



Games
for Windows®

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

JOUER À L'EXTENSION

L'extension sera disponible lorsque vous lancerez une nouvelle partie ou une partie sauvegardée. 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 Nanya.
- **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 Vendaume 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.

▲ A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

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 fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. 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 présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES

Contrôle parental, installation et démarrage	1
Commandes de jeu, menu principal	2
Écran de jeu	3
Boussole, menu du personnage	4
Compétences, développer ses compétences et passer au niveau supérieur	5
Atouts	6
Menu des objets, favoris	7
Menu de magie	8
Cartes et voyage rapide	9
Journal	10
Dialogues, marchandage et compagnons provisoires	11
Combat	13
Furtivité, vol à la tire et crochetage	14
Crimes et châtiments	15
Alchimie	16
Enchantement	17
Forgeage	18
Fonderie, tannage et cuisine	19
Chevaux, maisons, livres et contenants	20
Garantie, assistance technique et support client	21

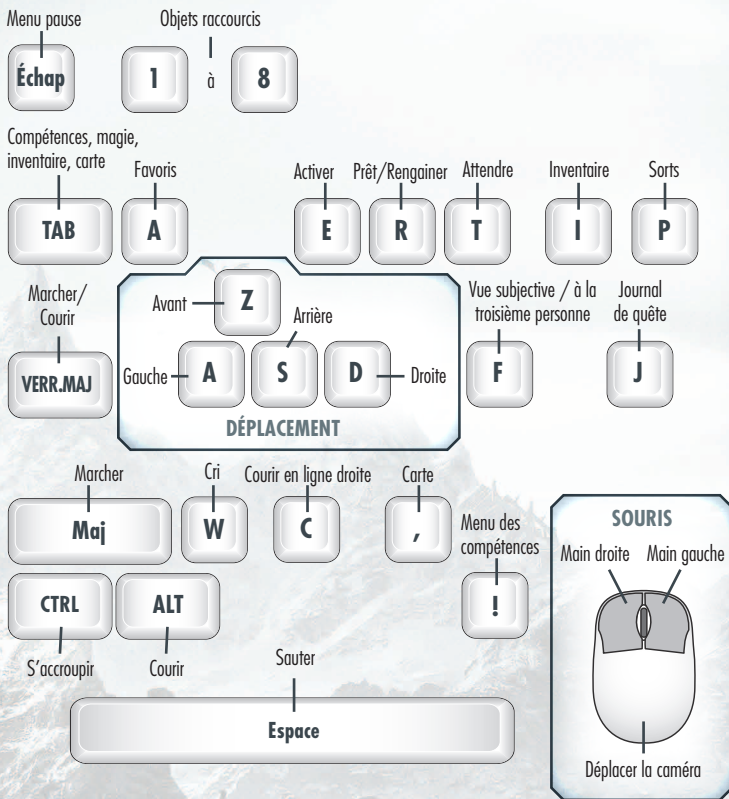
CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental Windows (Vista et Windows 7) permet aux parents et tuteurs légaux de restreindre l'accès aux jeux interdits aux moins de 18 ans et de configurer des limites de temps de jeu. Pour plus d'informations, consultez www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INSTALLATION ET DÉMARRAGE

Pour installer Skyrim, insérez votre disque Skyrim et exécutez setup.exe si le programme ne se lance pas automatiquement. Suivez les instructions d'installation affichées à l'écran. Une fois que vous avez terminé d'installer Skyrim, lancez le jeu depuis le menu Démarrer ou double-cliquez sur l'icône située sur votre bureau.

COMMANDES DE JEU



MENU PRINCIPAL

CONTINUER

Continuer la partie sauvegardée la plus récente.

NOUVEAU

Lancer une nouvelle partie.

CHARGER

Sélectionner une partie sauvegardée.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Consulter les contenus téléchargeables dont vous disposez pour Skyrim.

CRÉDITS

Voir qui a conçu Skyrim.

