

DRAGON AGE™

ORIGINS



PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

-  Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
-  Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
-  Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
-  Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
-  Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

SOMMAIRE

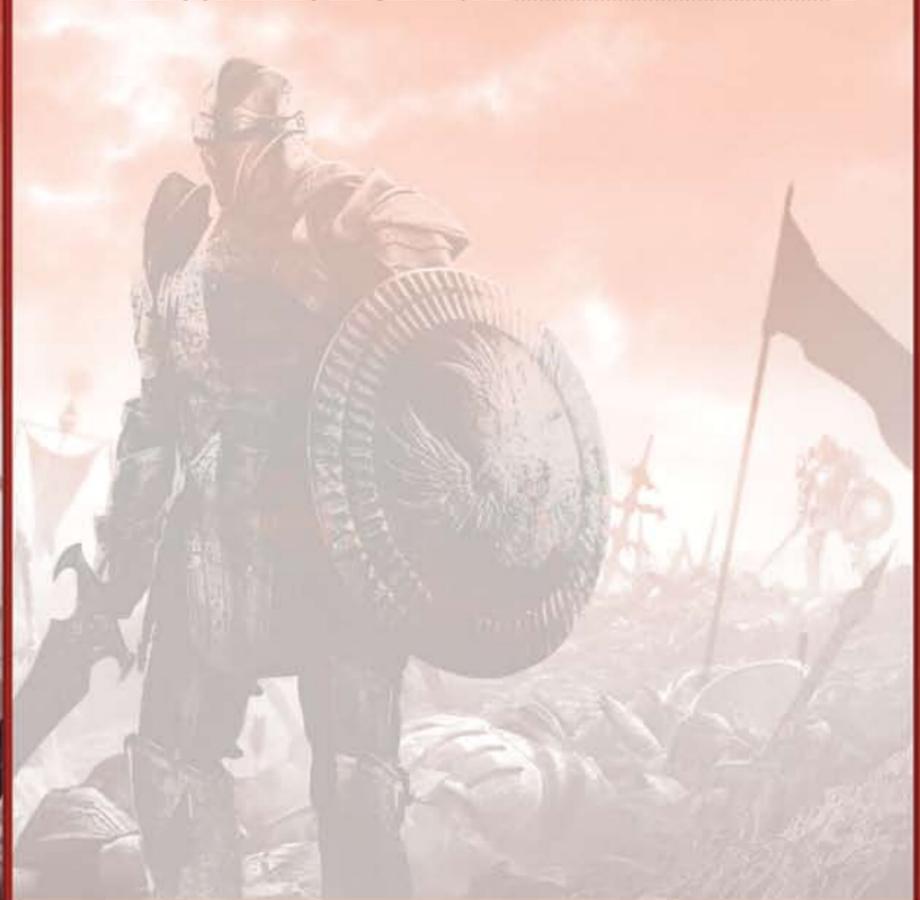
⦿ PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE	1
RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES	1
⦿ INSTALLATION DU JEU	7
POUR INSTALLER LE JEU (EN UTILISANT LE DISQUE) :	7
INSTALLATION (UTILISATEURS EA STORE) :	7
POUR INSTALLER LE JEU (UTILISATEURS TIERS EN LIGNE):	7
⦿ DÉMARRER LE JEU	7
⦿ INTRODUCTION	8
⦿ COMMANDES DU JEU	8
COMMANDES GÉNÉRALES.....	8
MOUVEMENT/CAMÉRA	9
COMBAT.....	9
⦿ DÉMARRAGE.....	9
MENU PRINCIPAL	9
AUTRES CAMPAGNES	9
CONTENU TÉLÉCHARGEABLE	9
PROFIL DU JOUEUR	10
SE CONNECTER.....	10
⦿ CRÉATION DE PERSONNAGE	10
SEXE	10
RACE.....	10
HUMAIN	10
ELFE	10
NAIN.....	10
AVANTAGES RACIAUX.....	10
CLASSE	11
GUERRIER	11
MAGE	11
VOLEUR.....	11
AVANTAGES DE CLASSE	11
ANTÉCÉDENTS	12
NOBLE HUMAIN	12
MAGE	12
ELFE CITADIN.....	12
ELFE DALATIEN	12
NAIN ROTURIER	12
NAIN NOBLE	12
AVANTAGES LIÉS AUX ORIGINES	12

PERSONNALISATION	13
APPARENCE.....	13
PORTRAIT	13
VOIX	13
NOM	13
PROPRIÉTÉS AVANCÉES.....	13
NIVEAU DE DIFFICULTÉ.....	13
FACILE.....	13
NORMAL.....	13
DIFFICILE	14
CAUCHEMAR.....	14
● PROGRESSION DU PERSONNAGE	14
ATTRIBUTS	14
FORCE	14
DEXTÉRITÉ	14
VOLONTÉ	14
MAGIE.....	15
RUSE	15
CONSTITUTION.....	15
RÉPARTITION AUTOMATIQUE EN JEU RAPIDE	15
COMPÉTENCES	15
RHÉTORIQUE.....	15
LARCIN.....	15
POSE DE PIÈGES.....	16
SURVIE	16
HERBORISME.....	16
PRÉPARATION DE POISONS	16
FORMATION AU COMBAT	16
STRATÉGIE MILITAIRE.....	16
TALENTS/SORTS.....	16
CAPACITÉS ACTIVES.....	17
COMPÉTENCES PASSIVES	17
CAPACITÉS MAINTENUES	17
EXPÉRIENCE ET NIVEAUX	17
COMPAGNONS	17
APPROBATION	18
SPÉCIALISATIONS	18
GUERRIER	18
BERSERKER	18
CHAMPION.....	18
TEMPLIER.....	18

PSYCHOMANCIEN.....	18
MAGE	18
GUERRIER MYSTIQUE.....	18
MAGE DU SANG.....	18
MÉTAMORPHE.....	18
GUÉRISSEUR VITAL.....	19
VOLEUR.....	19
ASSASSIN	19
BARDE.....	19
DUELLISTE.....	19
RÔDEUR.....	19
BONUS DE SPÉCIALISATION.....	19
QUÊTES	20
CONVERSATION.....	20
PERSUASION.....	20
INTIMIDATION.....	20
AUTRES TESTS D'ATTRIBUTS.....	20
TABLEAUX DE QUÊTES.....	20
JOURNAL	20
CODEX	21
HISTORIQUE DE CONVERSATION.....	21
CONTENU TÉLÉCHARGEABLE	21
CARTES.....	21
⊙ COMBAT.....	24
SANTÉ	24
ENDURANCE/MANA	24
FATIGUE.....	25
ATTAQUE.....	25
ATTAQUE DE FLANC.....	25
COMBAT À DISTANCE.....	25
S'ABRITER	25
DÉFENSE	26
DÉFENSE CONTRE LES PROJECTILES	26
DÉGÂTS	26
ARMURE ET PÉNÉTRATION D'ARMURE	26
TYPES DE DÉGÂTS ET COULEURS.....	26
RÉSISTANCES ÉLÉMENTAIRES	27
COUPS CRITIQUES	27
ATTAQUES SOURNOISES.....	27
MODIFICATEURS DE FORCE.....	27
BLESSURES.....	27

NIVEAUX DE MENACE	27
STYLES D'ARMES	28
ARME À UNE MAIN	28
ARME ET BOUCLIER.....	28
DEUX ARMES	28
ARME À DEUX MAINS.....	28
BÂTON DE MAGE.....	29
ARC	29
RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA MAGIE.....	29
PUISSANCE MAGIQUE	29
INTERRUPTION DES SORTS	29
COMBINAISONS DE SORTS	30
FEU ALLIÉ.....	30
ALTÉRATIONS D'ÉTAT	30
RÉSISTANCE PHYSIQUE	30
RÉSISTANCE MENTALE	30
HÉBÉTUDE/PARALYSIE/PEUR/IMMOBILITÉ/ PÉTRIFICATION	30
CONFUSION	30
SOMMEIL.....	30
CHARME.....	30
TACTIQUES DE COMBAT.....	31
TACTIQUES DE BASE	32
COMPORTEMENT	32
TACTIQUES PERSONNALISÉES	32
◎ OBJETS	33
INVENTAIRE	33
RÉCIPIENTS/BUTIN.....	34
MATÉRIAUX	34
ENSEMBLES D'OBJETS.....	34
POUVOIRS DES OBJETS	34
RUNES	34
PRÉSENTS.....	34
MONNAIE.....	35
ÉCHOPPES	35
ARTISANAT	35
OBJETS D'UTILISATION RAPIDE	35
CATAPLASMES CURATIFS	35
NÉCESSAIRES DE SOIN.....	35
POTIONS AU LYRIUM.....	35
BAUMES ÉLÉMENTAIRES	36
ENDUITS D'ARME.....	36
POISONS	36

	GRENADES.....	36
	PIÈGES	36
	APPÂTS.....	36
	CROQUETTE POUR MABARI	36
	AUTRES OBJETS CONSOMMABLES	36
☉	GÉNÉRIQUE	37
☉	ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU.....	42
	PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU.....	42
	ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE	42
	PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET	42
☉	SERVICE CLIENTS	43
	SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA.....	43
	COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :.....	43
☉	GARANTIE	44
	GARANTIE LIMITÉE	44
	RETOUR APRÈS LA GARANTIE	44



INSTALLATION DU JEU

Remarque : pour toute considération technique, veuillez consulter le site www.electronicarts.fr.

POUR INSTALLER LE JEU (EN UTILISANT LE DISQUE) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

INSTALLATION (UTILISATEURS EA STORE) :

Remarque : si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consultez le site www.eastore.fr et cliquer sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

Remarque : si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton start pour télécharger le jeu.

POUR INSTALLER LE JEU (UTILISATEURS TIERS EN LIGNE) :

Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

DÉMARRER LE JEU

Pour démarrer le jeu :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**). (Pour les utilisateurs d'EA Store, EA Download Manager doit être activé.)

Remarque : dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux**.



WWW.DRAGONAGE.COM

(SITE EN ANGLAIS)

INTRODUCTION

Dragon Age™: Origins est la restitution moderne d'un jeu de rôle épique d'inspiration fantasy, riche d'une exceptionnelle dimension narrative et tactique. Puisque *Dragon Age: Origins* assume pleinement cet héritage complexe, le sujet est vaste.

