

Manuel téléchargé sur :  
[www.traduction-jeux.com](http://www.traduction-jeux.com)

# DIVINE DIVINITY™

UN SEUL HÉROS RIVALISERA AVEC LES DIEUX !

Sur ce site vous trouverez  
d'autres manuels et patches  
de traduction pour vos jeux !

Manuel de Jeu



## Avertissement sur l'épilepsie

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent familial ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants surtout lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permettent les cordons de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.



Retrouvez Divine Divinity sur Internet :

**WWW.DIVINITYFRANCE.COM**

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Tous droits réservés. CDV, le logo CDV, Divine Divinity et le logo Divine Divinity sont des marques déposées de CDV Software Entertainment AG et de Larian Studios

Acrobat® Reader Copyright © 1987-1999 Adobe Systems Incorporated.

Tous droits réservés. Adobe, le logo Adobe, Acrobat et le logo Acrobat sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.



## **SOMMAIRE**

**Démarrage** 4

**Avant-Propos** 7

**Comment jouer** 11

• Menu principal 11

• Création et description des personnages 14

• Commandes du personnage 22

• Interactions avec les objets 25

• Gestion de l'inventaire 28

• Interagir avec les autres personnages (PNJ) 30

• Journal 35

• Combats 38

• Développement du personnage 45

• Capacités des personnages 51

• La voie du survivant 51

• La voie du guerrier 59

• La voie du sorcier 65

**Agrément de licence** 74

**Remerciements** 76

# DEMARRAGE

## CONFIGURATION REQUISE :

Configuration minimum : Pentium II 450 Mhz, 128 Mo de RAM, carte graphique compatible DirectX, lecteur de CD-ROM 4x, carte son compatible DirectX, souris, 2,5 Go d'espace disque libre, écran et carte graphique gérant au minimum une résolution de 640x480.

Vous devez utiliser Windows 98, Windows 2000 avec le pack service 2, Windows XP ou Windows ME pour pouvoir jouer à *Divine Divinity*.

## INSTALLATION :

Placez le disque 1 de *Divine Divinity* dans votre lecteur de CD-ROM. Si votre ordinateur dispose de la fonction d'Exécution automatique, le menu d'installation de *Divine Divinity* apparaît automatiquement à l'écran. Si cette fonction est désactivée, vous devez lancer le fichier SETUP.EXE manuellement à partir du répertoire du disque 1. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez lancer le jeu en cliquant sur l'icône de *Divine Divinity* sur le bureau ou en choisissant l'entrée correspondante dans Démarrer / Programmes / *Divine Divinity*.

## CONFIGURATION :

Lorsque vous avez installé *Divine Divinity* et que vous lancez le jeu pour la première fois, l'outil de configuration du jeu s'ouvre automatiquement pour essayer de détecter la carte graphique installée sur votre système. Il est conseillé de conserver les paramètres proposés par cet outil de configuration et de lancer le test en cliquant sur le bouton de test. Ne modifiez les paramètres proposés que si vous rencontrez des problèmes pour lancer le jeu (voir Dépannage). Lorsque le test est terminé, cliquez sur le bouton Appliquer & Fermer qui est alors disponible. L'outil de configuration se ferme et le jeu se lance.

L'outil de configuration permet de spécifier le mode d'affichage utilisé par *Divine Divinity*. La méthode conseillée est le mode Direct 3D, mais vous pouvez également choisir le mode Logiciel ou le mode Glide pour les cartes 3DFX. Vous pouvez également choisir la résolution à employer. Plus la résolution est élevée, plus votre système doit être puissant ; si le jeu est trop lent, essayer de jouer avec une résolution plus basse.

Lorsque vous changez un paramètre dans l'outil de configuration, vous devez effectuer un test. Pour cela, cliquez sur le bouton de test. L'affichage passe dans le mode souhaité pour mener le test de compatibilité avec votre pilote/carte graphique. Si le test est concluant, vous pouvez cliquer sur le bouton Appliquer & Fermer, qui permet d'enregistrer les paramètres sur le disque dur. Lorsque vous lancez à nouveau *Divine Divinity*, ces nouveaux paramètres sont utilisés.



*L'outil de configuration permet également de choisir si vous voulez utiliser la méthode Alpha bit blitting et si vous voulez ou non activer le lissage. Activez ces options uniquement si vous rencontrez des problèmes pour lancer le jeu ou s'il tourne trop lentement (voir Dépannage).*

#### **DÉPANNAGE :**

**Problème :** Des carrés noirs apparaissent autour des images durant le jeu.

**Cause :** Votre carte graphique ne supporte pas le colorkeying.

**Solution :** Activez le Alpha bit blitting dans l'outil de configuration.

**Problème :** De nombreux artefacts graphiques apparaissent à l'écran.

**Cause :** Le brouillard n'est pas accepté par votre carte graphique ou il y a un problème de colorkeying avec votre carte.

**Solution :** Activez le Alpha bit blitting dans l'outil de configuration. Désactivez également le brouillard dans les options graphiques du jeu.

**Problème :** La vitesse de déplacement du curseur de la souris ralentit au cours de l'affichage de parties de l'interface.

**Cause :** Le colorkeying fonctionne lentement avec votre carte graphique.

**Solution :** Activez le Alpha bit blitting dans l'outil de configuration.

**Problème :** Le jeu tourne très lentement sur mon ordinateur.

**Solution :**

- 1) Désactivez le brouillard.
- 2) Activez le Alpha bit blitting dans l'outil de configuration.
- 3) Définissez une résolution de 640x480 dans l'outil de configuration.
- 4) Désactivez l'option Lissage dans l'outil de configuration.
- 5) Définissez la Qualité sur Basse ou Très basse
- 6) Assurez-vous de disposer de suffisamment de mémoire virtuelle sur votre ordinateur.
- 7) Si vous disposez d'une carte graphique Voodoo, essayez d'utiliser Glide au lieu de Direct3D.

**Problème :** Aucune des procédures exposées ci-dessus ne résolvent mes problèmes graphiques.

**Cause :** Votre carte graphique n'est peut-être pas compatible avec *Divine Divinity*.

**Solution :** Choisissez DirectDraw ou Logiciel dans l'outil de configuration (choisissez le mode qui vous permet d'obtenir la meilleure vitesse).

MERCI DE CONSULTER LE FICHIER LISEZMOI DE DIVINE DIVINITY POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LES OPTIONS.



## AVANT-PROPOS

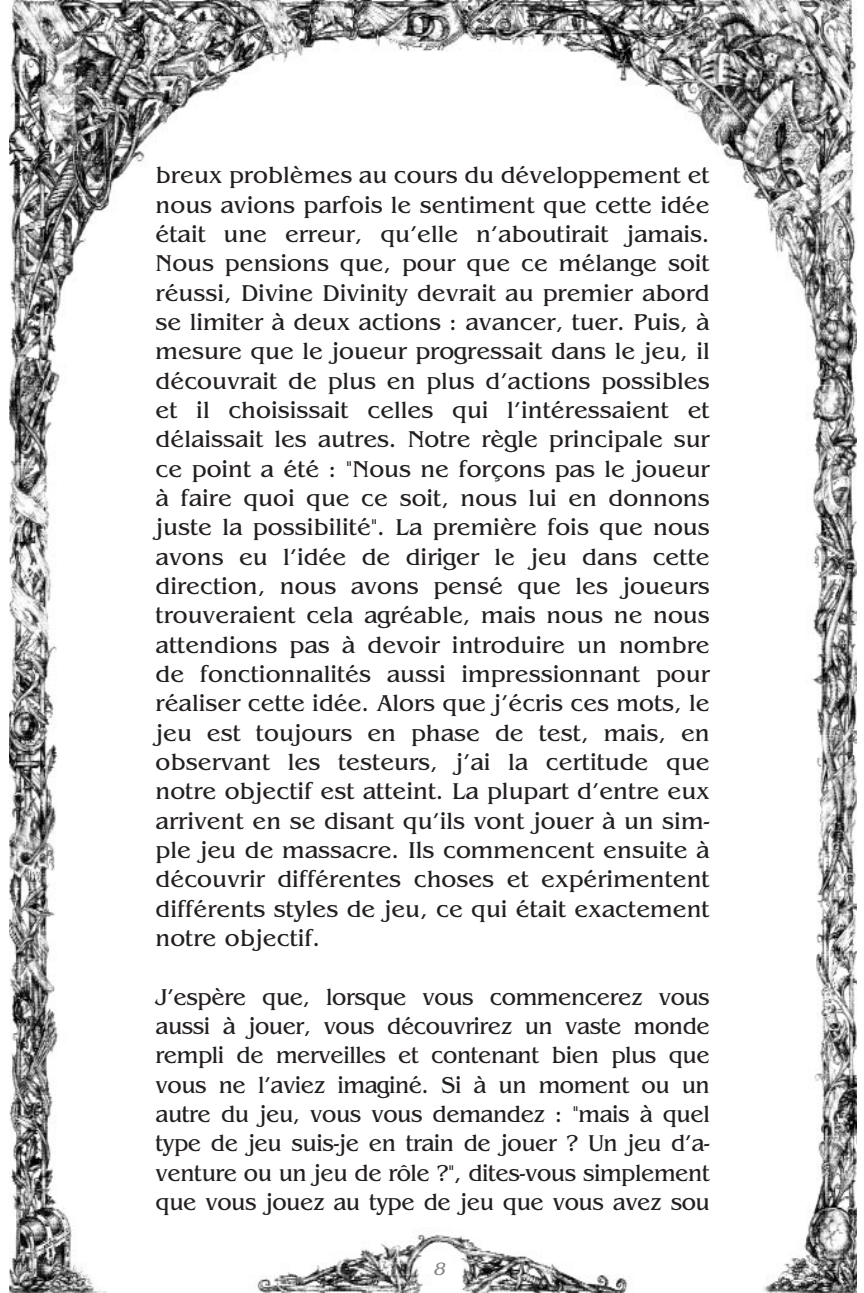
Cher joueur,

Je voudrais tout d'abord vous remercier d'avoir acheté ce jeu, au nom de toute l'équipe. Ce n'est peut-être pas très original, mais nous tenions néanmoins à le faire. En achetant ce jeu, et tout particulièrement en cette période où le piratage fait rage, vous nous récompensez pour le temps et tous les efforts que nous avons investis dans la création de *Divine Divinity*. Cela méritait quelques mots de gratitude. J'espère que lorsque vous aurez fini le jeu, vous aurez le sentiment d'avoir bien investi votre argent.

Lorsque nous avons commencé à développer Divine Divinity, nous avions un objectif bien précis: Créer un jeu accessible immédiatement pour la majorité des joueurs grâce à une jouabilité simple et agréable. Nous souhaitions en même temps proposer un jeu complexe et exhaustif pour tous ceux d'entre vous qui préféreraient s'arrêter un instant pour réfléchir sur la situation. Pour être plus clair, nous voulions combiner ce qui se fait de mieux dans les jeux de rôle pour débutants et joueurs confirmés.

Chaque point du jeu a été conçu avec cette idée en tête. Cela a bien évidemment posé de nom-





breux problèmes au cours du développement et nous avons parfois le sentiment que cette idée était une erreur, qu'elle n'aboutirait jamais. Nous pensions que, pour que ce mélange soit réussi, Divine Divinity devrait au premier abord se limiter à deux actions : avancer, tuer. Puis, à mesure que le joueur progressait dans le jeu, il découvrait de plus en plus d'actions possibles et il choisissait celles qui l'intéressaient et délaissait les autres. Notre règle principale sur ce point a été : "Nous ne forçons pas le joueur à faire quoi que ce soit, nous lui en donnons juste la possibilité". La première fois que nous avons eu l'idée de diriger le jeu dans cette direction, nous avons pensé que les joueurs trouveraient cela agréable, mais nous ne nous attendions pas à devoir introduire un nombre de fonctionnalités aussi impressionnant pour réaliser cette idée. Alors que j'écris ces mots, le jeu est toujours en phase de test, mais, en observant les testeurs, j'ai la certitude que notre objectif est atteint. La plupart d'entre eux arrivent en se disant qu'ils vont jouer à un simple jeu de massacre. Ils commencent ensuite à découvrir différentes choses et expérimentent différents styles de jeu, ce qui était exactement notre objectif.

J'espère que, lorsque vous commencerez vous aussi à jouer, vous découvrirez un vaste monde rempli de merveilles et contenant bien plus que vous ne l'aviez imaginé. Si à un moment ou un autre du jeu, vous vous demandez : "mais à quel type de jeu suis-je en train de jouer ? Un jeu d'aventure ou un jeu de rôle ?", dites-vous simplement que vous jouez au type de jeu que vous avez sou

Il existe un nombre incalculable de façons de jouer à Divine Divinity et vous avez tout simplement choisi celle qui vous convient le mieux.

Bonne chance et ne laissez pas le jeune duc vous dissuader.

Salutations distinguées,

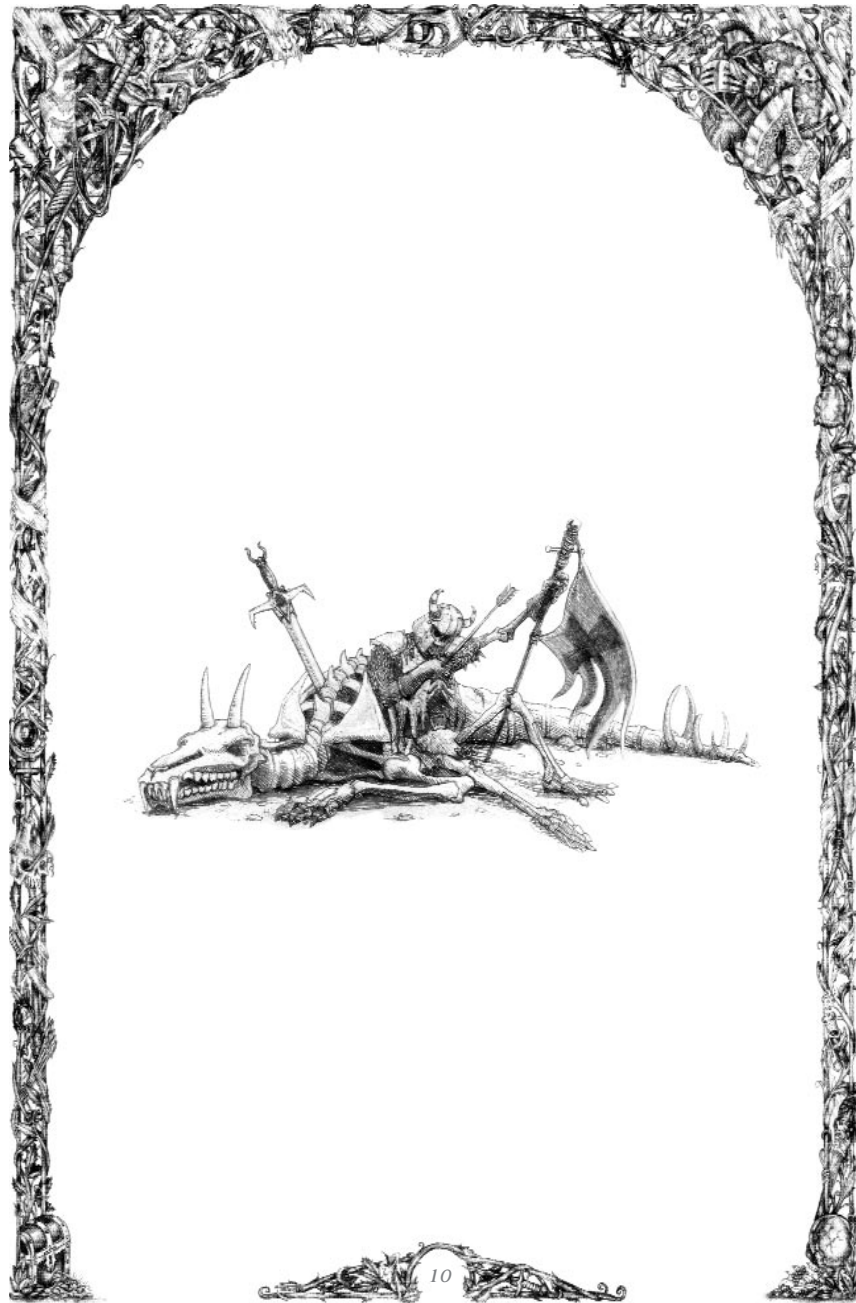
*Swen Vincke*  
Larian Studios



### ***L'Histoire du monde de Divine Divinity :***

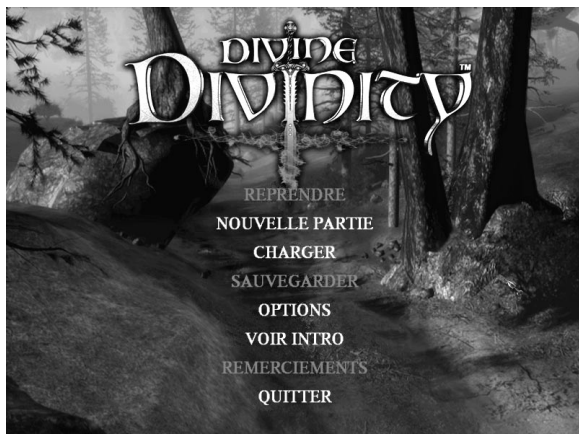
*Un fichier PDF contenant l'histoire du monde Divine Divinity peut être consulté depuis le menu Démarrer. Vous avez besoin d'"Acrobat Reader" pour lire ce fichier. Si celui-ci n'est pas encore installé sur votre ordinateur, vous pouvez le trouver dans le sous-répertoire "Adobe" situé dans le répertoire "CD d'installation 1". Pour installer le programme, double-cliquez sur le fichier "rp505fra.exe et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.*





