

OFFICIAL

# Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

## CURSE OF THE AZURE BONDS

### Atari ST Data Card

**System Requirements:** The game will run on any Atari ST with a minimum of 512K of RAM, a double sided floppy drive, and a monitor. You can use either the keyboard or the mouse.

**Before Beginning Play:** If you are playing directly from floppy disks, make a backup copy of your master disks with the SSICOPY.TOS program on Disk 2. To use the SSICOPY.TOS program, place Disk 2 into drive A. Open Disk 2 and double click on the SSICOPY.TOS program icon. Follow the prompts using Disk 1 as the source disk and a blank floppy as the destination disk. When completed, insert Disk 2 and double click on the SSICOPY.TOS program again. Repeat the copy procedure using Disk 2 as the source disk and another blank floppy as the destination disk. Put your master disks away and play off your copies.

**MEGA Users:** SSICOPY.TOS uses the extended format and may not be compatible with your system. You may have to provide your own copy utility to make backups of your master disks.

### Hard Drive Installation:

1. Boot your computer with your hard drive turned on.
2. Insert your Curse Disk #1 in drive A.
3. Create a new folder (under File Menu) and rename it Curse.
4. With your mouse, drag the Drive A icon onto the Curse folder icon to copy the contents of the disk into the folder.
5. When all of the files have been copied, place Curse Disk #2 in drive A. Repeat step #4 for this disk.

**To Start the Game:** Turn on your monitor and follow the instructions appropriate for your system:

**Floppy Disk:** Insert Disk #1 into the floppy drive and turn on the computer.

**Hard Drive:** Boot up the computer. Open the folder in which the game is installed. Double-click on the "Curse" icon. The game will load automatically from that point.

**Saved Games:** If you are playing of floppy disks, there is a folder named SAVE on your copy of Disk 1 which will hold all of your saves. There is no need to make a save disk. If you are playing of a hard drive, the SAVE folder is created when you run the install program. There is no need to create a save folder.

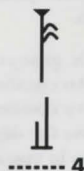
**To Begin Playing Quickly:** A pre-rolled party of adventurers is stored as Saved Game A on Disk 1. Choose Load Save Game from the Party Creation Menu. Choose Saved Game A.

After the saved game is loaded choose Begin Adventuring. Read the Journal Entry on the first page of the Adventures Journal. Choose the Encamp command from the Adventure menu. Have all of your spell casters memorize spells. Exit camp.

Move through the city carefully. Listen to what different NPCs have to say. Move West to the weapons shop and buy each of your characters starting equipment. Visit the sage across the street from the temple and listen to what she has to say. Visit the temple and talk to the high priest. Visit the bar and listen to the rumours. When you think you have enough information, leave town to find adventure. Things will get hot and heavy from then on!

**Play Options:** When the game is fully loaded, you will be able to Play, View the Demo, Transfer Characters to or from Hillsfar, or Exit the program.

**Using the Translation Wheel:** After you choose Play, two symbols, a path, and a number are displayed. Find the first symbol on the outer ring of the translation wheel and the second symbol on the inner, movable part of the wheel. Align the two symbols and type the letter shown in the numbered box under the indicated path. Then press <RETURN>.



The game will load and display the Party Creation Menu.

**Transferring Characters:** If you select the Transfer you will be asked to select the games to and from which you wish to transfer characters. After you select the direction of the transfer, you will be asked which drives hold the source disk and the destination disk. All eligible saved characters will then be copied from the source game to the destination game. *NOTE: If you are transferring characters from Hillsfar to Curse, your Hillsfar Save Disk must be in the floppy drive prior to source/destination drive selection.*

**Mouse Pointers:** The mouse is active throughout the game, and may be used for all input except to respond to the Translation Wheel or to enter an amount of money. The mouse pointer changes shape depending on its function. When it is a sword, it is used to select a command or an entry in a vertical list. It becomes an arrow to indicate direction of movement/attack in combat or movement or turning in 3-D mode. It is a crosshair when used to select a possible target location in aiming. When clicking a mouse button will have no effect, the mouse pointer becomes a shield. The keyboard may be used for all input except for designing or modifying the combat picture of a player-character.

