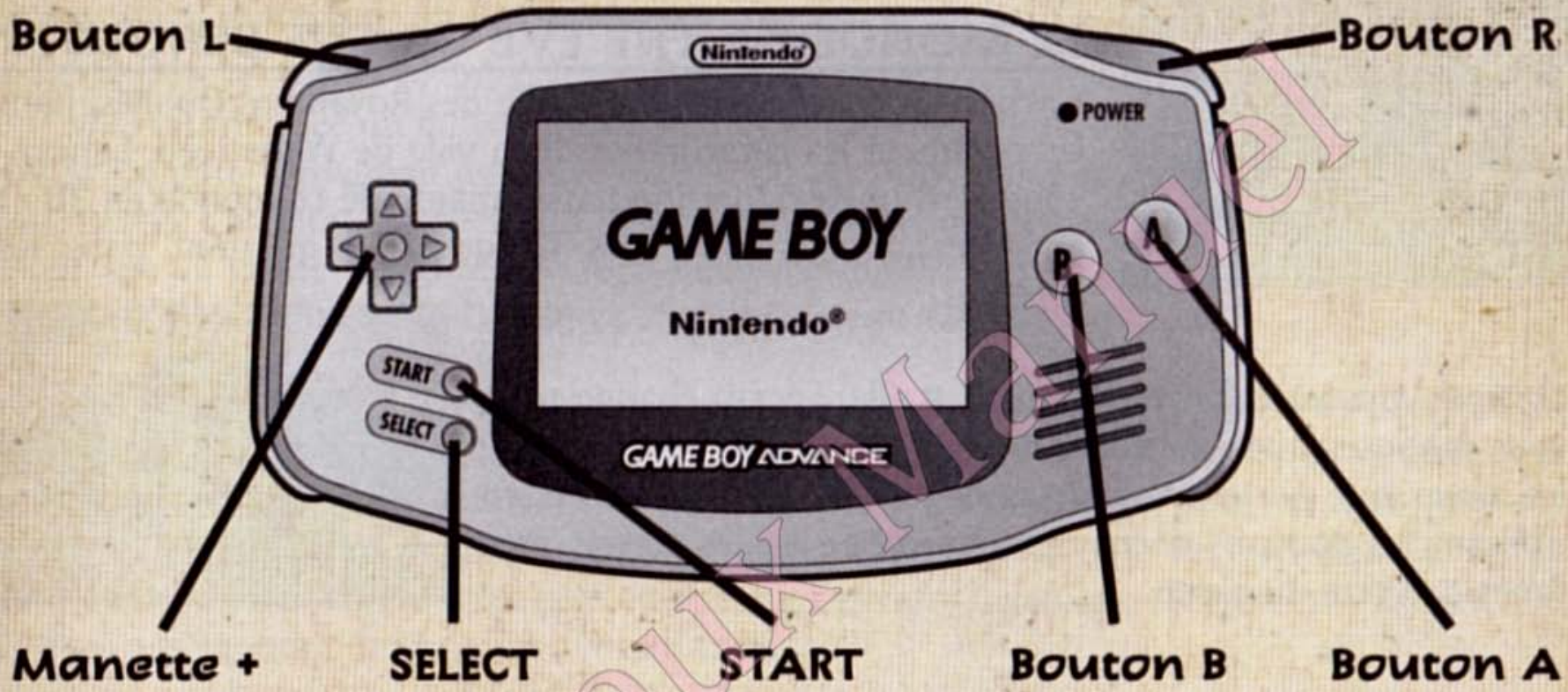
COMMANDE

Il existe deux modes de jeu principaux : Exploration et Combat.

Commandes d'Exploration

Manette + :	Se déplacer
Haut :	Avancer
Bas :	Reculer
Gauche :	Tourner à gauche
Droite :	Tourner à droite
Bouton A :	Sélectionner un élément du menu ou activer une fonction
Bouton B :	Accéder au menu, sortir du menu

Le vieux Manuel



Bouton L :Sélectionner un personnage (rotation par la gauche)

Bouton R : Sélectionner un personnage (rotation par la droite)

START : Afficher la carte

Commandes de combat

Manette + : Déplacer les personnages / Déplacer le réticule

Bouton A : Sélectionner un élément du menu

Bouton B : Accéder au menu, sortir du menu

Le vieux Manuel



LE MONDE DE THE EVE OF THE BEHOLDER

L'action se déroule dans le monde des Royaumes Oubliés, dans les égouts et les catacombes de la ville de Waterdeep. Lancez-vous dans une exploration passionnante de ce monde en 3D et apprenez à vous jouer des dangers qui guettent dans les ténèbres.



Lorsque vous vous lancez dans la bataille, l'écran change pour vous proposer une vue isométrique du combat. Attaquez avec les armes que portent vos personnages ou lancez des sorts en utilisant les pouvoirs divins de votre prêtre ou les secrets profanes de votre magicien.

WATERDEEP, LA CITE DES SPLENDEURS

La tranquillité de cette ville autrefois paisible a été balayée. Des voleurs, des assassins, des kidnappeurs et des monstres profitent de la nuit pour surgir de l'ombre. Les habitants des vallées, jadis éparpillés en factions mercenaires, se sont unis pour semer le désordre dans Waterdeep. Les citoyens ne se sentent plus en sécurité dans les rues de la ville et espèrent que les Seigneurs de Waterdeep pourront éradiquer la menace.

Le nom de « Xanathar » est réapparu, au grand désarroi de la garde de la ville. La Guilde

Le Vieux Manuel

de Xanathar, une puissante association de voleurs bannie de Waterdeep il y a de nombreuses années, s'est reformée et dirige les activités qui plongent la ville dans le chaos. C'est dans une ville tourmentée qu'arrivent des hommes et des femmes en provenance de contrés lointaines comme Lunargent et Neverwinter ou d'autres villes du nord et de l'ouest des Heartlands. Ces représentants de l'Alliance des Seigneurs, une organisation bien plus puissante sue la garde de la ville, créée pour mettre fin aux agissements de la Guilde de Xanathar. Ils savent que la Guilde de Xanathar n'agit pas seule.