## COMMENT JOUER

### Menu principal



**L**e menu principal vous permet d'accéder aux principales options de jeu. Lorsque vous commencer une partie pour la première fois, l'option "Reprendre" est grisée. En cours de partie, vous pouvez revenir à tout moment au menu principal en appuyant sur la touche Echap. Si vous étiez en train de jouer, l'option "Reprendre" devient disponible, et c'est par le biais de celle-ci que vous pouvez revenir à la partie en cours.

En cliquant sur "Nouvelle partie", vous commencez une nouvelle partie. Vous accédez ainsi à l'écran de sélection des personnages (voir chapitre suivant).

Si vous cliquez sur "Charger", vous pourrez charger une partie sauvegardée. Une fenêtre apparaît alors, affichant le contenu de votre dossier de sauvegardes. Pour charger une partie et abandonner celle en cours, sélectionnez la sauvegarde, puis cliquez sur le bouton dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Pour annuler, cliquez sur le bouton avec un gros X en bas de la fenêtre. Les sauvegardes de *Divine Divinity* ayant tendance à prendre beaucoup de place sur le disque dur, vous pouvez en supprimer certaines en cliquant d'abord dessus (clic gauche sur le nom de la partie), puis sur la petite corbeille dans le coin inférieur gauche de la fenêtre "Charger la partie".

Le bouton "Sauvegarder" vous permet de faire une sauvegarde de la partie en cours. Si vous n'avez pas encore commencé de partie, cette option est grisée. Si vous cliquez sur le bouton, une fenêtre similaire à celle de chargement apparaît. Pour sauvegarder



une partie, cliquez sur la zone de texte en bas de la fenêtre, saisissez le nom désiré, puis cliquez sur le gros bouton dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Si vous voulez écraser une partie sauvegardée préalablement, sélectionnez celle-ci puis cliquez sur le gros bouton du coin inférieur gauche de la fenêtre de sauvegarde.

Si vous n'avez plus de place sur votre disque dur, vous pouvez aussi commencer par supprimer une ancienne partie en la sélectionnant, puis en cliquant sur la petite corbeille dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de sauvegarde.

Le bouton "Options" vous fait accéder au menu d'options de *Divine Divinity*. Reportez-vous au fichier *LisezMoi.txt* qui se trouve sur le CD d'installation et qui a été copié dans le répertoire d'installation de *Divine Divinity*.

Le bouton "Remerciements" vous permet de consulter la liste des personnes qui ont contribué à la création de *Divine Divinity*.

En cliquant sur "Quitter", vous revenez à Windows



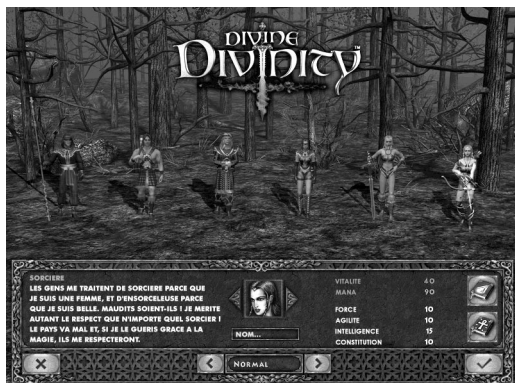


## Création et description des personnages



Vous devez choisir votre personnage avant de pouvoir commencer à jouer à Divine Divinity. Vous avez le choix entre trois professions, et vous devez également donner votre préférence en ce qui concerne le sexe de votre personnage. En cliquant sur le bouton "Nouvelle partie" du menu principal, vous accédez à l'écran de sélection. Pour choisir votre personnage, cliquez sur celui qui vous convient à l'aide du bouton gauche de la souris. Le personnage fait alors un pas en avant et vous pouvez visualiser les informations le concernant dans la fenêtre d'information située en dessous.

Au centre de celle-ci se trouve le portrait de votre personnage. Pour en choisir un autre, cliquez sur les icones à gauche et à droite de la fenêtre du portrait. Pour donner un nom à votre personnage, cliquez sur la zone de texte et saisissez le nom





désiré. Complètement à gauche du portrait, vous trouvez la description du personnage et à droite, les statistiques le concernant. A droite de celles-ci se trouvent deux icones. Ils vous montrent les capacités de départ de la classe du personnage que vous avez choisi. Placez le pointeur de la souris sur les icones et patientez : une info bulle vous donne les informations concernant vos capacités.

**Vitalité** – C'est la santé avec laquelle vous démarrez la partie. Lorsqu'elle tombe à zéro, vous êtes mort.

**Mana** – le mana est l'énergie à la base de toute magie et permet de lancer des sorts. La plupart des sorts requièrent un certain nombre de points de mana. Ainsi, chaque fois que vous jetez un sort, votre réserve de mana s'en trouve amoindrie. Si elle atteint le seuil critique de zéro, vous ne pouvez plus lancer de sort.

**Force** – Les personnages forts peuvent porter des armures et manier des armes plus puissantes, ils font de plus gros dégâts au combat et peuvent généralement placer plus d'objets dans leur inventaire.

**Agilité** – Les personnages agiles ont une plus grande précision dans l'attaque et la défense et peuvent utiliser des armes et armures nécessitant un haut niveau d'agilité.

**Intelligence** – elle rentre en compte dans le calcul de votre énergie magique. A ce titre, elle est déterminante pour les sorciers.

**Constitution** – Elle détermine en générale votre robustesse. Elle entre également en compte dans le calcul de votre vitalité et de votre vigueur de départ.



## Survivant :



ertains les appellent voleurs ou brigands, mais ils ont en vérité bien plus de morale que de nombreux riches marchands et politiciens corrompus. Ils survivent grâce à leur vivacité, tant mentale que physique. Si ces aptitudes leur permettent de soulager certaines personnes de leur bourse trop lourde et de manger à leur faim, qu'il en soit ainsi. Les survivants se considèrent généralement comme les victimes d'une société corrompue dans laquelle les riches continuent de s'enrichir et les pauvres meurent de faim. Un représentant de la Guilde des marchands demanda un jour à un voleur à la tire bien connu s'il ne ressentait aucun remord à voler l'argent durement gagné des honnêtes marchands. "Je vous le ferai savoir lorsque j'en rencontrerai un" fut la seule réponse qu'il obtint.



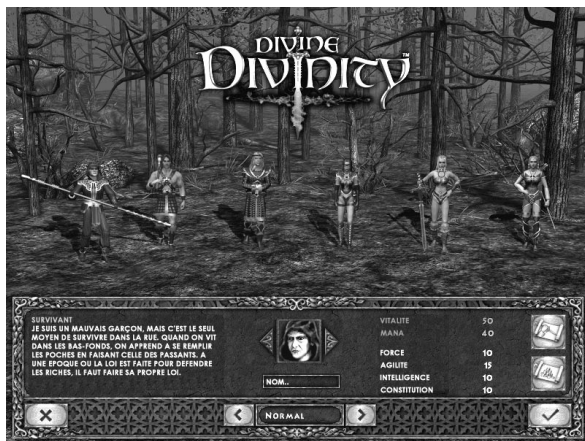
## Caractéristiques :



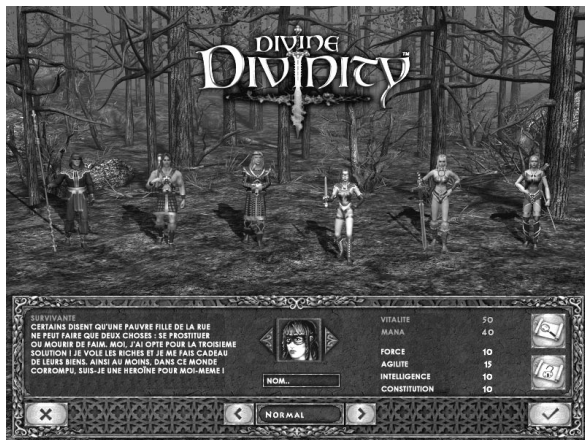
es survivants sont d'assez bons combattants, mais, s'ils le peuvent, ils préfèrent utiliser leurs talents pour la furtivité et rester ainsi à l'abri du regard de tout ennemi. Ils utilisent de préférence des armes légères et rapides comme l'arc, la lance, et la dague. Nombre d'entre eux développent aussi la capacité de se dissimuler dans l'ombre, de poser des pièges et deviennent très compétents dans l'art d'utiliser les poisons.



## Statistiques



Homme



Femme

## Guerrier



cier froid et affilé des armes, armures épaisses et solides, voilà les meilleurs amis du guerrier pour affronter et vaincre avec honneur les forces du mal. Le bruit des lames qui s'entrechoquent et la clameur du combat sont aussi doux que de la musique à ses oreilles. Grâce à un entraînement rigoureux avec certaines des armes les plus dévastatrices disponibles, le guerrier développe une force et une constitution hors du commun, qui lui permettent de manier des armes lourdes et de revêtir les armures les plus encombrantes au combat. Les guerriers ne manquent pas dans le royaume de Rivellon, tout particulièrement en ces temps de troubles. Lorsqu'ils ne sont pas engagés dans une bataille, vous avez de grandes chances d'en rencontrer dans la taverne la plus proche, discutant de hauts faits passés et présents, ou bien chez le forgeron local.



## Caractéristiques

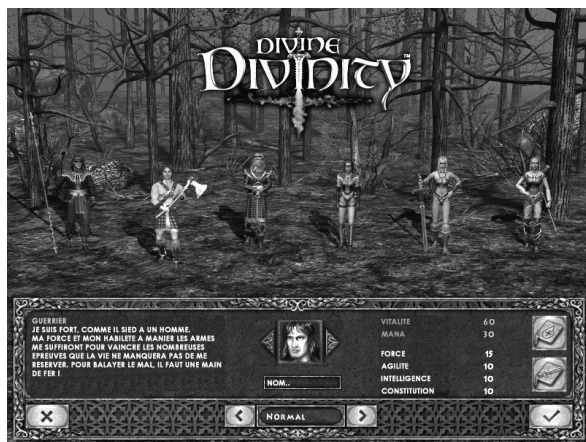


es guerriers se distinguent par leur force et son honneur. Pour eux, la force physique revêt une grande importance. Ils cèdent facilement à des accès de colère, mais ils sont aussi prompts à appeler ami toute personne faisant preuve de courage face à l'adversité. Certains des plus grands guerriers de Rivellon disposent non seulement d'une force incroyable, mais ils peuvent également développer des aptitudes leur permettant de lancer de puissants enchantements sur leurs armes afin d'augmenter leur efficacité au combat.

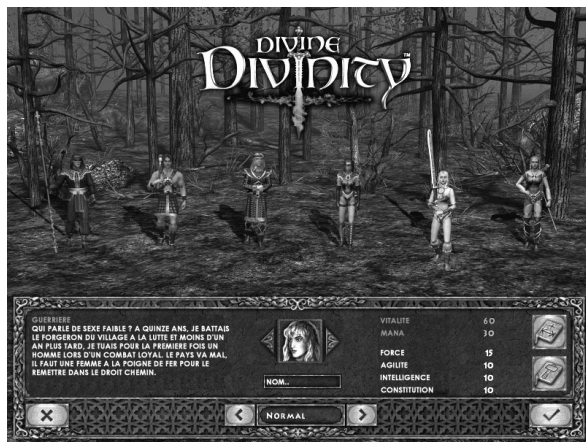




## Statistiques



Homme



Femme



## Sorcier

**L**n'est pas rare de voir les citadins se hâter de changer de trottoir lorsqu'un sorcier s'approche du même côté. "Arrogants", "égoïstes" et "trop puissants pour leur propre bien" sont les commentaires que l'on fait le plus souvent (dans leur dos) à propos de ces personnages énigmatiques. Pourtant, en consultant les documents traitant de l'histoire des nombreuses guerres opposant le bien et le mal, on constate qu'ils ont grandement participé à tenir les forces du mal en échec. "Sans les pouvoirs de la magie, la Ligue des Sept Races aurait été anéantie par le Seigneur du Chaos au cours de la dernière guerre et l'un de ses Damnés arpenterait aujourd'hui ses rues à ma place" commenta un sorcier imité.



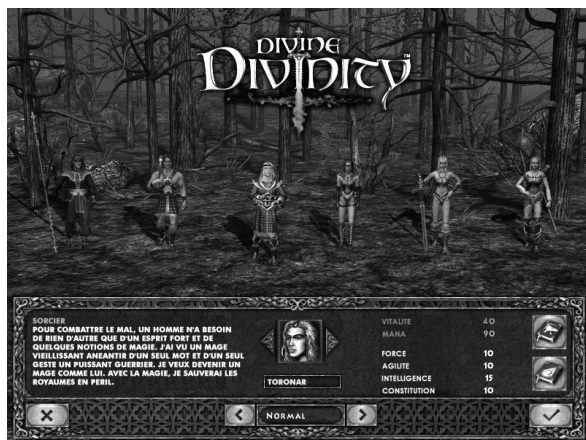
Ils consacrent toute leur volonté à l'étude de sorts complexes, ce qui leur confère une intelligence inégalée et une réserve de pouvoirs magiques incroyables. Pour venir à bout de leurs ennemis, ils délaissent généralement armes et armure au profit des sorts de combats.

