

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



MATURE 17+
JEUNES ADULTES 17+

®
M

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

JOUER À L'EXTENSION

Pour jouer à l'extension, installez le pack d'extension approprié. Assurez-vous de choisir la bonne langue pour chaque pack d'extension, si nécessaire. Si vous avez déjà joué à Skyrim, vous verrez vos sauvegardes dans le menu chargement/sauvegarde, de sorte que vous pouvez continuer avec un personnage existant.

Dawnguard

Une fois que votre personnage atteindra le niveau 10 ou plus, vous entendrez des rumeurs des gardes dans les grandes villes, au sujet d'une ancienne organisation de chasseurs de vampires connue sous le nom de la Garde de l'aube. Si votre personnage est en dessous du niveau 10 ou si vous souhaitez trouver la Garde de l'aube par vos propres moyens, vous pourrez chercher leur siège vers l'est-sud-est de Faillaise.

Hearthfire

Si vous avez déjà effectué des tâches pour les jarls d'Épervine, Hjaalmarche ou Aubétoile et gagné leur confiance, vous recevrez une lettre du chambellan de leur ville respective vous faisant savoir que la terre est devenue disponible à l'achat. Vous devez posséder cette lettre pour pouvoir acheter des terres. Vous recevrez un objectif secondaire et une cible de quête pointant vers le chambellan ou l'autorité compétente de cette châtellerie.

Si vous n'avez pas encore gagné la confiance des jarls, vous recevrez une lettre par messenger une fois que votre personnage aura atteint le niveau 9 ou plus. La lettre encouragera votre personnage à leur rendre visite et à se renseigner sur les avantages de travailler pour eux, ainsi que la possibilité d'acheter des terres. Si votre personnage a déjà atteint le niveau 9 ou plus lors de la première installation de Hearthfire, vous recevrez bientôt la lettre par messenger, pendant la visite d'une ville ou d'une colonie.

Afin d'acheter des terres dans une châtellerie, vous devez gagner la confiance du jarl. Chaque châtellerie requiert quelques faveurs ou quêtes particulières à terminer pour obtenir la confiance du jarl. Après avoir fait cela, vous recevrez une lettre informant votre personnage que la terre est disponible à l'achat. Cette lettre est requise pour l'achat.

Quelles sont les exigences spécifiques pour obtenir des terres dans chaque châtellerie ?

- Pour **Épervine** : Vous devez remplir les faveurs **Précieux cadeaux** et **Mort au chef des bandits**. Vous pourrez alors acheter des terres au chambellan Nenya.
- Pour **Hjaalmarche** : Vous devez terminer la quête **Repose en paix**. Vous pourrez alors acheter des terres au chambellan Aslfur.
- Pour **Aubétoile** : Vous devez remplir la quête **La fin du cauchemar** puis la faveur **Tuez le géant**. Veuillez noter que pour remplir cette faveur, vous devez avoir atteint le niveau 22 ou plus, et avoir déjà terminé la quête des Daedra : **La fin du cauchemar**. À ce stade, vous pourrez acheter des terres directement auprès du jarl Skald l'Ainé.

Dragonborn

Pour commencer à explorer Solstheim, voyagez vers les quais de Vendeume et localisez Gjalund Loup-de-Mer, un capitaine de bateau qui peut être disposé à vous conduire jusqu'à l'île pour une somme modique.

La série de quêtes principales de Dragonborn débutera peu de temps après que vous ayez commencé la quête principale de **La corne de Jurgen Parlevant**, après avoir consulté les Grises-barbes pour la première fois. Une fois cette quête commencée, vous rencontrerez un groupe d'adeptes qui discutera de la série de quêtes de Dragonborn.

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CRISES

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 ou de motifs clignotants. 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 (crises ou pertes de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation ou CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez un médecin avant de continuer. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertige
- contractions des yeux ou des muscles
- trouble de l'orientation
- mouvement involontaire
- trouble de la vision
- perte momentanée de conscience
- crise ou convulsion

CESSEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MÉDECIN AVANT DE REPRENDRE.

Pour réduire le risque de crise lors de l'utilisation des jeux vidéo :

- Jouez dans une pièce correctement éclairée et tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
- Évitez de jouer sur un grand écran. Jouez sur le plus petit écran disponible.
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®3.
- Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil.

Si vous ressentez l'un des symptômes suivants : tête qui tourne, nausée, sensation similaire au mal des transports, sensations désagréables ou douleur dans les yeux, les mains, les bras ou toute autre partie du corps, cessez immédiatement de jouer. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT :

Faites preuve de prudence lors de l'utilisation de la fonction de détection de mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lorsque vous utilisez la fonction de détection de mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK®3, suivez les précautions suivantes : faites attention de ne pas heurter de personne ou d'objet avec la manette, ce qui pourrait entraîner des blessures ou endommager la manette ou l'objet. Avant d'utiliser la manette, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace autour de vous. Lorsque vous utilisez la manette, tenez-la fermement pour qu'elle ne vous glisse pas des mains. Si votre manette est connectée au système PS3™ à l'aide d'un câble USB, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace de sorte que le câble ne puisse pas heurter une personne ou un objet. Évitez également de trop tirer sur le câble, au risque de le retirer accidentellement du système PS3™.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Ne connectez pas votre système PS3™ à un téléviseur à projection autre qu'un modèle de type LCD avant d'avoir consulté le manuel de ce téléviseur. Ceci risquerait d'endommager définitivement l'écran de votre téléviseur.

MANIPULATION DE VOTRE DISQUE AU FORMAT PS3™ :

• Ne le pliez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez pas dans un liquide. • Ne le laissez pas exposé au soleil ou à proximité d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur. • Veillez à prendre régulièrement des pauses lors des longues parties. • Veillez à la propreté de ce disque. Tenez-le toujours par les bords et conservez-le dans son emballage protecteur lorsque vous ne l'utilisez pas. Pour nettoyer ce disque, utilisez un chiffon doux, sec et non pelucheux en effectuant des mouvements allant du centre vers le bord. N'utilisez jamais de solvant ou de nettoyant abrasif.

TABLE DES MATIÈRES

Démarrage	2
Commandes	3
Menu principal, boussole, menu du personnage	4
Écran de jeu	5
Compétences, développer ses compétences et passer au niveau supérieur . 6	
Atouts	7
Menu des objets, favoris	8
Menu de magie	9
Cartes et voyage rapide	10
Journal	11
Dialogues, marchandage et compagnons provisoires	12
Combat	14
Furtivité, vol à la tire et crochetage	15
Crimes et châtements	16
Alchimie	17
Enchantement	18
Forgeage	19
Fonderie, tannage et cuisine	20
Chevaux, maisons, livres et contenants	21
Contrat De Licence Pour Utilisateur Final	23
Garantie, assistance technique et support client	25

REMARQUES :

La sortie vidéo en HD nécessite des câbles et un écran compatibles HD (vendus séparément).

DÉMARRAGE

Système PlayStation®3

Commencer à jouer : avant toute utilisation, lisez attentivement les instructions fournies avec le système de loisir interactif PS3™. La documentation contient des informations sur la manière de configurer et d'utiliser votre système, ainsi que d'importantes informations de sécurité.

Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal MAIN POWER (situé à l'arrière du système) est enclenché. Insérez le disque THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM dans la fente pour disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône du logiciel dans la catégorie [Jeu] du menu XMB™ (XrossMediaBar) du système PS3™, puis appuyez sur la touche **X**. Consultez ce manuel pour en savoir plus sur l'utilisation de ce logiciel.

Quitter le jeu : en cours de partie, maintenez la touche PS de la manette sans fil pendant au moins 2 secondes. Sélectionnez ensuite "Quitter le jeu" à l'écran qui apparaît.

CONSEIL Pour retirer un disque, touchez la touche d'éjection après avoir quitté le jeu.