Piergeiron Paladinson a envoyé un message vous demandant de vous rendre au plus vite au Château de Waterdeep. A votre arrivée, il est accompagné de plusieurs hommes étranges qui vous sont totalement inconnus. Alors qu'il vous parle, les étrangers vous scrutent intensément. « Je vous ai vu grandir et vous entraîner dans la ville et je me suis laissé dire que vous étiez l'un des hommes les plus compétents et votre loyaux de Waterdeep. Aujourd'hui, nous avons besoin d'un homme tel que vous. »

« Dans le passé, cette guilde a utilisé les égouts et les tunnels souterrains de Waterdeep pour préparer et cacher leurs agissements. Je pourrais envoyer la Garde, mais ses effectifs sont trop réduits et il nous faut un groupe d'hommes de confiance. Je vous demande de descendre dans les égouts pour découvrir la source de nos malheurs et la détruire si vous le pouvez. Vous serez escorté jusqu'à l'entrée des égouts. Je vous souhaite bonne chance, l'avenir de Waterdeep est entre vos mains. »

Le danger n'est pas loin...

Le vieux Manoir

REGLES DU JEU

CREER UN GROUPE

Vous devez composer un groupe de quatre personnages avant d'entrer dans le donjon. Vous pouvez choisir parmi les quatre personnages proposés ou les créer de toute pièce. Nous vous recommandons d'établir un assortiment de races et de classes. Les guerriers constituent la première ligne de combat. Les roublards sont très efficaces lorsque le groupe rencontre des pièges ou des portes fermées. Les magiciens maîtrisent de puissants sorts profanes et les prêtres peuvent se battre et soigner les blessés.

CREER DES PERSONNAGES

Sélectionnez le groupe des Dragons ou le groupe des Epées à partir du menu principal.

Sélectionnez ensuite Tirer nouveau personnage.



Saisissez le nom de votre personnage. Pour effectuer une correction, sélectionnez Effacer. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez Accepter. Sélectionnez ensuite un personnage masculin ou féminin.

ALIGNEMENT

L'alignement est la philosophie du personnage.
Vous pouvez choisir parmi les alignements suivants.

Alignement / Description

Loyal bon . . . . Le Moralisateur	Neutre bon . . . Le Bienfaiteur	Chaotique bon . . . . Le Rebelle
Loyal neutre . . . . . Le Juge	Neutre . . . . . Indéterminé	Chaotique neutre L'Esprit libre

Le Vieux Manuel

RACE

Choisissez la race de votre personnage.




Nains : Les nains sont des personnages petits et trappus. Ils vivent entre 350 et 450 ans. Ce sont des créatures non-magiques, présentant une résistance innée aux sorts et à de nombreux poisons.

- +2 de bonus en Estimation des compétences
- +2 en Constitution
- -2 en Charisme
- +2 en Résistance contre les sorts
- +2 en Vigueur pour les attaques spéciales (Poison)




Elfes : Les elfes sont plus petits et plus minces que les humains. Ils se distinguent par leur silhouette fine et leurs oreilles en pointe. Les elfes de toutes classes maîtrisent le tir à l'arc et reçoivent +1 de bonus avec tous les types d'arc et les épées longues ou courtes.

- +2 de bonus en Perception auditive, Détection et Fouille
- +2 en Dextérité
- Immunité aux sorts de Sommeil et de Charme
- -2 en Constitution




Gnomes : Les gnomes sont des parents lointains des nains, même si c'est dernier refusent de le reconnaître. Alors que les nains sont des créatures taciturnes et travailleuses, les gnomes sont insouciants et enjoués.

- +1 de bonus en Perception auditive
- +2 en Constitution
- -2 en Force
- +4 en Discrétion

Le vieux manuel




Demi-elfes : Les demi-elfes ont tiré plusieurs avantages du croisement de deux races. De visage, ils ressemblent à leurs parents elfes, mais sont plus grands et plus lourds. Ils présentent une résistance innée aux sorts de Sommeil et de Charme, mais cette résistance est moins importante que celle des elfes.

- +1 de bonus en Perception auditive, Détection et Fouille
- Résistance aux sorts de Sommeil et de Charme




Halfelins

Les halfelins sont de petites créatures connues pour leurs talents de voleurs et leur amour du confort. On les reconnaît facilement à leur grand visage rond et à leurs cheveux bouclés. Les halfelins sont petits et trapus. Ils présentent une résistance innée à la magie et reçoivent +1 de bonus avec les frondes.

- +2 de bonus en Perception auditive et Escalade
- +2 en Dextérité
- -2 en Force
- +1 pour tous les jets de parade
- +4 en Discrétion
- +1 en Escalade




Demi-orques : Les demi-orques sont des êtres coléreux et renfrognés issus du croisement d'orques et d'humains. Ils préfèrent l'action à la réflexion et la bagarre à la diplomatie. Les demi-orques sont aussi grands que les humains et un peu plus lourds, car plus musclés. Taillés pour le combat, ils ne jurent que par la violence

- +2 en Force
- -2 en Intelligence
- -2 en Charisme

Le vieux manuel





Humains : Humans are the most adaptable and prevalent race. They vary more than any other race in size, skin and hair colour.

- +4 points de compétence au 1er niveau
- +1 point de compétence dans les niveaux suivants
- +1 don au 1er niveau

PORTRAIT

Sélectionnez Portrait suivant pour faire défiler les portraits disponibles ou Portrait précéd. pour les faire défiler dans le sens inverse. Lorsque vous avez choisi un portrait, sélectionnez Accepter.



FIGURINE

Sélectionnez Figurine suivante pour faire défiler les figurines disponibles ou Figurine préc. pour les faire défiler dans le sens inverse. Lorsque vous avez choisi une figurine, sélectionnez Accepter.



APTITUDES

Vous pouvez déterminer les aptitudes de vos personnages. Chaque valeur est produite par un jet de trois dés à six faces. Vous pouvez faire rouler les dés autant de fois que vous le souhaitez. Plus le chiffre est important, plus l'aptitude de votre personnage sera importante. Sélectionnez ACCEPTER lorsque vous êtes satisfait du résultat.

Le vieux Manuel

- **Force** : augmente les aptitudes au combat et les chances de défoncer les portes.
- **Intelligence** : détermine le nombre de compétences de départ de votre personnage.
- **Sagesse** : utilisée par les prêtres pour gagner des sorts bonus.
- **Dextérité** : utilisée pour les attaques à distance et la classe d'armure.
- **Constitution** : augmente le nombre de points de vie de départ du personnage.
- **Charisme** : utilisé par les prêtres pour le renvoi des morts-vivants.

CLASSES



Un assortiment de classes dans un groupe permet de réunir toutes les compétences et les aptitudes nécessaires pour l'aventure. Les personnages peuvent appartenir à plusieurs classes simultanément, mais les quatre classes de bases sont les suivantes : Prêtre, Guerrier, Magicien et Roublard.