### Caractéristiques

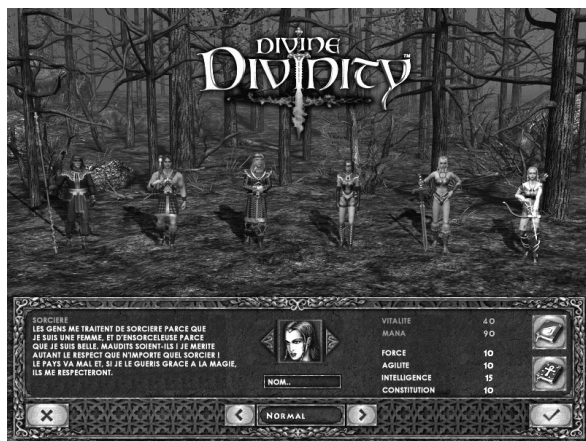
**L**a force physique des sorciers est souvent relativement faible, mais ils manipulent des forces très puissances par la force de leur esprit. Une boule de feu incandescent peut tuer un ennemi aussi sûrement qu'une lame en travers de la gorge.



## Statistiques



Homme



Femme

## Commandes du personnage

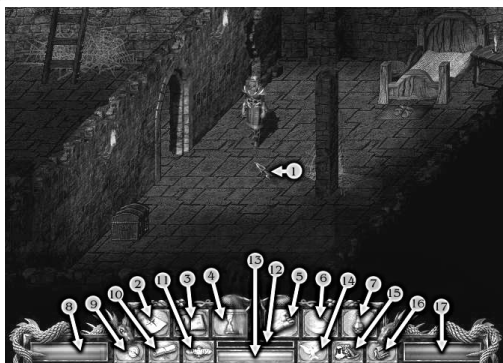
### Interface principale :



L'écran est divisé en deux parties. La partie supérieure vous permet de visualiser le monde de jeu, celle inférieure, les icônes de commande. En cliquant sur ces boutons vous pouvez accéder aux fonctions de jeu. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier (voir les raccourcis clavier de référence page 73).

De façon générale, lorsque vous cliquez sur un icône, une fenêtre s'ouvre sur un emplacement par défaut. Vous pouvez ajuster la position de pratiquement toutes les fenêtres en les faisant glisser vers l'endroit souhaité. Pendant le jeu, vous pouvez fermer toute fenêtre ouverte en cliquant à nouveau sur l'icône qui vous avait permis de l'ouvrir, en utilisant le raccourci clavier correspondant, en effectuant un clic droit sur la fenêtre ou en cliquant sur le bouton X de celle-ci.

- |                                |                           |
|--------------------------------|---------------------------|
| 1. Curseur                     | 10. Statistiques          |
| 2. Basculer vers la carte auto | 11. Menu principal        |
| 3. Journal                     | 12. Expérience            |
| 4. Pause                       | 13. Vigueur               |
| 5. Parcourir les armes         | 14. Mode combat           |
| 6. Parcourir les capacités     | 15. Afficher l'équipement |
| 7. Parcourir les potions       | 16. Inventaire            |
| 8. Vitalité                    | 17. Mana                  |
| 9. Capacités                   |                           |



## Marcher et courir

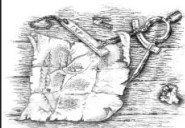
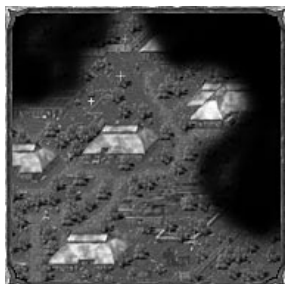


Vous contrôlez les mouvements de votre personnage par le biais de la souris. Cliquez sur le sol pour vous rendre à un endroit ; si vous pouvez y accéder, votre personnage trouve le chemin tout seul. Si vous voulez contrôler plus précisément le chemin que prennent vos personnages, maintenez le bouton de la souris appuyé tout en déplaçant le curseur de la souris sur le terrain : votre personnage le suit alors exactement. Si votre personnage reste à proximité du curseur, il marche. Si vous voulez qu'il coure (pour échapper à un adversaire, par exemple), déplacez le curseur plus loin. En revanche, en courant, la vigueur de votre personnage commence à diminuer (voir Interface principale). Si votre vigueur tombe à zéro, votre personnage se met à marcher et vous devez attendre qu'il récupère un peu de sa vigueur avant de pouvoir courir à nouveau. Vous regagnez plus vite de la vigueur en restant sans bouger. Vous pouvez également basculer entre la marche et la course en utilisant la touche "R".



## La mini-carte

**L**u fur et à mesure de vos pérégrinations dans le monde de Rivellon, la mini-carte est mise à jour pour vous montrer les endroits déjà visités. Pour la faire apparaître, appuyez sur le raccourci clavier correspondant ou cliquez sur l'icône Carte auto. Les régions qu'il vous reste à explorer sont dans l'ombre mais se dévoilent en temps réel si vous vous en approchez. En faisant glisser la fenêtre de la carte à l'aide de la souris, vous pouvez la placer n'importe où sur l'écran. Pour la cacher, faites un clic droit dessus, appuyez sur l'icône ou le raccourci clavier correspondant. Sur la carte vous pouvez voir des icônes de couleur. En voici la signification :



Les PNJ, ou personnages non joueurs sont des créatures ou personnes contrôlées par l'ordinateur. Seuls les PNJ à portée de vue sont représentés sur la carte.

- Croix Bleue** – Votre position actuelle
- Croix Verte** – Position des créatures amicales
- Croix Rouge** – Position des créatures hostiles



## Interactions avec les objets

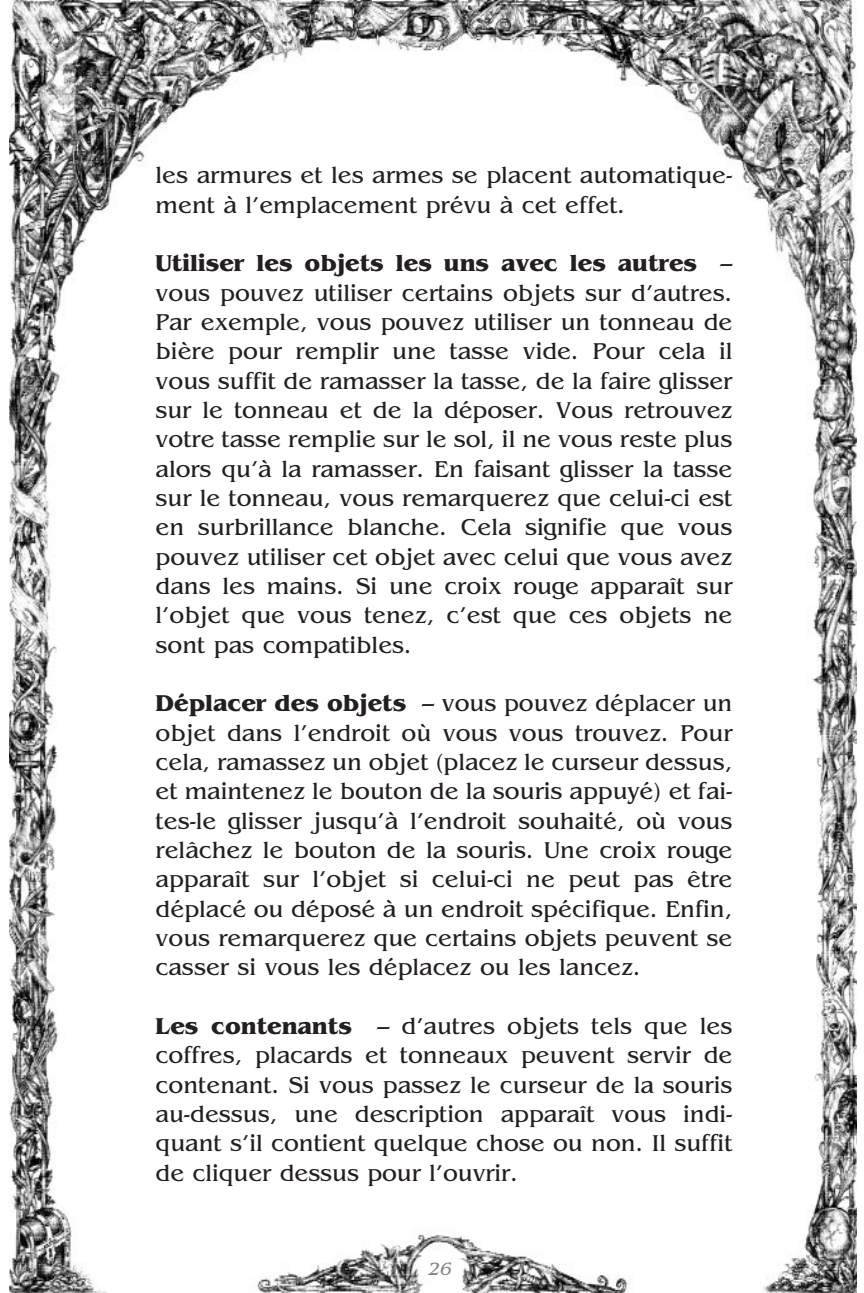


ous les trouvez en général au cours de vos périples et vous pouvez interagir avec quasiment tous. Vous pouvez les ramasser, les déplacer dans une zone, les lancer, les utiliser seuls ou en combinaison avec d'autres. Si quelque chose attire votre regard sur l'écran, passez simplement le curseur de la souris dessus. Si vous pouvez interagir avec, l'objet luit et vous en obtenez généralement une description. S'il rougeoit, c'est qu'il se trouve trop loin de vous, mais s'il est en surbrillance blanche, il est à votre portée.

**Ramasser un objet** – pour ramasser un objet, il vous suffit de le faire glisser à la souris sur les icônes de commande en bas de l'écran, ou dans l'inventaire (si celui-ci est ouvert).

**Utilisation des objets** – certains objets ont une utilisation par défaut et il suffit de cliquer dessus pour l'activer. Par exemple, en cliquant sur une applique, vous pouvez allumer ou éteindre la lumière. Si un livre est posé sur une table, en cliquant dessus vous le lisez. Si rien ne se passe par le seul fait de cliquer dessus, c'est simplement que l'objet n'a pas d'utilisation par défaut. S'il s'agit d'une arme, d'une potion ou d'une armure, en cliquant dessus, elle entre immédiatement dans votre inventaire. De plus, si vous n'avez pas encore d'équipement,



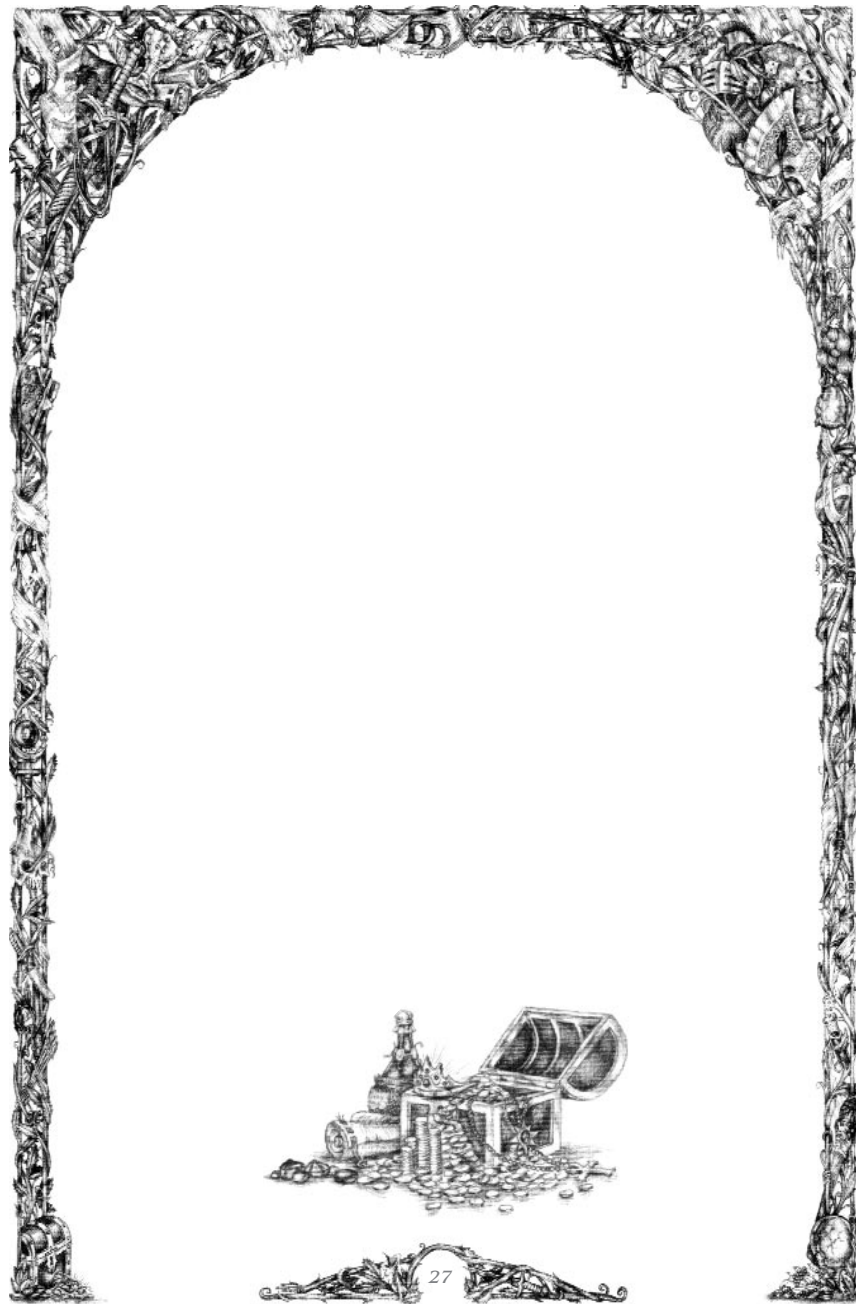


les armures et les armes se placent automatiquement à l'emplacement prévu à cet effet.

**Utiliser les objets les uns avec les autres** – vous pouvez utiliser certains objets sur d'autres. Par exemple, vous pouvez utiliser un tonneau de bière pour remplir une tasse vide. Pour cela il vous suffit de ramasser la tasse, de la faire glisser sur le tonneau et de la déposer. Vous retrouvez votre tasse remplie sur le sol, il ne vous reste plus alors qu'à la ramasser. En faisant glisser la tasse sur le tonneau, vous remarquerez que celui-ci est en surbrillance blanche. Cela signifie que vous pouvez utiliser cet objet avec celui que vous avez dans les mains. Si une croix rouge apparaît sur l'objet que vous tenez, c'est que ces objets ne sont pas compatibles.

**Déplacer des objets** – vous pouvez déplacer un objet dans l'endroit où vous vous trouvez. Pour cela, ramassez un objet (placez le curseur dessus, et maintenez le bouton de la souris appuyé) et faites-le glisser jusqu'à l'endroit souhaité, où vous relâchez le bouton de la souris. Une croix rouge apparaît sur l'objet si celui-ci ne peut pas être déplacé ou déposé à un endroit spécifique. Enfin, vous remarquerez que certains objets peuvent se casser si vous les déplacez ou les lancez.

**Les contenants** – d'autres objets tels que les coffres, placards et tonneaux peuvent servir de contenant. Si vous passez le curseur de la souris au-dessus, une description apparaît vous indiquant s'il contient quelque chose ou non. Il suffit de cliquer dessus pour l'ouvrir.



