

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II



Shadows of Amn™


Carte de référence

Commandes clavier

Pause Appuyez sur la [Barre d'espace] ou cliquez sur  pour mettre le jeu en pause, ce qui vous permet d'assigner vos ordres aux membres de votre groupe. Procédez de même pour reprendre la partie.

Aide Appuyez sur [Tab] ou maintenez le curseur sur un objet pour en obtenir une description. Vous pouvez définir le délai d'attente avant l'apparition de ces informations dans l'écran Options.



Appuyez sur [Z] ou cliquez sur  pour ordonner aux membres de votre groupe de se reposer. Vous pouvez également louer une chambre dans une auberge.

Inventaire [I] ou  Archives [R] ou 

Retour à la partie [Echap] ou  Journal [J] ou 

Livre de mage [W] ou  Livre de prêtè [P] ou 

Options [O] ou  Activer/désactiver IA [A] ou 

Carte [M] ou 

Masquer/afficher l'interface [H] Panneau droit [U]

Panneau gauche [Y] Sauvegarde rapide [Q]

Centrer la vue Cliquez sur une zone de la carte pour centrer la vue dessus.


Zoom avant Double-cliquez sur la zone.

Zoom sur le personnage Double-cliquez sur le personnage ou effectuez un clic droit sur son portrait.

Carte du monde  Vous y accédez par l'intermédiaire de la Carte. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé jusqu'à ce que l'icône apparaisse ; vous pouvez alors faire défiler la carte.

Sélection de personnage

Sélectionner un personnage Cliquez sur le personnage, sur son portrait ou sur l'une des touches [1] – [6] correspondant à son ordre dans le groupe.

Sélectionner le groupe Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et dessinez un rectangle de sélection autour des personnages formant votre groupe ; vous pouvez également maintenir la touche [Maj] enfoncée tandis que vous cliquez sur les portraits des personnages concernés ou encore cliquer sur  pour sélectionner tous les membres de votre groupe.

Retirer du groupe Maintenez la touche [Ctrl] enfoncée et cliquez sur le personnage ou le portrait du personnage à exclure du groupe ; vous pouvez alternativement maintenir la touche [Ctrl] enfoncée tout en dessinant un rectangle de sélection autour du personnage à retirer du groupe.

Centrer sur personnage Double-cliquez sur le personnage ou sur son portrait.

Déplacements et actions de jeu



Aller à

Cliquez sur l'endroit où vous souhaitez que le personnage sélectionné se rende.



Définir des points de passage

Maintenez la touche [Maj] enfoncée et cliquez sur les différents endroits par lesquels le personnage sélectionné doit passer.



Faire pivoter la formation

Sélectionnez plusieurs personnages et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé jusqu'à ce que le curseur apparaisse ; faites alors pivoter votre formation dans le sens désiré.



Formations

Cliquez sur les formations proposées ou effectuez un clic droit sur l'une d'elles pour accéder à une liste plus complète.



Changer l'ordre du groupe

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur le portrait d'un personnage et faites-le ensuite glisser vers la position qu'il doit occuper dans l'ordre de marche.



Dialogue

Cliquez sur ou appuyez sur [T] et cliquez sur la personne ou la créature à laquelle vous désirez parler.



Armes en main

Attaque

Cliquez sur puis sur la créature à attaquer.



Projectiles

Effectuez un clic droit sur puis cliquez sur le type de projectiles à employer.



Attaque de groupe

Attaque

Cliquez sur puis sur la créature à attaquer.



Défendre

Défendre la zone

Cliquez sur puis maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et définissez une zone que le personnage doit défendre.



Larcin



Vol à la tire

Cliquez sur puis sur et désignez votre victime.



Crocheter des serrures

Cliquez sur puis sur et désignez la serrure à travailler.



Désamorcer des pièges

Cliquez sur puis sur et désignez le piège à désamorcer.