Chaque classe représente un avantage unique et des compétences non-négligeables pour le groupe.

Prêtre

Les prêtres sont des moines-guerriers. Leur entraînement les prépare à l'utilisation de la magie divine et de certaines armes. Les prêtres peuvent utiliser tous les types d'armures, mais ils ne peuvent manier que des armes contondantes telles que les masses d'arme ou les fléaux. Ils disposent également de pouvoirs contre les monstres morts-vivants tels que les squelettes et les zombies. Ils peuvent essayer de renvoyer les morts-vivants pour les détruire. Les prêtres ayant une sagesse de 12 ou plus bénéficient de sorts supplémentaires.

Aptitude majeure : Sagesse

Le vieux Manuel

Guerrier

Les guerriers sont des combattants qui excellent dans le maniement des armes et les tactiques de combat. Leur entraînement les prépare à utiliser tous les types d'armes et d'armures. Les guerriers ne peuvent pas lancer de sorts, ils privilégient en effet le contact. Ils peuvent en revanche utiliser des armes et des armures magiques ainsi que des objets magiques comme les anneaux et les gantelets. Les guerriers de haut niveau peuvent attaquer plus souvent avec des armes de contact.

Aptitude majeure : Force

Magicien

Les magiciens sont des êtres initiés aux secrets des sorts profanes et magiques. Pas très doués pour le combat, ils préfèrent compter sur leur intelligence et leurs aptitudes magiques. Les magiciens ont du mal à porter des armures, car ces dernières les gênent dans leurs incantations et interfèrent avec certains sorts. De même, leur choix d'armes est très limité. Ils apprennent à maîtriser de nouveaux sorts à mesure qu'ils montent de niveau. Les magiciens ayant une intelligence de 12 ou plus bénéficient de sorts supplémentaires.

Aptitude majeure : Intelligence

Roublard

Il est difficile de classer les roublards en un groupe. Les aventuriers savent que les compétences d'un roublard peuvent être très utiles à un groupe, surtout lorsqu'il s'agit de faire face à des pièges ou à des portes fermées. A mesure qu'ils gagnent de nouvelles compétences, les roublards deviennent plus efficaces pour ouvrir les portes verrouillées et éviter les pièges.

Aptitude majeure : Dextérité

Le vieux Manuel

DONS

Les dons offrent des aptitudes spéciales. Certains dons permettent à votre personnage de s'améliorer au combat, d'autres ont des effets sur la magie.



Tous les personnages reçoivent un don au 1er, 3e et 6e niveau.
Les guerriers reçoivent un don au 1er, 2e, 4e et 6e niveau.
Les magiciens reçoivent un don au 5e niveau.
Les humains reçoivent un don au 1er niveau.

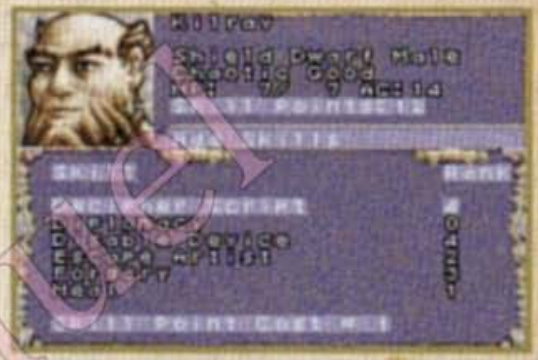
Don	Elément requis	Description
Vigilance	Aucun	Améliore les compétences Perception auditive et Détection
Port d'armure lourde	Aucun	Peut porter une armure sans subir de pénalité de combat
Port d'armure légère	Doit avoir Port d'armure légère	Peut porter une armure sans subir de pénalité de combat
Port d'armure int.	Doit avoir Port d'armure int.	Peut porter une armure sans subir de pénalité de combat
Magie de guerre	Doit être un magicien ou un prêtre	Peut lancer des sorts en combat rapproché
Attaques réflexe	Dextérité de 12	Attaque d'opportunité supplémentaire
Maniement armes exo.	Niveau 1 pour les guerriers (niveau 2 pour les autres classes)	Aucune pénalité d'attaque pour arme exotique
Emprise morts-vivants	Doit être prêtre	Tentatives de renvoi des morts-vivants supplémentaires par jour

Le Vieux Manuel

Don	Elément requis	Description
Vigueur surhumaine	Aucun	Protège contre les poisons, la paralysie et la mort
Science initiative	Aucun	Réaction plus rapide en combat (moins de surprises !)
Volonté de fer	Aucun	Protège contre les attaques mentales et magiques
Réflexes surhumains	Aucun	Réflexes plus rapides (permet d'esquiver les attaques magiques)
Maniement armes guer.	Aucun	Aucune pénalité d'attaque pour arme de guerre
Tir à bout portant	Aucun	Améliore l'efficacité dans les attaques à courte portée
Tir de précision	Tir à bout portant	Empêche l'ennemi de récupérer
Arme en main	Niveau 1 pour les guerriers (niveau 2 pour les autres classes)	Permet de changer d'arme et d'attaquer pendant une action.
Tir rapide	Tir à bout portant, Dextérité de 13	Attaque à distance supplémentaire par tour, engendrant une baisse de précision.
Ecriture de parchemin	Doit être un magicien ou un prêtre	Les incantateurs peuvent lancer un sort sur un parchemin vierge pour créer un parchemin correspondant à ce sort
Maniement du bouclier	Aucun	Peut utiliser un bouclier sans subir de pénalité de combat
Maniement armes cour.	Aucun	Aucune pénalité d'attaque pour toutes les armes courantes
Beau parleur	Aucun	Améliore les compétences Diplomatie et Psychologie
Brute	Aucun	Réaction rapide en combat
Robustesse	Aucun	3 PV supplémentaires
Botte secrète	Maniement armes	Choisit un bonus plus important entre Force et Dextérité pour les petites armes

Le Vieux Manuel

COMPETENCES



Contrairement aux dons, les compétences s'achètent avec des points. Plus vous dépensez de points pour une compétence, plus cette dernière est développée. Vous pouvez utiliser vos compétences pour chercher des portes secrètes, trouver des pièges ou soigner un membre du groupe. Les points qui ne sont pas utilisés sont conservés et pourrez les utiliser lorsque vous monterez de niveau.