## Gestion de l'inventaire



u cours de vos périples, vous aurez le loisir de ramasser un certain nombre d'objets, magiques ou non. Ils entrent tous dans votre inventaire. Pour ouvrir celui-ci, cliquez sur l'icône Inventaire ou utilisez le raccourci clavier correspondant : vous pouvez alors visualiser tous les objets que vous transportez. En haut de la fenêtre se trouvent (de gauche à droite) les boutons Armure, Armes, Sorts et parchemins, Herbes et potions et Divers, qui vous aident à ranger les objets que vous ramassez par catégories.





## Fenêtre Equipement



Cette fenêtre vous montre les objets portés par le personnage. A partir de celle-ci, vous pouvez ajouter ou retirer votre armure pour protéger votre personnage lors des combats, mais aussi voir et changer les armes et boucliers utilisés. Vous pouvez glisser déposer tous les objets appropriés sur votre personnage et, s'il a les capacités nécessaires pour les utiliser, ils entrent dans son équipement. Sur cet écran, vous pouvez également équiper votre personnage de ceintures, gants, anneaux et amulettes (bien évidemment magiques de préférence).



## Interagir avec les autres personnages (PNJ)



N'oubliez pas que chaque personnage de *Divine Divinity* peut avoir une attitude différente à votre égard. Si vous passez le curseur de la souris au-dessus du personnage, son nom, sa santé et son attitude s'affichent en bleu. Celle-ci influe sur divers éléments, mais le plus notoire concerne le commerce. Si on ne vous aime pas, on aura plutôt tendance à augmenter les prix. De plus, si un personnage ne vous apprécie pas il est tout à fait possible qu'il ne daigne même pas vous parler. Dans ce cas, il vous faudra lui offrir des présents. L'attitude influe également sur la réaction que les personnages peuvent avoir si vous agissez mal envers eux. S'ils vous apprécient beaucoup, ils peuvent même laisser passer : être gentil, ça paie. Les attitudes peuvent varier d'Hostile (la pire) à Admiratif (la meilleure). Certaines actions comme voler ou attaquer quelqu'un ne vous feront pas que des amis, c'est évident. Enfin, lorsque vous répondez aux gens, vous avez le choix entre une version polie et une autre qui ne l'est pas du tout.

En bref, vous pouvez jouer les saints ou les démons... à vous de décider.



## Engager la conversation



certaines conversations s'engagent de façon automatique, suivant la situation et le moment de l'histoire. Pour engager manuellement la conversation, il vous suffit de cliquer sur un personnage avec le curseur de la souris. La fenêtre de dialogue apparaît alors.

Toute la conversation se déroule dans la fenêtre de texte principale. L'intervention de votre interlocuteur apparaît en jaune et les différentes réponses possibles s'affichent en blanc. Sur la gauche du texte se trouvent les icônes de dialogue. Le portrait de votre interlocuteur apparaît en haut ; en dessous se trouvent les icônes Faire du commerce, Historique et Fermer. En cliquant sur Historique, vous pouvez relire ce qui s'est dit avant. Faites défiler le texte à l'aide de la barre de défilement ou des flèches. Si vous voulez couper court à la conversation, cliquez simplement sur l'icône Fermer.



Attention, cette façon de prendre congé peut être prise par les PNJ comme une marque de grossièreté de votre part et cela peut influencer sur leur attitude à votre égard. Enfin, pour certaines conversations importantes, l'icône Fermer est désactivé.

Portrait de votre personnage

Portrait du PNJ



Inventaire du PNJ

1. Valeur totale des objets se trouvant dans votre fenêtre de commerce
2. Valeur totale des objets se trouvant dans votre inventaire
3. Fenêtre de commerce du PNJ
4. Votre fenêtre de commerce
5. Balance
6. Inventaire
7. Mode réparation
8. Mode identification
9. Annuler transaction
10. Accepter transaction



## Le commerce



ans *Divine Divinity*, vous pouvez commercer avec une grande variété de personnages, pour gagner de l'argent, acquérir divers objets ou en réparer et identifier d'autres. Pour commencer à faire des affaires, vous devez engager la conversation avec quelqu'un, puis sélectionner l'icone Faire du commerce. Une fenêtre de commerce séparée apparaît alors. Sur la gauche se trouvent votre portrait et tous les objets se trouvant dans votre inventaire. Pour acheter/vendre des objets, cliquez dessus pour les transférer dans la fenêtre de commerce. En dessous de chaque objet, vous pouvez voir son prix et, si nécessaire, le nombre d'exemplaires que vous possédez. Si le prix de l'objet s'affiche en jaune, vous le portez actuellement sur vous. La valeur des objets placés dans la fenêtre de commerce apparaît en haut de celle-ci. Une fois que vous avez placé tout ce vous vouliez dans la fenêtre de commerce, cliquez sur l'icone Balance côté PNJ pour qu'il vous fasse une offre. Confirmez et terminez la transaction en cliquant sur la coche. Tous les personnages ne désirent pas faire des affaires avec vous. Certains n'ont rien à vous proposer, d'autres, comme les créatures, n'ont pas envie et, enfin, pour certains, c'est une activité indigne d'eux. Dans ce cas, l'icone de Faire du commerce reste grisée et inactive. De plus, si vous importunez quelqu'un avec qui vous avez déjà commercé par le passé, il se peut qu'il ne veuille plus jamais faire affaire avec vous. Dans ce cas, l'icone de Faire du commerce est actif, mais, en cliquant dessus, le personnage ne vous montre rien de son véritable inventaire. Vous pouvez vous débarrasser de certains objets en

les offrant : pour cela placez-les dans la fenêtre de commerce et appuyez directement sur la coche pour commencer la transaction. Les cadeaux constituent une méthode simple pour changer l'attitude des personnages envers vous. Alors, si vous voulez bien vous faire voir d'une personne que vous avez importunée, faites-lui des présents et son attitude devrait changer petit à petit.

**Identification des objets** – Si vous avez ramassé un objet marqué comme non identifié, vous pouvez percer les secrets qu'il renferme en payant un autre personnage qui l'identifiera. Cliquez sur l'icône Identifier pour passer du mode Commerce au mode Identification, puis cliquez sur l'objet en question. Seuls les objets dont le prix est affiché en bleu en mode Identification peuvent effectivement être identifiés.

**Réparation d'objets** – Certains objets se dégradent et deviennent inutilisables après un certain temps d'utilisation. Si la durabilité d'un objet a atteint zéro, il vous faut le faire réparer avant de pouvoir le réutiliser à nouveau. Cliquez sur l'icône Réparer puis sur l'objet que vous souhaitez faire réparer par le PNJ. Seuls les objets dont le prix apparaît en rouge en mode Réparation peuvent être réparés.



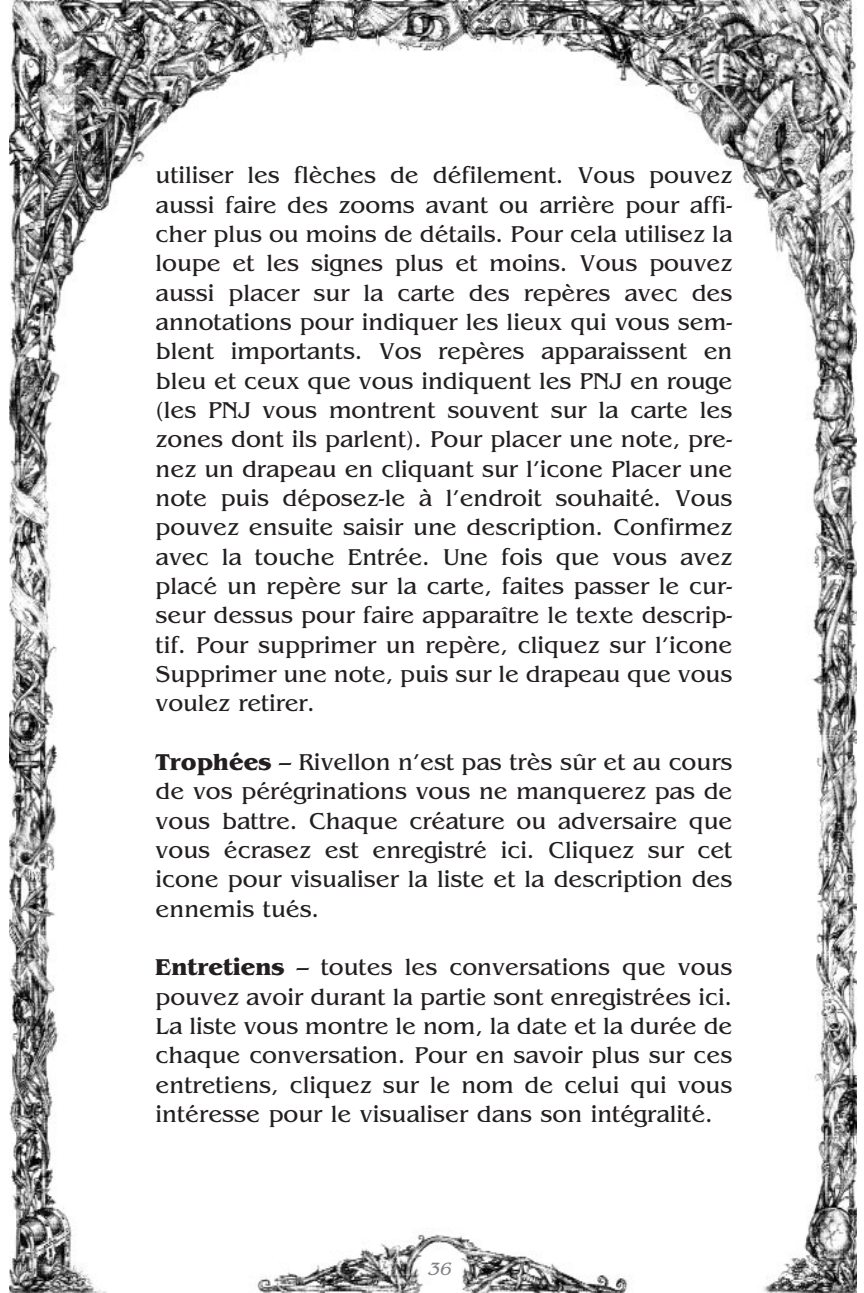
## Le journal



otre journal garde une trace de tout ce qui a marqué vos explorations. Vous pouvez y trouver des informations concernant les quêtes, conversations et zones visitées, et bien plus encore. S'il vous arrivait à un certain moment de ne plus savoir quoi faire ni où aller, une consultation rapide de votre journal devrait vous remettre sur la voie.

**Quêtes** – Souvent, les gens avec lesquels vous discutez vous demandent d'effectuer certaines tâches pour eux ; la page des Quêtes en garde une trace. Toute quête comprend une date, un titre et une description pour vous aider à vous en rappeler. Deux boutons apparaissent en mode Quête. De gauche à droite, le premier bouton vous permet d'afficher les quêtes accomplies. Le deuxième bouton saute directement aux dernières quêtes ayant subi un changement. Ce bouton est très pratique lorsque vous apprenez pendant la partie que quelque chose a changé dans le journal de votre quête. On vous notifie les changements par le biais du bouton Journal de l'interface principale qui rougeoit.

**Carte auto** – Il s'agit d'une carte plus grande et plus détaillée du monde, qui vous signale les zones déjà visitées. Les zones sombres restent à explorer. Pour faire défiler la carte, il vous suffit de maintenir le bouton de la souris appuyé sur la carte et de faire glisser le curseur dans la direction de votre choix. La carte défile alors dans cette direction. Pour cela, vous pouvez également



utiliser les flèches de défilement. Vous pouvez aussi faire des zooms avant ou arrière pour afficher plus ou moins de détails. Pour cela utilisez la loupe et les signes plus et moins. Vous pouvez aussi placer sur la carte des repères avec des annotations pour indiquer les lieux qui vous semblent importants. Vos repères apparaissent en bleu et ceux que vous indiquent les PNJ en rouge (les PNJ vous montrent souvent sur la carte les zones dont ils parlent). Pour placer une note, prenez un drapeau en cliquant sur l'icône Placer une note puis déposez-le à l'endroit souhaité. Vous pouvez ensuite saisir une description. Confirmez avec la touche Entrée. Une fois que vous avez placé un repère sur la carte, faites passer le curseur dessus pour faire apparaître le texte descriptif. Pour supprimer un repère, cliquez sur l'icône Supprimer une note, puis sur le drapeau que vous voulez retirer.

**Trophées** – Rivellon n'est pas très sûr et au cours de vos pérégrinations vous ne manquerez pas de vous battre. Chaque créature ou adversaire que vous écrasez est enregistré ici. Cliquez sur cet icône pour visualiser la liste et la description des ennemis tués.

**Entretiens** – toutes les conversations que vous pouvez avoir durant la partie sont enregistrées ici. La liste vous montre le nom, la date et la durée de chaque conversation. Pour en savoir plus sur ces entretiens, cliquez sur le nom de celui qui vous intéresse pour le visualiser dans son intégralité.



**Traits de caractère** – En commençant la partie, vous êtes relativement faible. Fort de vos explorations, combats et victoires, vous gagnez en puissance. Cliquez sur cet icône pour obtenir une description de vos capacités, forces et faiblesses. Tout héros doit bien commencer un jour, alors de soyez pas fâché si ce qui est référencé dans cette section n'est pas tout à fait flatteur.



## Combat



Pour passer en mode combat, cliquez sur l'icône du même nom ou utilisez le raccourci clavier correspondant. Si une arme est sélectionnée, vous la brandissez, prêt à combattre, sinon vous vous préparez à vous défendre à mains nues. Pour attaquer un ennemi, cliquez dessus. Votre personnage avance alors et attaque la cible de façon automatique, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous préférez avoir recours à la magie, faites un clic droit sur votre ennemi pour lui lancer un sort. Ainsi, vous lui jetez le sort sélectionné. Si vous étiez à cours de santé, mana ou vigueur lors du combat, sélectionnez une potion ; ce breuvage restaure vos niveaux perdus. Gardez toujours un oeil sur les barres de mana et de santé en bas de l'écran durant la bataille. Lorsque vous parlez avec un ami, il est plus sage de désactiver le mode combat pour ne pas l'importuner ni l'effrayer. Avant de pouvoir utiliser une arme, un sort ou une potion vous devez l'avoir sélectionné. Pour cela utilisez les boutons Choisir.

### **REMARQUE IMPORTANTE :**

*Etant donné le grand nombre d'actions que vous pouvez effectuer dans Divine Divinity, il est parfois difficile de viser correctement un objet ou un monstre, surtout s'il y en a beaucoup sur l'écran. Pour faciliter la visée en mode combat, appuyez sur la touche CTRL. Elle sélectionne automatiquement l'ennemi le plus proche du curseur de votre souris. Vous vous rendrez vite compte que le combat en est alors grandement facilité.*

*Vous ne pouvez pas viser avec des capacités offensives des personnages qui vous sont par définition favorables. Si, toutefois, vous voulez livrer bataille avec eux, vous devez au préalable les en informer en cliquant dessus en mode combat. Une fois fait, ils vous deviennent hostiles et vous êtes alors en mesure de les attaquer*

**Parcourir les armes** – cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des armes de votre inventaire. Pour prendre une arme en main, sélectionnez-la à l'aide d'un clic gauche. Si une arme est grisée, c'est que votre niveau de capacité ne vous permet pas de l'utiliser. Allez dans la liste d'inventaire et passez le curseur de la souris au-dessus de l'arme pour connaître les capacités requises pour pouvoir la manier.



**Parcourir les capacités** – Pour choisir un sort ou une capacité en cours de partie, cliquez sur cet icône pour afficher la liste de vos connaissances. Vous pouvez alors cliquer sur l'unes d'elles pour la sélectionner.