THE GAME SCREEN



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 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'enchantement de l'arme.

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.

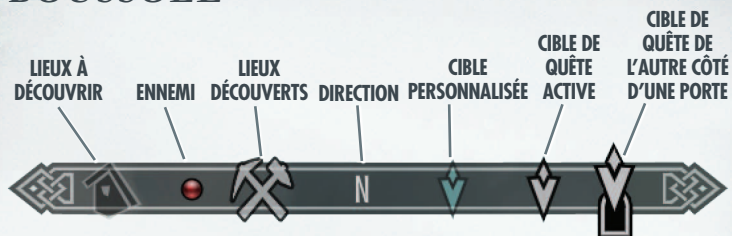
9. SANTÉ

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. VIGEUR

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.

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 **TAB** pour afficher le menu du personnage. Appuyez sur **LES TOUCHES QASD** ou **LES FLÈCHES DIRECTIONNELLES** pour sélectionner un menu, puis appuyez à nouveau pour l'ouvrir. Vous pouvez également maintenir **LES TOUCHES QASD** ou **LES FLÈCHES DIRECTIONNELLES** pour ouvrir rapidement le menu correspondant.

“Ceux qui deviennent empereurs et allument les Feux du dragon sont clairement Enfants de dragon, puisqu'ils peuvent les allumer et porter l'Amulette des rois. Mais l'étaient-ils avant, ou bien est-ce en enfilant l'amulette et en tentant d'allumer les feux qu'ils ont reçu la bénédiction d'Akatosh et sont devenus Enfants de dragon ? Tout ce que nous pouvons dire, c'est que ces deux hypothèses sont possibles et que cela constitue un mystère divin”.

- Emelene Madrine, *Le Livre de l'Enfant de dragon*

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

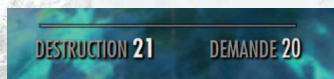
Lorsque vous passez au niveau supérieur, vous devez choisir d'augmenter votre santé, votre magie ou votre vigueur. Vous avez également la possibilité de sélectionner un nouvel atout, mais vous pouvez remettre ce choix à plus tard.

ATOUTS



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.

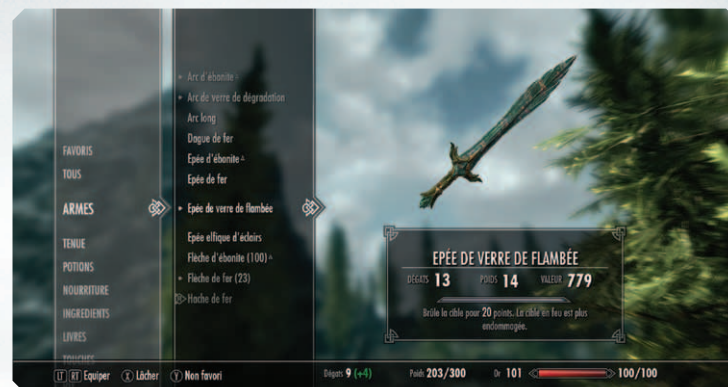


Certains atouts possèdent différents niveaux et peuvent donc être améliorés plusieurs fois.

“Les cités de Bordeciel attestent de l’ingéniosité et de l’habileté des artisans nordiques. Parmi les plus belles on trouve Solitude, siège du haut-roi et capitale de la province ; Vendaume, ville aussi ancienne qu’honorable, véritable joyau dans la neige ; Markath, sculptée à même la roche en des temps oubliés ; Faillaise, nichée dans les ombres dorées de la Forêt d’automne d’où viennent poissons et hydromel aux délices exquis et Blancherive, construite autour de la Grande salle de Jorrvasker, patrie des très nobles Compagnons et siège de la Forgeciel”.