La plupart des systèmes de jeu sont intimement corrélés ; gardez un œil sur la table des matières pour mieux vous repérer lorsqu'une fonctionnalité se rapporte à une autre ailleurs dans le manuel. Une dernière remarque : il serait vain de dresser ici la liste exhaustive des centaines de sorts et talents que compte le jeu. Vous trouverez leur description en jeu.

COMMANDES DU JEU

Lorsque vous aurez généré votre avatar à l'aide du système de création de personnage décrit en page 10, vous vous trouverez aux commandes de la caméra de jeu ; vous pourrez alors augmenter le grossissement pour basculer en vue à la troisième personne (vue à l'épaule) ou dézoomer pour adopter une perspective isométrique. Utilisez la molette de la souris pour modifier le niveau de grossissement. Au niveau de grossissement minimal, cliquez sur la molette de la souris pour faire défiler la perspective du champ de bataille, ou bien déplacez le curseur de la souris contre le bord de l'écran. Quel que soit le grossissement, cliquer sur le bouton droit de la souris et faire glisser provoque la rotation de la caméra.

Pour accomplir la plupart des actions de jeu, faites un clic droit. Faites un clic droit sur un élément du décor pour que le personnage actuellement contrôlé exécute l'action contextuelle appropriée : attaquer un ennemi, parler à autrui, dépeuiller un cadavre, ouvrir une porte, tirer un levier, etc. À défaut d'utiliser le clavier, vous pouvez également cliquer-droit sur le sol pour ordonner à votre avatar de rejoindre la destination spécifiée. Néanmoins, lorsque vous sélectionnez un sort ou talent qui implique la désignation d'une cible, soit en cliquant directement sur la barre de raccourcis ou en appuyant sur la touche de raccourci associée, vous devrez faire un clic gauche sur la cible. Cliquez-droit pour annuler le sort ou talent. Faites un clic gauche sur l'un des personnages de votre groupe pour le contrôler directement. Faites un clic gauche et tracez un champ de sélection multiple autour de plusieurs personnages pour tous les contrôler.

COMMANDES GÉNÉRALES

Sauvegarde rapide	F5
Chargement rapide	F9
Surligner les objets	TAB
Masquer l'interface principale	V
Faire une capture d'écran	Impr. écran Syst
Archives personnelles	C
Journal	J
Inventaire	I
Compétences	K
Sorts/Talents	P
Carte locale	M
Carte du monde	N
Tactiques	\
Menu principal	Echap

CLAVIERS HORS AMÉRIQUE DU NORD

Si vous jouez avec la configuration en anglais, les touches du clavier référencées dans le jeu se rapportent aux claviers nord-américains. Si vous ne possédez pas de clavier américain, il est possible que le jeu fasse référence à des touches portant un nom différent pour votre clavier. Sur un clavier anglais par exemple, le raccourci par défaut vers l'écran Tactiques (touche « \ » en Amérique du Nord) est en fait la touche « # » située juste à gauche de la touche Entrée.

MOUVEMENT/CAMÉRA

Courir vers l'avant	Z
Rotation caméra sur la gauche	Q
Courir vers l'arrière	S
Rotation caméra sur la droite	D
Courir vers la gauche	A
Courir vers la droite	E
Rotation caméra vers le haut	flèche début
Rotation caméra vers le bas	Fin
Zoom avant	flèche Bs page
Zoom arrière	flèche Ht page
Défilement (mode dézoomé)	Touches fléchées
Alterner course/marche	/ (pavé numérique)

COMBAT

Pause	Barre d'espace
Utiliser un raccourci	1-0
Changer configuration d'armes	*
Déplacement/immobilisation du groupe	H
Sélectionner groupe entier	=
Sélectionner un personnage	F1-F4
Sélectionner plusieurs personnages	Maj + F1-F4

DÉMARRAGE

Lorsque vous exécutez *Dragon Age: Origins*, l'écran de lancement du jeu s'affiche. La première fois que vous cliquez sur JOUER, un utilitaire de configuration vous suggère les paramètres adaptés à la configuration matérielle détectée. Ensuite, *Dragon Age: Origins* démarre.

MENU PRINCIPAL

Pour l'essentiel, le menu principal se passe d'explications. Pour commencer à jouer, cliquez sur NOUVELLE PARTIE ; pour reprendre une partie déjà en cours, cliquez sur CHARGER UNE PARTIE ; pour reprendre la partie depuis votre dernière sauvegarde, cliquez sur REPRENDRE.

Les options suivantes sont moins évidentes :

AUTRES CAMPAGNES

Depuis cette option, vous pourrez entamer de nouvelles campagnes pour *Dragon Age: Origins* créées par les utilisateurs sur internet, grâce au kit de création de contenu qui pourra être téléchargé sur le site en ligne de *Dragon Age* (site en anglais).

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Cette option permet d'afficher les nouveaux contenus mis à disposition, gracieusement ou non, après la sortie de *Dragon Age: Origins*. Vous pourrez également gérer les contenus que vous avez déjà téléchargés.

ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL NÉCESSAIRE POUR JOUER. POUR ACCÉDER AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU AUX SERVICES EN LIGNE VOUS DEVEZ ENREGISTRER CE JEU À L' AIDE DU NUMÉRO DE SÉRIE FOURNI DANS L' EMBALLAGE. CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES À JOUR DISPONIBLES SUR LE SITE www.electronicarts.fr. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR CRÉER UN COMPTE EA. EA PEUT ÉVENTUELLEMENT PROPOSER GRATUITEMENT DES MISES À JOUR ET/OU DU CONTENU ADDITIONNEL QUAND CES ÉLÉMENTS SERONT DISPONIBLES. EA SE RÉSERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LES SERVICES EN LIGNE APRES UN PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR LE SITE www.electronicarts.fr.

PROFIL DU JOUEUR

Ici, vous pourrez parcourir vos succès et captures d'écran, puis les télécharger vers votre profil en ligne si vous êtes connecté à votre compte BioWare/EA.

SE CONNECTER

Cette option vous permet de créer un compte BioWare/EA (ou de vous connecter à un compte existant) pour poster vos captures d'écran, assurer le suivi de vos succès et de votre profil en ligne, et gérer votre contenu téléchargeable.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de commencer à jouer à *Dragon Age: Origins*, prenez quelques minutes pour élaborer un avatar unique et vous familiariser avec les systèmes de jeu. Lorsque vous cliquez sur **NOUVELLE PARTIE** depuis le menu principal, une brève cinématique d'introduction se déclenche. Vous serez ensuite dirigé vers l'écran de création de personnage, composé des options suivantes.

SEXE



Le sexe de votre personnage n'aura aucune incidence sur vos caractéristiques et talents, mais il pèsera sur certains dialogues et intrigues, et, naturellement, il affectera l'apparence de votre avatar.

RACE

La race de votre personnage détermine sa taille, ses dons innés, ainsi que sa place dans l'univers de *Dragon Age*, où les tensions raciales sont monnaie courante.

HUMAIN



Les humains sont doués d'une extraordinaire capacité d'adaptation ; cette vertu, conjuguée à leur nombre supérieur, leur confère un suprême ascendant sur les autres races de Thédas.

ELFE



Voilà plusieurs millénaires, les elfes dominaient la surface de Thédas. Aujourd'hui, ils subsistent péniblement dans l'ombre des humains, rejetés dans les taudis urbains ou, dans le cas des tribus dalatiennes, contraints à une éternelle existence nomade dans les forêts ancestrales.

NAIN



Les nains sont un peuple sur le déclin. Leur guerre séculaire contre les engeances épuise leurs forces vives et rogne chaque jour davantage leurs fiefs souterrains. Les nains jouissent d'une résistance innée aux arcanes qui leur interdit la vocation de mage.

AVANTAGES RACIAUX

	HUMAINS	ELFES	NAINS
Bonus innés	Force +1	Volonté +2	Force +1
	Dextérité +1	Magie +2	Dextérité +1
	Magie +1		Constitution +2
	Ruse +1		Résistance à la magie +10 %

CLASSE

La classe d'un personnage définit les capacités qu'il pourra acquérir au fil du jeu. Elle a une lourde incidence sur son comportement au combat. Pour les mages, la classe détermine en outre vos antécédents.

Bien qu'il existe certaines similarités entre les classes, d'évidentes restrictions s'appliquent. Ainsi, les guerriers et voleurs ne seront jamais versés dans les arcanes. De même, les mages ne pourront jamais s'instruire des talents d'armes les plus évolués. Les voleurs peuvent s'initier à davantage de compétences que les autres classes, mais la maîtrise des boucliers et armes à deux mains leur est interdite.

GUERRIER



Les guerriers sont des combattants de première ligne, des forces de la nature aptes à soutenir l'assaut ennemi. Ils recourent à un large éventail d'armes de corps à corps et à distance, étoffé de puissantes capacités spéciales alimentées par leurs vastes réserves d'endurance.

MAGE



Les mages sont les seuls personnages capables de magie. Ils emploient leurs sorts à détruire l'ennemi ou à renforcer leur groupe. Bien que les mages soient exercés aux rudiments des armes, ils n'y démontrent aucun talent notable. Aux armes conventionnelles, ils préfèrent ainsi des bâtons investis de propriétés magiques. À l'inverse des autres classes, les mages sont incapables de rivaliser avec leurs ennemis au corps à corps. Retranchés derrière leurs alliés, ils peuvent en contrepartie infliger de considérables dégâts et soigner leurs compagnons.

VOLEUR



Les voleurs sont des combattants adroits capables de combiner vitesse, ruse et un large éventail de capacités pour terrasser leurs adversaires des manières les plus inattendues, parfois avant que l'ennemi ne s'avise même du danger. Les voleurs peuvent crocheter les serrures ou neutraliser leurs ennemis avec une grande habileté, et s'approcher subrepticement de leur cible pour délivrer une attaque sournoise.