Effectuez ensuite un clic droit pour utiliser ce sort ou cette capacité. Il se peut que vous deviez d'abord prendre un ami, un ennemi ou un objet pour cible pour que votre capacité prenne vraiment effet. Cela dépend du type de capacité choisie. Certaines capacités sont passives, vous ne

les utilisez pas vraiment : si elles sont passives, il ne se passe rien en les sélectionnant, car elles sont toujours activées.



En plus de cela, chaque type de personnage possède une capacité unique qui ne peut être acquise par les autres types de personnages. Cette capacité est le "mouvement spécial".

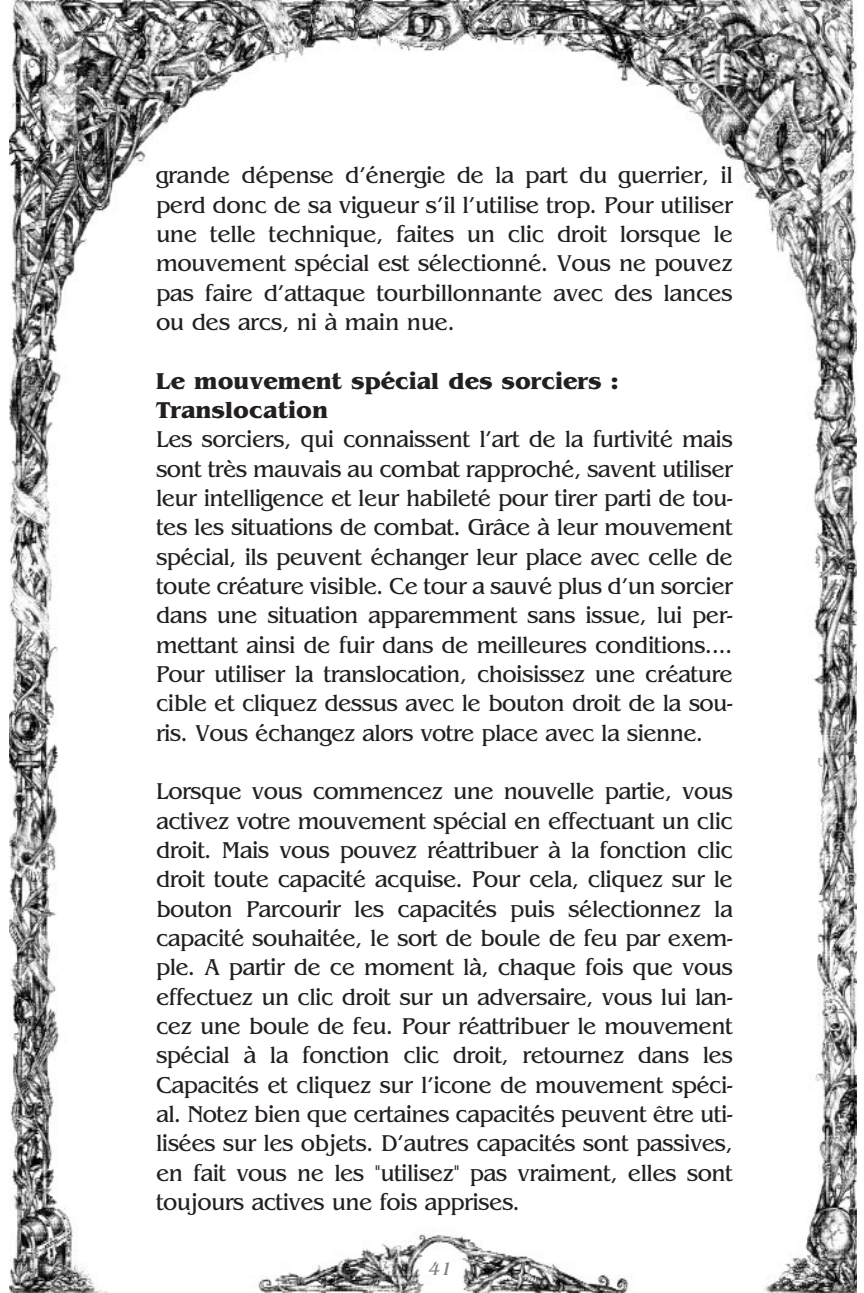
### **Le mouvement spécial des survivants : La furtivité**

Pour tout survivant, il s'agit d'une capacité vitale. Ainsi, ces derniers ont appris à se déplacer sans être vu. Leur mouvement spécial leur permet de ramper et donc d'être moins visible par leurs ennemis. Cependant, dès lors que leur vigueur est épuisée, les survivants ne peuvent plus se cacher. Pour activer la furtivité, faites un clic droit lorsque le mouvement spécial est sélectionné en tant que capacité active. Pour désactiver la furtivité, faites un nouveau clic droit. Si vous êtes à cours de vigueur, vous redevenez visible.

### **Le mouvement spécial des guerriers : L'attaque tourbillonnante**

Pour un guerrier, le combat est un mode de vie à part entière. Cela peut parfois le mettre dans des situations peu commodes ; il risque ainsi de se retrouver entouré d'une horde d'ennemis. En conséquence, les académies de guerriers ont développé une technique de combat spéciale qu'elles enseignent à leurs disciples : l'attaque tourbillonnante. Lorsqu'il l'utilise, le guerrier effectue une rotation éclair à 360°, arme tendue. Il frappe ainsi tous les adversaires qui l'entourent. L'attaque tourbillonnante nécessitant une





grande dépense d'énergie de la part du guerrier, il perd donc de sa vigueur s'il l'utilise trop. Pour utiliser une telle technique, faites un clic droit lorsque le mouvement spécial est sélectionné. Vous ne pouvez pas faire d'attaque tourbillonnante avec des lances ou des arcs, ni à main nue.

### **Le mouvement spécial des sorciers : Translocation**

Les sorciers, qui connaissent l'art de la furtivité mais sont très mauvais au combat rapproché, savent utiliser leur intelligence et leur habileté pour tirer parti de toutes les situations de combat. Grâce à leur mouvement spécial, ils peuvent échanger leur place avec celle de toute créature visible. Ce tour a sauvé plus d'un sorcier dans une situation apparemment sans issue, lui permettant ainsi de fuir dans de meilleures conditions.... Pour utiliser la translocation, choisissez une créature cible et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Vous échangez alors votre place avec la sienne.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous activez votre mouvement spécial en effectuant un clic droit. Mais vous pouvez réattribuer à la fonction clic droit toute capacité acquise. Pour cela, cliquez sur le bouton Parcourir les capacités puis sélectionnez la capacité souhaitée, le sort de boule de feu par exemple. A partir de ce moment là, chaque fois que vous effectuez un clic droit sur un adversaire, vous lui lancez une boule de feu. Pour réattribuer le mouvement spécial à la fonction clic droit, retournez dans les Capacités et cliquez sur l'icône de mouvement spécial. Notez bien que certaines capacités peuvent être utilisées sur les objets. D'autres capacités sont passives, en fait vous ne les "utilisez" pas vraiment, elles sont toujours actives une fois apprises.

## Les pierres de téléportation

En jouant, vous aurez la possibilité de récolter deux pierres de téléportation en forme de pyramide. Elles forment une paire. Si vous lâchez une pierre à un endroit, vous pouvez utiliser l'autre pour revenir immédiatement où vous aviez laissé la première. Ainsi, vous pouvez laisser la première devant votre poste de commerce préféré, et emporter l'autre dans vos aventures.

Attention, vous ne pouvez vous téléporter vers l'autre pierre que si elle repose sur le sol, mais pas si vous la mettez dans un contenant ou que vous avez les deux pierres dans votre sac à dos.

Si une ou deux pierres se trouvent dans votre sac à dos, trois icônes vous en facilitent l'usage, vous pouvez ainsi les utiliser au milieu d'un combat. Ces icônes apparaissent à droite de l'écran lorsque vous appuyez sur l'icône Parcourir les capacités. Si vous laissez les deux pierres sur le sol, vous devez cliquer dessus pour les utiliser, comme pour les autres objets.

Les icônes sont :



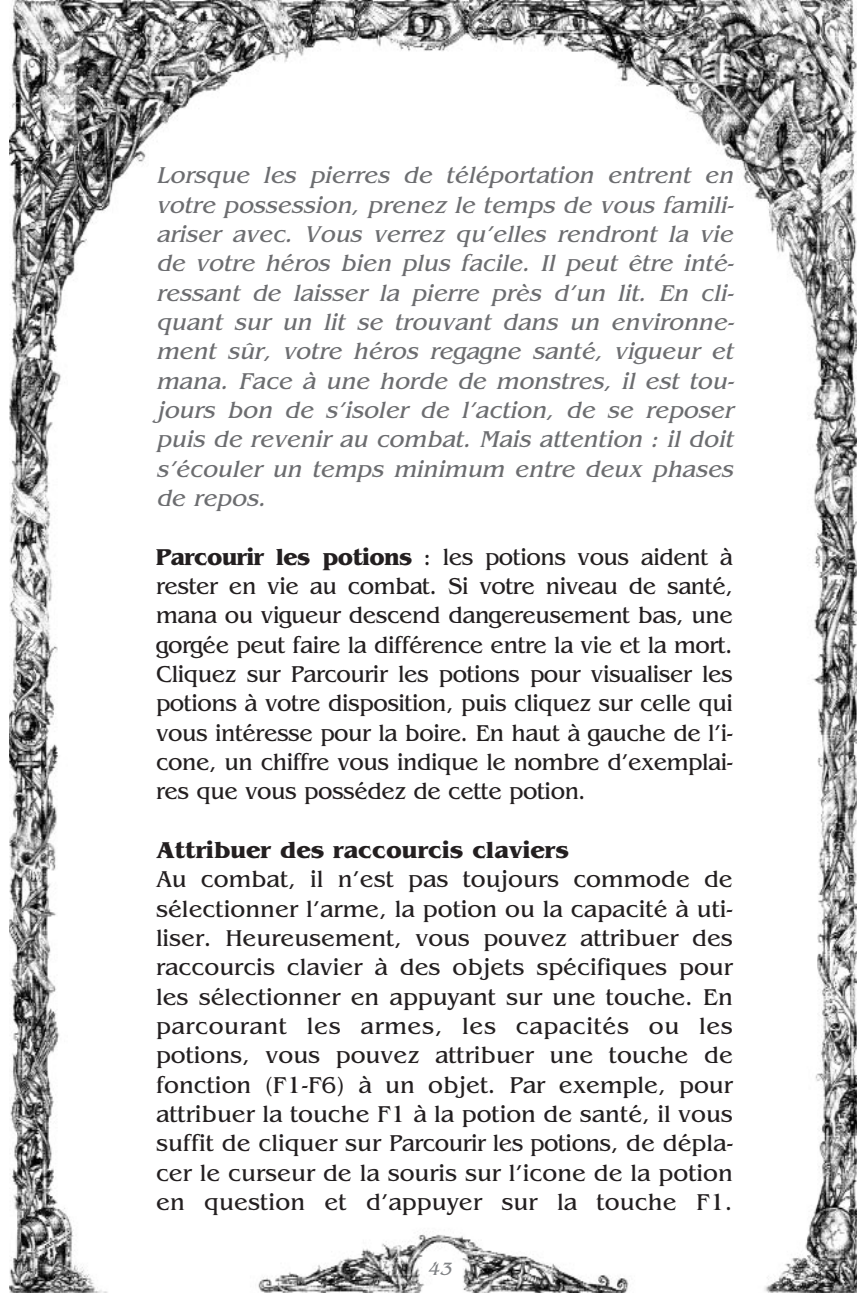
**Placer pyramide :** Laisse une des pierres de téléportation de votre sac à dos à terre.



**Utiliser pyramide :** Utilise la pierre de votre sac à dos. Elle vous téléporte jusqu'à l'autre pierre et reste dans votre sac à dos.



**Placer et utiliser pyramide :** Dépose la pierre de votre sac à dos au sol et vous permet de l'utiliser immédiatement.

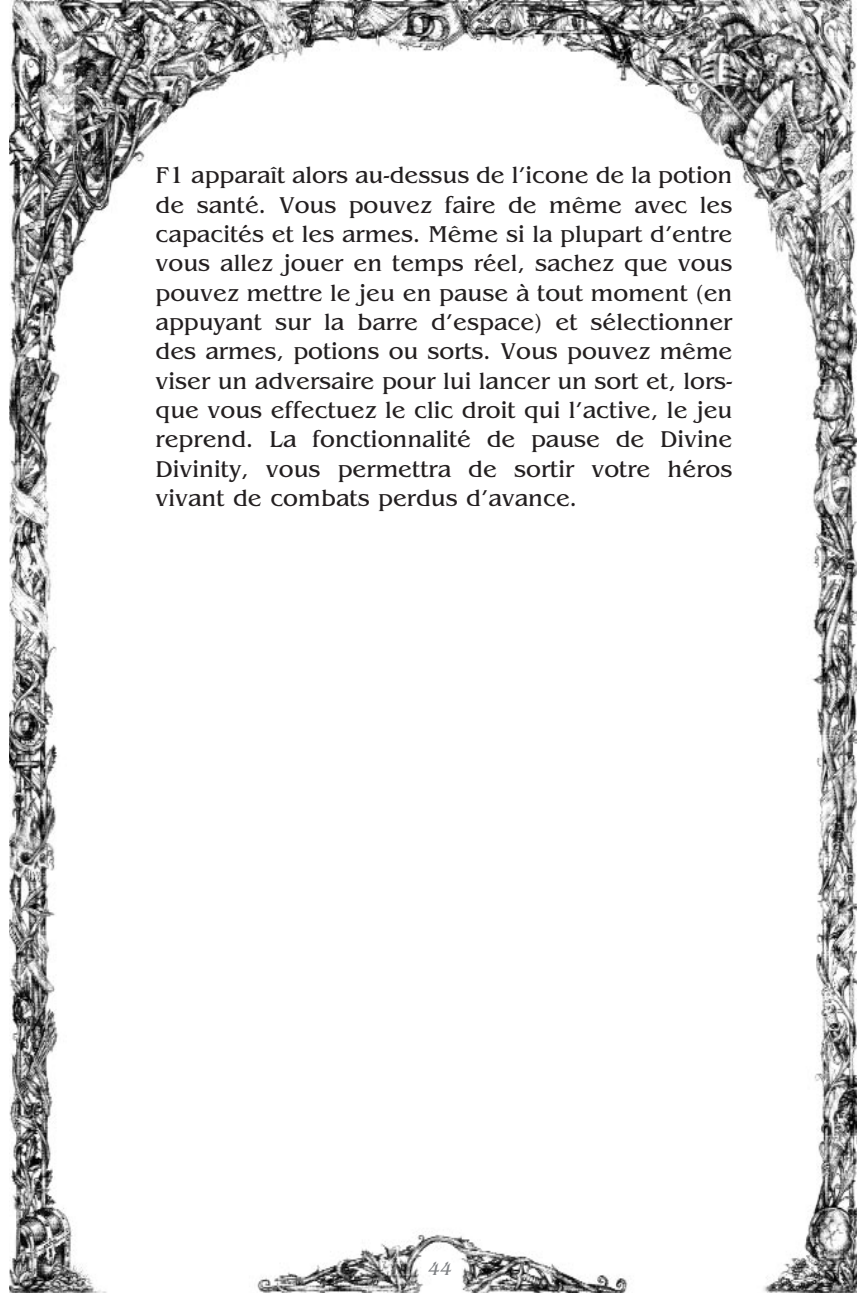


*Lorsque les pierres de téléportation entrent en votre possession, prenez le temps de vous familiariser avec. Vous verrez qu'elles rendront la vie de votre héros bien plus facile. Il peut être intéressant de laisser la pierre près d'un lit. En cliquant sur un lit se trouvant dans un environnement sûr, votre héros regagne santé, vigueur et mana. Face à une horde de monstres, il est toujours bon de s'isoler de l'action, de se reposer puis de revenir au combat. Mais attention : il doit s'écouler un temps minimum entre deux phases de repos.*

**Parcourir les potions :** les potions vous aident à rester en vie au combat. Si votre niveau de santé, mana ou vigueur descend dangereusement bas, une gorgée peut faire la différence entre la vie et la mort. Cliquez sur Parcourir les potions pour visualiser les potions à votre disposition, puis cliquez sur celle qui vous intéresse pour la boire. En haut à gauche de l'icône, un chiffre vous indique le nombre d'exemplaires que vous possédez de cette potion.