Détection des pièges et
des passages secrets



Furtivité



Repousser les mort-vivants

	Chanson de barde	
	Lancer un sort	Cliquez sur ou appuyez sur [S], cliquez sur le sort que vous souhaitez lancer puis désignez-en la cible.
	Préparer un sort	Effectuez un clic droit sur le bouton puis cliquez sur le sort que vous souhaitez préparer.
	Lancer un sort	Cliquez sur puis sur la cible de votre sort.
	Utiliser un objet	Cliquez sur puis sur l'objet en question et enfin sur la cible.
	Sélectionner les objets	Effectuez un clic droit sur puis cliquez sur l'objet à utiliser.
	Utiliser un objet	Cliquez sur puis sur la cible.
	Capacités spéciales	Cliquez sur, cliquez ensuite sur la capacité à utiliser et enfin sur la cible.
	Arrêt/ Interrompre l'action en cours	
	Mémoriser des sorts de mage	
	Mémoriser des sorts de prêtre	

Descriptions - Effectuez un clic droit sur un sort pour en obtenir une description détaillée.
























































































Memoriseren - Klik met de linkermuisknop op het gewenste spreukpictogram om een leeg spreukvakje te vullen. Je vervangt een spreuk, door het spreukvakje dat je wilt wissen met de linkermuisknop aan te klikken, en dan op de vervangende spreuk te klikken. Nieuwe spreuken worden tijdens de volgende rustperiode van de groep gememoriseerd.

Retranscrire un sort depuis un parchemin - Effectuez un clic droit sur la parchemin puis cliquez sur le bouton "Retranscrire".

Liste des différents curseurs

	Attaque		Verrouillé		Faire pivoter la formation
	Inaccessible		Aller à		Sélectionner
	Lancer un sort		Ouvrir porte		Prendre les escaliers
	Modifier l'ordre de marche		Crocheter serrure		Parler à
	Franchir la porte		Vol à la tire		Larcin
	Suivre		Ramasser objet		Effectuer le voyage
	Informations		Désamorcer piège		Utiliser objet

Conditions des personnages

	Absorption de caractéristique		Dégénérescence		Infravision
	Invulnérabilité		Domination		Intelligence absorbée
	Mauvais œil		Fatalité		Intoxication
	Rage barbare		Puiser dans la puissance divine		Invulnérabilité
	Chanson du barde		Absorption d'énergie		Peaux de fer
	Peau d'écorce		Enchevêtrement		Kai
	Berserk		Furie		Niveau absorbé
	Barrière acérée		Vision lointaine		Niveau supérieur
	Hémorragie		Fatigue		Résistance abaissée
	Bénédiction		Débilité mentale		Flèche magique
	Cécité		Bouclier de feu bleu		Résistance magique
	Don de Lathandre		Bouclier de feu rouge		Manteau
	Coup ajusté		Action libre		Labyrinthe
	Force du champion		Amitié		Flèche acide de Melf
	Chant		Armure fantomatique		Combat mental
	Chaos		Poussière scintillante		Poussière de méphite
	Ordres chaotiques		Globe d'invulnérabilité		Bouclier spirituel
	Charme		Chance		Globe mineur d'invulnérabilité
	Manteau de terreur		Malédiction majeure		Fourvoiement magique
	Confusion		Hâte		Double illusoire
	Contingence		Immobilisation		Nausée
	Malédiction		Héroïsme		Protection contre le plan négatif
	Surdité		Sainte puissance		Non-Détection
	Prévention de la mort		Désespoir		Position offensive
	Harmonie défensive		Emprisonnement		Sphère d'Otiluke
	Position défensive		Grande hâte		Panique
	Détection des pièges		Manteau renforcé		Miroir physique
	Charme néfaste		Dialogue		Poison
	Maladie		Magasin		Arme empoisonnée

	Métamorphose d'autrui		Lenteur
	Métamorphose		Faillie temporelle
	Image projetée		Déviation des sorts
	Protection contre l'électricité		Immunité aux sorts
	Protection contre les éléments		Séquence de sorts
	Protection contre le mal		Bouclier de sort
	Protection contre le feu		Piège à sorts
	Protection contre la magie		Déclencheur de sort
	Protection contre les armes magiques		Renvoi des sorts
	Protection contre les projectiles		Armure spirituelle
	Protection contre les armes normales		Peau de pierre
	Protection contre la pétrification		Bouclier des tempêtes
	Protection contre le poison		Strength of One
	Protection contre les mort-vivants		Etourdissement
	Protection contre l'acide		Transformation de Tenser
	Protection contre le froid		Vision véritable
	Protection from Magic Energy		Inconscience
	Protection contre l'énergie magique		Vocaliser
	Régénération		Immunité contre les armes
	Répulsion des mort-vivants		Toile d'araignée
	Résistance à la peur		
	Magie des vertueux		
	Obstination bornée		
	Poser un piège		
	Poser des pièges		
	Bouclier		
	Bouclier des Archontes		
	Silence		
	Sommeil		