Compétence	Aptitude-clef	Guerrier Coût	Roublard Coût	Magicien Coût	Prêtre Coût	Fonction
Estimation	Intelligence	2	1	2	2	Déterminer la valeur d'un objet
Bluff	Charisme	2	1	2	2	Tromper par des informations fausses
Escalade	Force	1	1	2	2	Grimper à une paroi ou une porte
Concentration	Dextérité	2	2	1	1	Maintenir la Concentration pendant une incantation au combat
Décryptage	Intelligence	S/O	1	S/O	S/O	Comprendre les langues inconnues (Roublard uniquement)
Diplomatie	Charisme	2	1	2	1	Persuader les gens
Désamorçage/sabotage	Intelligence	2	1	2	2	Désarmer un objet piégé ou magique
Evasion	Dextérité	2	1	2	2	S'échapper des situation périlleuses et des pièges

Le vieux Manoir

Compétence	Aptitude-clef	Guerrier Coût	Roublard Coût	Magicien Coût	Prêtre Coût	Fonction
Contrefaçon	Intelligence	2	1	2	2	Détecter les documents faux
Premiers secours	Sagesse	2	1	2	1	Empêcher les personnages blessés du groupe de mourir
Discrétion	Dextérité	2	1	2	2	Ne pas être vu dans son sommeil
Intimidation	Charisme	2	1	2	2	Obtenir des informations
Sens de l'orientation	Sagesse	2	1	2	2	Sens inné de la direction
Perception auditive	Sagesse	2	1	2	2	Entendre les ennemis ou les sons inhabituels
Crochetage	Dextérité	2	1	2	2	Ouvrir les portes ne nécessitant pas de clef spéciale
Fouille	Intelligence	2	1	2	2	Trouver les portes secrètes et les pièges
Psychologie	Sagesse	2	1	2	2	Savoir si quelqu'un essaie de vous bluffer
Connaissance sorts	Intelligence	2	2	1	1	Identifier les sorts lancés en combat
Détection	Sagesse	2	1	2	2	Remarquer les ennemis cachés derrière vous
Acrobaties	Dextérité	2	1	2	2	Amortir les chutes
Utilisation objet mag	Charisme	S/O	1	S/O	S/O	Activer les objets magiques (Roublard uniquement)

Le vieux Manuel

Ajouter au groupe

Lorsque vous avez créé vos propres personnages ou décidé d'utiliser les personnages proposés, vous devez réunir quatre personnages pour former un groupe. Pour ajouter un membre au groupe, sélectionnez Ajouter au groupe à partir de l'écran de groupe. Sélectionnez un personnage à ajouter, pour le faire apparaître dans la liste.

REMARQUE : ajoutez les personnages au groupe selon l'ordre dans lequel vous souhaitez qu'ils se déplacent dans le donjon. Par exemple, placez vos guerriers en premier et vos magiciens à l'arrière pour les protéger.

Oter du groupe

Sélectionnez Oter du groupe et sélectionnez le personnage que vous souhaitez retirer.

Lorsque le groupe est au complet

Sélectionnez Entrer dans le donjon pour commencer à jouer.

Personnages pouvant rejoindre le groupe

En plus des quatre personnages de base, jusqu'à deux personnages non-joueurs (PNJ) peuvent tenter de rejoindre le groupe. Si vous acceptez, ils rejoignent votre groupe et agissent comme tous les personnages sous votre contrôle. Parfois, les PNJ vous offrent des conseils ou des informations. Les PNJ peuvent quitter votre groupe ou vous pouvez les abandonner à tout moment. Si vous n'avez pas la place pour un PNJ, ce dernier s'ajoutera à votre liste et vous pourrez le sélectionner par la suite.

Revenir à l'écran de liste

Au cours de la partie, vous pouvez revenir à l'écran de liste pour enrôler de nouveaux personnages, supprimer des personnages et accueillir jusqu'à six personnages dans votre groupe. Des PNJ apparaîtront au cours du jeu pour vous permettre de mettre votre liste à jour.

Le Vieux Manuel

ICONES D'ETAT DES PERSONNAGES

 Aveugle

 Charmé

 Recroquevillé

 Mort

 Sourd

 Mourrant

 Enchevêtré

 Effrayé

 Arrêté

 Nauséeux

 Paniqué

 Paralysé

 Pétrifié

 Secoué

JOUER A EYE OF THE BEHOLDER

MOUVEMENTS ET COMMANDES

Se déplacer

Utilisez la manette + pour vous déplacer dans les couloirs du donjon.

Portes

Des portes peuvent vous barrer la route. Il existe différents types de portes. Certaines s'ouvrent en actionnant un levier ou un bouton, d'autres nécessitent une clef, beaucoup de force, le sort de Déblocage ou la compétence de Crochetage. Certaines portes sont cachées ou virtuelles.

Le vieux Manuel

Trésor

Vous pouvez trouver des coffres contenant des objets. Pour ouvrir un coffre non verrouillé, appuyez sur le bouton A. Vous pouvez également remporter des trésors en venant à bout de monstres.

Boutons

Utilisez le bouton A pour actionner les boutons et les leviers qui se trouvent généralement sur les murs et près des portes.

RENCONTRES

Vous serez amené à rencontrer toutes sortes de créatures. Certaines vous aideront, d'autres non. Les monstres et les personnages mal intentionnés attaqueront votre groupe. Les vendeurs, les guérisseurs et les autres PNJ vous parleront et vous offriront leurs services.

Vendeurs

La compétence d'Estimation du personnage sélectionné détermine le prix de vente d'un objet. Vous faites une bonne affaire en obtenant un bénéfice de 20 %.

Guérisseurs

Chaque fois qu'un guérisseur vient en aide à un personnage, le groupe dépense 2 % de son or.

REMARQUE : un guérisseur ne soignera que le personnage apparaissant à l'écran. Pour changer de personnage lorsque vous êtes face au guérisseur, faites défiler les membres de votre groupe avec les boutons L et R. Les guérisseurs peuvent également restaurer une aptitude perdue par un personnage à la suite d'une rencontre avec un monstre.

Le Vieux Manuel

MENU D'EXPLORATION



Etat du personnage

Pour consulter l'état d'un membre de votre groupe, utilisez le bouton B pour accéder ou sortir du menu. L'état du personnage apparaît à l'écran. Vous pouvez sélectionner un autre personnage en utilisant les boutons L et R.

Fenêtre d'état du personnage

A côté du portrait du personnage, figure un indicateur de son état. Si le personnage est touché ou sous l'emprise d'un sort, cet indicateur présente un icône correspondant à son état.

Icones

En fonction de l'environnement et des aptitudes du personnage, différents icones indiquent les actions disponibles. Utilisez la manette + pour naviguer entre ces actions et utilisez le bouton A pour sélectionner celle de votre choix.