### **Attribuer des raccourcis claviers**

Au combat, il n'est pas toujours commode de sélectionner l'arme, la potion ou la capacité à utiliser. Heureusement, vous pouvez attribuer des raccourcis clavier à des objets spécifiques pour les sélectionner en appuyant sur une touche. En parcourant les armes, les capacités ou les potions, vous pouvez attribuer une touche de fonction (F1-F6) à un objet. Par exemple, pour attribuer la touche F1 à la potion de santé, il vous suffit de cliquer sur Parcourir les potions, de déplacer le curseur de la souris sur l'icône de la potion en question et d'appuyer sur la touche F1.



F1 apparaît alors au-dessus de l'icone de la potion de santé. Vous pouvez faire de même avec les capacités et les armes. Même si la plupart d'entre vous allez jouer en temps réel, sachez que vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment (en appuyant sur la barre d'espace) et sélectionner des armes, potions ou sorts. Vous pouvez même viser un adversaire pour lui lancer un sort et, lorsque vous effectuez le clic droit qui l'active, le jeu reprend. La fonctionnalité de pause de Divine Divinity, vous permettra de sortir votre héros vivant de combats perdus d'avance.



## Développement du personnage



ans *Divine Divinity* il est primordial de développer votre personnage pour qu'il soit plus puissant à mesure qu'il gagne en expérience. Vous rencontrerez des adversaires puissants au cours de vos voyages et, si vous voulez arriver à les vaincre, vous devez vous assurer que votre personnage progresse et devienne plus fort.

**Statistiques du personnage** – Vous pouvez visualiser à tout moment l'état de votre personnage en appuyant sur l'icône Statistiques. Une fenêtre vous affiche alors les informations importantes concernant votre personnage, sa force, mais aussi d'autres informations utiles décrites ci-dessous :





**Attaque** – Mesure vos talents d'attaquant.

**Défense** – Mesure vos talents de défenseur.

**Dégâts** – Indique la quantité de dégâts que vous pouvez faire avec l'arme que vous avez en main.

**Armure** – Indique si vous êtes bien protégé. Cette valeur n'est cependant pas exacte, car les points d'armure de chaque objet ne sont pas ajoutés. En effet, lorsque vous êtes touché par un ennemi, le jeu prend en compte l'endroit où vous êtes frappé (par exemple, au thorax) et utilise les points de protection de l'objet qui protégeait cette partie de votre corps.

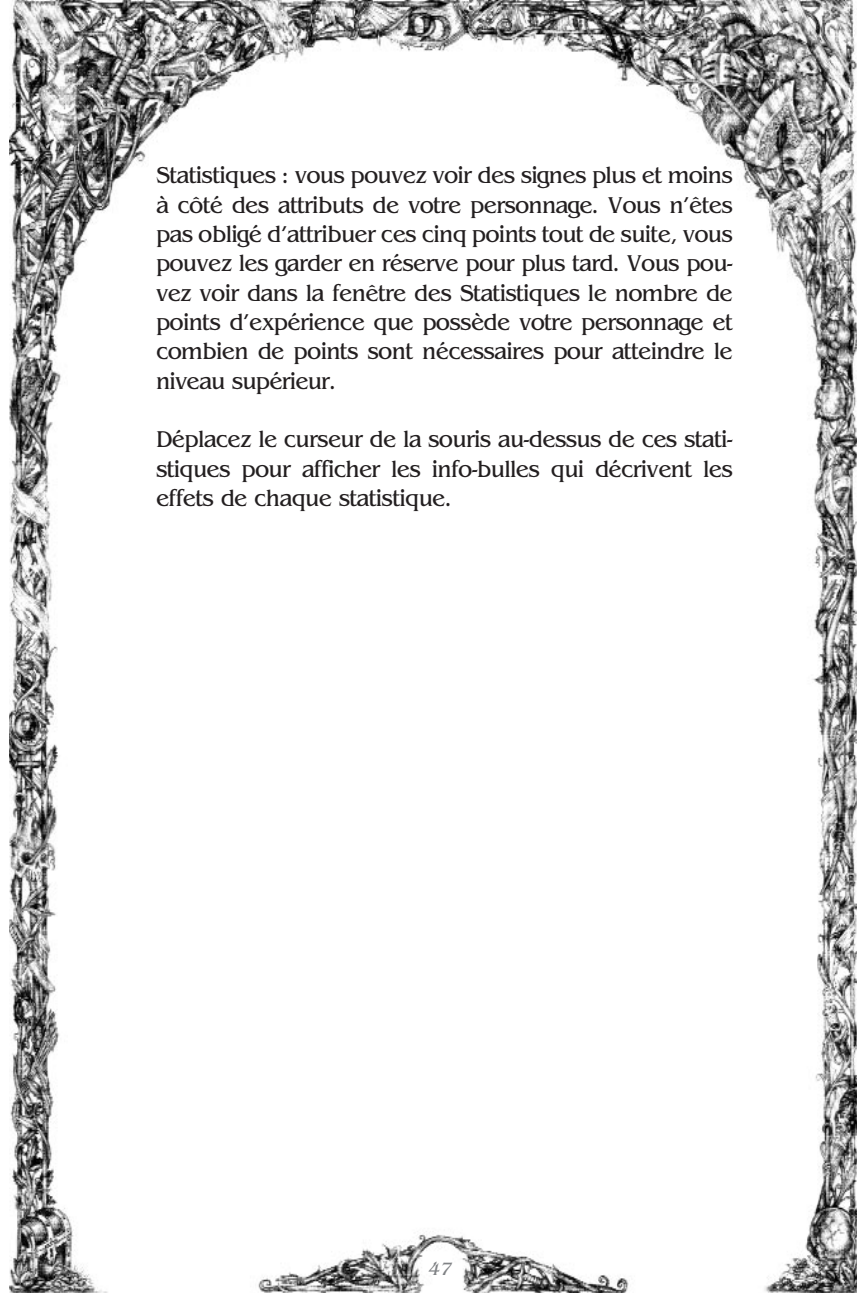
**Résistances** – plus vous développez vos résistances et moins vous recevez de dégâts sous l'effet du poison, etc...

**Réputation** – Indique votre réputation actuelle.

**Poids** – Affiche le poids des objets que vous portez actuellement et celui que vous êtes capable de porter. Si le nombre s'affiche en jaune, vous êtes trop chargé et ne pourrez pas courir.

**Or** – L'or que vous avez amassé au cours de vos pérégrinations.

**Niveau de votre personnage** – en accomplissant des quêtes et en écrasant les ennemis vous recevez des points d'expérience. Lorsque vous atteignez un certain seuil, votre personnage passe au niveau supérieur et vous avez cinq points à lui attribuer. Un bruit caractéristique vous en avertit, et l'icône Statistiques se transforme en une flèche rouge. Ouvrez la fenêtre des



Statistiques : vous pouvez voir des signes plus et moins à côté des attributs de votre personnage. Vous n'êtes pas obligé d'attribuer ces cinq points tout de suite, vous pouvez les garder en réserve pour plus tard. Vous pouvez voir dans la fenêtre des Statistiques le nombre de points d'expérience que possède votre personnage et combien de points sont nécessaires pour atteindre le niveau supérieur.

Déplacez le curseur de la souris au-dessus de ces statistiques pour afficher les info-bulles qui décrivent les effets de chaque statistique.

## Apprendre des capacités



Si vous devez augmenter les attributs de votre personnage pour le rendre plus fort, vous devez également apprendre de nouveaux sorts et capacités pour vous aider à vous défendre et à attaquer avec puissance. Pour chaque personnage, l'éventail des capacités se fait en fonction de sa profession. On désigne cet ensemble par Voie. Il y a la Voie du guerrier, la Voie du survivant, et la Voie du sorcier. Indépendamment de votre profession, vous commencez la partie avec deux capacités de niveau un, selon votre éventail de capacités. Pour apprendre de nouvelles capacités, il vous suffit de cliquer sur l'icône des Capacités pour faire apparaître la fenêtre des Capacités. Au centre est indiqué votre éventail de capacités. Pour voir les autres Voies, il vous suffit de cliquer sur les flèches gauche et droite.

La fenêtre des Capacités ne vous montre que celles que vous pouvez apprendre pour l'instant. En augmentant en niveau, vous pourrez avoir un plus grand choix de capacités. Vous pouvez voir rapidement toutes les capacités, y compris celles qui ne sont pas à votre portée, en cliquant sur l'icône livre à gauche du titre de votre éventail de capacités. En passant le curseur de la souris au-dessus des capacités, une fenêtre de description apparaît, vous donnant des informations détaillées sur cette capacité en particulier.



Pour apprendre une capacité, il vous faut des points de capacité. Vous en gagnez lorsque votre personnage passe au niveau supérieur ou lorsque vous accomplissez une quête. Vous gagnez un point de capacité de temps en temps, voire deux si vous avez de la chance. Un point de capacité vous offre une capacité, c'est dire s'ils sont précieux. Si vous avez un point de capacité à dépenser, cliquez sur l'icone de celle que vous voulez apprendre et elle apparait directement dans un emplacement juste en dessous du titre de l'éventail de capacités.



Les nombres en dessous de cet emplacement vous montrent le nombre de points de capacités que vous avez actuellement. Si vous voulez apprendre une nouvelle capacité, sélectionnez un autre icone. Si vous décidez de garder vos points et de ne rien apprendre pour l'instant, cliquez sur l'emplacement contenant la capacité sélectionnée. Si vous décidez d'apprendre cette capacité, cliquez sur le bouton OK au centre de la partie inférieure de la

fenêtre des capacités. Le bouton OK se transforme en X si vous n'avez pas sélectionné de capacité ; en cliquant dessus, vous fermez la fenêtre. Bien que chaque profession ait son propre éventail de capacités, vous pouvez choisir d'apprendre une capacité d'une autre profession. Par exemple, un guerrier peut estimer que la capacité de survivant "Baiser de l'assassin" pourrait lui être d'une grande utilité.



## Capacités des personnages

### La voie du survivant

#### Le chemin du voleur :



**Baiser de l'assassin (passif)** – Augmente considérablement les dégâts infligés lorsque vous utiliser la capacité de coup bas d'une arme. Ne fonctionne qu'avec les armes disposant de la capacité coup bas, comme les dagues, par exemple.



**Crochetage** – Les portes fermées ne représentent plus un obstacle pour les personnages dotés de cette capacité. Pour pouvoir utiliser la capacité Crochetage, vous devez disposer de crochets dans votre inventaire. Pour en obtenir, vous devez explorer le monde ou en acheter aux marchands. Si vous avez un crochet dans votre inventaire, activez la capacité Serrurier puis faites un clic droit. Le curseur de la souris se transforme en clef. Sélectionnez alors la porte ou le coffre que vous souhaitez crocheter ; si votre capacité est assez élevée, la porte ou le coffre s'ouvre lorsque vous faites un clic gauche dessus. Toute tentative de crochetage supprime un crochet de votre inventaire. Pour annuler la tentative de crochetage, faites un nouveau clic droit avec la souris.



**Pickpocket** – Cette capacité augmente votre aptitude à soulager les autres de leurs richesses ou de leurs objets. Pour voler un personnage, activez la capacité Pickpocket et faites un clic droit. Le curseur de votre souris se transforme alors en main. Faites un clic droit sur le personnage que vous souhaitez détrousser. Si votre tentative est réussie, une fenêtre inventaire s'ouvre, comme lorsque vous explorez le contenu d'un coffre. Vous pouvez désormais tenter de voler quelque chose à la cible. Attention, les réactions des personnages vous tentez de détrousser peuvent être assez violentes !



**Détection des pièges (passif)** – Vous aide à éviter les pièges vicieux posés par vos ennemis. Si vous apprenez la capacité Détection des pièges, deux choses se produisent. Tout d'abord, lorsque vous déclenchez un piège, vous avez la possibilité de le déjouer sans en subir les effets potentiellement dévastateurs. Vous pouvez ensuite désamorcer certains des pièges que vous détectez. Pour détecter les pièges, déplacez lentement le curseur de la souris au-dessus de la zone que vous supposez piégée. Si vous parvenez à détecter un piège, la zone piégée apparaît en rouge. Cliquez alors sur la zone rouge pour désamorcer le piège.





**Pose de Pièges** – Permet de créer un piège dangereux dans lequel tomberont vos ennemis. Cette capacité particulièrement puissante vous permet de créer vos propres pièges. Dans Divine Divinity, vous avez la possibilité de créer trois types de pièges : les mines araignée, les pièges de soufre et les scorpions mortels. Pour utiliser n'importe lequel de ces pièges, vous devez tout d'abord acheter les objets correspondants dans le jeu. Pour les mines araignées, il s'agit de petits oeufs. Pour les pièges de soufre, il s'agit de petits sacs contenant une poudre très explosive. Pour les scorpions mortels, vous avez besoin d'une petite cage contenant un scorpion. Lorsque vous vous êtes procuré l'un de ces objets, sélectionnez la capacité Pose de piège, pour faire apparaître un sous-menu des pièges disponibles. Cliquez sur l'un des icones du sous-menu pour sélectionner un piège à activer. Faites ensuite un clic droit sur le décor pour poser votre piège.



**Vigueur elfique (passif)** – Vous confère des aptitudes comparables à celles des elfes, comme, par exemple, courir plus longtemps.



**Cape d'ombres** – Vous permet de devenir quasiment invisible dans les zones mal éclairées. Il s'agit d'une capacité particulièrement appréciée par

les membres de la Guilde des Voleurs. Notez bien que cette capacité est inefficace en pleine lumière. Pour l'utiliser, activez-la puis faites un clic droit.



**Arme empoisonnée** – Infligez encore plus de dégâts à vos ennemis en empoisonnant vos armes. Pour empoisonner votre arme, vous devez tout d'abord avoir du poison dans votre inventaire. Différentes sortes de poison sont disponibles dans Divine Divinity ; si vous disposez de plusieurs poisons, vous devrez choisir lequel vous souhaitez appliquer sur votre arme. Pour appliquer le poison, activez la capacité Arme empoisonnée, choisissez ensuite le type de poison que vous désirez utiliser, si besoin est, puis faites un clic droit pour empoisonner votre arme. A chaque fois que vous touchez un ennemi avec une arme empoisonnée, une petite quantité de poison est utilisée, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Pour appliquer plus de poison sur votre arme, faites tout simplement un autre clic droit. Vous pouvez répéter cette opération tant qu'il y a du poison dans votre inventaire.

### Le chemin de l'érudit



**Identification (passif)** – Très utilisée par les marchands, cette capacité vous confère la capacité d'évaluer les caractéristiques réelles des objets magiques

et ordinaires. L'identification se fait automatiquement lorsque vous examinez un objet, si votre niveau de capacité est assez élevé pour identifier ce type d'armes.