**Making Choices:** Choices are made in Curse of the Azure Bonds using command buttons and vertical menus. A command button may be activated by clicking a mouse button while the pointer is on the button for typing the first letter of the command. An entry in a vertical list may be highlighted by clicking a mouse button while the pointer is on the entry or using the Menu Up <7> and Menu Down <1> keys on the keypad to alter the highlighted item. If there are more entries in a vertical list than will fit in the window simultaneously, scroll arrows will appear on the right side of the window to move up and down the list a page at a time. The Menu PgUp <9> and Menu PgDn <3> keys on the keypad also page up and down a list. Where there is a default command button for a scrolling list (e.g. Select in many menus or Ready in the inventory menu), double-clicking a mouse button will activate the default command. When altering a character's stats, the Character Display acts as a vertical list.

**3-D Movement:** The mouse may be used to turn back, left, or right, or move forward. The 2, 4, 6 and 8 keys on the numeric keypad have the same effect.

**Combat:** When moving, the mouse pointer is an arrow which shows the direction of the adjacent space into which the active character will move/attack when a mouse button is pressed. The numeric keypad may also be used to move into adjacent spaces as indicated in the diagram. When aiming manually, the mouse pointer becomes a crosshair which is used for selecting any space visible in the window as a target. Clicking a mouse button on the edge of the window will scroll the viewing area in the direction of the selected edge. The keypad may also be used to select an adjacent space and, if the selected space is off of the edge of the viewing area, the viewing area will scroll to place the selected space at the center.



**How To Move Around:** In 3-D travel the party can move forward, turn right or left, or move backwards. In combat you can move in any of eight directions. In combat, the cursor keys default to the Move and Manual Aim commands. In the overland view the party picks its destination and mode of movement of a menu.

3D MOVE/ANY MENU			COMBAT MOVE & AIM		
MENU UP	MENU	MENU PG DN	7 ↙	8 ↑	9 ↘
TURN LEFT		TURN RIGHT	4 ←	5	6 →
MENU DOWN	TURN BACK	MENU PG UP	1 ↘	2 ↓	3 ↙

**Tips On Successful Adventuring:** The first thing you want to do is to memorize spells. Then you will need to equip all your characters. Move to the weapons shop and Pool your money. Buy your fighters banded mail, a shield, a broad sword, a two handed sword, a long composite bow, and many arrows. Buy your clerics banded mail, a shield, a staff sling, and a flail. Buy your thieves leather armour, a broad sword, a short bow, and many arrows. Buy your magic users a dagger, a staff and a bunch of darts. After you have completed your purchases, use the View, Items, and Ready commands to prepare all your characters' equipment for battle. Once you have bought everything you need use the Share command and pick up all the money.

Visit everyone in town and listen to what they have to say. The bonds and their effects are a mystery to your characters, and information can be as useful as a fireball spell (well, almost as useful!). After you have listened to everything that everyone has to say, leave the city to begin your quest.

As your party fights it will use up spells and lose Hit Points. When you find a safe place to rest use Encamp and use the Fix command to regain Hit Points. Then memorize spells to keep your spell-casters at maximum efficiency.

Once your characters have enough experience points and money, look for places to train. Most cities in the overland have training halls, and training halls may also be hidden in other places. Make sure you have 1000 gp worth of coins for each character that wants to train. If your characters need additional Experience Points, search near the cities in the overland or patrol the forest near the Standing Stone.

As you adventure you may hear a dreamlike voice warn you that, 'Great danger lies ahead, be fully prepared!' Heed such warnings by saving your game and putting that save aside. Keep that saved game aside until the party is safely back into the overland. Good luck!

**Tips on Successful Combat:** The following are useful tips while fighting in Curse of the Azure Bonds.

Identify enemy spell casters at the beginning of each battle. Attack them with spells and missile weapons. Be sure to do damage every round to keep them from casting spells. Concentrate your attacks; it is normally better to eliminate one monster than to wound two monsters. Eliminate helpless monsters before they become active again.

Keep your Paladin near the middle of the front of your party so that his Protection from Evil can improve the AC and Saving Throw of those adjacent. Keep your party together so that they can concentrate their attacks on the monsters. Protect your party's flanks so that monsters will not be able to get to spell casters and archers.

Learn the range and area of effect of offensive spells like: Magic Missile, Stinking Cloud, Fireball, Cone of Cold, and Cloudkill. Decide where you will throw a spell before you choose Cast. Use the Aim command to check the range and line of sight to your proposed target. Make sure that the spell will attack the monsters and not the party.