AVANTAGES DE CLASSE

	GUERRIERS	MAGES	VOLEURS
Santé initiale	100	85	90
Endurance/mana initiaux	100	115	90
Bonus d'attributs initiaux	Force +4	Magie +5	Dextérité +4
	Dextérité +3	Volonté +4	Volonté +2
	Constitution +3	Ruse +1	Ruse +4
Compétences initiales	Formation au combat	Herborisme	Préparation de poisons
Sort/talent initiaux	Coup de bouclier, Tir incapacitant ou Balayage à deux armes	Carreau mystique	Combat déloyal
Niveaux pour apprendre une compétence	3	3	2
Santé par niveau	6	4	5
Endurance/mana par niveau	5	6	4
Valeur d'attaque de base	60	50	55
Valeur de défense de base	45	40	50

ANTÉCÉDENTS

Les antécédents de votre personnage, l'aspect "Origines" du jeu, déterminent lequel des six préludes vous dévoilerez d'emblée, et persisteront à affecter le déroulement de l'intrigue au fil du jeu. Bien qu'il existe six origines distinctes, elles sont chacune associées à une combinaison de race et de classe ; lorsque vous opterez pour une race et une classe de personnage, seul un ou deux choix d'origines s'offriront à vous.

NOBLE HUMAIN



Les guerriers et voleurs humains appartiennent tous à la noble maison Cousland, l'une des plus illustres de Férelden. Mais la vie des puissants n'est pas toujours exempte de trahisons...

MAGE



Les mages humains et elfes, fruits respectifs des familles Amell et Surana, approchent du terme d'un long apprentissage des arts magiques entamé depuis l'enfance. L'heure est venue pour eux de se soumettre à la Confrontation, un rituel ancestral au secret jalousement gardé qui décidera de leur sort : devenir mage à part entière... ou disparaître dans le néant.

ELFE CITADIN



Les guerriers et voleurs elfes peuvent choisir d'appartenir aux Tabris, une famille de farouches elfes citadins reléguée dans le quartier le plus indigent de Dénérim. La perspective d'un mariage arrangé offre une éphémère lueur d'espoir, sur fond de discriminations et d'abus constants. Mais lorsqu'un seigneur local revendique son droit de cuissage sur la promise, les tensions raciales attisent les braises de la révolte.

ELFE DALATIEN



Les guerriers et voleurs elfes peuvent également embrasser une existence fière mais éprouvante au sein du clan dalatien des Mahariel, écumant les forêts ancestrales à l'écart de toute société, soucieux d'un héritage par trop souvent malmené par les humains. Mais la découverte fortuite d'une relique issue de votre lointain passé menace de tout bouleverser.

NAIN ROTURIER



Les guerriers et voleurs nains peuvent se réclamer de la famille Brosca, une famille de "parias", lie de la société naine, pour qui l'allégeance à un seigneur du crime local a toujours semblé le moyen le plus sûr de survivre, pour quelque temps, du moins.

NAIN NOBLE



Les guerriers et voleurs nains peuvent aussi choisir d'appartenir à la famille royale d'Orzammar, la maison Aeducan, où l'exercice du pouvoir politique s'accompagne invariablement de sanglantes intrigues.

AVANTAGES LIÉS AUX ORIGINES

	NOBLE HUMAIN	MAGE	ELFE CITADIN
Compétence initiale	Formation au combat	Stratégie militaire	Rhétorique

	ELFE DALATIEN	NAIN ROTURIER	NAIN NOBLE
Compétence initiale	Survie	Larcin	Formation au combat

PERSONNALISATION

Lorsque vous créez un personnage, vous pouvez le personnaliser de diverses manières au cours du processus. Les compagnons qui vous rejoindront au fil de vos périples ne pourront pas être personnalisés.

APPARENCE

La race et le sexe de votre personnage déterminent sa carrure ainsi que ses traits fondamentaux, mais ensuite, c'est vous qui intervenez sur la forme et la taille du visage, sa pigmentation ou ses tatouages. Pour élaborer au plus vite un visage unique, parcourez les neuf options offertes par défaut pour vos race et sexe, puis modifiez les traits à l'aide des curseurs regroupés par catégories.

PORTRAIT

Le portrait de votre personnage apparaît sur les écrans de combat et d'exploration. Utilisez les curseurs affectés à la zone Portrait pour adopter la pose de votre choix. Choisissez bien : ce visage vous accompagnera tout au long de l'aventure. Si vous créez un compte BioWare/EA, vous pouvez en outre télécharger ce portrait sur le site communautaire de BioWare et vous en servir d'avatar sur les forums.

VOIX

Ici, vous pourrez adopter l'une des six voix disponibles pour votre personnage (variables selon la race et le sexe).

NOM

Le nom de famille de votre personnage dépend de ses antécédents, mais le choix de son prénom vous appartient. Vous pouvez en outre conserver le prénom suggéré par défaut. Le prénom choisi apparaît au cours des dialogues, dans vos archives personnelles, ou lorsque vous pointez le curseur de la souris sur votre personnage.

PROPRIÉTÉ AVANCÉE

Une fois satisfait de vos choix de personnalisation, cliquez sur JEU RAPIDE pour entrer sans plus tarder dans le vif du sujet, auquel cas le jeu vous invitera à choisir un niveau de difficulté et déterminera automatiquement vos attributs, compétences, sorts et talents initiaux selon la classe sélectionnée.

Néanmoins, si vous possédez quelque expérience dans les jeux de rôle, vous préférez peut-être en décider vous-même. Dans ce cas, cliquez sur AVANCÉ. Vous trouverez les descriptions des options introduites ici dans la section Progression du personnage de ce manuel (voir [page 14](#)).

Même si vous optez pour JEU RAPIDE, nous vous recommandons de lire ce qui suit. Vous percevrez mieux comment les attributs et les capacités de votre personnage affectent ses performances au fil du jeu.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Que vous optiez pour JEU RAPIDE après avoir défini l'apparence de votre personnage ou que vous procédiez à sa personnalisation avancée, vous devrez régler la difficulté des combats. Vous pourrez modifier ce paramètre à tout moment depuis le menu Options. Les niveaux de difficulté les plus relevés ne sont pas conçus pour vous opposer un défi insurmontable. Ils permettent au contraire d'adapter la difficulté aux joueurs les plus habiles à manier le système de combat tactique du jeu. Aux niveaux de difficulté supérieurs, la puissance relative de vos ennemis augmente : vous devrez méditer à deux fois la stratégie à employer contre eux.

FACILE

Ce paramètre convient particulièrement aux joueurs qui débutent dans les jeux de rôle ou préfèrent combattre en temps réel, sans avoir à recourir à la pause tactique pour orchestrer leurs manœuvres. À ce niveau de difficulté, les membres du groupe sont insensibles au feu allié et recouvrent plus rapidement leurs forces, tandis que les ennemis infligent des dégâts moindres.

NORMAL

Recommandé pour les joueurs coutumiers des jeux de rôle, ce niveau constitue un bon dosage entre difficulté et convivialité. Il nécessite une utilisation modérée de la pause tactique pour planifier vos actions en combat. Les membres du groupe peuvent se blesser les uns les autres s'ils utilisent certaines capacités imprudemment, mais les dégâts ainsi occasionnés sont deux fois moindres que s'ils étaient infligés à l'ennemi.

DIFFICILE

Ce niveau offre un défi nettement plus ardu que la difficulté normale. Pour avoir raison de l'IA adverse, plus agressive, vous devrez faire un usage avisé de la pause tactique et combiner savamment vos sorts et talents. Les dégâts infligés par le feu allié ne sont pas amoindris et votre groupe est plus lent à recouvrer ses forces. Les ennemis infligent davantage de dégâts, mettent moins de temps à se remettre d'une altération d'état et jouissent d'une résistance accrue face à divers types de dégâts.

CAUCHEMAR

Ce niveau est à réserver aux génies tactiques qui n'ont pas trouvé dans le niveau difficile un défi à leur mesure.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Pour survivre à son périple, votre personnage devra gagner en puissance, s'initier à de nouvelles compétences, acquérir de l'équipement de meilleure facture et s'entourer d'alliés expérimentés. Tandis que les choix exposés dans la section Création de personnage du manuel (voir en page 10) n'interviennent qu'une seule fois, au début du jeu, ceux décrits ici sont renouvelés plusieurs fois au cours du jeu.

ATTRIBUTS

Chaque personnage débute avec au moins 10 points dans chacun de ses six attributs ; ils illustrent pour l'essentiel sa puissance au combat, mais influent également sur vos compétences civiles et peuvent ouvrir de nouvelles options de dialogue.

Lorsque vous parcourez pour la première fois vos valeurs d'attributs, vous constaterez que la plupart dépassent déjà la moyenne, en raison des divers avantages inhérents à la race ou à la classe de votre personnage. Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez répartir cinq points d'attribut supplémentaires comme bon vous semble. Si vous négligez la création de personnage avancée, le jeu choisira pour vous et distribuera vos points selon le tableau exposé à la fin de cette section. Les personnages reçoivent trois points d'attribut supplémentaires à chaque gain de niveau.

Notez que dans la plupart des cas, le jeu tiendra davantage compte de votre modificateur d'attribut que de l'attribut lui-même. Pour faire simple, le modificateur d'attribut équivaut à la différence entre la valeur actuelle de l'attribut et sa valeur initiale (10). En d'autres termes, il correspond au nombre total de points que vous avez choisi d'investir dans cet attribut.

FORCE

La force augmente les dégâts infligés par les armes autres que les arbalètes et les bâtons de mage et, au même titre que la dextérité, détermine la probabilité de réussite d'une attaque au corps à corps. Ainsi, la force revêt une importance toute particulière pour les guerriers et voleurs ; les mages adeptes des armes de mêlée lui trouveront également un intérêt certain. Le maniement des armes à deux mains et le port des armures lourdes exigent une force considérable. La force contribue également à la résistance physique du personnage et influe sur le volet «intimidation» de la compétence Rhétorique.

DEXTÉRITÉ

Plus que tout autre attribut, la dextérité conditionne la valeur de défense d'un personnage et sa capacité à esquiver les attaques. À l'instar de la force, la dextérité contribue à la valeur d'attaque au corps à corps, qui traduit la probabilité de réussite d'un coup porté à la cible. Pour les armes à distance, seule la dextérité est prise en compte dans le calcul de la valeur d'attaque. La dextérité augmente en outre les dégâts infligés par les armes et projectiles perforants, tels que les dagues et les flèches, puisqu'elle renforce l'habileté du personnage à manier l'estoc. Enfin, la valeur de dextérité se répercute sur la résistance physique et conditionne l'acquisition de certains talents armés. Cet attribut est d'une suprême importance pour les guerriers et voleurs.