SORTS DE PRÊTRE

1er niveau



Armure de la Foi



Soins des blessures légères



Enchevêtrement



Apaisement



Bénédiction



Détection du mal



Pierre magique



Sanctuaire



Injonction



Ruine



Protection contre le mal



Gourdin magique

2^e niveau



Aide



Charme personne ou mammifère



Lame enflammée



Connaissance des alignements



Ralentissement du poison



Peau d'écorce



Puiser dans la puissance divine



Baie magique



Résistance au feu/au froid



Marteau spirituel



Cantique



Détection des pièges



Immobilisation des personnes



Silence sur 5 mètres

3^e niveau



Animation des morts



Soins des blessures



Immobilisation des animaux



Fourvoiement magique



Délivrance de la paralysie



Convocation d'insectes



Appel de la foudre



Dissipation de la magie



Sainte punition



Protection contre le feu



Obstination bornée



Flétrissure infernale



Guérison des maladies



Glyphe de garde



Élimination des invisibilités



Délivrance de la malédiction



Force d'un seul



Zone d'air pur

4^e niveau



Convocation d'animaux I



Manteau de terreur



Harmonie défensive



Sainte puissance



Protection contre le plan négatif



Protection contre le mal sur 3 mètres



Appel des créatures des bois



Soins des blessures graves



Vision lointaine



Restitution mineure



Neutralisation du poison



Protection contre la foudre



Blessures graves



Prévention de la mort



Action libre



Domination mentale



Poison

5^e niveau



Convocation d'animaux II



Ordres chaotiques



Ordre majeur



Résistance magique



Rappel à la vie



Mise à mort



Blessures critiques



Soins des blessures critiques



Fléau d'insectes



Guérison de masse



Magie des vertueux



Force de champion



Colonne de feu



Peaux de fer



Poussière de fée



SORTS DE PRÊTRE

6^e niveau



Serviteur aérien



Convocation d'animaux III



Barrière acérée



Rayon divin



Conjuration d'animaux



Conjuration d'élémental de feu



Dégénérescence



Aube illusoire



Semences de feu



Mise à mal



Guérison



Miroir physique



Orbe desséchante de Sol



Souvenir merveilleux

7^e niveau



Confusion



Conjuration d'élémental de terre



Fatalité rampante



Tremblement de terre



Doigt de mort



Tempête de feu



Portail



Restitution majeure



Parole divine



Beauté de la nature



Régénération



Résurrection



Bouclier des Archontes



Rayon de soleil



Symbole Mort



Symbole Peur



Symbole Etourdissement



Parole infernale

SORTS DE MAGICIEN

1^{er} niveau



Armure



Cécité



Mains brûlantes



Charme-personne



Toucher glacial



Orbe chromatique



Vapeur colorée



Familiar



Amitié



Glisse



Identification



Infravision



Absorption mineure de Larloch



Projectile magique



Protection contre le mal



Protection contre la pétrification



Image réfléchie



Bouclier



Poigne électrique



Sommeil



Hantise

2^e niveau



Incinérateur d'Agannazar



Flou



Surdité



Détection du mal



Détection de l'invisibilité



Toucher de la goule



Poussière scintillante



Horreur



Invisibilité



Déblocage



Connaissance des alignements



Chance



Flèche acide de Melf



Image miroir



Mot de pouvoir, Sommeil



Rayon débilitant



Résistance à la peur



Nuage puant



Force



Vocaliser



Toile d'araignée

SORTS DE MAGICIEN

3° niveau

 Clairvoyance	 Détection des illusions	 Charme néfaste
 Dissipation de la magie	 Boule de feu	 Flèche enflammée
 Armure fantomatique	 Hâte	 Immobilisation des personnes
 Immobilisation des mort-vivants	 Invisibilité 3m	 Eclair
 Minuscules météores de Melf	 Déviation des sorts mineurs	 Convocation de monstres I
 Non-Détection	 Protection contre le froid	 Protection contre le feu
 Protection contre les projectiles	 Délivrance de la magie	 Piège à crânes
 Lenteur	 Annulation des protections	 Toucher vampirique