Some spells have special effects that make them especially useful. Stinking Clouds last for several rounds and can be used to protect flanks, channel enemy attacks, and to make monsters helpless. Fireballs are larger indoors than they are in the overland. Hold spells can be targeted against several different enemies. Lightning Bolts can bounce off walls and attack one target twice with the same spell.

If your party loses a very tough fight, go back to your last saved game. Just before triggering the fight, prepare your party with spells like: Bless, Prayer, Protection from Evil, Protection from Evil 10' radius, Enlarge, Invisibility 10' radius, and Haste. You can also prepare for a fight with magic items such as Potions of Giant Strength, Potions of Invisibility, or Dust of Disappearance. Cast the spells and use the items just before triggering the fight. Use Haste sparingly; it ages your characters 1 year each time it is used.

**Differences In the Atari ST Version:** The Atari ST version of Curse of the Azure Bonds is slightly different than the rules. These differences include:

While moving in combat the ESC key and UNDO button will 'take back' your current move, but it will not erase any damage you have taken during the move.

You may maintain up to 10 saved games on a disk at a time (depending on space available). Save each game under a letter (A-J). Use that letter when recalling your save.

CTRL Q: Sets all characters to Quick (computer control).  
 <RETURN>: Toggle magic spells on/off for characters set to Quick.  
 <Space>: Resets all characters to manual control.  
 CTRL S: Toggles sound on and off (may be used at any time)

Characters set to Quick will use Readied magic items. Characters set to Quick with Readied arrows or a sling will use ranged attacks if no enemy is adjacent.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.



LOGICIEL  
**Advanced Dungeons & Dragons**<sup>®</sup>  
OFFICIEL

## CURSE OF THE AZURE BONDS

### Carte Atari ST

**Exigences du système:** Ce jeu fonctionne sur n'importe quel Atari ST avec un minimum de 512K de RAM, une unité de disquettes à deux faces et un moniteur. Vous pouvez utiliser soit la souris, soit le clavier.

**Avant de Commencer à Jouer:** Si vous jouez directement à partir des disquettes, faites des copies des disquettes d'origine avec le programme SSCOPY.TOS de Disk 2. Pour utiliser le programme SSCOPY.TOS, mettez Disk 2 dans l'unité A. Ouvrez Disk 2 et cliquez deux fois sur l'icône de programme SSCOPY.TOS. Suivez les incitations en utilisant Disk 1 comme disquette de source et une disquette vierge comme disquette de destination. Une fois que vous avez terminé, insérez Disk 2 et cliquez deux fois sur le programme SSCOPY.TOS. Répétez le processus de copie en utilisant Disk 2 comme disquette de source et une autre disquette vierge comme disquette de destination. Rangez vos disquettes d'origine et jouez à partir de vos copies.

**Utilisateurs de MEGA:** SSCOPY.TOS utilise le format prolongé et peut ne pas être compatible avec votre système. Il est possible que vous deviez fournir votre propre dispositif de copie pour faire des copies de vos disquettes d'origine.

### Installation sur Disque Dur:

1. Amorcez votre ordinateur, disque dur activé.
2. Insérez votre Disk #1 de Curse dans l'unité A.
3. Créez un nouveau dossier (dans le Menu Fichier) et donnez un autre nom à Curse.
4. Avec la souris, tirez l'icône de l'Unité A sur l'icône de dossier Curse pour copier le contenu de la disquette dans le dossier.
5. Quand tous les fichiers ont été copiés, mettez votre Disk#2 de Curse dans l'Unité A. Répétez #4 pour cette disquette.

**Pour commencer à jouer:** Mettez votre moniteur en marche et suivez les instructions correspondant à votre système:

**Disquette:** Insérez Disk#1 dans l'unité de disquettes et mettez votre ordinateur en marche.

**Disque Dur:** Amorcez l'ordinateur. Ouvrez le dossier dans lequel le jeu est installé. Cliquez deux fois sur l'icône "Curse". Le jeu se chargera automatiquement à partir de ce moment.

**Jeux Sauvegardés:** Si vous jouez à partir de disquettes, il y a un dossier intitulé SAVE sur votre copie de Disk 1 contenant toutes vos sauvegardes. Vous n'avez pas besoin d'avoir une disquette de sauvegarde. Si vous jouez à partir du disque dur, le dossier SAVE est créé quand vous utilisez le programme d'installation. Vous n'avez pas besoin de créer de dossier de sauvegarde.