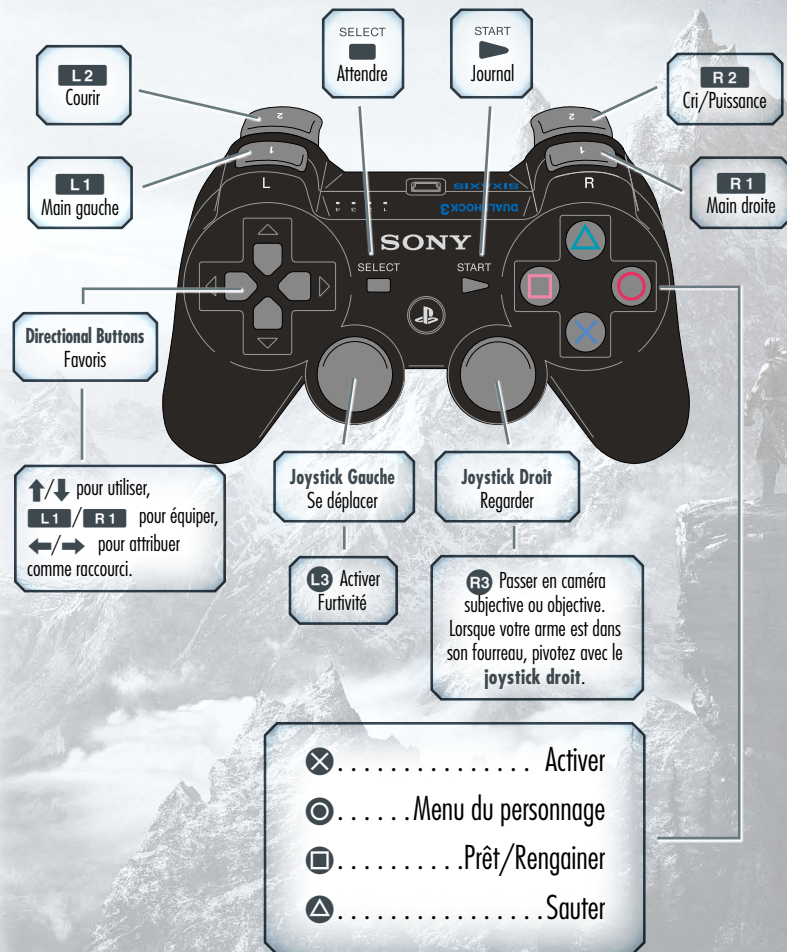


Trophées : vous pouvez gagner des trophées en accomplissant des objectifs spécifiques dans le jeu, puis les comparer et les partager avec d'autres joueurs. Vous devez posséder un compte PlayStation®Network pour accéder aux trophées.

Données de sauvegarde pour logiciels au format PS3™

Les données de sauvegarde pour logiciels au format PS3™ sont sauvegardées sur le disque dur du système. Elles apparaissent dans l'Utilitaire des données sauvegardées du menu Jeu.

COMMANDES



MENU PRINCIPAL

CONTINUER

Continuer la partie sauvegardée la plus récente.

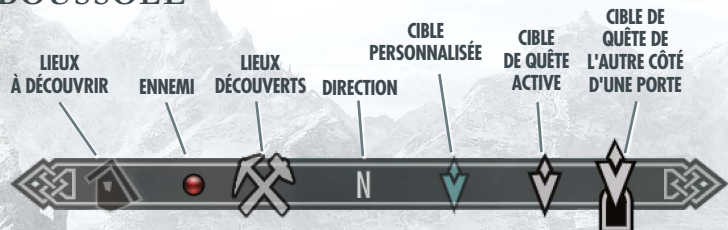
NOUVEAU

Lancer une nouvelle partie.

CHARGER

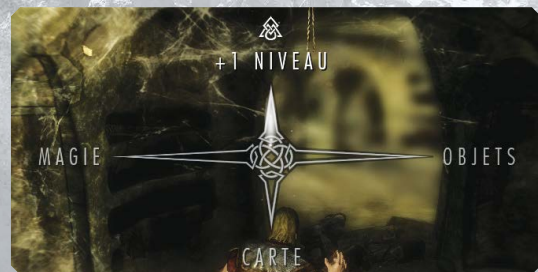
Sélectionner une partie sauvegardée.

BOUSSOLE



Les icônes de la boussole indiquent les lieux intéressants les plus proches (comme les donjons, les villes et les fermes). Les marqueurs de quêtes indiquent la direction à suivre pour atteindre le ou les objectifs de la quête active. Les marqueurs personnalisés indiquent la direction d'une cible personnalisée que vous avez vous-même placée sur la carte du monde.

MENU DU PERSONNAGE



Ce menu est composé de quatre sections : magie, compétences, objets et carte.

Appuyez sur **○** pour afficher le menu du personnage. Orientez le **joystick gauche** ou appuyez sur les **touches directionnelles** dans n'importe quelle direction pour sélectionner un menu, puis appuyez à nouveau dans la même direction pour l'ouvrir. Vous pouvez également maintenir le **joystick gauche** ou les **touches directionnelles** dans une direction pour ouvrir rapidement le menu correspondant.

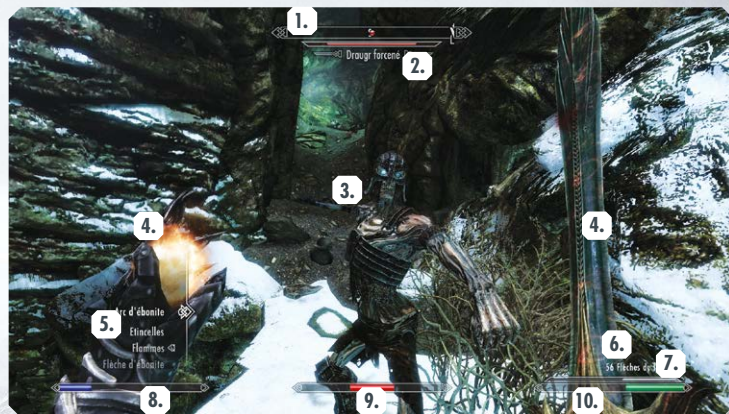
CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Consulter les contenus téléchargeables dont vous disposez pour Skyrim.

CRÉDITS

Voir qui a conçu Skyrim.

ÉCRAN DE JEU



- 1. BOUSSOLE**
Indique la direction, les lieux et les marqueurs de quêtes.
- 2. NOM DE LA CIBLE**
Nom du personnage visé et la barre de santé correspondante.
- 3. RÉTICULE**
Pour viser les objets et les personnages.
- 4. MAIN GAUCHE ET MAIN DROITE**
Indique les armes ou les sorts actifs. Les boucliers ne peuvent être équipés que dans la main gauche.
- 5. FAVORIS**
Liste les objets d'inventaire marqués comme vos favoris.
- 6. NOMBRE DE FLÈCHES**
Le nombre de flèches dont vous disposez apparaît lorsque l'arc est équipé.
- 7. CHARGE D'ENCHANTEMENT**
Indique où en est la charge d'une arme enchantée.
- 8. MAGIE**
Chaque sort lancé consomme de la magie, qui se régénère petit à petit avec le temps. Les pouvoirs inhérents à certaines races ou à certains objets enchantés permettent d'accélérer ce processus. Le sommeil, le repos et certaines potions permettent également de récupérer de la magie.
- 9. SANTÉ**
Représente la quantité de dégâts que vous pouvez endurer. Le sommeil, le repos, certaines potions, la nourriture et certains sorts permettent de récupérer de la santé.
- 10. VIGUEUR**
La course, les frappes de parade et les attaques puissantes consomment de la vigueur, qui se régénère avec le temps. Les pouvoirs inhérents à certaines races ou à certains objets enchantés permettent d'accélérer ce processus. Le sommeil, le repos, certaines potions, la nourriture et certains sorts permettent également de récupérer de la vigueur.