ECRAN D'EXPLORATION

Icones du menu des personnages



Personnage

Le premier icone permet d'accéder aux informations du personnage. Sélectionnez cet icone et utilisez la manette + pour naviguer entre les écrans d'informations. Les écrans disponibles pour tous les personnages sont les suivants : Voir les caractéristiques, Voir niveaux, Voir dons, Voir compétences, Voire livre de sorts, Voir sorts profanes, Voir sorts divins et Voir objets équipés.

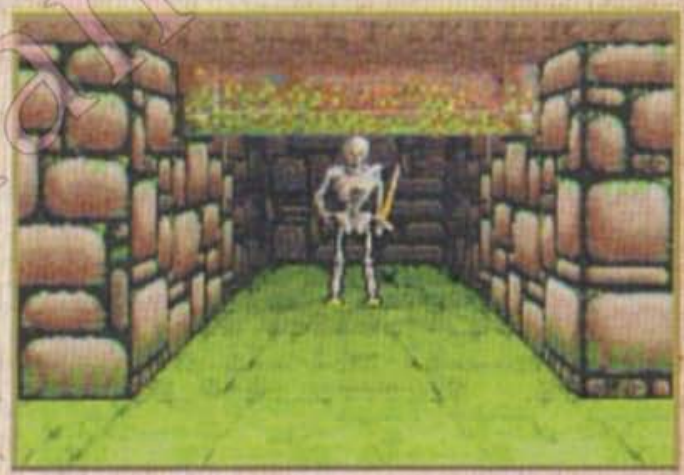
Le Vieux Manuel

Voir niveaux

Cet écran vous permet de savoir le niveau de vos personnages de chaque classe, ainsi que leur expérience actuelle.

Niveaux d'expérience

Niveau	EXP pour atteindre le prochain niveau
1	0
2	1 000
3	3 000
4	6 000
5	10 000
6	15 000
7	21 000



MENUS D'INVENTAIRE



Inventaire

Utilisez une potion ou un parchemin, équipez-vous de nouvelles armes ou échangez des objets entre les membres de votre groupe. Vous pouvez ainsi gérer votre inventaire et utiliser les objets que vous avez accumulés en cliquant sur l'icone Inventaire.

Le vieux Manuel



Utiliser objet

Cet icone vous permet d'utiliser l'objet sélectionné. Sélectionnez un objet et appuyez sur le bouton A.



S'équiper d'un objet

Vous pouvez naviguer entre les emplacements pour vous équiper d'un objet. Sélectionnez l'emplacement de votre choix et appuyez sur le bouton A. Pour supprimer un objet, sélectionnez VIDE et sélectionnez l'emplacement de l'objet que vous souhaitez supprimer.



Echanger objet

A partir de ce menu, vous pouvez échanger tous les objets dont vos personnages ne sont pas équipés entre les membres de votre groupe. Sélectionnez l'objet à échanger pour faire apparaître l'écran Echanger présentant les noms et les portraits des personnages du groupe. Utilisez la manette + pour sélectionner le personnage à qui vous souhaitez confier l'objet.



Inventaire du groupe

Ce menu vous permet de voir tout ce que votre groupe détient.



Attaquer

Sélectionnez l'icone Attaquer pour permettre à vos personnages de se lancer dans le combat avant qu'un monstre n'ait atteint le groupe.

MENU DE L'ICONE LANCER



Lancer

Sélectionnez l'icone Lancer pour lancer des sorts sur les autres membres du groupe, les obstacles ou les objets en leur possession.

Le vieux Manuel

MENU DE L'ICONE COMPETENCE



Compétence

Crochetez une serrure, grimpez sur une paroi ou cherchez des secrets. Vous pouvez ordonner à vos personnages d'utiliser des compétences particulières en sélectionnant l'icone Compétence. Une liste des compétences disponibles s'affiche alors.

MENU DE L'ICONE PARLER



Parler

Toutes les créatures que vous rencontrez dans les donjons ne cherchent pas à vous tuer. Certaines peuvent vous fournir des informations importantes, d'autres sont susceptibles de laisser passer votre groupe si vous les corrompez ou si elles ont peur de vous. Sélectionnez l'icone Parler pour discuter avec les créatures et éviter ainsi les conflits ou leur faire peur.

MENU DE L'ICONE CAMPER



Camper

Sélectionnez l'icone Camper pour ordonner à votre groupe de camper, de se reposer, se soigner et apprendre des sorts. Attention toutefois, car certains monstres s'en prennent fréquemment aux groupes pendant leur sommeil.



Dormir

Si vos personnages parviennent à dormir, ils se réveilleront avec le plein de santé, à condition que vous comptiez un prêtre dans votre groupe. Si l'un des membres du groupe est mort et que votre prêtre ne dispose pas du " Rappel à la vie ", vous devrez attendre de rencontrer un guérisseur. Si vous ne disposez pas de prêtre dans votre groupe ou si votre prêtre est mort, le groupe recevra 1 point de vie par niveau de personnage et par temps de repos et la

Le vieux Manuel

partie sera sauvegardée. Tous les magiciens et les prêtres en profiteront pour préparer leurs sorts. LA PARTIE EST AUTOMATIQUEMENT SAUVEGARDEE lorsque vous parvenez à dormir.



Changer ordre

Utiliser l'icone Changer ordre pour les personnages que vous souhaitez changer de place. Sélectionnez le nom du personnage avec lequel vous souhaitez changer de place. Cette fonction permet de placer un personnage disposant de sorts ou de projectiles à l'arrière du groupe pour éviter les Attaques d'opportunité.



Préparer sorts

Vous pouvez choisir des sorts pour chaque niveau de sorts que vous connaissez. Appuyez sur le bouton B pour valider vos choix pour le personnage concerné. Il pourra alors utiliser les sorts que vous avez sélectionnés à condition d'arriver à dormir.



Ecriture de parchemin

Si l'un de vos magiciens ou de vos prêtres possède le don d'Ecriture de parchemin et que vous avez un parchemin contenant un sort que vous connaissez déjà, vous pouvez y transférer l'un des sorts que vous avez mémorisés pour gagner une utilisation supplémentaire. Si vous pouvez déjà utiliser le parchemin 10 fois, vous ne pourrez pas ajouter d'utilisation. Cette fonction permet aux magiciens et aux prêtres d'augmenter le nombre de possibilités d'incantations pour l'avenir.