**Pour Commencer à Jouer Rapidement:** Un groupe d'aventuriers est gardé comme Jeu Sauvegardé sur Disk 1. Choisissez Load Save Game à partir du Menu Party Creation (Création de Groupe). Choisissez Saved Games A.

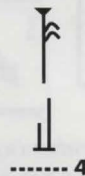
Une fois que le jeu sauvegardé est chargé, choisissez Begin Adventuring (Commencer Aventure). Lisez la première page du Journal des Aventuriers. Choisissez la commande Encamp (Campement) au menu Adventure. Faites mémoriser des sortilèges par tous vos lanceurs de sorts. Sortez du camp.

Faites attention quand vous traversez la ville. Écoutez ce que les divers NPC (Caractères non jouants) ont à dire. Allez vers l'Ouest jusqu'au magasin d'armes et achetez l'équipement de départ de chacun de vos personnages. Allez rendre visite à la Sage de l'autre côté de la rue en face du temple et écoutez ce qu'elle a à dire. Allez

au temple et parlez au grand prêtre. Allez au bar et écoutez les rumeurs. Quand vous pensez que vous avez suffisamment d'informations, quittez la ville et partez à l'aventure. C'est à partir de là que tout change.

**Options de Jeu:** Quand le jeu est entièrement chargé, vous pouvez Jouer (Play), Voir la Démo (View the Demo), Transférer des Personnages (Transfer Characters) de ou à Hillsfar ou Sortir (Exit) du programme

**Utilisation de la Marguerite de Traduction:** Après avoir choisi Play, deux symboles, un chemin et un nombre apparaissent. Retrouvez le premier symbole sur le cercle extérieur de la marguerite de traduction et le second symbole sur la partie mobile. Alignez les deux symboles et tapez la lettre indiquée dans la case numérotée sous le sentier indiqué. Puis appuyez sur <RETURN>.



Le jeu se chargera et fera apparaître le Menu de Création de Groupe (Party Creation)

**Transfert de Personnages:** Si vous sélectionnez Transfer vous devrez sélectionner les jeux à partir desquels et dans lesquels vous voulez transférer des personnages. Une fois que vous avez sélectionné la direction du transfert, vous devez indiquer l'unité qui contient la disquette de source et la disquette de destination. Tous les caractères sauvegardés possibles seront copiés du jeu de source dans le jeu de destination. **REMARQUE:** Si vous transférez des personnages de Hillsfar à Curse, votre Disquette de Sauvegarde Hillsfar doit être dans l'unité de disquette avant la sélection d'unité de source/destination.

**Pointeurs de souris:** La souris est active pendant tout le jeu et peut être utilisée pour toute entrée à l'exception de la réponse à la Marguerite de Traduction ou de l'introduction de sommes d'argent. Le pointeur de la souris change de forme selon sa fonction. Quand il représente une épée, il est utilisé pour sélectionner une commande ou une entrée dans une liste verticale. Il prend la forme d'une flèche pour indiquer la direction d'un mouvement ou d'une attaque en combat, un mouvement ou un passage en mode 3-D. Il est en forme de croix quand il est utilisé pour sélectionner un emplacement de cible possible quand vous visez. Quand vous n'obtenez aucun effet en cliquant sur le bouton de la souris, le pointeur devient un bouclier. Le clavier peut être utilisé pour toutes les entrées sauf pour créer ou modifier l'image de combat d'un joueur-personnage.

**Pour Faire des Choix:** Vous pouvez faire des Choix dans Azure Bonds en utilisant les boutons de commande et les menus verticaux. Un bouton de commande peut être activé en cliquant sur un bouton de souris pendant que le pointeur est sur le bouton ou en tapant la première lettre de la commande. Une entrée sur une liste verticale peut être mise en évidence en cliquant sur un bouton de souris pendant que le pointeur est sur l'entrée en question ou en utilisant les touches de Menu Up <7> et de Menu Down <1> sur le petit clavier pour modifier l'article mis en évidence. S'il y a trop d'entrées dans une liste verticale pour qu'elles rentrent toutes dans la fenêtre en même temps, des flèches de défilement apparaissent à droite de la fenêtre pour faire monter et descendre la liste page par page. Les touches Menu PgUp <9> et Menu PgDn <3> sur le petit clavier font également monter ou descendre la liste, page par page. Quand il y a un bouton de commande par défaut pour faire défiler une liste (Select dans de nombreux menus ou Ready dans le menu inventaire), cliquez deux fois sur le bouton de la souris pour activer la commande par défaut. Quand vous altérez les stats d'un personnage, le Character Display fonctionne comme une liste verticale.

