

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II Throne of Bhaal™



Carte de Référence Rapide

Advanced Dungeons & Dragons®



Commandes clavier

Pause/ Appuyez sur la [Barre d'espace] ou cliquez sur  pour mettre le jeu en pause.
Sortir de la Pause 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.



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



Inventaire ou [I]



Archives ou [R]



Retour à la partie ou [Echap]



Journal ou [J]



Livre de Mage ou [W]



Livre de Prêtre ou [P]



Options ou [O]



Activer/Désactiver l'IA ou [A]



Carte ou [M]

Afficher/Masquer 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 [scroll_hand] 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. |
|  | Interagir avec l'environnement | Avec plus d'un personnage sélectionné, cliquez et maintenez enfoncé le bouton droit puis faites un cercle avec le curseur pour que le groupe soit orienté dans la bonne direction. Ce curseur indique également avec quels éléments de l'environnement interagir : machines, puzzles, etc. |
|  | | |
| Formations | | |
|  | 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 le bouton ou appuyez sur [T] et cliquez sur la personne ou la créature à laquelle vous désirez parler |
|  | Armes en main attaque | Cliquez sur le bouton puis sur la créature à attaquer. |
|  | Projectiles | Effectuez un clic droit sur le bouton puis cliquez sur le type de projectiles à employer. |
|  | Attaque de groupe | Cliquez sur le bouton puis sur la créature à attaquer. |
|  | Défendre | Cliquez sur le bouton 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 votre victime. |
|  | Crocheter des serrures | Cliquez sur la serrure à travailler. |
|  | Désamorcer des pièges | Cliquez sur le piège à désamorcer. |
|  | Détection des pièges et des passages secrets | |
|  | Furtivité | |
|  | Repousser les mort-vivants | |
|  | Chanson de barde | Cliquez sur le bouton pour activer la chanson du barde. |
|  | Lancer un sort | Cliquez sur le bouton 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 préparé	Cliquez sur le bouton puis sur la cible de votre sort.
	Utiliser un objet	Cliquez sur le bouton puis sur l'objet en question et enfin sur la cible.
	Sélectionner les objets	Effectuez un clic droit sur le bouton puis cliquez sur l'objet à utiliser.
	Utiliser un objet	Cliquez sur le bouton puis sur la cible.
	Capacités spéciales	Cliquez sur le bouton, cliquez ensuite sur la capacité à utiliser et enfin sur la cible.
	Arrêt/Interrompre Action en cours	Cliquez sur ce bouton pour annuler tous les ordres précédents. l'action en cours
	Mémoriser des sorts de mage	Cliquez sur le bouton pour ouvrir le Livre de sorts.
	Mémoriser des sorts de prêtre	Cliquez sur le bouton pour ouvrir le Parchemin du prêtre.

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

Mémoriser: Cliquez simplement sur le sort à mémoriser si vous disposez d'emplacements libres. Vous pouvez modifier votre sélection de sorts en mémoire en cliquant sur le sort à "oublier" puis en cliquant sur le sort à mémoriser à sa place. Le personnage aura en mémoire sa nouvelle sélection de sorts après la prochaine période de repos.

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

Effacer un sort: Un magicien ne peut connaître qu'un nombre de sorts limité. Arrivé au nombre maximal, pour apprendre un nouveau sort, il faut cliquer avec le bouton droit sur un sort et choisir Effacer.

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
					Interagir avec l'environnement

Nouveaux sorts de Mage

- | | |
|---|--|
|  Rupture hasardeuse de Nahal (Entropiste) |  Poing serré de Bigby |
|  Bouclier du Chaos (Entropiste) |  Main broyante de Bigby |
|  Bouclier majeur du Chaos (Entropiste) |  Souhait |

Facultés Capacités de Mage (Magicien, Sorcier)

- | | | |
|--|---|---|
|  Sort supplémentaire du 6ème niveau |  Lames d'énergie |  Convocation de Planétaire |
|  Sort supplémentaire du 7ème niveau |  Enchaînement |  Convocation de Planétaire déchu |
|  Sort supplémentaire du 8ème niveau |  Souffle de dragon |  Comète |

Capacités de prêtre (Clerc, Druide)