COMPÉTENCES



Ce menu affiche les constellations de vos compétences et atouts, ainsi que le nom, le niveau et la race de votre personnage.

COMPÉTENCES

Vous disposez de 18 compétences. La barre située sous chacune d'elles représente votre progression en vue de passer au niveau supérieur. Plus vous utilisez une compétence, plus vite elle s'améliore.

CARACTÉRISTIQUES AMÉLIORÉES/RÉDUITES

Vos jauges de santé, de magie et de vigueur sont affichées au bas de l'écran. Un nombre rouge indique qu'une caractéristique est actuellement réduite par des sorts, des talents, des pouvoirs ou d'autres effets négatifs. Un nombre vert indique au contraire qu'elle est améliorée.

BARRE DE PROGRESSION DU NIVEAU

Indique la progression du personnage avant de passer au niveau supérieur.

DÉVELOPPER SES COMPÉTENCES ET PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

DÉVELOPPER SES COMPÉTENCES

Trois méthodes sont possibles :

- Utilisez une compétence particulière de façon répétée. Plus elle est faible et plus son développement sera rapide. Plus elle est élevée et plus le processus sera lent. Consultez la jauge située dans le menu des compétences pour suivre sa progression.
- Entraînez-vous avec d'autres personnages. La plupart exigeront d'être payés.
- Trouver un livre de compétences. Il suffit de le lire pour améliorer une compétence particulière.

PROGRESSER VERS LE NIVEAU SUPÉRIEUR

Pour prendre un niveau, il vous suffit d'augmenter plusieurs fois différentes compétences. Le processus est plus rapide si vous faites progresser des compétences de niveau élevé. Consultez la jauge du menu des compétences pour surveiller votre progression vers le niveau supérieur.

PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Lorsque vous passez au niveau supérieur, vous devez choisir d'augmenter votre santé, votre magie ou votre vigueur. Vous avez également la possibilité de sélectionner un nouvel atout, mais vous pouvez remettre ce choix à plus tard.

ATOUS



Les atouts sont des aptitudes spéciales qui améliorent vos compétences. Lorsque vous passez au niveau supérieur, vous pouvez en sélectionner un ou remettre ce choix à plus tard. Pour pouvoir sélectionner un atout, vous devez posséder les compétences nécessaires ou d'autres atouts requis. Par exemple, pour sélectionner Double destruction, vous devez d'abord choisir Destruction de novice.

1. Atouts que vous avez choisis (Destruction de novice)
2. Atouts disponibles (Double destruction)
3. Atouts indisponibles (Impact)



Chaque atout indique votre compétence actuelle et la compétence requise pour le sélectionner.



Certains atouts possèdent différents niveaux et peuvent donc être améliorés plusieurs fois.

MENU DES OBJETS



Ce menu affiche tous vos objets. Vous pouvez les filtrer grâce aux catégories suivantes : Tous, Armes, Tenues, Poisons, Nourriture, Ingrédients, Livres, Clés et Divers.

COMMANDES DU MENU

joystick gauche, ←/→ – Ouvrir/fermer une liste

joystick gauche, ↑/↓ – Faire défiler les listes

⊗ – Équiper/Utiliser/Lire

L1 / R1 – Équiper main gauche/droite

□ – Lâcher un objet

△ – Objet favori

R3 – Examiner un objet

joystick droit – Faire pivoter un objet

Poids transportable : poids que vous pouvez porter avant de vous sentir trop lourd. Le poids maximum que vous pouvez porter dépend de votre vigueur.

Or : nombre de pièces d'or en votre possession.

Valeur d'armure : prend en compte votre armure, les effets d'armure magique actifs et tous les atouts concernés.

Dégâts : dégâts combinés de votre arme (ou de vos armes) actuelle(s).

FAVORIS

Dans les menus Objets et Magie, vous pouvez définir des favoris en sélectionnant une arme, une armure, un sort ou un objet et en appuyant sur △.

Lorsque vous jouez, vous pouvez afficher la liste des favoris en appuyant sur les touches directionnelles ↑/↓. Vous pouvez ensuite faire défiler la liste avec ↑/↓, vous équiper ou utiliser un objet ou lancer un sort (⊗ ou L1 / R1) et passer rapidement une arme dans la main gauche (L1) ou droite (R1).

Vous pouvez également affecter des touches rapides principales et secondaires en maintenant les touches directionnelles ←/→ enfoncées sur des objets dans le menu des favoris. Pour passer d'un objet à l'autre en cours de jeu, appuyez sur ←/→.

MENU DE MAGIE



SORTS

Plus vous réussissez à lancer des sorts et plus votre compétence dans les écoles associées augmente. Vous pouvez acheter de nouveaux sorts à certains marchands, ou les découvrir dans les livres de sorts que vous dénicheriez.

POUVOIRS

Appuyez sur R2 pour utiliser un pouvoir équipé. Chaque race commence avec un pouvoir unique, mais vous pouvez en acquérir de nouveaux au cours de votre aventure. Il est impossible d'équiper plusieurs pouvoirs simultanément, et la plupart ne peuvent être activés qu'une seule fois par jour.

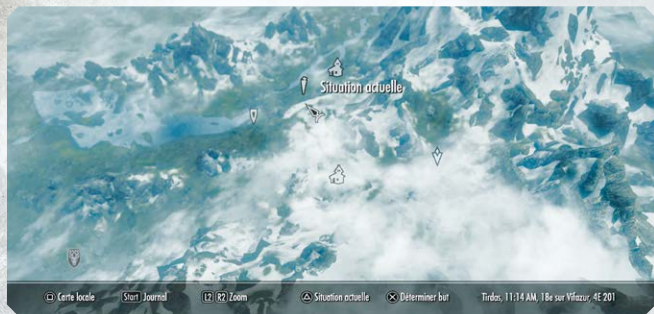
CRIS

Les cris sont des combinaisons spéciales dans la langue des dragons qui produisent de puissants effets. Maintenez R2 enfoncée pour utiliser le cri équipé. Plus vous maintenez longtemps la touche enfoncée et plus vous prononcerez de mots, pour un cri encore plus puissant. Il est impossible de s'équiper de plusieurs pouvoirs ou cris simultanément.

Vous devez patienter entre chaque cri. Lorsque votre capacité à crier se recharge, la boussole clignote. Vous pouvez pousser un nouveau cri dès qu'elle a fini de clignoter.

Vous devez trouver les Murs de mots disséminés à travers le monde pour apprendre les mots qui composent chaque cri. Après avoir appris un mot, vous devez le débloquer à l'aide d'une âme de dragon pour pouvoir vous en servir. Vous pouvez absorber l'âme des dragons que vous tuez.

CARTES ET VOYAGES RAPIDES



CARTE DU MONDE

La carte du monde affiche la totalité de la province de Bordeciel. Utilisez le joystick gauche pour vous déplacer sur la carte, **L1 / R1** pour zoomer / dézoomer et **▲** pour recentrer la carte sur votre position actuelle. Utilisez le joystick droit pour déplacer la vue et appuyez sur **□** pour ouvrir la carte locale.



Votre position : la flèche indique votre position sur la carte et la direction vers laquelle porte votre regard.



Cible(s) de quête : varient en fonction des quêtes actives.



Cible personnalisée : pour placer ce marqueur sur la carte, appuyez sur **⊗**.

VOYAGES RAPIDES

Pour effectuer un voyage rapide, sélectionnez un lieu sur la carte et appuyez sur **⊗**. Vous ne pouvez pas voyager pendant que vous combattez ou lorsque vous n'êtes pas à l'extérieur. Lors d'un voyage rapide, le temps s'écoule plus vite pour refléter la durée du voyage. Si vous avez un cheval, il vous suivra ; si vous visez une ville, il sera placé dans l'écurie la plus proche.