**Mouvement 3-D:** La souris peut être utilisée pour se retourner, pour tourner à gauche ou à droite ou pour avancer. Les touches 2, 4, 6 et 8 du clavier numérique ont le même effet.



**Combat:** Quand il est en mouvement, le pointeur de la souris est une flèche qui indique la direction de l'espace adjacent dans lequel le personnage actif va se déplacer/attaquer quand un bouton de souris est activé. Le clavier numérique peut également être utilisé pour passer dans des espaces adjacents comme sur le diagramme. Quand vous visez manuellement, le pointeur de la souris devient une croix qui est utilisée pour sélectionner tout espace visible dans la fenêtre comme cible. En cliquant sur un bouton de souris sur l'un des bords de la fenêtre vous faites défiler l'image dans la direction du bord sélectionné. Le petit clavier peut également être utilisé pour sélectionner un espace adjacent et si l'espace sélectionné est hors du bord de l'image, l'image défilera pour mettre l'emplacement sélectionné au centre de l'écran.

**Pour se déplacer:** En 3-D le groupe peut avancer, tourner à droite ou à gauche ou reculer. Au combat, vous pouvez vous déplacer dans huit directions. Au combat, les touches cursives deviennent les commandes Move (se déplacer) et Manual Aim (Viser Manuellement) par défaut. Dans la vue des terres, le groupe choisit

3D MOVE / ANY MENU MOUVEMENT 3D / N'IMPORTE QUEL MENU			COMBAT MOVE & AIM SE DEPLACER ET VISER AU COMBAT		
MENU UP: MENU HAUT	MOVE: DEPLACEMENT	MENU PG DN: MENU PAGE VERS LE BAS	7 ↖	8 ↑	9 ↗
TURN LEFT: TOURNER A GAUCHE		TURN RIGHT: TOURNER A DROITE	4 ←	5	6 →
MENU DOWN: MENU BAS	TURN BACK: RETOURNER	MENU PG UP: MENU PAGE VERS LE HAUT	1 ↙	2 ↓	3 ↘

sa destination et son mode de mouvement dans un menu.

**Conseils pour une aventure réussie:** La première chose à faire est de mémoriser les sortilèges. Puis vous devrez équiper tous vos personnages. Allez au magasin d'armes et rassemblez votre argent. Achetez des cottes de mailles, un bouclier, un glaive large, une épée à deux poignées, un grand arc composite et de nombreuses flèches pour vos soldats. Achetez un poignard, un bâton et des fléchettes pour vos magiciens. Quand vous avez terminé vos achats, utilisez View Items (Voir Articles), et Ready pour préparer l'équipement de vos personnages au combat. Une fois que vous avez acheté tout ce dont vous avez besoin, utilisez la commande Share (Partager) et prenez tout l'argent.

Allez voir tout le monde en ville et écoutez ce qu'ils ont à dire. Les liens et leurs effets sont un mystère pour vos personnages et les renseignements peuvent être aussi utiles que les sortilèges (enfin, presque aussi utiles!). Une fois que vous avez écouté tout ce que chacun a à dire, quittez la ville et commencez votre quête.

Pendant le combat, votre groupe utilisera les sortilèges et perdra des Hits Points. Quand vous trouvez un endroit sûr pour vous reposer, utilisez Encamp (Campement) et Fix (Fixer) pour récupérer des Hits Points. Puis mémorisez vos sortilèges pour que vos lanceurs de sortilèges gardent leur efficacité maximum.

Une fois que vos personnages ont suffisamment de points d'expérience et d'argent, cherchez des endroits pour l'entraînement. La plupart des villes ont des salles d'entraînement et ces salles peuvent aussi être cachées à d'autres endroits. Assurez-vous que vous avez 1000gp en pièces pour chaque personnage qui veut s'entraîner. Si vos personnages ont besoin de plus de points d'Expérience, cherchez près des villes ou patrouillez dans la forêt près du Menhir.