VOLONTÉ

La volonté mesure les réserves de mana ou d'endurance dans lesquelles puise un personnage pour déclencher ses sorts ou talents. Il s'agit d'un attribut essentiel pour les mages, mais les guerriers et voleurs qui font un usage répété de leurs talents en bénéficient également. La volonté contribue également à la résistance mentale du personnage.

MAGIE

Sans surprise, un attribut de magie élevé est avant tout profitable aux mages : le modificateur de magie caractérise la puissance magique, qui à son tour mesure l'intensité d'un sort, dégâts compris. Pour les personnages de toutes les classes, la magie accentue également l'efficacité des cataplasmes, potions et baumes curatifs. Le maniement de bâtons de haut niveau et l'apprentissage de certains sorts exigent une valeur de magie élevée. Enfin, la magie contribue à la résistance mentale.

RUSE

Les personnages ne peuvent assimiler de compétences avancées s'ils ne possèdent pas une ruse élevée. Cet attribut est donc primordial pour quiconque souhaite recourir à des compétences de haut niveau. Il est doublement important pour les voleurs, puisque plusieurs de leurs talents spécifiques bénéficient considérablement d'une ruse élevée. La ruse permet aux personnages de déceler les points faibles d'une armure, et augmente ainsi la valeur de pénétration d'armure. Elle contribue également à la résistance mentale et influe sur l'aspect «persuasion» de la compétence Rhétorique.

CONSTITUTION

Chaque point investi dans l'attribut constitution augmente la santé du personnage, et lui permet de soutenir davantage de dégâts avant de perdre connaissance. Cet attribut est donc capital pour tous les combattants postés aux premières lignes. La constitution contribue en outre à la résistance physique.

RÉPARTITION AUTOMATIQUE EN JEU RAPIDE

	GUERRIER	MAGE	VOLEUR
Attributs	Force +3 Dextérité +1 Volonté +1	Volonté +2 Magie +3	Force +1 Dextérité +3 Ruse +1
Compétences	Formation au combat		
Talents/Sorts	Coup ajusté, Parade au bouclier et/ou Coup de bouclier	Cône de feu et Faiblesse	Furtivité et Formation au combat à deux armes

COMPÉTENCES

Accessibles à tous les personnages humanoïdes, les compétences n'influent pas directement sur vos talents martiaux, bien que certaines puissent être utilisées au combat. Les voleurs reçoivent un point de compétence tous les deux niveaux, tandis que les guerriers et mages n'en touchent qu'un tous les trois niveaux. Chaque compétence se décline en quatre niveaux de maîtrise, mais vous devrez gagner en ruse pour accéder aux rangs les plus élevés. Vous commencez la partie avec deux compétences conditionnées par votre classe et vos antécédents ; vous pourrez en apprendre une troisième de votre choix. Si vous négligez la création de personnage avancée, le jeu choisira pour vous.

RHÉTORIQUE



La Rhétorique ouvre de nouvelles options de dialogue susceptibles d'infléchir l'opinion d'un personnage et d'ainsi offrir de nouvelles issues à l'intrigue ou de négocier à votre avantage les termes d'un accord. Si l'option Persuasion apparaît au cours d'un dialogue, votre probabilité de réussite est déterminée par votre rang en Rhétorique et votre valeur de ruse. Si c'est plutôt l'option Intimidation qui s'affiche, la réussite dépendra de votre niveau de Rhétorique et de votre valeur de force.

LARCIN



Quiconque est versé dans l'art de l'escamotage peut tenter de dépouiller d'autres personnages, qu'ils soient alliés, neutres ou ennemis, bien que larciner en plein combat exige un niveau de compétence élevé. Dans la plupart des cas, les objets que vous déroberez au combat s'ajoutent au butin que vous ramasseriez normalement sur un ennemi vaincu.

POSE DE PIÈGES



Les personnages exercés dans cette compétence peuvent confectionner des pièges ou des appâts à partir de banals ingrédients, pourvu qu'ils possèdent les plans adéquats. Les second et quatrième rangs de cette compétence allongent également la portée à laquelle un personnage est capable de repérer les pièges ennemis. Tous les personnages sans exception peuvent s'instruire dans l'art de poser les pièges, mais seuls les voleurs sont aptes à les désarmer.

SURVIE



La Survie permet à un personnage de repérer les ennemis qui lui seraient autrement dissimulés. Aux rangs supérieurs, le personnage est capable d'évaluer la puissance d'un ennemi dérobé au regard et reçoit des bonus de résistance naturelle et physique.

HERBORISME



La compétence Herborisme permet à un personnage d'élaborer un vaste échantillon de potions, cataplasmes, baumes, élixirs, etc., lorsqu'il dispose des ingrédients simples requis et des recettes adéquates. Aux rangs supérieurs, le personnage peut s'essayer à des recettes plus complexes et produire des décoctions autrement plus puissantes.

PRÉPARATION DE POISONS



La Préparation de poisons implique la distillation de substances délétères dont un personnage enduira ses armes ; il pourra ainsi infliger des dégâts supérieurs, voire immobiliser ses ennemis. Quiconque est versé dans cet art peut en outre confectionner des bombes et feux grégeois à utiliser en guise de projectiles. Au même titre que l'Herborisme et la Pose de pièges, la création de tels objets nécessite l'emploi d'ingrédients bruts et l'application de recettes. Notez que cette compétence est non seulement indispensable à l'élaboration de poisons, mais aussi à leur utilisation.

FORMATION AU COMBAT



Pour les guerriers et voleurs, chaque rang de cette compétence ouvre un nouveau palier de talents armés accessibles au personnage et confère divers avantages bénins. Bien que les mages ne puissent acquérir de talents armés, cette compétence limite les interruptions causées par les assauts ennemis lors d'une incantation.

STRATÉGIE MILITAIRE



Chaque rang de cette compétence augmente le nombre de créneaux tactiques affectés à un personnage (voir en page 31). A chacun de ces créneaux est associée une action conditionnelle ; par exemple, enjoindre à un mage de soigner tout personnage dont la santé chute en deçà de 50 %. Plus un personnage dispose de ces fameux créneaux, plus vous pouvez élaborer de tactiques complexes.

TALENTS/SORTS

Les talents (guerriers et voleurs) et sorts (mages) désignent des capacités spécifiques à un certain type de personnage, à l'inverse des compétences, accessibles à tous. Elles ont presque toutes une vocation martiale. En général, l'utilisation d'un talent ou sort puise dans les réserves d'endurance ou de mana d'un personnage, mais certains sont d'application passive et procurent des avantages permanents sans autre coût. Un personnage acquiert un nouveau talent ou sort à chaque niveau, ainsi qu'à certains points du jeu. Vous débutez l'aventure doté d'un talent ou sort déterminé par votre classe ; vous pourrez en choisir un de plus à votre gré. Si vous négligez la création de personnage avancée, le jeu choisira pour vous.

Contrairement aux compétences, les talents et sorts ne se déclinent pas en plusieurs rangs mais sont regroupés par ensembles de quatre. L'apprentissage d'un talent ou d'un sort ouvre l'accès à l'aptitude suivante du même ensemble, pourvu que le personnage satisfasse aux conditions d'attribution (niveau, valeur d'attribut...).

Certains sorts et talents sont accessibles à tous les individus d'une même classe ; d'autres groupes de talents, comme le Combat à deux armes ou le Combat à distance, s'offrent à la fois aux guerriers et aux voleurs. D'autres de ces aptitudes sont réservées à une spécialisation donnée, accessible ultérieurement dans le jeu.

Il existe des centaines de talents et sorts dans *Dragon Age: Origins* ; bien trop pour en dresser la liste exhaustive dans ce manuel. Chacun d'eux est décrit dans le jeu.

CAPACITÉS ACTIVES

Les talents et sorts les plus courants sont identifiés par la mention « Activé » : le personnage n'y recourt que lorsqu'il en reçoit l'instruction. (Les autres personnages de votre groupe utilisent leurs capacités actives lorsque les circonstances s'y prêtent, ou lorsque les instructions conditionnelles définies à l'écran Tactiques le leur imposent.) Ces capacités sont de natures très diverses : certaines prêtent des avantages à votre personnage ou à vos alliés, d'autres ont une vocation plus offensive, contre un ou plusieurs ennemis, voire sur quiconque dans un périmètre donné, allié ou ennemi. Plusieurs de ces capacités n'ont d'effet qu'une seconde durant ; d'autres restent actives pour une brève période. La plupart sont assorties d'un coût immédiat en endurance ou en mana, mais quelques-unes n'imposent aucun coût d'utilisation. Lorsque vous déclenchez une capacité active, il s'écoule un bref temps de recharge avant que vous ne puissiez renouveler son utilisation.

COMPÉTENCES PASSIVES

Les talents et sorts identifiés par la mention « Passif » procurent des effets permanents. Ils ne consomment ni endurance ni mana et, puisqu'ils sont de nature passive, ils ne figurent pas dans votre barre de raccourcis. Pour parcourir la liste de vos capacités passives, reportez-vous au menu Sorts et Talents

CAPACITÉS MAINTENUES

Lorsque vous utilisez un talent ou sort signalé par la mention « Maintenu », il reste applicable jusqu'à désactivation ou jusqu'à l'épuisement des réserves d'endurance ou de mana du personnage. Certaines capacités maintenues sont libres de coût d'utilisation et demeurent actives aussi longtemps que vous le souhaitez. Le recours à une capacité maintenue reste éprouvant et impose un malus de fatigue : l'utilisation simultanée d'une autre capacité prélèvera davantage d'endurance ou de mana. Après avoir désactivé une capacité maintenue, il s'écoule un bref temps de recharge avant que vous ne puissiez renouveler son utilisation.

EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Lorsque vous accomplissez une quête ou terrassez un ennemi au combat, vous recevez des points d'expérience (ou exp). Dès que vous avez engrangé suffisamment d'exp pour franchir un certain cap, votre personnage progresse d'un niveau. La progression de votre personnage est renseignée sous le nom du personnage, dans l'interface principale, ou dans ses archives personnelles. Il faut 2000 exp pour passer du niveau 1 ou niveau 2, et la somme d'expérience requise pour franchir le cap suivant augmente de 500 points par niveau. (Ainsi, le cap à franchir pour accéder au niveau 3 s'élève à 4500 exp, soit 2500 de plus que pour le niveau 2.) Les niveaux ne sont pas plafonnés.