– Hrothmund Coeur-de-Loup, Les Nordiques de Bordeciel

MENU DES OBJETS



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

COMMANDES DU MENU

Q et **D** ou **FLÈCHE DE GAUCHE/DROITE** – Ouvrir/fermer une liste

E ou **ENTRÉE** – ÉQUIPER/UTILISER/LIRE

Z et **S** ou **FLÈCHE DU HAUT/BAS** – Faire défiler les listes

R – Lâcher un objet

F – Objet favori

BOUTON GAUCHE/DROIT DE LA SOURIS – Équiper une arme dans la main gauche/droite

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 **F**.

Lorsque vous jouez, vous pouvez afficher la liste des favoris en appuyant sur **A**. Vous pouvez ensuite faire défiler la liste avec les touches **ZQSD** ou **LES FLÈCHES DIRECTIONNELLES**, vous équiper ou utiliser un objet ou lancer un sort (**E** ou **ENTRÉE**) et passer rapidement une arme dans votre main gauche (**BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**) ou droite (**BOUTON DROIT DE LA SOURIS**).

Vous pouvez également affecter des touches rapides principales et secondaires en appuyant sur **F** pour ouvrir l'inventaire/le menu de magie. Ensuite, maintenez enfoncée une des touches 1 à 8 dans le menu des favoris. Pour passer d'un objet à l'autre en cours de jeu, appuyez sur la touche attribuée.

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 **W** 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 la touche **W** 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.

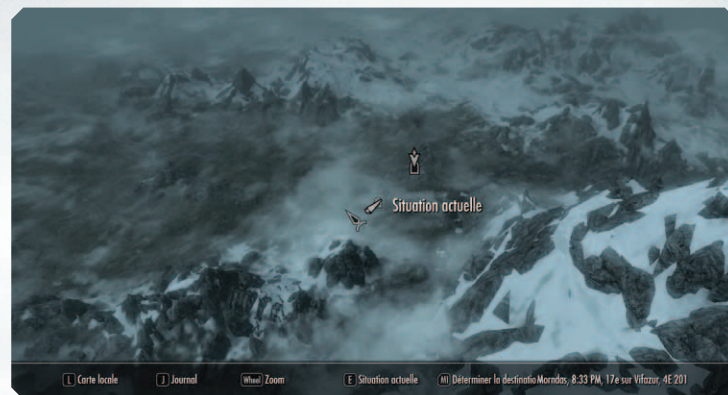
Vous devez patienter entre chaque cri. Lorsque votre capacité à crier se recharge, la boussole clignote. Vous pouvez pousser un nouveau cri dès qu'elle a fini de clignoter.

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 débloquent à l'aide d'une âme de dragon pour pouvoir vous en servir. Vous pouvez absorber l'âme des dragons que vous terrassez.

“Bien trop souvent, les nobles visiteurs de Cyrodiil ne voient de Bordeciel que ce qu'ils peuvent entrapercevoir par la fenêtre de leur calèche. Il est vrai que cette province n'est guère hospitalière, mais sous ces dehors primitifs se cache une beauté sauvage. Paysages grandioses et merveilles de la nature s'offrent à ceux qui sont prêts à les chercher et qui sont capables de les apprécier à leur juste valeur.”

— Marcins Carvain, Bordeciel : le guide de l'explorateur

CARTES ET VOYAGES RAPIDES



CARTE DU MONDE

La carte du monde affiche la totalité de la province de Bordeciel. Placez le curseur sur les icônes pour afficher des informations sur les différents lieux. Utilisez **LA SOURIS** pour vous déplacer sur la carte, la **MOLETTE DE LA SOURIS** pour zoomer/dézoomer et **E** pour recentrer la carte sur votre position actuelle. Appuyez sur **L** 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 un marqueur, cliquez sur la carte.

VOYAGES RAPIDES

Pour effectuer un voyage rapide, cliquez sur un lieu sur la carte. 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.



Helgen

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



Whiterun

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 sur **J** pour ouvrir le journal. Cliquez sur les titres pour accéder aux menus Quêtes, Caractéristiques et Système.