Lieux découverts : les marqueurs en subbrillance peuvent faire l'objet de voyages rapides.



Lieux connus : les marqueurs sombres indiquent les lieux que vous connaissez, mais que vous devez explorer en personne avant de pouvoir les rejoindre par voyage rapide.

JOURNAL



Appuyez **START** et utilisez **L1 / R1** pour accéder aux menus Quêtes, Caractéristiques et Système.

QUÊTES

Pour activer une quête, sélectionnez-la et appuyez sur **⊗**. Cette opération ajoute un marqueur de quête (ou plusieurs) sur votre boussole, sur la carte du monde et sur les cartes locales.

La catégorie Divers contient des objectifs spéciaux qui peuvent mener à d'autres emplacements, quêtes et récompenses.

AFFICHER SUR LA CARTE

Appuyez sur **□** pour ouvrir la carte du monde et afficher l'emplacement de la cible de quête.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Les caractéristiques générales donnent des informations sur la progression de votre personnage dans le jeu.

MENU SYSTÈME

SAUVEGARDER

Sauvegarder manuellement la partie. Disponible à tout moment.

CHARGER

Sélectionner une partie sauvegardée.

PARAMÈTRES

JOUABILITÉ

Dans ce menu, vous pouvez ajuster la difficulté du jeu (c'est-à-dire, la difficulté des combats), la sensibilité de la caméra, inverser l'axe vertical, modifier les paramètres de sauvegarde automatique et activer ou désactiver les vibrations.

AFFICHAGE

Régler la luminosité et l'opacité de l'ATH. Vous pouvez également activer ou désactiver le réticule, les sous-titres des dialogues et les sous-titres généraux.

AUDIO

Régler les différents volumes.

COMMANDES

Ouvrez ce menu pour configurer les commandes du jeu.

AIDE

Vous trouverez ici des instructions supplémentaires pour apprendre les finesses du jeu.

QUITTER

Quitter pour revenir au menu principal.

DIALOGUES, MARCHANDAGE ET COMPAGNONS PROVISOIRES



DIALOGUES

Appuyez sur **X** pour parler à quelqu'un. Pour quitter une conversation, appuyez sur **O**.

1. Nom du personnage
2. Les sujets que vous n'avez pas encore abordés
3. Les sujets déjà abordés

OPTIONS DE DIALOGUE

Liste des sujets de conversation possibles avec ce personnage. Vous devrez parfois faire défiler cette liste pour afficher des options supplémentaires. Aborder certains points ouvrira parfois de nouveaux sujets. Les options de dialogue en surbrillance indiquent les sujets qui n'ont pas encore été abordés. Les options de dialogue sombres indiquent que vous avez déjà abordé ces sujets, bien qu'ils puissent contenir eux-mêmes d'autres sujets.

Vous aurez parfois besoin de sortir certaines informations à un personnage. Des options spéciales de dialogue apparaissent alors :

Persuasion : convaincre un personnage par la seule force de la parole de vous dire quelque chose. Plus votre compétence d'Éloquence est élevée, plus vos chances de persuasion sont importantes.

Intimidation : persuader avec fermeté un personnage de parler. La réussite dépend de votre compétence d'Éloquence et de votre niveau.

Pot-de-vin : inviter un personnage à parler en lui versant une certaine somme d'argent.

Bagarre : battez-vous (à mains nues) avec le personnage. Si vous l'emportez, vous obtiendrez vos informations. Personne ne mourra mais une bagarre tournera au combat si vous utilisez une arme, et deviendra potentiellement mortelle.

ENTRAÎNEMENT DES COMPÉTENCES

Certains personnages peuvent vous entraîner pour améliorer vos compétences, moyennant paiement. Il existe un nombre limité de ces mentors pour chaque compétence, et rares sont ceux capables de vous faire atteindre les niveaux les plus élevés.



MARCHANDAGE

Choisissez cette option pour afficher votre inventaire et celui de votre interlocuteur. Les objets se trouvant au-dessus de la ligne séparatrice appartiennent au marchand ; ceux qui apparaissent en dessous sont à vous.

Sélectionnez les objets que vous souhaitez acquérir et appuyez sur **X** pour les acheter. Vous pouvez aussi vendre vos objets en les sélectionnant dans votre inventaire et en appuyant sur **X**. Comme les marchands achètent uniquement les objets semblables à ceux qu'ils vendent, certains de vos objets n'apparaîtront peut-être pas dans la liste.

Les prix de vente et d'achat dépendent de votre compétence et de vos atouts d'Éloquence. Toute transaction fait progresser votre compétence d'Éloquence.

AMIS ET COMPAGNONS PROVISOIRES

Vous trouverez des compagnons provisoires dans certaines tavernes : embauchez-les pour qu'ils vous épaulent au combat. Chacun a sa propre spécialité et vous pouvez leur donner des ordres. Ils peuvent également transporter des objets à votre place.

Vos amis vous offriront parfois des objets de leur inventaire. Vous pouvez les prendre, mais aussi leur rendre la pareille. Ils peuvent également accepter de vous accompagner dans vos aventures.

COMMANDER À DES ACOLYTES

Ciblez votre acolyte puis maintenez **X** enfoncée pour afficher l'indicateur de commandement. Vous pouvez demander à vos acolytes :

- D'attendre à un endroit précis (au sol)
- D'utiliser un objet (un levier ou une chaise, par exemple)
- D'attaquer un ennemi
- D'ouvrir une porte ou un contenant verrouillé
- De ramasser des objets

Il n'est pas possible de donner des ordres à tous les acolytes et certains ne s'exécuteront pas. Attention : les gardes vous tiendront pour responsable des crimes commis par vos acolytes !

COMBAT

Même pour les aventuriers les plus habiles, Bordciel est une province dangereuse. Apprendre les bases du combat est essentiel à votre survie.

ARMES

Il existe de nombreux types d'armes en Bordciel. La quantité de dégâts infligés dépend de l'arme elle-même, de votre compétence et d'éventuels atouts. Les armes lourdes sont plus lentes à manier et peuvent infliger moins de dégâts sur une période de temps donnée qu'une arme rapide. Elles vous ralentissent également davantage lorsque vous vous déplacez.

ATAQUES AU CORPS À CORPS

Il en existe deux types : les attaques de base et les attaques puissantes. Pour réaliser une attaque de base, appuyez sur **R1**. Pour une attaque puissante, maintenez **R1** enfoncée. Les attaques puissantes consomment de la vigueur mais infligent deux fois plus de dégâts. Elles ont également une chance de déséquilibrer votre adversaire, vous permettant de porter des attaques supplémentaires. Les armes lourdes consomment plus de vigueur que les armes légères lors de telles attaques.

ARCHERIE

Pour tirer à l'arc, bandez votre arc au maximum en maintenant **R1**, puis relâchez. Plus la corde est tendue, plus vous infligez de dégâts. Vous pouvez appuyer sur **□** pour annuler l'action. Vous pouvez sélectionner des atouts dans la catégorie Archerie pour acquérir de nouvelles capacités, comme zoomer sur la cible ou ralentir le temps. Pour cela, encochez une flèche et maintenez **L1** enfoncée.

ARMES À UNE ET À DEUX MAINS

Certaines armes, comme les dagues, les épées, les masses d'armes et les haches de guerre, se tiennent à une main et peuvent être combinées à un bouclier ou à une autre arme. D'autres se manient à deux mains, comme les haches de combat, les grandes épées ou les marteaux de guerre, et ne peuvent pas être combinées à quoi que ce soit. Les armes à deux mains sont plus lentes, mais infligent davantage de dégâts.

PARER

Pour parer, maintenez **L1**. Vous subirez moins de dégâts si vous réussissez à bloquer les coups avec votre bouclier ou votre arme. Les boucliers parent plus efficacement que les armes. Maintenez **L1** et appuyez sur **R1** pour frapper avec votre bouclier ou votre arme. Les frappes consomment de la vigueur, mais peuvent déséquilibrer votre adversaire et vous donner ainsi une ouverture pour riposter. Vous pouvez aussi sélectionner un atout pour obtenir Frappe puissante, une technique encore plus redoutable qui s'effectue en maintenant **R1** tout en bloquant.