- | | |
|---|---|
|  Lames d'énergie |  Convocation de Deva déchu |
|  Orage vengeur |  Implosion |
|  Invocation d'élémentaires |  Résurrection de masse |
|  Invocation de princes élémentaires – seulement pour les druides |  Aura de feu |
|  Sphère de lames |  Transformation élémentaire (terre) – seulement pour les druides |
|  Convocation de Deva |  Transformation élémentaire (feu) – seulement pour les druides |

Capacités de voleur (Voleur, Barde)

- | | | |
|---|---|--|
|  Piège à pieux |  Evasion |  Alchimie |
|  Piège à explosion |  Utilisation d'objet |  Création de parchemins |
|  Piège temporel |  Assassinat – seulement pour les voleurs |  Chant de guerre du barde – seulement pour les bardes |
|  Esquive |  Prévention de la mort |  Flûte magique – seulement pour les bardes |

Capacités de guerrier (Guerrier, Rôdeur, Paladin, Barbare, Moine)

- | | | |
|---|--|--|
|  Tornade de fer |  Mental d'acier |  Cri de guerre |
|  Tornade d'acier |  Poing de fer |  Résistance d'acier |
|  Coup sanglant |  Poing d'acier |  Pistage – seulement pour les rôdeurs |
|  Coup fatal |  Coup critique | |

Conditions des personnages

	Absorption de caractéristique		Dégénérescence		Infravision
	Invulnérabilité		Domination		Intelligence absorbée par un flagelleur d'intellect
	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		Armure magique
	Cécité		Bouclier de feu bleu		Résistance magique
	Don de Lathandre		Bouclier de feu rouge		Manteau
	Coup ajusté		Action libre		Labyrinthe
	Force de champion		Amitié		Flèche acide de Melf
	Cantique		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		Fourvoisement 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		Image projets

	Métamorphose d'autrui		Déviation des sorts
	Métamorphose		Echec du sort
	Image projetée		Immunité aux sorts
	Protection contre l'électricité		Séquenceur de sorts
	Protection contre les éléments		Bouclier de sort
	Protection contre le mal		Piège à sorts
	Protection contre le feu		Déclencheur de sort
	Protection contre la magie		Renvoi des sorts
	Protection contre les armes magiques		Armure spirituelle
	Protection contre les missiles		Peau de pierre
	Protection contre les armes non magiques		Bouclier des tempêtes
	Protection contre la pétrification		Force d'un seul
	Protection contre le poison		Etourdissement
	Protection contre les morts-vivants		Transformation de Tenser
	Protection contre l'acide		Vision véritable
	Protection contre le froid		Inconscience
	Protection contre l'énergie magique		Vocaliser
	Régénération		Immunité contre les armes
	Répulsion des morts-vivants		Toile d'araignée
	Résistance à la peur		
	Résistance au feu/froid		
	Magie des vertueux		
	Obstination bornée		
	Poser un piège		
	Poser des pièges		
	Bouclier		
	Bouclier des Archontes		
	Silence		
	Sommeil		
	Lenteur		

Nouvelles conditions



Assassinat



Aura de feu



Bouclier du Chaos



Coup critique



Coup sanglant



Transformation élémentaire (terre)



Transformation élémentaire (feu)



Esquive



Sphère de lames



Coup fatal



Evasion



Tornade d'acier



Résistance d'acier



Enchaînement



Bouclier majeur du Chaos



Poing de fer



Poing d'acier



Tornade de fer

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL: Développé et ©2001 BioWare Corp. Tous droits réservés. Baldur's Gate, Throne of Bhaal, Shadows of Amn, Forgotten Realms (Les Royaumes Oubliés) ainsi que le logo associé, Advanced Dungeons & Dragons ainsi que le logo associé, et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the coast, Inc., une filiale d'Hasbro, Inc., sont utilisés par Interplay sous licence ; tous droits réservés. BioWare, le BioWare Infinity Engine ainsi que le logo associé sont des marques déposées de BioWare Corp. Tous droits réservés. Black Isle Studios ainsi que le logo associé sont des marques déposées d'Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Licence exclusive Interplay Entertainment Corp. Tous 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.