**Alchimie (passif)** – Vous permet de mélanger avec succès herbes et potions. Au cours du jeu, vous découvrirez de plus en plus de manières de combiner différents objets. Il est possible de combiner certains objets sans posséder la capacité Alchimie ; d'autres, en revanche, nécessitent un certain niveau de capacité en Alchimie. Pour combiner des objets, faites simplement glisser un objet au-dessus d'un autre. Vous pouvez par exemple faire glisser une petite fiole vide au-dessus de petites herbes rouges pour créer une potion de soins.



**Connaissance des créatures (passif)** – Permet de connaître ses ennemis, et de devenir leurs forces et faiblesses. Cette capacité semble à première vue peu intéressante, mais elle vaut la peine que vous l'acquerriez, car elle peut vous fournir la clef pour venir à bout d'un ennemi qui semble résister à toutes vos attaques.



**Immunité contre les illusions (passif)** – Elimine toutes les illusions et vous fait voir le monde tel qu'il est réellement. Les ennemis se rendent parfois invisibles et n'apparaissent que lorsqu'ils vous attaquent, ce qui vous désa-

vantage nettement du point de vue tactique. Grâce à Vision de réalité, vous pouvez les localiser alors qu'ils pensent être invisibles et ainsi retourner la situation à votre avantage.



**Cécité** – Aveugle vos ennemis pour réduire leur efficacité au combat. Pour utiliser cette capacité, activez-la et faites un clic droit sur votre ennemi.



**Peau empoisonnée** – Cette ruse est souvent utilisée par les assassins. Elle permet d'enduire votre peau d'un baume empoisonné qui inflige des dégâts à tout assaillant. Les assaillants utilisant des armes de mêlée subissent les dégâts du poison. Pour appliquer le poison sur votre peau, vous devez avoir du poison dans votre inventaire. Si vous disposez de plus d'une sorte de poison, vous devez choisir celui que vous souhaitez appliquer sur votre peau. Lorsque vous avez effectué cette opération, vous pouvez la répéter tant que vous disposez de ce type de poison, en faisant un clic droit avec la souris.



**Malédiction** – Maudissez vos ennemis et faites-leur subir votre courroux. Pour utiliser cette capacité, choisissez-la comme capacité active et faites un clic droit sur votre ennemi.





**Possession** – Vous permet de posséder le corps d'un ennemi mort, pendant une courte période. Pour utiliser cette capacité, sélectionnez-la comme capacité active, puis faites un clic droit sur le corps d'un mort ; vous pouvez alors vous déplacer dans son corps et utiliser toutes ses capacités. Votre corps dépourvu de son âme tombe, lui, à terre. Pour quitter le corps du mort, faites un clic droit sur votre propre corps.

### Le chemin de l'expert



**Marchandage (passif)** – Votre vivacité d'esprit et votre bagout vous permettent de persuader les marchands de baisser leurs prix.



**Oeil d'aigle (passif)** – Vous confère la vue perçante d'un ranger et vous permet de repérer vos ennemis de loin.



**Sagesse (passif)** – Grâce à un entraînement mental et une grande perspicacité, vous parvenez à tirer beaucoup plus de connaissances de vos expériences.



**Charme** – changez le cœur de votre ennemi et faites-en un ami et un compagnon d'armes au combat. Pour utiliser cette capacité, activez-la puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Barrière magique (passif)** – Améliore votre protection contre les sorts de combat de vos ennemis.



**Aura de commandement** – Contrôlez la volonté des créatures invoquées pour les faire obéir à vos ordres. Ne fonctionne que sur les créatures que vous avez vous-même invoquées. Si des créatures vous suivaient déjà et que leur nombre excède le nombre maximum de créatures autorisées à vous suivre, l'une des créatures qui vous suivait arrête de le faire.



**Métamorphose** – Abandonnez votre forme naturelle pour prendre celle d'une autre créature. Pour vous métamorphoser en une autre créature, vous devez trouver un animal totem. Ils sont très rares et donc très précieux. Lorsque vous avez un animal totem dans votre inventaire, sélectionnez la capacité Métamorphose pour faire apparaître la liste des animaux totem disponibles dont vous pouvez prendre l'apparence. Cliquez sur l'un des icones puis faites un clic droit pour vous métamorphoser. Pour reprendre votre forme humaine, faites un nouveau clic droit.



**Régénération (passif)** – Vous confère la capacité de régénérer automatiquement votre vitalité.

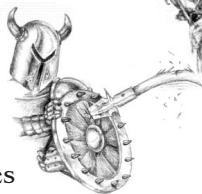
## La voie du guerrier

### Le chemin du combattant



#### Adresse à l'épée

**(passif)** – Vous permet de bénéficier du savoir des innombrables maîtres-d'armes qui vous ont précédé.



**Adresse à la masse (Passive)** –Faites appel à la connaissance des maîtres dans le maniement de la masse pour améliorer vos compétences de combat et augmenter les dommages que vous infligez avec cette arme.



**Adresse à la hache (passif)** – Augmente votre compétence à la hache ainsi que les dégâts que vous infligez avec cette arme.



**Adresse au marteau (passif)** – Vous permet de manier le marteau avec une vitesse et une précision mortelle.



**Adresse à la lance (passif)** – Vos attaques avec une lance deviennent plus rapides et mortelles. Cette capacité vous permet en outre de lancer votre lance.



**Adresse au tir à l'arc (passif)** – Devenez aussi doué qu'un elfe à l'arc et augmentez vos compétences d'archer



**Adresse à l'arbalète (passif)** – Augmentez la vitesse et la puissance de vos attaques lorsque vous utilisez une arbalète.



**Adresse au bouclier (passif)** – Ne faites plus qu'un avec votre bouclier et utilisez-le non seulement pour vous protéger des coups, mais aussi pour porter des attaques mortelles.

### Le chemin du forestier



**Oeil d'Elfe (passif)** – Vous permet de voir plus loin et donc de viser et attaquer vos ennemis à plus longue distance.



**Précision (passif)** – Améliorez grâce à la magie votre précision avec les armes à distance et regardez vos ennemis s'effondrer.



**Flèches multiples (passif)** – ces flèches spéciales se divisent en l'air et sèment le chaos et la mort au milieu de vos ennemis. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi. Ne fonctionne que si vous êtes équipé d'un arc.



**Flèches empoisonnées** – Utilisée principalement par les assassins afin que leur cible meure des effets du poison, si elle n'est pas directement tuée par la flèche. Pour utiliser cette capacité, activez-la puis faites un clic droit sur votre ennemi. Ne fonctionne que si vous êtes

équipé d'un arc.



**Flèches de folie** – lorsqu'elles frappent leur cible, ces flèches magiques réduisent l'énergie spirituelle de vos ennemis. Pour utiliser cette capacité, activez-la puis faites un clic droit sur votre ennemi. Ne fonctionne que si vous êtes équipé d'un arc



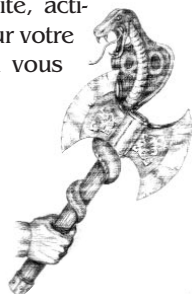
**Flèches élémentaires** – Les flèches imprégnées de l'énergie des éléments ont un effet dévastateur lorsqu'elles frappent leur cible. Pour utiliser cette capacité, activez-la puis faites un clic droit sur votre ennemi. Ne fonctionne que si vous êtes équipé d'un arc



**Esquive (passif)** – Vous voyez les projectiles ennemis arriver, ce qui vous permet de les parer ou de les esquiver avec une grande facilité.



**Flèches explosives** – le bout de ces flèches est rempli d'énergie explosive qui provoque des dégâts importants lors de l'impact. Pour utiliser cette capacité, activez-la puis faites un clic droit sur votre ennemi. Ne fonctionne que si vous êtes équipé d'un arc.





## Le chemin du maître d'arme



**Augmentation des dégâts (passif)** – La magie vous permet d'acquérir les connaissances et le discernement des maîtres d'armes, avec pour conséquence d'infliger plus de dégâts à vos ennemis.



**Réparation** – Vous permet de réparer vos armes et armures. Pour réparer un objet, activez cette capacité puis faites un clic droit. Le curseur de la souris prend alors la forme d'une petite enclume et d'un marteau. Faites alors un clic gauche sur l'objet que vous souhaitez réparer. Un nouveau clic droit annule l'opération.



**Coups puissants** – Vos attaques coupent la respiration de vos adversaires et les empêchent, temporairement, de vous attaquer.



**Résistance accrue (passif)** – Vos connaissances en autodéfense sont accrues, ce qui vous permet de réduire les dégâts infligés par vos adversaires.



**Dégâts toxiques (passif)** – Toutes vos attaques infligent des dégâts supplémentaires de poison.



**Dégâts de feu (passif)** – Certaines de vos attaques infligent des dégâts supplémentaires de feu.



**Dégâts de foudre (passif)** – L'énergie puissante des tempêtes s'ajoute à vos attaques.



**Renvoi de dégâts (passif)** – Une partie de l'énergie des attaques ennemies est renvoyée vers l'assaillant.

### Le chemin de l'ascète



**Enchantement d'armes (passif)** – Permet au lanceur d'enchanter magiquement son arme pour en augmenter l'efficacité et les dégâts. Seules certaines armes disposant d'une capacité d'enchantement peuvent être enchantées. La capacité d'enchantement d'une arme ainsi que votre niveau dans cette capacité déterminent le nombre d'enchantements que vous pouvez lancer dessus. Pour enchanter une arme, vous devez tout d'abord trouver ou acheter des charmes. Il s'agit de petites pierres sur lesquelles sont inscrites des runes spécifiques ; vous en trouverez éparpillées un peu partout dans le monde. Pour enchanter une arme, ouvrez la fenêtre d'équipement et faites un clic gauche sur l'arme choisie. Une fenêtre de charmes, avec un certain nombre d'emplacements, s'ouvre alors. Faites glisser le charme sur l'un des emplacements vides pour le fixer de manière permanente sur l'arme.



**Mort factice** – Permet au lanceur de feindre la mort pour tromper ses ennemis. Pour utiliser cette capacité, activez-la puis faites un clic droit.



**Boomerang** – Toute arme que vous lancez revient automatiquement dans vos mains. L'arme revient automatiquement dans les mains du guerrier après avoir touché l'ennemi. Cette capacité ne fonctionne pas avec les arcs et les armes à deux mains. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Ombre de guerrier** – Crée un guerrier fantomatique pour attaquer l'ennemi à votre place. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Dégâts spirituels (passif)** – Les armes de mêlée du guerrier obtiennent le pouvoir d'infliger des dégâts spirituels.



**Renvoi de projectiles (passif)** – Tous les projectiles tirés dans votre direction retournent vers votre ennemi.



**Coup mortel (passif)** – Concentrez toute votre puissance physique et mentale pour asséner un coup mortel à votre ennemi.



**Attaque éclair (passif)** – Téléporte immédiatement le guerrier auprès de la cible. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.

## La voie du sorcier

### Pouvoirs de la matière



**Pieux des enfers** – Faites appel au monde infernal pour lancer des pointes sous les pieds de vos adversaires. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde.



**Géole magique** – Encerchez votre victime malchanceuse d'une barrière magique impénétrable. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Lourdeur de plomb** – Les membres de vos ennemis deviennent comme du plomb, leur vitesse est réduite à celle d'une tortue. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Télékinésie** - Maîtrisez l'énergie qui permet de déplacer et d'utiliser les objets à distance. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit. De petites étoiles apparaissent alors autour du curseur de votre souris. Vous pouvez maintenant utili-

ser des objets qui seraient normalement hors de votre portée en faisant un clic gauche dessus. Pour annuler, faites un clic droit.



**Disques de mort** – trois disques hérissés de lames s'éloignent en tournoyant du lanceur et frappent tout ce qui se trouve à leur portée. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit.



**Polymorphisme** – Transformez votre adversaire en une créature inoffensive que vous n'avez plus qu'à éliminer. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Garde immortelle** – Le lanceur invoque de puissants guerriers squelettes pour le défendre durant la bataille. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde.



**Langue de flammes** – Envoyez un jet de flammes rampantes qui explosent en touchant vos adversaires. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde..



## Pouvoirs du corps et de l'esprit



**Oeil de sorcier** – Utilisez la magie pour voir l'intérieur de zones que vos pieds n'ont pas encore foulées. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit. Le curseur de votre souris passe alors en mode "Sélectionnez la cible". Maintenez enfoncée la touche Maj. et faites défiler la carte jusqu'à la zone sur laquelle vous voulez lancer le sort Oeil de sorcier. Faites alors un clic gauche pour que le brouillard qui recouvre la zone disparaisse temporairement. Si vous faites un clic gauche sur le toit d'une maison, vous pouvez également voir à l'intérieur.



**Bénédiction** – Demandez aux dieux de bénir votre corps. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit.



**Soins** – Vous permet d'insuffler votre énergie magique dans vos veines pour restaurer vos points de vitalité à la fin d'un combat. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit. Vous pouvez effectuer cette opération sur les créatures amicales en faisant un clic droit sur elles.



**Anathème** – lancez ce sort sur vos adversaires pour voir leur résistance naturelle s'amoinrir. Si un ennemi résiste à votre arme ou votre sort préféré, le maudire se révèle généralement être une bonne idée, car sa résistance se trouve réduite. Pour utiliser cette capa-

cit  , activez-la, puis faites un clic droit.



**Aura de garde** – Un bouclier magique brillant appar  t pour prot  ger le lanceur contre toute forme d’attaques physiques. Pour utiliser cette capacit  , activez-la, puis faites un clic droit. Vous pouvez effectuer cette op  ration sur les cr  atures amicales en faisant un clic droit sur elles..



**Puissance magique** – Une fois lanc  , ce sort insuffle de l’  nergie magique    vos muscles pour augmenter votre force naturelle. Pour utiliser cette capacit  , activez-la, puis faites un clic droit. Vous pouvez effectuer cette op  ration sur les cr  atures amicales en faisant un clic droit sur elles.



**Bouclier contre les sorts** – Un bouclier d’  nergie absorbante appar  t et prot  ge le lanceur contre les attaques magiques. Pour utiliser cette capacit  , activez-la, puis faites un clic droit. Vous pouvez effectuer cette op  ration sur les cr  atures amicales en faisant un clic droit sur elles.



**Invisibilit  ** – un sort puissant et tr  s utile qui laissera vos adversaires stup  faits. Pour utiliser cette capacit  , activez-la, puis faites un clic droit.

## Pouvoir des éléments



**Météore** – Projetez votre volonté vers les cieux pour lancer un météore sur vos adversaires. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit.



**Foudre** – un violent éclair de foudre vient frapper vos adversaires. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit.



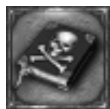
**Immobilisation** – Immobilisez complètement vos adversaires avant de les éliminer ou de fuir. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Mur de feu** – Ce sort crée un mur d'énergie derrière vous. Les ennemis qui traversent ce mur se voient infliger des dégâts de foudre. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit. Déplacez-vous ensuite, vous verrez le mur se former derrière vous.



**Feu élémentaire** – Lancez un éclair d'énergie élémentaire sur vos ennemis. L'éclair est attiré par l'énergie vitale de votre adversaire et le poursuit jusqu'à toucher au but. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Nuage toxique** – Enveloppez vos adversaires d'un épais nuage toxique. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit à l'endroit où vous voulez faire apparaître le nuage.



**Grêle élémentaire** – Faites s'abattre une pluie brûlante d'énergie élémentaire sur vos adversaires. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde.