QUÊTES

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

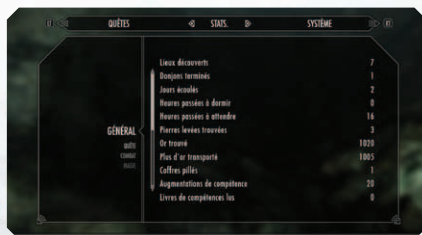
La catégorie Divers contient des objectifs spéciaux qui peuvent mener à d'autres emplacements, quêtes et récompenses.

AFFICHER SUR LA CARTE

Appuyez sur **M** 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 **E** pour parler à quelqu'un. Pour quitter une conversation, appuyez **SUR TAB**.

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 soustraire 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 et ceux qui apparaissent en dessous vous appartiennent.

Sélectionnez les objets que vous souhaitez acquérir pour les acheter. Vous pouvez aussi vendre vos objets en les sélectionnant dans votre inventaire. 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 la touche **E** 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, Bordeciel est une province dangereuse. Apprendre les bases du combat est essentiel à votre survie.

ARMES

Il existe de nombreux types d'armes en Bordeciel. 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.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Il en existe deux types : les attaques de base et les attaques puissantes. Les attaques de base sont rapides, mais infligent moins de dégâts, tandis que les attaques puissantes sont plus lentes, mais causent plus de dégâts. Pour réaliser une attaque de base, cliquez sur **LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**. Pour une attaque puissante, maintenez enfoncé **LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**.

ARCHERIE

Pour tirer à l'arc, bandez votre arc au maximum en maintenant **LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**, puis **RELÂCHEZ-LE**. Il faut un certain temps pour tendre la corde au maximum. Vous pouvez sélectionner des atouts dans la catégorie Archerie pour acquérir de nouvelles capacités, comme zoomer sur la cible.

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 enfoncé **LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS**. 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 enfoncé **LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS** et cliquez sur **LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** 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. Il est impossible de réaliser une frappe si votre jauge de vigueur est trop basse.

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, maintenez **CTRL (GAUCHE)** enfoncé. 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'oeil 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'oeil 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.

CROCHETAGE

Utilisez **Q** et **D** pour faire pivoter la serrure et la **SOURIS** pour faire pivoter l'outil de crochetage. Quand ce dernier pivote, plus il se rapproche de la position idéale, plus la serrure tournera avant de casser l'outil. La serrure ne pivote complètement (ouvrant la porte) que lorsque l'outil est en bonne position.

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 regainant 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 pourrez 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.

ALCHIMIE



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.”

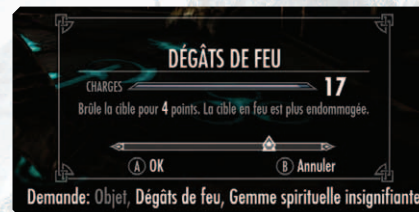
– Finn, Comment tuer un troll

ENCHANTEMENT



L'enchantement 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'enchantement.



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.

SMITHING



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 **E**. Pour galoper, maintenez **ALT (GAUCHE)**. Appuyez sur **E** 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 (**TAB**) ou le prendre (**E**). Tournez les pages en appuyant sur **Q** et **D**.

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. Pour ouvrir un contenant, appuyez sur **Q**. Si le mot "OUVRIR" s'affiche en rouge, son contenu appartient à quelqu'un d'autre.

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.

INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Zenimax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce programme d'ordinateur, que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit programme ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date du transfert de propriété à l'acheteur. Si ce n'était pas le cas, veuillez initialement retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à Zenimax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir. Zenimax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tous produits défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le 0157323378, Horaires d'ouverture: de 9h à 18h du Lundi au Vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end.

Contactez SupportFR@bethsoft.com ou consultez www.bethsoft.com.

Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à Zenimax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, United Kingdom, 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.



Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

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, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Windows, le bouton Démarrer de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft, et « Games for Windows » et le logo du bouton Démarrer de Windows sont utilisés sous licence de Microsoft.