A chaque gain de niveau, un personnage reçoit :

- Trois points d'attribut
- Un sort ou talent
- Un point de compétence, si applicable (tous les deux niveaux pour les voleurs ; tous les trois niveaux pour les guerriers et mages)
- Plusieurs points de santé et, selon la classe, des points d'endurance ou de mana (voir en p. 25)
- Une légère augmentation des dégâts de base

Depuis les archives personnelles, vous pouvez choisir d'investir manuellement vos points d'attribut, de compétence, de sorts ou talents, ou bien de procéder à leur répartition automatique.

COMPAGNONS

Vous êtes libre de jouer à *Dragon Age: Origins* aux commandes de votre seul avatar, mais le jeu est fondamentalement articulé autour d'un groupe de quatre aventuriers, choisis parmi les nombreux compagnons que vous croiserez au fil de vos périples. Vos compagnons ont d'autres vocations que le combat ; ils sont parfois intimement associés à l'intrigue et en appelleront à vous pour accomplir leurs quêtes personnelles. Pour modifier la composition de votre groupe, utilisez le bouton MODIFIER GROUPE de la barre de menu, au sommet de l'interface principale. (Certaines situations vous interdisent provisoirement de modifier la composition de votre groupe.)

APPROBATION

Vos compagnons poursuivent leurs objectifs propres et, selon leur personnalité, réagiront vivement à vos décisions. Vous pouvez apprécier l'approbation d'un personnage en bas à gauche de ses archives personnelles. Lorsque l'estime que vous portent vos compagnons augmente, vous pourrez les entretenir plus longuement au campement du groupe, et ainsi ménager de nouvelles options de quête ou, pour certains personnages, engager une relation amoureuse. Parfois, les personnages les plus respectueux de votre autorité reçoivent aussi des bonus d'attribut. A l'inverse, lorsqu'un compagnon se défie de vous, vous risquez la défection ou la trahison. Vos compagnons sont doués d'une personnalité unique ; il vous sera difficile de tous les satisfaire. En cas de profonde divergence avec un compagnon, un présent suffira parfois à vous attacher sa loyauté (voir en p. 34).

SPÉCIALISATIONS

Lorsque l'un de vos personnages gagne en puissance et acquiert certains savoirs oubliés, vous pouvez lui attribuer des spécialisations adaptées à sa classe. Le personnage principal peut opter pour deux spécialisations, aux niveaux 7 et 14 ; vos autres compagnons humanoïdes possèdent d'emblée une spécialisation et peuvent en acquérir une seconde. Chaque spécialisation est assortie de divers bonus et donne accès à un nouvel ensemble de talents et sorts redoutables.

GUERRIER

BERSERKER



Plongé dans une frénésie guerrière qui confine à la démence, un berserker devient un véritable parangon de violence, bien que sa rage sanguinaire soit difficile à soutenir.

CHAMPION



Le champion n'est jamais bien difficile à situer sur le champ de bataille ; il se bat pied à pied, flanqué de ses alliés, les exhortant à redoubler d'efforts tandis que ses ennemis plient devant son ardeur guerrière.

TEMPLIER



Les templiers sont les ennemis jurés des mages renégats ; ils neutralisent les pouvoirs magiques de leur adversaire pour ensuite le terrasser au corps à corps.

PSYCHOMANCIEN



Les psychomanciens sont d'authentiques terreurs, des trompe-la-mort capables d'endurer les pires souffrances à seule fin d'exterminer leurs ennemis.

MAGE

GUERRIER MYSTIQUE



Le guerrier mystique est un mage à la vocation singulière ; il se détourne des arts magiques pour se consacrer avec virtuosité aux armes conventionnelles.

MAGE DU SANG



Le mage du sang est un adepte d'arcanes interdits, moins tributaires du lyrium et du mana que de pure essence vitale. Leurs sorts sont contre-nature, mais puissants au-delà de toute mesure, car ils peuvent contrôler l'esprit d'autrui.

MÉTAMORPHE



Rompue aux arts de la transformation, le métamorphe endosse au combat les apparences les plus imprévisibles.

GUÉRISSEUR VITAL



Appuyé par d'indomptables alliés, le guérisseur vital agit avec pondération, plus enclin à la prudence qu'aux ronflantes démonstrations de force brute.

VOLEUR

ASSASSIN



Les assassins sont des tueurs efficaces, aptes à déceler les failles de la défense adverse qu'eux et leurs alliés pourront exploiter.

BARDE



Seuls les plus ingénus des bardes se consacrent à la seule vocation d'amuseurs publics ; pour la plupart d'entre eux, la profession de barde n'est qu'une simple façade, un prétexte pour infiltrer les hautes sphères et perpétrer leurs basses oeuvres. Ils combattent en groupe, soucieux de renforcer leurs alliés et de semer le désespoir parmi leurs ennemis pour renverser l'issue d'une bataille.

DUELLISTE



Les duellistes brillent par leur vitesse, leur subtilité et leur don pour l'esquive. Ils se dérobent sans peine aux assauts adverses pour aussitôt riposter d'un coup savamment ajusté.

RÔDEUR



Le rôdeur est doué d'une exceptionnelle empathie avec les animaux, qui lui tiennent lieu de fidèles alliés. Un rôdeur aux abois en appellera à la faune pour s'extraire des situations les plus compromises.

BONUS DE SPÉCIALISATION

	BERSERKER	CHAMPION	TEMPLIER	PSYCHOMANCIEN
Bonus d'attribut	Force +2	Volonté +2	Magie +2	Constitution +1
Bonus secondaires	Santé +10	Ruse +1	Résistance mentale +3	Résistance physique +5

	GUERRIER MYSTIQUE	MAGE DU SANG	MÉTAMORPHE	GUÉRISSEUR VITAL
Bonus d'attribut	Dextérité +1	Constitution +2	Constitution +2	Magie +2
Bonus secondaires	Attaque +5	Puissance magique +2	Armure +1	Régénération de santé améliorée

	ASSASSIN	BARDE	DUELLISTE	RÔDEUR
Bonus d'attribut	Dextérité +2	Volonté +2	Dextérité +1	Constitution +1
Bonus secondaires	Critique +2,5 %	Ruse +1	Dégâts +1	Résistance naturelle +5

QUÊTES

Dragon Age: Origins est un livre ouvert, et non pas un simple jeu de combat ; vous devrez converser avec autrui, faire acte de persuasion et explorer scrupuleusement l'univers de jeu plutôt que d'enchaîner aveuglément les combats. Le jeu se décline en plusieurs centaines de quêtes annexes greffées à une intrigue de dimension épique. Chaque quête ou presque offre plusieurs modes de résolution et donne lieu à des conclusions distinctes. Le moyen le plus facile d'accomplir une quête consiste à rechercher le point de quête suivant identifié sur la mini-carte ou le personnage représenté avec un point d'exclamation flottant au-dessus de lui. Les joueurs les plus imaginatifs pourront parfois façonner l'histoire de manière inattendue, voire... perturbante.

CONVERSATION

Certains dialogues s'ouvrent d'emblée—au début du préluce, par exemple—mais la plupart du temps, vous devrez interpellier un personnage pour engager la conversation. (N'oubliez pas de parler à vos compagnons ; ils en savent parfois plus long que vous ne l'imaginez.) Si une icône de dialogue s'affiche lorsque vous pointez la souris sur un personnage, il suffit d'un clic droit pour lui parler. Lorsque c'est à votre personnage de parler, plusieurs options de dialogue s'offrent à vous. Cliquez sur la réplique de votre choix ou appuyez sur la touche chiffrée correspondante. Choisissez à bon escient : certaines orientations de dialogue auront des répercussions qui ne vous apparaîtront qu'ultérieurement.

PERSUASION

Certaines de vos répliques seront précédées de la mention « (Persuasion) ». Si votre compétence y suffit, votre interlocuteur se rangera à vos arguments, mais en cas d'échec, vous risquez d'en subir les conséquences. Les répliques de nature « persuasive » dépendent du rang de votre personnage en Rhétorique et de sa ruse.

INTIMIDATION

L'intimidation est le pendant de la persuasion : elle dépend toujours de la compétence Rhétorique, mais elle est influencée par la force de votre personnage plutôt que par sa ruse. Les situations où vous pourrez employer l'intimidation sont moins nombreuses que pour la persuasion, mais les résultats seront d'autant plus spectaculaires. Au même titre que pour la persuasion, l'échec d'une tentative d'intimidation aura parfois des conséquences fâcheuses.

AUTRES TESTS D'ATTRIBUTS

Certaines répliques donnent lieu au test d'une valeur d'attribut. Par exemple, lorsque votre avatar témoigne d'une perception aigüe de la situation, vous apercevrez parfois une réplique précédée de la mention « (Ruse) ». Si votre attribut est assez élevé, vos interlocuteurs réagiront favorablement ; sinon, leur disposition à votre égard en sera altérée.

TABLEAUX DE QUÊTES

Plusieurs organisations de Férelden diffusent des offres d'emploi rémunérées pour allécher les aventuriers sans le sou. Les « tableaux de quêtes » les plus répandus appartiennent aux cantors, des zélotes qui s'imposent de ne jamais prononcer d'autres paroles que celles prescrites par le Cantique de la Lumière. Puisque d'ordinaire, les évangiles sacrés ne suffisent pas à décrire l'objet d'une quête, les cantors affichent leurs requêtes écrites sur les tableaux locaux. Une fois une quête accomplie, retournez auprès du cantor pour recevoir votre dû. D'autres factions locales peuvent parfois proposer des quêtes par le même biais.

JOURNAL

Votre journal récapitule toutes les quêtes que vous avez rencontrées. Il décrit le pourquoi et le comment de chaque quête et parfois, il suggérera de manière détournée diverses solutions au problème. Bien que vous puissiez entreprendre plusieurs quêtes en simultanément, seule l'une d'entre elles sera qualifiée de quête active et désignée par les icônes en pointe de flèche qui l'encadrent. L'interface principale et la carte locale n'affichent que les points d'intérêt relatifs à la quête active.

Dans le journal, l'onglet identifié par une flèche recense les quêtes inabouties, tandis que l'onglet signalé par une coche énumère les quêtes déjà accomplies, au cas où vous souhaiteriez les consulter.