**Furie élémentaire** – Diverses énergies élémentaires s'abattent sur vos adversaires pour les brûler, les empoisonner et les électrocuter. Tous les ennemis passant dans la zone d'effet de ce sort subissent des dégâts. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.

### Pouvoirs d'invocation



**Invocation de vermine** – Fait apparaître un groupe de rats qui attaquent et harcèlent vos ennemis. Tous les ennemis attaquant le lanceur doivent se concentrer sur les rats. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde.



**Invocation de squelettes** – Appelle les morts enterrés depuis longtemps pour combattre à vos côtés. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde.



**Sangsue** – Drainez la force vitale de votre adversaire pour l'ajouter à la votre. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Maîtrise des invocations (passif)** – Vous avez maîtrisé l'art de l'invocation et les créatures que vous appelez sont plus puissantes.



**Bannissement** – Renvoyez les créatures que vous avez invoquées d'où elles viennent. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur votre ennemi.



**Résurrection** – Vous confère le pouvoir divin de ramener les morts à la vie. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit sur le corps d'une créature morte.



**Transfert de pouvoirs (passif)** – les créatures invoquées obtiennent certaines de vos capacités passives innées.



**Appel d'aide démoniaque** – Invoque un chevalier du royaume démoniaque pour vous aider durant la bataille. Pour utiliser cette capacité, activez-la, puis faites un clic droit n'importe où sur le monde.





## Raccourcis clavier :

ESPACE :	Mettre la partie en pause/ reprendre la partie
CTRL :	Viser l'ennemi le plus proche du curseur de la souris
CTRL :	Lorsque vous faites glisser plusieurs objets sur la carte du monde, relâcher le bouton de la souris tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour séparer les objets.
SHIFT :	Maintenir cette touche enfoncée et déplacer le curseur de la souris vers les bords de l'écran pour faire défiler la carte. Relâcher la touche pour revenir à votre personnage
ALT :	Afficher information sur les objets intéressants du décor
R :	Activer le mode courir
C :	Activer mode combat
M :	Activer la mini carte
I :	Ouvrir inventaire
S :	Ouvrir Statistiques
B :	Ouvrir sac à dos
CTRL+L :	Chargement rapide
CTRL+S :	Sauvegarde rapide
L :	Charge
S :	Sauvegarder
ECHAP :	Retour au menu principal
Q :	Journal des quêtes
A :	Carte auto
SCROLL LOCK :	Assigner raccourcis
Prt Sc :	Faire une capture d'écran

## AGREMENT DE LICENCE

En utilisant et/ou installant ces CD de Divine Divinity, vous acceptez tacitement les conditions suivantes de ce contrat de licence :

### IMPORTANT : VEUILLEZ LIRE CE QUI SUIT ATTENTIVEMENT !

Ce Contrat de Licence Utilisateur Final ("CLUF") est un contrat entre vous et CDV Software Entertainment AG, applicable au produit logiciel identifié ci-dessus, qui inclut des programmes d'ordinateur et qui peut inclure des supports associés, une documentation imprimée et une documentation électronique (le "produit logiciel"). En installant, en copiant ou en utilisant de quelque autre manière le produit logiciel, vous reconnaissez être lié par les termes du présent CLUF. Si vous êtes en désaccord avec les termes de ce CLUF, veuillez ne pas installer ou utiliser le produit logiciel. Vous pouvez toutefois le retourner dans les 30 jours à l'endroit où vous vous l'êtes procuré afin d'en obtenir le remboursement intégral.

Nom du produit logiciel : Divine Divinity

### LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

Ce produit logiciel est protégé par la loi sur les droits d'auteur et la propriété intellectuelle (réglementation nationale et traités internationaux). Ce produit logiciel n'est pas vendu mais concédé sous licence.

### 1) CONCESSION DE LICENCE :

Ce CLUF vous concède une licence avec les droits suivants : utilisation du produit logiciel sus-nommé. Vous seul pouvez utiliser ce produit logiciel. Vous pouvez l'installer et l'utiliser sur un seul ordinateur.

### 2) DESCRIPTION DES AUTRES DROITS ET LIMITATIONS

Limitations relatives à l'ingénierie à rebours, à la décompilation et au désassemblage. Vous n'êtes pas autorisé à altérer le produit logiciel, à en reconstituer la logique, à le décompiler ou à le désassembler. Le produit logiciel est concédé sous licence en tant que produit unique.

Il n'est pas permis de dissocier ses composants pour les utiliser sur plus d'un ordinateur.

Location : vous n'êtes pas autorisé à prêter, à vendre en leasing ou à donner en location le produit logiciel.

Transfert de logiciel : vous n'êtes autorisé à transférer l'ensemble de vos droits prévus par ce CLUF qu'à titre permanent, à condition (a) que vous ne conserviez aucune copie (de l'ensemble du produit logiciel ou de quelque de ses parties), (b) que vous transfériez la totalité du produit logiciel (y compris tous ses composants, les supports associés et la documentation imprimée), toute mise à jour, ce CLUF et que le bénéficiaire accepte les termes de ce CLUF.

### 3) DROITS D'AUTEUR ET DE MARQUES, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Tous les droits de propriété et droits d'auteurs relatifs au produit logiciel (y compris, de manière non limitative, ceux afférents à toute image, photographie, animation, à tout élément vidéo ou sonore, et tout texte intégrés au LOGICIEL), à la documentation imprimée qui l'accompagne et à toute copie du produit logiciel sont détenus par CDV Software Entertainment AG, Fireglow ou par des sociétés contractantes de ces entreprises. Le produit logiciel est protégé par la réglementation nationale et les traités internationaux en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. En matière d'archivage, vous devez traiter le produit logiciel comme tout autre élément protégé par le droit d'auteur, et vous n'êtes pas autorisé à effectuer des copies de la documentation imprimée qui accompagne le produit logiciel. Vous ne pouvez pas échapper aux dispositions des lois sur le droit d'auteur et sur la propriété intellectuelle, ni les modifier ou les altérer de quelque façon. Ces dispositions d'étendent également à l'emballage et au(x) support(s), et à tout composant proposé sur les pages web ou sur Internet ou livré avec le produit logiciel, ou fabriqué à partir de lui.

#### 4) GARANTIE LIMITEE

Garantie limitée. CDV Software Entertainment AG garantit que (a) la performance du produit logiciel sera substantiellement en conformité avec la documentation fournie par CDV Software Entertainment AG, pour une période de 90 jours à compter de la date de réception. Recours du client. La seule obligation de CDV Software Entertainment AG et de ses fournisseurs et votre recours exclusif sont, au choix de CDV Software Entertainment AG, (a) le remboursement du prix payé pour le produit logiciel, si applicable, et non pas du prix de vente recommandé, ou (b) la réparation ou le remplacement de la partie ou des parties du produit logiciel qui n'est (ne sont) pas conforme(s) aux conditions de fonctionnement garanties par CDV Software Entertainment AG, si le produit logiciel est retourné à CDV Software Entertainment AG avec une copie de votre ticket de caisse. Cette garantie limitée est nulle si le défaut du produit logiciel est causé par un accident, un traitement abusif ou une mauvaise application. Tout logiciel de remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie initiale ou pour 30 jours, selon la plus longue de ces périodes. CDV Software Entertainment AG ne supporte les dispositions de cette garantie, l'éventuel recours à ses services techniques, qu'après avoir reçu la preuve que le produit logiciel a été acquis de manière légale.

Aucune autre garantie. Dans la mesure prévue par la loi, CDV Software Entertainment AG et ses fournisseurs excluent toute autre garantie ou condition, expresse ou implicite, y compris mais ne se limitant pas aux garanties ou conditions implicites du caractère adéquat pour la commercialisation ou à l'usage particulier en ce qui concerne le produit logiciel ou concernant le titre, l'absence de contrefaçon dudit produit logiciel, et toute documentation écrite qui l'accompagne, ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu.

#### 5) LIMITATION DE RESPONSABILITE

CDV Software Entertainment AG et ses fournisseurs ne seront pas responsables en aucune

circonstance pour tout dommage spécial, incident indirect ou conséquent quel qu'il soit, y compris, sans limitation, les dommages entraînés par la perte de bénéfices, la perte d'informations, ou tout autre perte pécuniaire, l'interruption des activités découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du produit logiciel ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu. Ceci reste valable même si CDV Software Entertainment AG a été avisée de la possibilité de tels dommages. La responsabilité de CDV Software Entertainment AG en vertu de toute disposition de ce CLUF ne pourra en aucun cas excéder la somme que vous avez réellement payée pour acquérir le produit logiciel. Toutes ses limitations ne seraient plus valables si CDV Software Entertainment AG avait intentionnellement contribué aux dommages cités plus haut.

#### 6) NON-APPLICABILITE DE CERTAINES DISPOSITIONS

Si une ou plusieurs dispositions de ce contrat étaient jugées totalement ou en partie non valables selon la réglementation applicable ou non-applicable, cette non-validité n'affecterait pas les autres dispositions. Il en va de même s'il était avéré que une ou plusieurs dispositions de ce contrat ont une portée trop large par rapport à la loi applicable. Toute disposition de ce contrat non-valable selon la réglementation applicable, non-applicable, ou dont la portée est trop large par rapport à la loi serait néanmoins opposable dans toute la mesure permise par la réglementation applicable.

## REMERCIEMENTS

### Larian Studios

**Chef de projet,  
Programmeur principal**  
Sven Vincke

**Graphistes principaux**  
Marian Arnold  
André Taulien

**Responsable Script**  
Dirk De Boeck

**Programmation du moteur  
de jeu**  
Grischa Jacobs  
Sven Vincke

**Programmation additionnelle**  
Dirk De Boeck  
Joris Mans  
Bert Peers

**Graphismes décor**  
Ingmar Clarysse  
Tristan Clarysse  
Piet Dierickx  
André Taulien

**Animations**  
Marian Arnold  
Ingmar Clarysse  
Wouter De Winter  
Kurt Huyghe

**Cinématiques**  
Marian Arnold  
Ingmar Clarysse  
Wouter De Winter

**Graphismes interface**  
Marian Arnold  
André Taulien

**Graphismes conceptuels**  
Marian Arnold  
Ingmar Clarysse  
Wouter De Winter

**Histoire**  
Frederik De Caster  
Dirk De Boeck  
Thomas Lenzen

**Données**  
Frederik De Caster  
Thomas Lenzen  
Tim Adriaensen  
Fabian Lau

**Son**  
Ilya Rogozin  
Stefaan Van Leuven

**Musique**  
Kirill Pokrovsky

**Scénario**  
Darren Evans  
Patrick Grieser  
Damon Wilson  
Gillian Pearce

**Relecture**  
Frederik De Caster  
Lynn Vanbesien  
Andre Taulien  
Nicolas Cybulski

**Relecture additionnelle**  
Fabian Lau  
Karsten Thomas

**Contrôle qualité**  
Jan Jolly  
Tim Adriaensen  
Tim Bourguignon  
Fabian Lau  
Mathias Leidecker  
Ingo Matzerath

**Manuel**  
Marian Arnold  
Darren Evans  
Andre Taulien  
Lynn Vanbesien  
Wouter De Winter



**Localisation**  
**manuel allemand**

Jan Burnath  
Ingo Matzerath  
Daniel Dickmann  
Mathias Leidecker

**Personnel administratif et**  
**site Intern**

Lynn Vanbesien

**CDV**

**DEVELOPPEMENT**

**Directeur développement**

Dirk Weber

**Producteur**

Frank Fay  
Friis Torben Tappert

**Coordinateur Produit**

Jochen von Nida

**Responsable localisation**

Thomas "Tom" Kröll

**CONTROLE QUALITE**

**Responsable principal CQ**

Peter Oehler

**Responsable CQ**

Thomas Heil

**Testeur en chef**

André Dordel  
Dietmar Heß  
Stefan Hertrich

**Testeurs**

Güven Altun  
Tony Bernardin  
Thomas Heilbronner  
Frank Heim  
Tobias Henken  
Kai Welke  
Sebastian Merkel  
Aleksandar Opatić  
Per Piper  
Pascal Renschler

Florian Schöller  
Daniel Schömperlen  
Eric Schreiber  
Stefan Schreiber  
Christian Schüpff  
David Spak  
Christian Treiling  
Torsten Weinstein  
Karin Daß  
Johannes Hauer  
Yasmin Müller

**Relecture**

Oliver Koch

**Conseiller Technique CQ**

Thomas Steg

**MARKETING**

**Directrice Marketing**

Anita Gallitzendörfer

**Senior Graphic Designer**

A. Adrian Alonso

**Senior Web Manager**

Harald Gruenberger

**Graphic Designer**

Nicole Bleich

**Textes**

Stefan Linder

**Marketing Manager UK**

Leo Zullo

**Web & Multimedia**

**Development UK**

Edward Willey

**RP**

**Directeur RP**

Eric Standop

**Responsable RP**

Silke Heil  
Anita Rodic  
Milene Rijcken

**Responsable RP UK**

Spencer Low

## FOCUS

### **Directeur Marketing**

Cédric Lagarrigue

### **Responsable Marketing**

Laurent Chesneau

### **Chefs de Produits**

Luc Heninger

Sébastien Pensiv

### **Attachée de Presse**

Thi-Boi Tran

### **Webmaster**

Jean Michel Hellendorff

## AGENCE

Schanz International  
Consultants

([www.schanzgames.com](http://www.schanzgames.com))

## STUDIOS EXTERNES

### **Intro**

Ex Machina

([www.exmachina.fr](http://www.exmachina.fr))

### **Localisation allemande et française**

Think'Z – Global Language  
Solutions ([www.thinkz.de](http://www.thinkz.de))

### **Localisation additionnelle française**

Around The Word  
Trois Cube

### **Enregistrement voix**

Studio Scopitone  
([www.scopitone.fr](http://www.scopitone.fr))

### **Système sonore**

Fmod by Frelight Multimedia

### **Outils vidéo**

Bink by Rad game tools

## Réalisation vidéos

Hannes Bruneel

## Remerciements :

Josiane Goderis  
Robert Vincke  
Steuerbüro Behrmann

Nos fidèles fans

Toutes les personnes  
qui sont venues dans  
nos bureaux pour tester  
*Divine Divinity*.

Toutes les personnes  
qui nous ont réagi sur  
notre forum. Nous  
n'aurions jamais réussi  
sans votre aide.

De Meyer François  
Flipts Inge  
Guizot Philippe  
Hugaert Eva  
Houbourdin Fabienne  
Meire Michèle  
Misseghers Stéphane  
Popov Igor  
Tkindt Ulrike  
Vandemeerschaut  
Helmut  
Vanessa

Martin Löhlein  
Mario "Mayo" Gerhold  
Axel "Papa" Rathgeber  
Sven Schmidt  
Thorsten "Icefeld" Feld  
Ulf Neumann  
Claudia Rieflin  
Thomas Emser  
Gregor Bellmann  
Daniel Grunder  
Daniel Jaensch

## **SUPPORT TECHNIQUE**

En cas de problème technique, contactez notre Support Technique par mail ou par téléphone de 9 h à 13 h tous les jours sauf le dimanche !

**Hot Line : 01.34.62.26.84 (coût d'un appel normal)**

**E-mail : [support@divinityfrance.com](mailto:support@divinityfrance.com)**



**Pour toutes informations supplémentaires,  
rendez vous sur le site officiel de Divine Divinity :**

**[www.divinityfrance.com](http://www.divinityfrance.com)**

**Infos, concours, téléchargements...**



Uses Bink Video.  
Copyright © 1997-2002  
by RAD Game Tools, Inc.