ARMURE

Chaque pièce d'armure que vous portez améliore votre protection totale, ou Valeur d'armure. Plus cette valeur est élevée, mieux vous êtes protégé. L'efficacité d'une pièce d'armure dépend de la pièce elle-même, de votre niveau de compétence dans ce type d'armure et des atouts éventuels que vous possédez.

SE RENDRE

Si vous vous battez contre un allié ou un garde, vous pouvez tenter de vous rendre en rangeant votre arme dans son fourreau. Votre adversaire interrompra le combat s'il le souhaite.

"Bloquez, contrez et frappez du bouclier ! Frappez-les à terre ! Ils n'auront aucune pitié pour vous alors pourquoi en auriez-vous ? Le combat n'est qu'une question d'attaque, d'anticipation et de persistance."

— Eduardo Corvus, Tuer - Avant d'être tué

FURTIVITÉ, VOL À LA TIRE ET CROCHETAGE

FURTIVITÉ

Pour activer la Furtivité, appuyez sur **L3**. La Furtivité vous permet de faire les poches d'autres personnages et de vous dissimuler pour porter des attaques puissantes par surprise. Votre indicateur de discrétion s'affiche quand vous vous accroupissez :



Lorsque le réticule de Furtivité est entièrement ouvert, vous pouvez vous faire repérer.



Lorsque le réticule de Furtivité est à moitié ouvert, vous risquez de vous faire repérer.



Lorsque le réticule est entièrement fermé, personne ne soupçonne que vous êtes là.

Si l'œil s'ouvre totalement et si le réticule indique " DÉTECTION ", c'est qu'un ennemi à proximité vous a repéré et qu'il est sur le point d'attaquer. L'œil se ferme complètement et le réticule indique " DISSIMULATION " quand tous les ennemis proches ont perdu votre trace et qu'ils cessent toute recherche.

Votre discrétion dépend de nombreux facteurs :

- **Votre compétence Furtivité n'entre en jeu que quand vous êtes accroupi.** Plus elle est élevée et plus il est facile de rester indétectable. Vous l'améliorez en réussissant des attaques en Furtivité ou en passant inaperçu devant une cible. Plusieurs atouts de Furtivité permettent d'ajouter des bonus à cette compétence.
- **Ligne de vue** : un ennemi a beaucoup moins de chances de vous repérer s'il ne vous voit pas.
- **Obscurité** : vous êtes plus difficile à détecter dans les zones sombres.
- **Mouvement** : moins vous bougez, plus vous êtes difficile à repérer.
- **Bruit** : les armes à deux mains sont les plus bruyantes, les armes à une main sont plus discrètes et les dagues ainsi que les arcs sont silencieux. Lancer des sorts produit à la fois du bruit et de la lumière. Les armures lourdes font davantage de bruit quand vous vous déplacez.

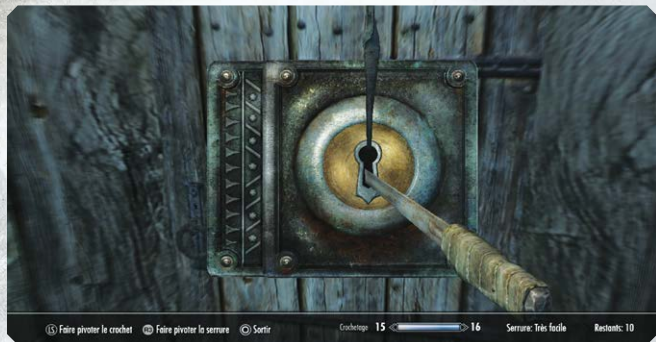
Quand vous attaquez un ennemi qui ne vous a pas repéré, vous recevez un bonus de dégâts dont la valeur dépend de l'arme utilisée (et peut augmenter grâce à des atouts).

Les ennemis réagissent aux bruits comme l'impact d'une flèche ou le déclenchement d'un piège. Vous pouvez parfois utiliser cela à votre avantage pour éloigner un adversaire.

VOL À LA TIRE

Le vol à la tire n'est possible qu'en Furtivité. Approchez-vous de la cible par derrière et activez-la pour ouvrir son inventaire. Sélectionnez un objet pour le voler ou un objet de votre inventaire pour le placer. Si l'opération réussit, l'objet sera ajouté à votre inventaire. Si vous êtes repéré, un crime sera signalé et vous n'obtiendrez pas l'objet.

Plus votre compétence de vol à la tire est élevée, moins vous risquez d'être pris. Consulter l'inventaire d'un personnage ne constitue pas un crime.



Utilisez le **joystick droit** pour faire tourner le verrou et le joystick gauche pour faire tourner le crochet. Plus le crochet se rapproche de la bonne position, et moins il oppose de résistance à la rotation du verrou. Vous devez trouver le cran idéal avec le crochet pour pouvoir faire tourner complètement le verrou et l'ouvrir.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

CRIMES, PRIMES ET PRISON

Les actions suivantes sont considérées comme des crimes et seront rapportées aux autorités si quelqu'un vous voit : voler des objets ou des chevaux, recourir au vol à la tire, crocheter une serrure, entrer par effraction quelque part, déclencher un combat (la légitime défense n'est pas un crime) ou tuer quelqu'un qui ne vous agresse pas.

Lorsqu'un crime est signalé, votre tête est mise à prix dans la ville ou le village où vous vous trouvez. Le montant de cette prime dépend de la gravité du crime commis.

Toute personne vous voyant commettre un crime devient un témoin. Si vous réussissez à éliminer tous les témoins d'un crime peu après l'avoir commis, votre tête n'est pas mise à prix.

Si votre tête est mise à prix, les gardes risquent d'essayer de vous arrêter. Si vous partez en courant, ils vous poursuivront, mais si vous filez vers une autre ville ou un autre village où votre tête n'est pas mise à prix, les gardes locaux vous ignoreront.

Si les gardes réussissent à vous capturer, vous disposez des options suivantes :

- **Payer votre propre prime pour éviter d'aller en prison.** Tous les objets volés de votre inventaire vous seront retirés, y compris ceux que vous aviez volés à l'insu de tous.
- **Résister aux gardes.** Si vous leur résistez, les gardes vous attaqueront. Si vous parvenez à fuir, votre tête restera mise à prix dans la ville ou le village et les gardes tenteront de vous arrêter si vous y revenez. Si vous vous rendez en rengeignant votre arme, les gardes peuvent cesser d'être agressifs (selon votre réputation), mais ils vous arrêteront tout de même.
- **Aller en prison pour ne pas payer l'amende.** Vous pourriez alors tenter de crocheter la serrure de votre cellule et de vous évader en toute discrétion. Pour purger votre peine, activez la couchette et vous réapparaîtrez à l'extérieur à la fin de la sentence. Selon la durée de votre incarcération, vous perdrez votre progression dans certaines compétences.



Vous pouvez trouver des ingrédients d'alchimie dans tout Bordeciel. Pour préparer des potions et des poisons, utilisez un établi d'alchimie et mélangez divers ingrédients partageant un effet commun. Les potions sont consommées par votre personnage pour obtenir des effets positifs et les poisons s'appliquent sur vos armes pour infliger des dégâts de poison supplémentaires.

Plus votre compétence Alchimie est élevée, plus vos potions et poisons seront puissants. Mangez des ingrédients, créez des potions et des poisons pour améliorer cette compétence.

Tous les ingrédients ont quatre effets différents. Pour découvrir le premier effet d'un ingrédient, vous devez le manger, puis faire des expériences en le mélangeant à d'autres ingrédients pour découvrir les autres effets. Si une potion ou un poison échoue, cela signifie que les ingrédients n'avaient aucun effet en commun. Vous pouvez aussi obtenir des atouts permettant de découvrir plus d'effets en goûtant un ingrédient.