Lors de votre aventure vous entendrez peut-être une voix, comme dans un rêve, vous disant 'Un grand danger approche, sois prêt!' Tenez compte de cet avertissement en sauvegardant votre jeu et en mettant cette sauvegarde de côté. Gardez-la de côté jusqu'à ce que le groupe soit de retour en sécurité. Bonne chance!

**Conseils pour un Combat réussi:** Les conseils suivants sont applicables pendant le combat dans Curse of Azure Bonds.

Identifiez les lanceurs de sortilèges ennemis au début de chaque bataille. Attaquez-les avec des sortilèges et des missiles. Essayez de causer des dégâts à chaque tour pour les empêcher de lancer des sortilèges. Concentrez vos attaques; il vaut normalement mieux éliminer un monstre que blesser deux monstres. Éliminez les monstres blessés avant qu'ils ne deviennent de nouveaux actifs.

Gardez votre paladin près du milieu de l'avant de votre groupe pour que sa protection contre le Mal puisse améliorer l'AC et le Saving Throw (Lancé Sauveur) de ceux qui se trouvent à côté de lui. Maintenez votre groupe rassemblé pour qu'il puisse concentrer ses attaques sur les monstres. Protégez les flancs de votre groupe pour que les monstres ne puissent pas atteindre les lanceurs de sortilèges et les archers.

Apprenez la portée et la zone de l'effet des sortilèges d'offensive tels que: Projectile Magique, Nuage Puant, Boule de Feu, Cône de Froid et Nuage Mortel. Décidez de l'endroit où vous allez envoyer un sortilège avant de choisir Cast (Lancer). Utilisez la commande Aim pour vérifier la portée et la ligne de vue de la cible proposée. Assurez-vous que le sortilège attaquera les monstres et non le groupe.

Certains sortilèges ont des effets spéciaux qui les rendent particulièrement utiles. Les Nuages Puants durent pendant plusieurs tours et peuvent être utilisés pour protéger les flancs, diriger les attaques ennemies et rendre les monstres impuissants. Les Boules de Feu sont plus grosses à l'intérieur que dehors. Les sortilèges paralysants peuvent être dirigés contre plusieurs ennemis. Les Eclairs peuvent rebondir contre les murs et attaquer une cible à deux reprises avec le même sortilège.

Si votre groupe perd un dur combat, retournez à votre dernier jeu sauvegardé. Juste avant de provoquer le combat, préparez votre groupe avec des sortilèges tels que: Bénédiction, Prière, Protection contre le Mal, Protection contre le Mal d'un rayon de 3m, Agrandissement, Invisibilité d'un rayon de 3m et Rapidité. Vous pouvez également les préparer au combat avec des articles magiques tels que Potions de Force Géante, Potions d'Invisibilité ou Poussière de Disparition. Lancez les sortilèges et utilisez les articles juste avant de provoquer le combat. Utilisez Rapidité avec précaution; elle fait vieillir vos personnages d'un an chaque fois qu'elle est utilisée.

**Différences de la version Atari ST:** La version Atari ST de Curse of the Azure Bonds est légèrement différente. Ces différences comprennent:

Quand vous vous déplacez au combat, la touche ESC et le bouton UNDO 'reprennent' votre mouvement actuel mais n'effacent pas les dégâts encourus pendant le mouvement.

Vous pouvez maintenir jusqu'à 10 jeux sauvegardés sur une même disquette (en fonction de l'espace disponible). Sauvegardez chaque jeu sous une lettre (A-J). Utilisez cette lettre quand vous rappelez votre sauvegarde.

CTRL Q: Règle tous les personnages sur Quick (Rapide) (contrôle par ordinateur)

<RETURN>: Active/désactive les sortilèges magiques pour les personnages réglés sur Quick.

<Space>: Remet tous les personnages en contrôle manuel.

CTRL S: Active/désactive le son (peut être utilisé à tout moment)

Les personnages réglés sur Quick utiliseront les articles magiques Readied (préparés) Les personnages réglés sur Quick avec des flèches Readied ou une fronde utilisent des attaques rangées s'il n'y a pas d'ennemi à côté.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS est une marque déposée propriété de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA, sous autorisation de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.