Carte

A tout moment de la partie, vous pouvez consulter la carte en appuyant sur Start. Chaque fois qu'un groupe est endormit, un parchemin de Sens de l'orientation est créé pour chaque personnage. Le groupe peut ainsi savoir dans quelle direction il se dirige grâce à une flèche sur la carte. Si vous ne parvenez pas à dormir, la flèche ne sera pas orientée correctement. Appuyez de nouveau sur Start pour revenir au jeu.

Le vieux Manuel

COMBAT

Lorsque vous vous lancez dans un combat, chaque personnage dispose de plusieurs attaques, déterminées par un jet de dé à 20 faces. Cette étape s'appelle " initiative ". Vous aurez l'initiative chaque fois que vous commencerez un combat. Le personnage qui obtient le plus grand nombre au dé agit en premier et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat. Si le combat n'est pas terminé à la fin du premier tour, vous gardez la même initiative pour les tours suivants.

Actions

Chaque personnage a droit à deux actions par tour. Une action peut consister en un déplacement, une attaque, un sort ou un objet équipé. Toutes ces actions peuvent être effectuées deux fois par tour, à l'exception de l'attaque qui ne peut être réalisée qu'une fois par tour.

Déplacement

Les combats rapprochés apparaissent en vue isométrique. Utilisez la manette + en diagonale pour vous déplacer dans la direction souhaitée. Chaque pas de votre personnage représente 1,50m.

Attaques d'opportunité

Les attaques d'opportunité sont produites lorsque votre personnage ou un ennemi effectue une action sous les yeux d'un ennemi et détourne son attention du combat. Le fait de traverser une zone de danger, de lancer des sorts, d'utiliser un objet de votre inventaire ou d'utiliser des armes à distance dans un combat rapproché produit une attaque supplémentaire. Plus votre Dextérité est importante, plus vous pourrez réaliser des attaques d'opportunité. Si vous êtes surpris, vous ne pourrez pas effectuer d'attaque d'opportunité à moins que votre personnage ne se lance dans un combat.

Le Vieux Manoir

Couverture

En combat, un ennemi caché ou protégé derrière une autre créature est difficile à atteindre.

Cerner

Lorsqu'un ennemi se tient entre vous et un autre membre de votre groupe, vos chances de l'atteindre augmentent. Un roublard cernant un ennemi peut s'avérer redoutable.

Dépourvu

Lorsque ce n'est pas leur tour, vos personnages sont considérés comme dépourvus et non en mode de combat. Les personnages dépourvus sont plus faciles à atteindre. Une fois qu'un personnage a la possibilité d'agir, il n'est plus dépourvu. Une Dextérité élevée permet à votre personnage de se lancer rapidement dans le combat et de ne pas être pris au dépourvu.

Attaques multiples

Lorsqu'ils atteignent le 6e niveau, les guerriers reçoivent une attaque supplémentaire. Votre guerrier devra concentrer toute son énergie pour réaliser cette attaque supplémentaire. Le don Tir rapide permet également de bénéficier d'attaques multiples. Votre personnage a alors droit à une attaque supplémentaire avec une arme à distance.

Mort

Les points de vie (PV) représentent la quantité de dégâts que vos personnages peuvent subir avant de mourir. Si les points de vie d'un personnage atteignent zéro, ce dernier commence à mourir. Vous devez alors décider de les soigner immédiatement ou risquer leur vie en laissant les autres personnages continuer à se battre. Les personnages agonisant ont 10 % de

Le Vieux Manuel

chances de voir leur état se stabiliser à chaque tour. Si ce n'est pas le cas, ils perdent 1 PV par tour. Les personnages meurent lorsque le total de leurs points de vie atteint -10. Si vous remportez le combat, les personnages agonisant récupèrent 1 PV à la fin du combat. Les prêtres sont plus efficaces pour soigner un personnage qu'un autre personnage disposant de la compétence Premiers secours.

ECRAN DE COMBAT



Lorsque vous vous engagez dans un combat, l'écran de combat s'affiche. Le personnage ayant l'initiative est le premier à agir. Lorsque c'est votre tour, l'interface affiche les options disponibles pour votre personnage.

ICONES D'ACTION

Se déplacer



Sélectionnez cet icone pour permettre à votre personnage de se déplacer pendant le combat. Vous pouvez rejoindre n'importe quel emplacement adjacent inoccupé. Mais attention, les ennemis aussi peuvent effectuer une attaque d'opportunité !

Attaquer



Sélectionnez cet icone pour choisir l'ennemi à attaquer. Appuyez sur le bouton A pour afficher les armes disponibles dans le menu.

N'oubliez pas que si vous effectuez une attaque à distance alors qu'un ennemi est près de vous, ce dernier aura droit à une attaque d'opportunité.

Le vieux Manuel

Lorsque vous avez sélectionné votre arme, un réticule apparaît. La cible la plus proche est automatiquement sélectionnée. Si le réticule est vert, vous pouvez attaquer cette cible, s'il est rouge, vous ne pouvez pas.

Appuyez sur le bouton A pour exécuter l'attaque.







Lancer

Sélectionnez cet icone pour afficher les sorts disponibles pour le combat de votre personnage. Chaque sort est considéré comme une action de combat.

Magiciens

Sélectionnez votre sort, puis sélectionnez la cible. Vous pouvez lancer votre sort sur une zone occupée par vos camarades, mais n'oubliez pas qu'ils seront affectés par les sorts à zone d'effet.

Prêtres

Sélectionnez votre sort, puis sélectionnez la cible. Pour la plupart des sorts de soins, vous devez vous tenir à proximité du personnage que vous souhaitez soigner.

Incantateurs multi-classes

Sélectionnez un sort parmi les sorts divins (prêtre) ou profanes (magicien).

Le vieux Manuel



Utiliser compétence/aptitude

Cet icone vous permet de sélectionner une compétence que votre personnage pourra utiliser en combat, telle que le Renvoi morts-vivants du prêtre.



Inventaire

Sélectionnez cet icone à partir de l'écran de combat pour choisir les objets de votre équipement. Cette manœuvre compte également comme une action.

MAGIE

Les prêtres et les magiciens gagnent de nouveaux sorts aux niveaux 1, 3, 5 et 7.

Les prêtres ne disposant pas du bonus de Sagesse obtiennent le nombre suivant de sorts par niveau :

Niveau du Prêtre	Sorts de niveau 0	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4
1	3	1	–	–	–
2	4	2	–	–	–
3	4	2	1	–	–
4	5	3	2	–	–
5	5	3	2	1	–
6	5	3	3	2	–
7	6	4	3	2	1

Le vieux Manuel

Les magiciens ne disposant pas du bonus d'Intelligence obtiennent le nombre suivant de sorts par niveau :

Niveau du Magicien	Sorts de niveau 0	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4
1	3	1	–	–	–
2	4	2	–	–	–
3	4	2	1	–	–
4	4	3	2	–	–
5	4	3	2	1	–
6	4	3	3	2	–
7	4	4	3	2	1

Portée des sorts

Chaque déplacement représente 1,50m.