"Le troll est peut-être mort, mais votre travail n'est pas terminé. Laissez les flammes s'éteindre puis examinez le cadavre du troll. Si vous avez de la chance, vous trouverez des dépôts de graisse qui se vendront à bon prix chez n'importe quel apothicaire. D'ailleurs, si vous maîtrisez vous-même l'art de l'alchimie, vous pouvez la faire bouillir et l'utiliser dans nombre de potions et de toniques."

— Finn, Comment tuer un troll

ENCHANTEMENT



L'enchanteur est l'art d'ensorceler les armures et les armes. Pour enchanter un objet, vous devez apprendre un enchantement et disposer d'une gemme spirituelle remplie ainsi que d'un objet dénué de tout enchantement dont vous pouvez vous équiper. Plus votre compétence en Enchantement est élevée et mieux l'objet sera enchanté.

Vous pouvez apprendre de nouveaux enchantements en détruisant des objets enchantés sur un Autel d'enchanteur.



Vous pouvez trouver des gemmes spirituelles pleines dans la nature ou en créer en utilisant le sort Capture d'âme pour piéger l'âme d'une créature dans une gemme spirituelle vide.

Certains enchantements ne peuvent être appliqués qu'à des armes, tandis que d'autres sont réservés aux armures ou même à des types particuliers d'armures. Les enchantements d'arme consomment de l'énergie spirituelle à chaque coup porté et doivent être rechargés une fois cette énergie épuisée. La jauge de puissance et la taille de la gemme utilisée déterminent le nombre de charges d'une arme enchantée.

Les enchantements d'objets équipés sont permanents et n'exigent pas d'être rechargés.

FORGEAGE



Utilisez des forges pour créer de nouvelles armes et armures. Plus votre compétence Forgeage est élevée, meilleures seront les armes et armures forgées. Pour améliorer cette compétence, forgez ou améliorez des armes et des armures, payez des entraîneurs ou lisez des livres de compétences.

Pour forger des armes et des armures, vous aurez besoin de certains composants à dénicher dans le monde, comme du fer ou de l'acier, et du procédé de forgeage correspondant. Pour débloquer de nouvelles options concernant les armes et les armures, sélectionnez certains atouts dans la constellation de la compétence Forgeage.



Meules : la meule augmente les dégâts infligés par une arme. Pour aiguiser une arme, vous avez besoin de certains composants. Le niveau d'amélioration dépend de votre compétence et de vos atouts en Forgeage.



Établis : utilisez les établis pour améliorer la défense de votre armure. Pour cela, vous aurez besoin de certains composants. Le niveau d'amélioration dépend de votre compétence et de vos atouts en Forgeage.

FONDERIE, TANNAGE ET CUISINE

FONDERIE

Vous trouverez du minerai brut un peu partout dans le monde, principalement dans les mines. La fonderie permet de créer des lingots de métal à partir de ce minerai brut, qui serviront ensuite à la confection d'armes ou d'armures.



TANNAGE

Les chevalets de tannage permettent de faire sécher des peaux de bête pour obtenir du cuir brut. Plus l'animal est grand, plus la peau donnera de cuir. Le cuir brut est coupé en lanières : c'est un composant permettant de fabriquer des armes et des armures.



CUISINE

Les casseroles permettent de préparer différents plats aux effets temporaires variés. Chaque recette nécessite des ingrédients précis à dénicher aux quatre coins de Bordeciel.



CHEVAUX, MAISONS, LIVRES ET CONTENANTS



CHEVAUX

Pour monter sur un cheval, approchez-vous de lui et appuyez sur **X**. Pour galoper, maintenez **L2**. Appuyez sur **X** quand vous êtes en selle pour mettre pied à terre. Pour acheter une monture, rendez-vous dans les écuries à l'extérieur des grandes villes. Lorsque vous rejoignez une ville par voyage rapide, votre cheval est placé dans l'écurie la plus proche, aux portes de la ville.

MAISONS À VENDRE

Vous trouverez des maisons à vendre dans chacune des principales villes du pays. Lorsque vous en avez achetée une, vous pouvez la meubler. Parlez au chambellan du jarl dans chaque ville pour plus d'informations.

LIVRES ET AUTRES DOCUMENTS

Activez un livre ou un document pour le lire. Vous pourrez ensuite le remettre à sa place (**○**) ou le prendre (**X**). Tournez les pages avec les joysticks gauche et droit.

Les livres de compétences améliorent vos compétences lors de la première lecture. Les livres de sorts vous apprennent des sorts et disparaissent une fois lus.

CONTENANTS

Entrent dans cette catégorie les coffres, caisses, tonneaux, commodes, boîtes, cadavres et plus encore. Appuyez sur **X** pour ouvrir un contenant. Si le mot "OUVRIR" s'affiche en rouge, son contenu appartient à quelqu'un.

ATTENTION ! Ne laissez pas d'objets dans les contenants qui ne vous appartiennent pas ! Ils auront peut-être disparu lorsque vous voudrez les récupérer. Pour posséder des contenants, vous pouvez acheter une maison.



CONTRAT DE LICENCE POUR UTILISATEUR FINAL

Le présent document constitue un accord juridique (le « Contrat ») entre vous, utilisateur final (« Vous ») et Zenimax Media Inc. par l'intermédiaire de sa division Bethesda Softworks LLC (collectivement dénommés « Concédant »). Ce Contrat fait partie d'un ensemble de produits (dénommé « Ensemble ») comprenant un ou plusieurs disques contenant un ou plusieurs produits logiciels concédés sous licence (collectivement dénommés le « Produit ») et certains documents sous forme électronique ou imprimée (la « Documentation »).

EN CLIQUANT SUR « J'ACCÈPTE », EN INSTALLANT LE PRODUIT OU EN ACCÉDANT AU OU EN UTILISANT LE PRODUIT OU TOUT AUTRE LOGICIEL FOURNI DANS LE CADRE DE L'ENSEMBLE, VOUS RECONNAISSEZ AVOIR LU L'INTÉGRALITÉ DES TERMES ET CONDITIONS DE CE CONTRAT, LES AVOIR COMPRIS ET RECONNAISSEZ ÊTRE JURIDIQUEMENT LIÉ PAR CES TERMES ET CONDITIONS. SI VOUS AVEZ ACHETÉ L'EMBALLAGE AUPRÈS D'UN REVENDEUR AGRÉÉ PAR LE CONCÉDANT, VOUS RECONNAISSEZ QUE NI LE REVENDEUR NI AUCUN TIERS NE CONSTITUENT DES AGENTS DU CONCÉDANT ET NE SONT PAR CONSÉQUENT AUCUNEMENT AUTORISÉS À REPRÉSENTER OU ÉMETTRE DES CONDITIONS OU GARANTIES CONTRACTUELLES OU AUTRES AU NOM DU CONCÉDANT OU À MODIFIER LES TERMES OU CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Si Vous n'acceptez pas les termes de ce Contrat, retournez immédiatement l'Ensemble complet (avec le Produit non utilisé dans son conditionnement d'origine) au magasin où vous l'avez acheté afin d'obtenir son remboursement, selon la politique du revendeur en matière de limites et contraintes relatives aux retours. Tout retour doit comprendre l'intégralité du conditionnement, des manuels et autres éléments fournis dans le cadre de l'Ensemble.

Si Vous n'acceptez pas les termes de ce Contrat, Vous n'êtes pas autorisé à utiliser l'Ensemble ou l'un quelconque de ses éléments constitutifs.