CODEX

Le codex, accessible depuis l'onglet du journal indiqué par une feuille de papier, décline les informations que vous avez glanées sur Thédas et sur le jeu lui-même. Parfois, il s'agit d'extraits d'ouvrages compulsés au fil de l'aventure ou d'ajouts présentés sous forme d'articles encyclopédiques sur un thème donné. Pour enrichir le codex, scrutez votre environnement, interpelez vos interlocuteurs sur certains sujets en particulier ou triomphez de vos ennemis. Les didacticiels qui apparaissent dans l'angle inférieur droit de l'écran y sont également archivés.

Prêtez notamment attention aux entrées du codex relevant des quêtes. Vous y dénicherez parfois des informations utiles sur vos quêtes en cours.

HISTORIQUE DE CONVERSATION

Le quatrième onglet du journal, identifié par une bulle de dialogue, permet de restituer l'intégralité des 25 conversations les plus récentes. Libre à vous de les consulter au besoin. Ne vous souciez pas des dialogues qui disparaissent de cette liste ; le journal suffira toujours à vous renseigner sur les aléas de l'intrigue.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Le dernier onglet du journal, identifié par une icône en forme de coffre à trésors, décrit les nouveaux contenus téléchargeables destinés à prolonger votre expérience de jeu. Cette liste est similaire à celle accessible depuis le menu principal, sous l'option Contenu téléchargeable.

CARTES

Dragon Age: Origins propose deux types de cartes : des cartes locales à dévoiler progressivement au fil de vos explorations, ainsi qu'une carte du monde que vous utiliserez pour voyager de région en région. La mini-carte, incrustée en haut à droite de l'écran de jeu, n'affiche qu'une portion étroite de la carte locale.

La carte du monde (la carte de Férelden, en fait ; Thédas est bien plus vaste) devient disponible lorsque vous achevez le prologue du jeu. L'encart situé en haut à droite désigne le campement de votre groupe : vous pourrez y séjourner pour converser avec vos compagnons et soigner vos blessés. Soyez prudent lors de vos voyages sur la carte du monde ; les routes de Férelden sont loin d'être sûres.



LÉGENDE		EXPLICATIONS		LÉGENDE		EXPLICATIONS	
1		Santé du personnage (p. 24)		11		Cliquer pour verrouiller la barre de raccourcis	
2		Mana/endurance du personnage (p. 25)		12		Barre d'expérience (p. 17)	
3		Action en cours du personnage		13		Altérations d'état (p. 30)	
4		Compagnon tombé au combat		14		Raccourcis/touches de raccourci	
5		Personnage actuellement sélectionné		15		Objets d'utilisation rapide/quantité (p. 35)	
6		Personnage attaqué (p. 26)		16		Temps de recharge	
7		Avis : gain de niveau (p. 17)		17		Description de la capacité sélectionnée	
8		Cliquer pour sélectionner le groupe entier		18		Glisser pour redimensionner la barre de raccourcis	
9		Cliquer pour ordonner au groupe de rester en place		19		Mini-carte de la zone (p. 21)	
10		Cliquer pour changer la configuration d'armes (p. 28)		20		Cliquer pour masquer la mini-carte	



LÉGENDE	EXPLICATIONS
21	Archives personnelles (p. 14)
22	Sorts/talents (p. 16)
23	Compétences (p. 15)
24	Inventaire (p. 33)
25	Journal (p. 20)
26	Carte (p. 21)
27	Tactiques (p. 31)
28	Modifier le groupe
29	Menu principal
30	Sort ou talent utilisé

LÉGENDE	EXPLICATIONS
31	Effet curatif/élémentaire (p. 24)
32	Dégâts infligés au compagnon (p. 26)
33	Dégâts infligés à l'ennemi
34	Compagnon non sélectionné
35	Ennemi non sélectionné
36	Angle de flanc (p. 25)
37	Personnage sélectionné
38	Cible actuelle
39	Nom/santé de la cible actuelle
40	Dégâts critiques (p. 27)

COMBAT

Bien que la magie opère de manière légèrement différente, la plupart des combats se déroulent selon une mécanique plutôt triviale : la différence entre la valeur d'attaque de l'agresseur et la valeur de défense de son adversaire, ajoutée d'environ 50, correspond à la probabilité de réussite de l'attaque, exprimée en pourcentage. Si l'attaque porte, la cible subit un certain nombre de points de dégât qui sont alors soustraits de son total de santé. Néanmoins, chacune des statistiques—attaque, défense et dégâts—peut varier selon un certain nombre de facteurs, décrits dans les pages suivantes.



LÉGENDE	EXPLICATIONS
1	Cliquer pour changer de personnage
2	Race (p. 10)
3	Classe (p. 11)
4	Spécialisations (p. 18)
5	Santé (p. 24)
6	Endurance/mana (p. 25)
7	Fatigue (p. 25)
8	Armure (p. 26)
9	Défense (p. 26)
10	Attaque (p. 25)

LÉGENDE	EXPLICATIONS
11	Dégâts (p. 26)
12	Altérations d'état (p. 30)
13	Approbation (p. 18)
14	Exp avant gain de niveau (p. 17)
15	Attributs (p. 14)
16	Résistance physique/mentale (p. 30)
17	Résistance élémentaire (p. 27)
18	Cliquer pour consulter les statistiques de jeu
19	Cliquer : gain de niveau
20	Cliquer : gain de niveau automatique

SANTÉ

Lorsqu'un personnage encaisse des dégâts, ils sont soustraits de son total de points de santé. La santé maximale est déterminée d'emblée par la classe du personnage (voir en page 11) ; elle augmente à chaque gain de niveau et selon le nombre de points investis en constitution. Les points de santé perdus se reconstituent progressivement, moins rapidement au combat qu'en mode Exploration, cependant. Au combat, utilisez un cataplasme curatif (voir en page 35) ou lancez un sort de soin pour recouvrer vos forces.

ENDURANCE/MANA

L'endurance des guerriers et voleurs alimente nombre de leurs talents, tandis que les mages puisent dans leur mana pour lancer leurs sorts. (Certaines capacités, en revanche, sont libres de coût d'utilisation.) Les personnages recouvrent leur endurance ou leur mana au fil du temps. La régénération est cependant moins rapide lorsqu'ils sont aux prises avec l'ennemi. Ils ne pourront donc recourir simultanément qu'à un nombre limité de capacités. Les talents et sorts ne sont pas le nerf de la bataille ; ils ne servent que de compléments aux attaques plus classiques. C'est d'autant plus vrai aux niveaux inférieurs, où l'endurance et le mana des personnages sont plus limités. Les réserves d'endurance ou de mana d'un personnage sont tributaires de sa classe (voir en page 11). Elles augmentent à chaque gain de niveau et selon le nombre de points investis en volonté.

FATIGUE

Le poids d'une armure ou d'un bouclier pénalise les personnages lorsqu'ils livrent un combat éprouvant. Ils accusent alors un malus de fatigue ajouté au coût normal des talents ou sorts. Le malus de fatigue est appliqué sous forme de pourcentage cumulatif. Ainsi, lorsqu'un personnage porte des gants et des bottes caractérisés respectivement par des indices de fatigue de 2,5 % et 3 %, le coût d'endurance ou de mana prélevé par les sorts et talents sera majoré de 5,5 %. Pour les personnages affectés aux premières lignes du combat, ce malus de fatigue n'est qu'un maigre prix à payer pour bénéficier d'un surcroît d'armure : à l'inverse, les lanceurs de sorts, postés à l'écart de la mêlée pour s'adonner à leur magie, s'estimeront mieux armés pour le combat avec de simples vêtements. Les capacités maintenues imposent également un malus de fatigue (voir en page 17).

ATTAQUE

La valeur d'attaque d'un personnage dépend de plusieurs facteurs : son attaque de base, variable selon la classe (voir en page 11), à laquelle s'ajoute la moitié de ses modificateurs de force et de dextérité (ou, pour les attaques à distance, la totalité du modificateur de dextérité, modificateur de force exclu). Les talents, sorts, compétences, altérations d'état, équipements de haut niveau ainsi que le niveau de difficulté ont également une incidence sur cette valeur.

ATTAQUE DE FLANC

Lorsqu'un agresseur s'embusque dans le dos de l'ennemi et lui porte une attaque, il bénéficie d'un considérable bonus à l'attaque et au score de coup critique. Ces bonus diminuent progressivement à mesure que l'agresseur se déporte sur les flancs de la cible. Le segment noir reporté sur l'anneau rouge tracé aux pieds de l'ennemi délimite la zone d'efficacité des attaques de flanc. Certains talents peuvent protéger un personnage des attaques de flanc, en tout ou partie. (Pour les voleurs, les attaques de flanc réussies sont des attaques sournoises—voir en page 19.)

COMBAT À DISTANCE

Les attaques à distance appliquent les valeurs d'attaque normales tant que l'agresseur reste assez proche de la cible ; en bref, tant qu'il reste sous la portée maximale renseignée dans la description de l'arme, exprimée en mètres. Si la distance qui sépare l'agresseur de sa cible dépasse cette limite, la valeur d'attaque, et donc, sa probabilité de toucher, s'en ressentent immédiatement.

S'ABRITER

Les flèches et les carreaux d'arbalète ne peuvent franchir les obstacles, tels que les tables, les piliers ou les tonneaux. Bien qu'il reste possible d'ajuster les adversaires retranchés à couvert, les projectiles n'auront aucun effet sur eux, quelle que soit la valeur d'attaque.

DÉFENSE

La défense mesure la faculté du personnage à se dérober entièrement à une attaque. Cette valeur est déterminée par la défense de base du personnage, variable selon la classe (voir en page 11), augmentée de son modificateur de dextérité. Les boucliers, talents, sorts, compétences, altérations d'état, équipements de haut niveau ainsi que le niveau de difficulté ont également une incidence sur cette valeur. Notez cependant que si les boucliers contribuent à la défense, ce n'est pas le cas des armures. Celles-ci ne font qu'atténuer les dégâts reçus, comme décrit plus bas.

DÉFENSE CONTRE LES PROJECTILES

Chaque personnage hérite en outre d'une valeur de défense contre les projectiles dite « invisible » qui lui permet de ne subir aucun dégât contre une attaque à distance. Les boucliers participent plus activement à la défense contre les projectiles qu'à la défense classique. En outre, certains sorts ou talents renforcent directement la défense contre les projectiles.

