

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ III



Shadows of Amon™

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 prêtre [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		Puier 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		Déviatiun 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
Fourvoisement 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
Elimination 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



Rayon divin



Dégénérescence



Mise à mal



Orbe desséchante de Sol



Convocation d'animaux III



Conjuración d'animaux



Aube illusoire



Guérison



Souvenir merveilleux



Barrière acérée



Conjuración d'élémental de feu



Semences de feu



Miroir physique

7^e niveau



Confusion



Tremblement de terre



Portail



Beauté de la nature



Bouclier des Archontes



Symbole Peur



Conjuración d'élémental de terre



Doigt de mort



Restitution majeure



Régénération



Rayon de soleil



Symbole Etourdissement



Fatalité rampante



Tempête de feu



Parole divine



Résurrection



Symbole Mort



Parole infernale

SORTS DE MAGICIEN

1^{er} niveau



Armure



Charme-personne



Vapeur colorée



Glisse



Absorption mineure de Larloch



Protection contre la pétrification



Poigne électrique



Cécité



Toucher glacial



Familier



Identification



Projectile magique



Image réfléchi



Sommeil



Mains brûlantes



Orbe chromatique



Amitié



Infravision



Protection contre le mal



Bouclier



Hantise

2^e niveau



Incinérateur d'Agannazar



Détection du mal



Poussière scintillante



Déblocage



Flèche acide de Melf



Rayon débilitant



Force



Flou



Détection de l'invisibilité



Horreur



Connaissance des alignements



Image miroir



Résistance à la peur



Vocaliser



Surdité



Toucher de la goule



Invisibilité



Chance



Mot de pouvoir, Sommeil



Nuage puant



Toile d'araignée

SORTS DE MAGICIEN

3^e 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^e 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^e niveau

	Animation des morts		Brèche		Chaos
	Nuage de mort		Cône de froid		Conjuration d'un élémentaire de l'air mineur
	Conjuration d'un élémentaire de terre mineur		Conjuration d'un élémentaire 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



Déviation 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'Efrît



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