4° niveau

 Confusion	 Contagion	 Vue lointaine
 Emotion	 Arme enchantée	 Malédiction majeure
 Bouclier de feu bleu	 Bouclier de feu rouge	 Globe mineur d'invulnérabilité
 Tempête de glace	 Invisibilité majeure	 Sphère d'Otiluke
 Séquenceur mineur	 Convocation de monstres II	 Délivrance de la malédiction
 Métamorphose d'autrui	 Métamorphose	 Armure spirituelle
 Mot secret	 Progéniture d'araignée	 Œil de magicien
 Peau de pierre	 Champ de téléportation	

5° niveau

 Animation des morts	 Brèche	 Chaos
 Nuage de mort	 Cône de froid	 Conjuraison d'un élémental de l'air mineur
 Conjuraison d'un élémental de terre mineur	 Conjuraison d'un élémental de feu mineur	 Domination
 Débilité mentale	 Immobilisation de monstres	 Affaiblissement
 Renvoi de sorts mineurs	 Convocation de monstres III	 Oracle
 Lame fantôme	 Protection contre l'acide	 Protection contre l'électricité
 Protection contre les armes normales	 Porte d'ombre	 Immunité aux sorts
 Bouclier de sorts	 Feu solaire	

SORTS DE MAGICIEN

6^e niveau



Convocation de vers charognards



Chaîne d'éclairs



Conjuration d'élémental de l'air



Conjuration d'élémental de terre



Conjuration d'élémental de feu



Contingence



Brume mortelle



Sort de mort



Désintégration



Pétrification



Globe d'invulnérabilité



Grande hâte



Chasseur invisible



Double illusoire



Transformation de Tenser



Mot de pouvoir, Silence



Protection contre l'énergie magique



Protection contre les armes magiques



Déviations de sorts



Transmutation de la pierre en chair



Invocation de Nishruu



Transformation de Tenser



Vision véritable



Appel de Wiverne

7^e niveau



Cacofiélon



Contrôle des mort-vivants



Boule de feu à retardement



Doigt de mort



Fouet protecteur de Khelben



Souhait mineur



Manteau



Invisibilité de masse



Épée de Mordenkainen



Mot de pouvoir, étourdissement



Vaporisation prismatique



Projection de l'image



Protection contre les éléments



Rayon rubis d'inversion



Séquenceur de sort



Sphère du chaos



Invocation de Djinn



Invocation d'Efrit



Invocation d'Hakeashar



Renvoi de sorts

8^e niveau



Flétrissure abominable d'Abi Dalzim



Manteau renforcé



Nuage incendiaire



Labyrinthe



Magie



Mot de pouvoir, cécité



Simulacre



Déclencheur de sorts



Convocation d'un Fiélon



Symbole, mort



Symbole, peur



Symbole, étourdissement



Protection contre l'énergie

9^e niveau



Immunité absolue



Lame noire du désastre



Chaîne de contingence



Absorption d'énergie



Liberté



Portail



Emprisonnement



Nuée de météores



Mot de pouvoir mortel



Changement de forme



Piège à sorts



Anéantissement des défenses



Arrêt du temps



Cri de la banshee

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™ : développé et ©2000 BioWare Corp. Tous droits réservés. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast (La Légende de l'Île Perdue), Forgotten Realms (Les Royaumes Oubliés) ainsi que le logo associé, Advanced Dungeons & Dragons ainsi que le logo associé, Planescape Torment, Icewind Dale et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc., une filiale de Wizards of the Coast, Inc., et sont utilisés par Interplay Entertainment Corp sous licence. Tous droits réservés. BioWare et le logo associé sont des marques déposées de BioWare Corp. Tous droits réservés. Black Isle Studios et le logo associé sont des marques déposées de Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Fallout et le logo associé, Fallout 2 et le logo associé, sont des marques déposées de Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Interplay Entertainment Corp dispose exclusivement des licences de Baldur's Gate™ II: Shadows of Amn™. Toutes les autres marques déposées et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Distribution exclusive par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Tous droits réservés.

RC-C95-1098-F