DÉGÂTS

Les dégâts de base procèdent d'une combinaison de plusieurs facteurs : l'indice de dégâts inhérent à l'arme utilisée et—pour toutes les armes, à l'exception des arbalètes et des bâtons de mage—le modificateur de force de l'agresseur. (Notez que lorsqu'un personnage combat à deux armes, le modificateur de force applicable à l'arme tenue en main gauche est réduit de moitié ; pour les armes à deux mains, le modificateur de force est majoré de 50 %.) Les personnages reçoivent en outre un léger bonus aux dégâts de base lorsqu'ils progressent d'un niveau. Enfin, les dégâts infligés par les armes perforantes sont également conditionnés par la dextérité, puisqu'un personnage plus adroit saura manier l'estoc avec une efficacité accrue. Les talents, sorts, altérations d'état, équipements de haut niveau ainsi que le niveau de difficulté ont également une incidence sur cette valeur. L'indice de dégâts reporté dans vos archives personnelles est évalué d'après la vitesse relative de l'arme utilisée ; le calcul est cependant trop complexe pour être reproduit ici.

ARMURE ET PÉNÉTRATION D'ARMURE

L'armure amortit les dégâts subis—si la cible présente un indice d'armure égal à 10, les dégâts qu'elle subira seront retranchés de 10 points. Quel que soit l'indice d'armure, une attaque réussie infligera au moins un point de dégât.

Néanmoins, chaque arme est qualifiée par une valeur de pénétration d'armure : grossièrement, cette valeur mitige l'indice d'armure de la cible et entre dans le calcul des dégâts effectivement infligés. La valeur de pénétration d'armure se manifeste donc par des dégâts supplémentaires, bien que les multiplicateurs de dégâts comme les coups critiques ne s'y appliquent pas. De même, si la valeur de pénétration d'armure est supérieure à l'indice d'armure de la cible, la pénétration d'armure excédentaire ne se traduit pas en dégâts.

TYPES DE DÉGÂTS ET COULEURS

Il existe cinq types de dégâts élémentaires—le feu, le froid, l'électricité, la nature et l'esprit. Nombre d'armes, d'enduits ou de sorts infligent un ou plusieurs types de dégâts élémentaires, ajoutés aux dégâts physiques de base. Les dégâts électriques sapent également l'endurance ou le mana de la cible.

Vous pouvez reconnaître les différents types de dégâts à la couleur dans laquelle ils s'affichent.

- ☞ Les dégâts infligés au groupe apparaissent en rouge, quel qu'en soit le type
- ☞ Les dégâts physiques—infligés par les attaques classiques ou les capacités de vos compagnons—s'affichent en blanc
- ☞ Les dégâts de feu en orange
- ☞ Les dégâts de froid en bleu
- ☞ Les dégâts de nature en vert moyen
- ☞ Les dégâts d'électricité en jaune
- ☞ Les dégâts spirituels en violet
- ☞ Les soins sont représentés en vert clair et précédés d'un symbole +
- ☞ Tout type de dégât élémentaire assorti aux dégâts d'une attaque classique (dans le cas d'un enchantement d'arme, par exemple) est également précédé du symbole +

RÉSISTANCES ÉLÉMENTAIRES

Les dégâts élémentaires causés à la cible sont confrontés à ses résistances innées ou acquises (par le biais des sorts, talents, compétences ou objets). Par exemple, si un personnage possède une résistance au feu égale à 10 %, tous les dégâts de feu seront minorés de 10 %. À l'inverse, il peut accuser une vulnérabilité temporaire aux éléments, auquel cas les dégâts élémentaires qu'il reçoit sont accrus.

Lorsqu'un combattant jouit d'une immunité totale à un certain type de force élémentaire, le message « Immunité ! » s'affichera au-dessus de lui, selon le même code couleur applicable aux dégâts. Notez que l'immunité ne se manifeste que lorsque les dégâts d'ordre élémentaire dépassent un seuil déterminé—si vous n'infligez qu'un ou deux points de dégât de type feu, le jeu s'abstiendra de vous informer des résistances applicables pour ne pas encombrer inutilement l'interface.

En outre, ces résistances élémentaires se distinguent des résistances physique et mentale, qui décrivent la faculté d'un personnage à déjouer certaines altérations d'état.

COUPS CRITIQUES

Chaque attaque est susceptible d'occasionner un coup critique qui inflige jusqu'au double des points de dégâts normaux, après mitigation de l'armure. Les attaques de flanc augmentent la probabilité de critique, au même titre que certains sorts, talents ou objets. Les dégâts infligés par les coups critiques apparaissent plus nettement que les dégâts classiques.

ATTAQUES SOURNOISES

Dès qu'un voleur frappe un ennemi à revers, il s'agit d'une attaque sournoise automatique, comparable à un coup critique, à cela près que plusieurs talents de voleur peuvent alourdir les dégâts des attaques sournoises, au point d'excéder les dégâts d'un coup critique.

MODIFICATEURS DE FORCE

La plupart des armes sont assorties d'un modificateur de force. Cette valeur mesure dans quelle proportion le modificateur de force du personnage sera ajouté aux dégâts. Puisqu'il s'agit d'une propriété inhérente à l'arme, sans rapport avec son mode d'utilisation, elle n'est pas sujette aux corrections normalement imposées par combat à deux armes ou le maniement d'une arme à deux mains.

BLESSURES

Tant qu'au moins l'un des membres du groupe survit au combat, ceux de vos compagnons tombés au combat reprendront leurs esprits une fois la menace écartée—mais les blessures qu'ils auront contractées leur imposeront des malus d'attributs. Pour y remédier, utilisez un nécessaire de soin sur le personnage blessé ou reposez-vous au campement du groupe. Les blessures sont représentées par des icônes de couleur rouge, visibles dans les archives personnelles.

NIVEAUX DE MENACE

L'affichage du nom des ennemis répond à un code couleur qui illustre leur niveau de menace relatif :

- Le nom des ennemis de rang Avorton ou Normal s'affiche en blanc
- Le nom des ennemis de rang Elite, en jaune
- Le nom des ennemis de rang Capitaine, en orange

STYLES D'ARMES

Le nombre et le style d'armes que manie un personnage affectent sa valeur d'attaque, ses dégâts et parfois, sa défense. Chaque personnage peut alterner entre deux configurations d'armes ; évidemment, il ne peut en utiliser qu'une à la fois. En général, l'une de ces configurations est réservée au corps à corps, l'autre au combat à distance, mais rien n'est figé ; vous pouvez aussi bien alterner entre un arc et une arbalète, ou entre un bâton de mage et une épée.

Pour équiper un personnage de sa seconde configuration d'armes, cliquez sur le bouton CHANGER CONFIGURATION D'ARMES accessible depuis l'inventaire. Pour modifier votre configuration d'armes en mode Exploration ou au combat, cliquez sur le même bouton depuis l'écran d'exploration.

ARME À UNE MAIN

Combattre au moyen d'une seule arme n'implique aucun bonus ou malus spécial. Il s'agit de l'approche martiale la plus courante et, au début du jeu, la plupart des guerriers et voleurs optent pour ce style de combat. Cependant, aucun talent armé n'est spécifiquement associé au style à une main, aussi son potentiel reste-t-il limité.

ARME ET BOUCLIER

Associer arme et bouclier n'a aucune répercussion sur la valeur d'attaque ou sur les dégâts infligés. En revanche, la défense et la faculté d'un personnage à se protéger des projectiles sont renforcées par le bouclier. Malgré tout, le port d'un bouclier exige une certaine force et, au même titre que l'armure, accroît la fatigue du personnage, de sorte que ses talents et sorts prélèvent davantage de son endurance ou de son mana. Les guerriers ont accès à l'école de talents Arme et bouclier, qui leur enseigne à user de leur bouclier comme d'une arme et à étoffer leurs aptitudes défensives, notamment face aux attaques de flanc.

DEUX ARMES

Un personnage peut s'équiper d'une arme à une main conventionnelle assortie d'une arme de moindre longueur en main gauche (une dague, par exemple) pour accroître sa cadence d'attaque. En général, les coups portés sont moins efficaces que ceux délivrés par une arme unique, puisque l'arme en main gauche applique un bonus de dégâts seulement égal à la moitié du modificateur de force de son porteur. (Les dégâts cumulés des deux armes peuvent ou non dépasser la somme de dégâts normalement infligés par une seule arme.) Les guerriers et voleurs ont accès à l'école de talents Combat à deux armes, qui leur enseigne à manier deux armes plus efficacement, à outrepasser les malus affectés à ce style de combat ainsi qu'à exécuter des attaques simultanées de leurs deux armes. Un personnage passé maître dans l'art du combat à deux armes peut manier simultanément deux armes de taille conventionnelle.

ARME À DEUX MAINS

Brandir une arme à deux mains réclame une force colossale, et bien que son poids freine la cadence d'attaque, chaque coup porté inflige d'immenses dégâts. La contribution d'un personnage à la valeur de dégâts d'une arme à deux mains équivaut à 150 % de son modificateur de force, alors qu'une arme à une main n'exploitera que le modificateur brut. Les guerriers ont accès à l'école de talents Arme à deux mains, qui leur enseigne à infliger des attaques toujours plus puissantes, bien que disgracieuses, et à exécuter des techniques capables de neutraliser leurs ennemis, ou de fracasser leurs armes et armures.

BÂTON DE MAGE

Les bâtons de mage n'ont rien d'armes conventionnelles : les mages les manient à deux mains, mais ne s'en servent pas pour administrer des attaques physiques. Au lieu de quoi ils décochent des projectiles magiques qui ne ratent jamais leur cible—la valeur d'attaque du mage n'a aucune incidence. Les dégâts infligés dépendent de la nature même du bâton et la puissance magique de son porteur (elle-même affectée par l'attribut magie—voir en page 15). Contrairement aux sorts, le bâton ne consomme pas de mana. Aussi, un personnage privé de mana ne restera jamais sans défense.