Personnelle . . Le personnage lui-même
Contact. . . . . Votre emplacement, l'emplacement adjacent ou moins de 3 mètres
Proche . . . . . Moins de 6 mètres
Moyenne. . . . Moins de 12 mètres
Longue. . . . . Moins de 18 mètres

Durée des sorts

Action. . . . . Effet instantané, durée nulle
Tours . . . . . Effet sur plusieurs tours de combat ; prend fin à l'issue du combat
Minutes . . . . Effet pendant plusieurs minutes du temps de jeu
Heures . . . . . Effet pendant plusieurs heures du temps de jeu ou jusqu'à ce que le groupe dorme
Permanent . . Effets permanents ou jusqu'à ce que le sort soit levé

Le vieux Manuel

DESCRIPTION DES SORTS DU PRETRE

Nom du sort (par niv.)	Niveau	Portée	Durée	Description
Soins légers	0	Contact	Action	Donne 1 PV
Blessure légère	0	Contact	Action	Retire 1 PV
Résistance magiques	0	Contact	Minutes	Rend la cible plus résistante aux attaques
Stimulant	0	Contact	Minutes	La cible reçoit temporairement 1 PV supplémentaire
Imprécation	1	Personnelle	Minutes	Crée le doute chez l'ennemi
Bénédiction	1	Personnelle	Minutes	Donne du courage aux alliés
Frayeur	1	Proche	Tours	Provoque la peur des ennemis
Soins légers	1	Contact	Action	Donne entre 1 et 6 PV (+1 pour chaque niveau)
Anathème	1	Moyenne	Minutes	Provoque la terreur des ennemis
Blessure légère	1	Contact	Action	Retire entre 1 et 6 PV (+1 pour chaque niveau)
Prot. contre le Chaos	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures chaotiques
Prot. contre le Mal	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures mauvaises
Prot. contre le Bien	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures bonnes
Prot. contre la loi	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures loyales
Apaisement	1	Proche	Minutes	Soigne les alliés apeurés
Bouclier de la foi	1	Contact	Minutes	Augmente la résistance de la cible (CA +2)
Aide	2	Contact	Minutes	Donne du courage à la cible et 1-8 PV
Force de taureau	2	Contact	Heures	Augmente la Force 1-5 points
Soins modérés	2	Contact	Action	Donne 2-16 PV (+1 pour chaque niveau)
Malédiction malchance	2	Contact	Heures	Rend la cible inefficace au combat
Endurance	2	Contact	Heures	Augmente les PV et la résistance

Le vieux Manuel

Nom du sort (par niv.)	Niveau	Portée	Durée	Description
Immobil. de personne	2	Moyenne	Tours	Immobilise la cible sur place
Blessure modérée	2	Contact	Action	Produit 2-16 dégâts (+1 pour chaque niveau)
Restauration part.	2	Contact	Action	Soigne 1-4 dégâts d'aptitude
Délivrance paralysie	2	Proche	Action	Libère la cible de la paralysie
Bouclier contre sorts	2	Contact	Minutes	Aide à protéger la cible contre les sorts
Malédiction	3	Contact	Permanent	Rend la cible inefficace au combat
Cécité	3	Moyenne	Permanent	50 % de chances de rater la cible
Soins importants	3	Contact	Action	Soigne 3-24 dégâts (+1 pour chaque niveau)
Surdité	3	Moyenne	Permanent	50 % de chances de rater la cible, neutralise certains sorts
Dissipation de la magie	3	Moyenne	Action	Annule les effets de la magie
Blessure importante	3	Contact	Action	Produit 3-24 dégâts (+1 pour chaque niveau)
Prot énergie négative	3	Contact	Tours	Protection contre les morts-vivants
Délivr. cécité/surd.	3	Contact	Action	Annule la cécité et la surdité
Délivrance des maléd.	3	Contact	Action	Délivre la cible de la malédiction
Soins intensifs	4	Contact	Action	Soigne 4-32 dégâts (+1 pour chaque niveau)
Blessure critique	4	Contact	Action	Produit 4-32 dégâts (+1 pour chaque niveau)
Neutralisation poison	4	Contact	Action	Annule les effets du poison
Empoisonnement	4	Contact	Action	Empoisonne la cible, produisant des dégâts de Constitution 1-10
Restauration	4	Contact	Action	Restaure les niveaux drainés
Cercle de douleur	5	Proche	Action	2-57 dégâts dans toutes les directions
Colonne de feu	5	Moyenne	Action	Feu divin contre les ennemis produisant 1-42 dégâts

Le vieux Manoir

DESCRIPTION DES SORTS DU MAGICIEN

Nom du sort (par niv.)	Niveau	Portée	Durée	Description
Aspersion d'acide	0	Proche	Action	Globe d'acide produisant 1-3 dégâts
Choc électrique	0	Proche	Action	Décharge électrique produisant 1-3 dégâts
Rayon de givre	0	Proche	Action	Rayon de glace produisant 1-3 dégâts
Charme-personne	1	Proche	Heures	Empêche les ennemis de vous attaquer
Détect. passages secr	1	Personnelle	Minutes	Détecte les portes et passages secrets
Feuille morte	1	Proche	Action	Les objets ou les créatures tombent lentement
Armure de mage	1	Contact	Heures	Rend la cible difficile à atteindre (CA +4)
Projectile magique	1	Moyenne	Action	Un projectile tous les 2 niveaux produisant 2-5 dégâts
Prot. contre le Chaos	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures chaotiques
Prot. contre le Mal	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures mauvaises
Prot. contre le Bien	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures bonnes
Prot. contre la Loi	1	Contact	Minutes	Protège des attaques de créatures loyales
Rayon affaiblissant	1	Proche	Minutes	Affaiblit la cible
Sommeil	1	Moyenne	Tours	Hypnotise la cible
Pattes d'araignée	1	Contact	Action	Permet de grimper aux parois
Coup au but	1	Personnelle	Tours	Aide à atteindre sa cible
Incinér. d'Agannazar	2	Proche	Action	Rayon de feu produisant 1-11 dégâts
Flou	2	Contact	Minutes	Rend la cible difficile à atteindre
Force de taureau	2	Contact	Heures	Ajoute 2-5 en Force
Grâce féline	2	Contact	Heures	Ajoute 2-5 en Dextérité
Splendeur de l'aigle	2	Contact	Heures	Ajoute 2-5 en Charisme
Endurance	2	Contact	Heures	Ajoute 2-5 en Constitution