1. LICENCE LIMITÉE : Selon les termes et conditions de ce Contrat, Vous êtes autorisé à utiliser un exemplaire du Produit, dans sa forme exécutable, pour votre usage personnel en dehors de toute utilisation commerciale. Vous n'êtes pas autorisé à vendre ou transférer des reproductions du Produit, de sa Documentation ou de tout autre élément constitutif de l'Ensemble à d'autres parties, de quelque manière que ce soit. Vous acceptez de n'utiliser le Produit que dans le cadre de l'usage et/ou de la fonction prévus.

2. PROPRIÉTÉ ; COPYRIGHT : Vous reconnaissez et comprenez que seul vous est fourni un DROIT D'UTILISATION LIMITÉ, aucun des termes du présent document ne saurait être considéré comme un transfert de propriété d'un quelconque logiciel ou élément appartenant au Concédant ou à l'un de ses fournisseurs de licence. Les titres sur et la propriété de l'Ensemble, y compris le Produit (et tous ses éléments constitutifs), la Documentation et les brevets, marques, copyrights et tous autres éléments de propriété intellectuelle ou autres droits de propriété applicables demeurent en permanence uniquement et exclusivement attachés au Concédant et/ou à ses fournisseurs de licence. Vous n'entreprendez (et n'autorisez aucun tiers à mener) aucune action susceptible de contrevvenir à ces titres ou droits de propriété. Le Produit, la Documentation et les autres éléments constitutifs de l'Ensemble sont protégés par la législation et la réglementation relatives au copyright des États-Unis, par d'autres législations et réglementations et par les dispositions de traités internationaux. Tout droit non expressément accordé ici est réservé au Concédant et/ou à ses fournisseurs de licence. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou supprimer l'une quelconque des mentions des droits de propriété du Concédant ou de l'un de ses fournisseurs de licence.

3. AUTRES RESTRICTIONS : Vous n'êtes pas autorisé à exécuter ou permettre les actions suivantes : vendre, divulguer, copier, louer pour quelque période que ce soit, accorder des licences ou des sous-licences, disséminer, charger vers un serveur, télécharger, transmettre ou distribuer de toute autre manière le Produit, la Documentation ou tout autre élément constitutif de l'Ensemble, par quelque moyen ou sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable du Concédant. Vous n'êtes pas autorisé à (et ne pouvez autoriser un quelconque tiers à) modifier, améliorer, compléter, créer une œuvre dérivée de, adapter, traduire, pratiquer le reverse engineering, décompiler, désassembler ou réduire de toute autre manière le code objet d'un quelconque logiciel qui Vous est fourni à une forme compréhensible par l'être humain ou à utiliser des parties du produit logiciel fourni dans le cadre de l'Ensemble indépendamment de l'Ensemble ou du Produit. Vous n'êtes pas autorisé à (et ne pouvez autoriser un quelconque tiers à) éviter, contourner ou désactiver un quelconque mécanisme, procédure ou protocole de sécurité ou toute protection du copyright fourni ou inclus dans le cadre de l'Ensemble ou de l'un quelconque de ses éléments.

Vous ne créez aucun document nouveau reprenant un quelconque contenu du Produit (« Document nouveau ») violant les droits des tiers ou de nature calomnieuse, diffamatoire ou relevant du harcèlement ou de la menace. Si vous distribuez ou mettez de quelque manière que ce soit un Document nouveau à la disposition de tiers, Vous accordez automatiquement au Concédant les droits et licences irrévocables, perpétuels, dénués de royalties et susceptibles de l'octroi de sous-licence en vertu de la législation et de la réglementation en vigueur relatives au copyright et à la propriété intellectuelle d'utiliser, reproduire, modifier, adapter, représenter, diffuser, distribuer ou exploiter de quelque autre manière et/ou disposer du Document nouveau (ou de l'une quelconque des parties du Document nouveau) à la discrétion du Concédant ou des parties qu'il pourra désigner. Vous renoncez également à et acceptez de ne jamais réclamer au Concédant ou à ses concédés de droits moraux ou similaires, quelle que soit leur désignation, dont vous pourriez disposer sur ce Nouveau document ou l'un quelconque de ses éléments. Comme indiqué plus bas, si Vous contrevenez de quelque manière que ce soit au présent Contrat, Votre licence et ce Contrat prendront automatiquement fin sans préavis. Si Vous contrevenez de quelque manière que ce soit à l'une des dispositions de la présente Section, cela constituera une violation matérielle du Contrat et/ou de la législation, de la réglementation et des traités en vigueur relatifs au copyright et à la propriété intellectuelle susceptible d'engager Votre responsabilité civile et pénale.

4. **RÉSILIATION** : Le présent Contrat et les licences accordées dans le cadre de celui-ci resteront en vigueur jusqu'à sa résiliation. Celle-ci interviendra automatiquement sans préavis si Vous ne respectez pas l'une quelconque des dispositions du présent Contrat. Dès résiliation, Vous devrez immédiatement cesser tout utilisation du Produit et détruire le Produit, la Documentation et tous autres éléments de l'Ensemble ainsi que tous les exemplaires de ses éléments constitutifs.

5. **GÉNÉRALITÉS** : Le présent Contrat constitue l'intégralité de l'accord entre le Concédant et Vous en ce qui concerne l'objet du Contrat. Toute modification au présent Contrat doit être écrite et signée par le Concédant et Vous. Les termes et conditions définis lors d'une quelconque commande d'achat qui différencient de, entrent en conflit avec ou ne seraient pas compris dans le présent Contrat ne feront pas partie du présent Contrat, sauf s'ils sont spécifiquement acceptés par écrit par un représentant autorisé du Concédant. Vous serez tenu pour responsable et devez payer ou devez rembourser le Concédant à sa demande si le Concédant est obligé de payer de quelconques taxes sur les ventes, l'utilisation, la valeur ajoutée (TVA), la consommation ou autres (à l'exception de toute taxe basée sur le revenu net du Concédant), impositions, droits, tarifs ou autres frais de quelque nature que ce soit levés sur ou imposés à l'Ensemble par quelque autorité administrative. Aucune renonciation du Concédant à ses droits ne sera recevable si elle n'a pas été formulée par écrit et signée par un représentant du Concédant dûment autorisé. Vous reconnaissez que le Produit peut contenir des informations confidentielles et/ou des secrets de fabrication du Concédant ; Vous acceptez de maintenir et protéger la confidentialité de tels secrets de fabrication et informations dans la plus stricte confiance en faveur du Concédant, et de ne pas les utiliser ou les révéler sans autorisation expresse du Concédant.

L'intégralité de la décharge de garantie et des Sections 2, 3, 5, 6 et 8 demeureront en vigueur au-delà de toute résiliation du présent Contrat. Si l'une quelconque des dispositions du présent Contrat est considérée comme irrecevable, inapplicable ou incompatible avec la législation et/ou la réglementation en vigueur et ne peut être modifiée par voie contractuelle, elle sera considérée comme supprimée du présent Contrat et remplacée par une disposition de substitution conservant, dans toute la mesure du possible les effets, la portée et les avantages économiques de la disposition supprimée conformément à la législation et/ou à la réglementation en vigueur. Toutes les autres dispositions conserveront pleinement leurs effets.

Toute notification ou demande au Concédant dans le cadre du présent Contrat devra être effectuée par écrit et devra être transmise en personne ou par courrier à l'adresse indiquée dans ce Contrat (ou à toute adresse différente éventuellement indiquée par le Concédant par notification écrite) – à l'attention du Vice-président Exécutif – Service juridique. Toute notification ou demande par courrier devra être effectuée par lettre recommandée avec accusé de réception, ou par messagerie express nationalement ou internationalement reconnue et sera considérée comme complète après réception.

6. **CONFORMITÉ AUX RÈGLES D'EXPORTATION ET D'IMPORTATION** : Vous êtes le responsable exclusif de la conformité à la législation et à la réglementation des États-Unis et de votre lieu de résidence relatives à l'exportation. Dans le cas où Vous exporteriez le Produit, la Documentation ou tout autre élément constitutif de l'Ensemble hors du pays dans lequel Vous Vous êtes procuré, Vous assumerez, le cas échéant, la responsabilité de la conformité avec toute réglementation relative à l'exportation et la réexportation.

7. **SERVICES D'ASSISTANCE** : Les éventuels services d'assistance fournis par le Concédant seront soumis aux dispositions du présent Contrat et aux politiques d'assistance appliquées par le Concédant. Le Concédant ne fournit de services d'assistance que dans un cadre « EN L'ÉTAT ».

8. **LÉGISLATION ET RÉGLEMENTATION APPLICABLES ; ARBITRAGE** : Le présent Contrat, Votre utilisation de l'Ensemble, tout différend lié ou relatif au présent Contrat ou à l'Ensemble (ou à l'un de ses éléments constitutifs) seront régis par, et tout arbitrage conclu dans le cadre du présent Contrat respectera, la législation et la réglementation en vigueur dans l'état du Maryland (États-Unis), à l'exclusion (a) des principes relatifs au conflit de loi ; (b) de la Convention des Nations Unies sur les contrats relatifs à la vente internationale de biens ; (c) l'acte de Convention de 1974 sur la période de limitation lors de la vente internationale de biens et ; (d) de tout protocole venant modifier cette Convention de 1974. Tout différend, controverse ou réclamation lié ou relatif au présent Contrat ou à l'Ensemble (ou à l'un de ses éléments constitutifs), y compris son interprétation, son exécution ou sa résiliation sera résolu par arbitrage. L'arbitrage sera mené par trois (3) arbitres, l'un désigné par le Concédant, un autre par Vous et le troisième nommé par les deux arbitres déjà désignés ou, en l'absence d'accord entre eux sur l'identité du troisième arbitre, par le président de l'American Arbitration Association ("AAA"). L'arbitrage sera effectué en langue anglaise et conformément avec les règles d'arbitrage de l'AAA en vigueur à l'époque du différend (par exemple, les règles internationales de l'AAA si vous n'avez pas le statut de résident des États-Unis). L'arbitrage, y compris le rendu de la décision, auront lieu à Rockville, Maryland (États-Unis) et Rockville, Maryland (États-Unis) constituera le forum exclusif de règlement de tout différend, controverse ou réclamation de cet ordre ; en revanche, si vous êtes résident de l'un des états de l'Union européenne, l'arbitrage se déroulera à Londres (Royaume-Uni). La décision des arbitres s'appliquera aux parties et le versement des frais d'arbitrage (y compris, et sans limitation, les frais d'avocat de la partie dont la position aura prévalu) sera déterminé par les arbitres. La décision des arbitres sera exécutoire et pourra être présentée devant tout tribunal compétent. Indépendamment de toute disposition contenue dans le présent paragraphe, le Concédant pourra intenter des procédures judiciaires contre Vous ou toute personne placée sous Votre responsabilité en vue de faire appliquer les droits du Concédant par voie de modification de contrat, action spécifique, injonction ou toute autre forme de réparation équitable similaire.

GARANTIE LIMITÉE

Bethesda Softworks LLC, une société ZeniMax Media (« Bethesda Softworks ») vous garantit, en tant qu'acquéreur original de ce disque et du logiciel de jeu qu'il contient (le « Jeu »), que le Jeu fonctionnera dans des conditions normales d'utilisation conformément à sa description dans le mode d'emploi d'accompagnement pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (la « Période de garantie »). Cette garantie limitée (a) ne s'appliquera pas en cas d'utilisation du jeu dans un cadre professionnel ou commercial et (b) sera annulée si le défaut du Jeu a pour origine un accident, un virus ou une mauvaise utilisation.

Recours exclusif et limitation de responsabilité

Les réclamations relatives à la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auprès duquel vous avez fait l'acquisition du jeu. Vous devez retourner le jeu à ce détaillant durant la Période de garantie, accompagné d'une copie du ticket de caisse et d'une explication du problème que présente le Jeu. À sa discrétion, le détaillant pourra réparer ou remplacer le Jeu. Tout Jeu remplacé demeurera sous garantie pendant la plus longue des deux périodes suivantes : le reste de la Période de garantie originale ou 30 jours. La responsabilité de Bethesda Softworks, de ses fournisseurs de licence et fournisseurs et votre recours exclusif se limitent à la réparation ou au remplacement, à la discrétion du détaillant, du Jeu présentant un défaut dans le cadre de la présente Garantie limitée et retourné au détaillant. En dehors des États-Unis, aucun recours et aucun service d'assistance produit ne seront disponibles en l'absence de preuve d'achat émanant d'une source internationale autorisée.

Protection apportée par la garantie

Afin de pouvoir profiter de la garantie décrite ci-dessus, vous devez vous inscrire sur www.bethsoft.com dans les trente (30) jours suivant la date d'acquisition. L'absence d'inscription dans les trente (30) jours suivant l'acquisition entraînera la perte de la protection apportée par la garantie. La protection de la garantie se limite à l'acquéreur initial. En cas de problème relatif à ce point, Bethesda Softworks se réserve le droit exclusif de déterminer l'application de la garantie et les éventuelles réparations appropriées.

ABSENCE D'AUTRE GARANTIE, CONDITION OU OBLIGATION

SELON L'ÉTENDUE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LÉGISLATION ET LA RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR, BETHESDA SOFTWORKS ET SES FOURNISSEURS DE LICENCE ET FOURNISSEURS REJETENT TOUTE AUTRE GARANTIE, CONDITION ET OBLIGATION EXPLICITE, IMPLICITE, OBLIGATOIRE OU D'UN QUELCONQUE AUTRE TYPE, Y COMPRIS, MAIS SANS QUE CELA CONSTITUE UNE LISTE EXHAUSTIVE, LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE, DE TITRE, D'ABSENCE D'INFRACTION OU D'ABSENCE D'APPROPRIATION DE DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE APPARTENANT À UNE TIÈRE PARTIE.

Exclusion des dommages consécutifs, incidents et de certains autres dommages

Selon l'étendue maximale autorisée par la législation et la réglementation en vigueur, Bethesda Softworks, ses fournisseurs de licence et fournisseurs ne sauraient être tenus pour responsables de quelconques (a) dommages consécutifs ou incidents, (b) dommages pour perte de quelconque nature liés au manque à gagner, à la perte de données, à la vie privée ou à la confidentialité ou à l'absence d'obtention des résultats souhaités ou d'un quelconque manquement à une obligation y compris, mais sans que cela constitue une liste exhaustive, les obligations d'absence de négligence ou de soin apporté à la réalisation ou (c) dommages indirects, spéciaux ou à titre de pénalité issus de ou liés de quelque manière que ce soit à une quelconque violation de cette Garantie limitée. Les dispositions ci-dessus s'appliquent même dans le cas où Bethesda Softworks ou ses fournisseurs de licence et fournisseurs auraient été avisés de l'éventualité de tels dommages ou pertes. Certains états n'autorisent pas la limitation de durée des garanties implicites et/ou n'autorisent pas les exclusions ou limitations de responsabilité relative aux dommages consécutifs ou incidents, il est possible que les limitations et/ou exclusions de responsabilité mentionnées plus haut ne s'appliquent pas à vous. La présente Garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, mais il est possible que vous disposiez d'autres droits variant selon votre lieu de résidence.

ASSISTANCE TECHNIQUE OU CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le +1 410-568-3685, de 09h00 à 17h00 (heure de la côte est des États-Unis), du lundi au vendredi, sauf les jours fériés, ou consulter www.bethsoft.com. Si vous résidez hors des États-Unis, envoyez votre disque de jeu à Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, États-Unis, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GfX © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inversions Inc. FaceFX Software used for facial animation. © 2002-2006, DC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All Rights Reserved. "PlayStation", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" sont des marques déposées et "PS3" ainsi que le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