Le Vieux Manuel

Nom du sort (par niv.)	Niv.	Portée	Durée	Description
Anneau élect. Gedlee	2	Proche	Action	1-18 dégâts dans un rayon de 1m50
Baiser de la goule	2	Contact	Tours	Paralyse la cible
Déblocage	2	Moyenne	Action	Ouvre les portes verrouillées ou coincées
Flèche acide de Melf	2	Longue	Tours	Flèche produisant 2-8 dégâts
Effroi	2	Moyenne	Tours	Plus puissant que Frayeur
Tempête neige Snilloc	2	Moyenne	Action	De la neige jaillit de la cible, produisant 2-24 dégâts avec zone d'effet
Toile d'araignée	2	Moyenne	Tours	Ligote les créatures pour les empêcher de se battre
Dissipation de la magie	3	Moyenne	Action	Annule les effets magiques
Boule de feu	3	Longue	Action	1-6 dégâts de feu par niveau d'incantateur avec zone d'effet
Flèches enflammées	3	Moyenne	Action	Envoie un éclair produisant 4-24 dégâts
Immobil. de personne	3	Moyenne	Tours	Immobilise la cible, l'empêchant de se battre
Eclair	3	Moyenne	Action	1-6 dégâts d'éclair par niveau d'incantateur
Nuage nauséabond	3	Moyenne	Tours	Ecoeure la cible dans un nuage
Baiser du vampire	3	Contact	Action	L'incantateur gagne 1-6 dégâts tous les 2 niveaux
Malédiction	4	Contact	Permanent	-6 à une aptitude, -4 en attaques, parades et jets
Energie négative	4	Moyenne	Heures	Retire 1-4 niveaux à la cible
Terreur	4	Proche	Tours	Plus puissant qu'Effroi
Tempête de grêle	4	Longue	Action	Produit 5-30 dégâts avec zone d'effet
Délivrance des maléd.	4	Contact	Action	Annule la malédiction de la cible
Peau de pierre	4	Contact	Minutes	Rend la cible plus résistante aux dégâts
Cône de froid	5	Proche	Action	Le froid émane de l'incantateur, produisant 1-6 dégâts par niv.
Immobil. de monstre	5	Moyenne	Tours	Immobilise un monstre

Le Manuel

Informations et precautions d'emploi

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

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

Le Vieux Manuel

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

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

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

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

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

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Infogrames

Michael Gjere
Producer

Steve Charbonneau
Associate Producer

Peter Armstrong
Director of Development

Paul Rinde
Sr. V.P. of Product Development

Tracy Magnuson
V.P. of Marketing

Jeff Sehring
Senior Marketing Manager

Richard Higbee
Lead QA

Dave Degnan
QA

Christopher Odegard
Graphic Design

Keith Anderson
Creative Director

Cherrie Julkowski
Sr. Product Services Manager

Judy Corey
Public Relations Manager

Infogrames QA Team - Sunnyvale, CA
Joe Acedillo,
D'Ary Greene,
Ross Russel,
Arif Sinan
Mike Walkingstick

Infogrames would like to thank:

LaNae Salsbury,
Lezlie Samuel,
Patti Roakes,
Lisa Matiss,
Dave Arneson,
Gary Gygax,
Connor,
Dominick,
Donn,
Kelley,
Jared,
Tom Lommel,
Jil Glansman
and Sonje

Infogrames Europe

Jean-Marcel Nicolaï
Anne Cécile Bénita
Re-Publishing

Larry Sparks
Franck Heissat
Cindy Church
Aidan Minter
Matt Broughton
Central Marketing

Le vieux Manuel

Rebecka Pernered
Sophie Wibaux
Caroline Fauchille
Jérôme Di Tullio
Certification and Planning
Support Group

Olivier Robin
Stéphane Pradier
Yan Schied
Software Functionality
Testing

Philippe Louvet
Emeric Polin
Stéphane Entéric
Engineering Service

Sylviane Pivot-Chossat
Maud Favier
Valérie Maillot
Heather Riddoch
Weronika Larsson
Localisation Support Group

Emmanuelle Tahmazian
Rose May Mathon
Michel Mégoz
Vincent Hattenberger
Creative Support Group

Pronto Games

Randy Angle
President,
Creative Director,
Lead Programmer,
o-Lead Designer

Greg Sabatini
Vice President,
enior Programmer,
Co-Lead Designer

Dave Cockerill
Concept Art,
Art Direction, Lead Artist

Michael Novi
Tools Programming,
Level Design

Jon Guest
Additional Programming

Cole Harris
Lead Level Design,
Database Wrangler

Pronto Games would like
to thank:

Sara,
Ross,
Trudi,
Sue
and
Stunt Puppy
Entertainment

Harmonic Engineering

Andy Edlen
Sound Effects
& Musical Composition

Rappan, LLC

Additional art

Le vieux Manuel

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	0900 10800 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	-	-
• Danmark	+45 (0)7 025 6080 16h00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays) Weekends 12h00 to 15:00	+45 (0)7 021 1107	club.nintendo@bergsala.dk
• 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 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn) (du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Spielerische: 0190 771 883 (€ 1,24 pro Minute) Mo.- Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com

Le Velix Manuel

• Italia	- -	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	0909 0490444 - Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	-
• Norge	Telephone only *Non-Member:* +47 (0)8 205 1166 *Member:* +47 (0)2 334 4849 18h00 to 20:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	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 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	+46 (0)3 007 2100 +46 (0)3 007 3280 16h00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays) Weekends 12h00 to 15:00	club.nintendo@bergsala.se
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min). Mo.- Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	http://www.de.infogrames.com
• 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 09h30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Le Vieux Manuel



INFOGRAMES

Distribué par INFOGRAMES FRANCE - 1, Place Verrazzano - 69252 Lyon Cedex 09.
Gedistribueerd door INFOGRAMES BENELUX: parkloan 81a 5613 BB Eindhoven - Nederland

Dungeons and Dragons Eye of the Beholder © 2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by Pronto Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. Dungeons & Dragons, D&D, the Wizards of the Coast Logo, the d20 system logo, and all Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro Inc. © 2002 Wizards of the Coast, Inc. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo, all rights reserved.