ARC

La maîtrise du combat à distance permet à un personnage d'administrer la mort à longue portée. Mais n'oubliez pas : un archer pris à partie au corps à corps risque de perdre sa concentration, et sa cadence de tir s'en ressentira immédiatement. Parmi les diverses catégories d'arcs, les arcs courts offrent la cadence de tir la plus rapide, en contrepartie d'une puissance et d'une portée efficace moindres. D'une puissance supérieure, les arcs longs peuvent frapper leur cible à plus longue distance, mais accusent une cadence de tir inférieure aux arcs courts. Les arbalètes sont les armes à distance les plus puissantes qui existent, notamment face aux ennemis lourdement cuirassés. Seule contrepartie, mais de taille : leur temps de recharge est considérable. A l'inverse des arcs, les arbalètes ne reçoivent aucun bonus de dégâts calculé d'après le modificateur de force du personnage ; les individus puissants mais peu adroits n'exploiteront pas au mieux leurs propriétés. Bien que le seul maniement d'un arc court ou long réclame une valeur de dextérité élevée, seuls les personnages aussi forts que précis sauront tirer le meilleur parti des arcs de qualité supérieure. Les guerriers et voleurs ont accès à l'école de talents Combat à distance, qui leur enseigne à décocher des projectiles spéciaux et à mieux se protéger lorsqu'ils manient un arc ou une arbalète.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA MAGIE

Au combat, la magie obéit à des règles propres—sans quoi, il ne s'agirait pas de magie ! La pratique des arcanes impose aux mages certaines contreparties, notamment lorsqu'ils combattent seuls ou sont contraints d'employer des armes conventionnelles. Néanmoins, s'il est appuyé par un groupe sagement équilibré ou contrôlé par un joueur doué d'une perception pointue de son fonctionnement, un mage est capable de déployer une puissance sans commune mesure.

PUISSANCE MAGIQUE

La puissance magique d'un mage détermine l'intensité de ses sorts, les dégâts des projectiles décochés à l'aide de son bâton et l'efficacité des potions, cataplasmes et baumes. Cette valeur correspond à la somme de points au-delà de 10 qu'un mage a investis dans l'attribut magie, bien qu'elle dépende au même titre de certaines capacités ou altérations d'état, ainsi que des bâtons de mage et objets de haut niveau. Les effets d'une puissance magique élevée varient selon les sorts ; pour faire court, investir dans la puissance magique n'est jamais en pure perte. Certains bâtons de mage appliquent deux bonus à la puissance des sorts ; ces effets sont cumulatifs.

INTERRUPTION DES SORTS

L'exercice de la magie réclame une importante concentration. Lorsqu'un mage subit des dégâts alors qu'il se livre à une incantation, il court le risque d'être interrompu. Le mage peut toujours renouveler sa tentative, mais ce délai amoindrit son efficacité au combat. Investir dans la compétence Formation au combat augmente le seuil de dégâts qu'un mage peut subir avant d'être interrompu.

COMBINAISONS DE SORTS

Lorsque deux sorts de nature opposée ou complémentaire entrent en collision, il en résulte des effets aussi imprévisibles que puissants. Il existe 10 combinaisons de sorts à découvrir dans le jeu. Seule une poignée d'entre elles vous seront effectivement suggérées en jeu. Pour les autres, vous devrez faire preuve d'imagination. Lorsque vous découvrez une combinaison de sorts, le codex vous renseigne sur la manière d'en reproduire les effets.

FEU ALLIÉ

Nombre de sorts (ainsi que certains pièges ou grenades, voire les capacités spéciales d'un ennemi) frappent leurs cibles sans discrimination ou décrivent une zone d'effet. Ils affectent quiconque à proximité, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis. Lorsque vous posez un piège, seuls vos ennemis peuvent l'amorcer, mais vos compagnons peuvent malgré tout en subir les effets s'ils approchent de trop. Soyez prudent !

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Plusieurs objets, talents et sorts ont d'autres vocations que d'infliger des dégâts. Ils produisent sur la cible divers effets, du simple déséquilibre jusqu'aux altérations décrites ci-dessous, plus complexes et persistantes. La plupart du temps, les combattants sont susceptibles de résister aux altérations d'état. Leur probabilité d'en surmonter les effets dépend de leur résistance physique ou mentale, selon les cas.

RÉSISTANCE PHYSIQUE

Pour les effets d'ordre physique, comme les renversements ou l'immobilisation, le jeu compare le modificateur d'attribut applicable de l'agresseur—en général, la force pour les talents et la magie pour les sorts, bien que les talents réservés aux voleurs relèvent plus de la ruse—à la résistance physique de la cible. Si la résistance physique est supérieure, l'altération d'état ne s'applique pas. La résistance physique d'un personnage équivaut à la somme de ses modificateurs de force, de dextérité et de constitution, divisée par deux.

RÉSISTANCE MENTALE

Pour les altérations mentales comme le sommeil ou l'hébétude, le jeu compare le modificateur d'attribut applicable de l'agresseur—la ruse pour la plupart des talents et la magie pour les sorts—à la résistance mentale de la cible. Si la résistance mentale est supérieure, l'altération d'état ne s'applique pas. La résistance physique d'un personnage équivaut à la somme de ses modificateurs de volonté, de ruse et de magie, divisée par deux.

HÉBÉTUDE/PARALYSIE/PEUR/IMMOBILITÉ/ PÉTRIFICATION

Ces altérations d'état interdisent à la victime d'entreprendre la moindre action ou même d'interrompre l'action en cours. Ces altérations sont manifestées de manière distincte, et elles réagissent diversement selon les effets appliqués par la suite. Les personnages pétrifiés, par exemple, peuvent parfois voler en éclats s'ils sont frappés par un coup critique (ou action équivalente).

CONFUSION

Un personnage en proie à la confusion peut toujours se battre, mais ses chances de frapper sa cible ou d'esquiver seront réduites, puisque la confusion altère ses valeurs d'attaque et de défense.

SOMMEIL

Un combattant plongé dans le sommeil est incapable d'attaquer ou de résister à d'éventuelles altérations, mais il reprendra ses esprits à la moindre blessure.

CHARME

Les ennemis charmés combattent aux côtés du joueur pour toute la durée de l'effet. Le personnage principal, ses compagnons ainsi que ses divers alliés sont immunisés contre ces effets.

TACTIQUES DE COMBAT



LÉGENDE	EXPLICATIONS
1	Cliquer pour changer de personnage
2	Cliquer pour sélectionner un ensemble de tactiques
3	Cliquer pour désactiver cette condition
4	Glisser un chiffre pour réarranger les tactiques
5	Conditions déjà créées
6	Actions déjà créées

LÉGENDE	EXPLICATIONS
7	Cliquer pour sélectionner un comportement général
8	A qui s'applique cette condition
9	A quel critère se rapporte cette condition
10	Action à effectuer lorsque la condition est réalisée
11	Désactiver toutes les tactiques pour ce personnage
12	Sauvegarder les changements apportés à cet ensemble

Lorsque vous serez rompu aux rudiments stratégiques du combat, vous pourrez employer des tactiques avancées : vos compagnons redoubleront d'efficacité sans réclamer de constantes instructions. Bien que l'écran tactique puisse paraître complexe au premier abord, il est articulé autour d'une mécanique simple : si la première condition à gauche de l'écran est réalisée, l'action correspondante, à droite de l'écran, sera exécutée. Sinon, c'est la condition suivante qui s'appliquera, le cas échéant. Vous devrez toujours contrôler directement le personnage actuellement sélectionné, mais les autres membres du groupe adopteront les tactiques que vous leur avez prescrites.

TACTIQUES DE BASE

À mesure que vos personnages acquièrent de nouveaux sorts et talents, des tactiques prédéfinies (telles que Défense, Agressivité, À distance) enrichissent la liste déroulante des tactiques prédéfinies. Par exemple, la tactique intitulée Guérison est d'emblée inaccessible pour Morrigan ; la liste des tactiques qui lui sont applicables sera actualisée lorsqu'elle apprendra le sort Soin. Optez pour une tactique prédéfinie qui correspondre au type d'actions que vous souhaitez que le personnage entreprenne.

COMPORTEMENT

Situé dans l'angle supérieur droit de l'écran Tactiques, le menu déroulant Comportement définit l'attitude générale d'un personnage au combat : à quel moment attaquer, à quelle distance se tenir de l'ennemi, quand donner la poursuite et quand alterner entre armes de corps à corps et armes à distance. Pour résumer, les tactiques s'appliquent aux actions contextuelles, tandis que les comportements décrivent les réactions d'ordre général.

TACTIQUES PERSONNALISÉES

Vous pouvez en outre créer vos propres ensembles de tactiques ou modifier les tactiques prédéfinies (notez cependant que si vous modifiez l'une des tactiques prédéfinies puis cliquez sur ENREGISTRER PARAMETRES, elle ne sera plus actualisée à mesure que vous apprenez de nouvelles capacités—pour préserver cette fonctionnalité, utilisez plutôt les créneaux tactiques personnalisés).

Prenons cet exemple : vous souhaitez que votre personnage utilise un cataplasme curatif lorsque sa santé décline de façon alarmante. Cliquez sur un créneau conditionnel, à gauche de l'écran. Depuis le menu qui s'affiche, sélectionnez le personnage à considérer. Pour cette condition, c'est la santé de notre personnage lui-même qui nous intéresse : cliquez sur P.J. Un autre menu s'ouvre alors ; sélectionnez SANTE, puis < 50 %. C'est votre première condition : dès que la santé du personnage est entamée au-delà de 50 %, le jeu considère que cette condition est remplie et déclenche l'action correspondante.

À vous de définir cette action. Cliquez sur le créneau situé en regard de la condition que vous venez de créer, à droite de l'écran, puis sélectionnez UTILISER LE CATAPLASME CURATIF LE MOINS PUISSANT. (Réservez vos cataplasmes les plus puissants pour les situations de réelle urgence ; si l'application d'un seul cataplasme ne suffit pas, la condition s'activera à nouveau.)

Et voilà ! La table des tactiques est toujours interrogée du haut vers le bas ; les conditions les plus urgentes doivent donc généralement figurer au sommet. Vous pouvez modifier la hiérarchie d'une tactique en déplaçant le chiffre qui lui fait face.

Les tactiques sont particulièrement efficaces lorsqu'elles renforcent l'interaction du groupe. Par exemple, si Morrigan fait partie de votre groupe et connaît un sort de soin, vous pouvez lui ordonner de contrôler la santé de ses compagnons en simultané et de soigner quiconque en a besoin. Puisque les mages sont vulnérables à courte portée, vous pouvez sommer votre guerrier de toujours attaquer les ennemis qui s'en prennent au mage (Ennemi > Attaque un membre du groupe > Attaque Morrigan).

À mesure que vos personnages gagnent en niveaux ou acquièrent des rangs supplémentaires dans la compétence Stratégie militaire, vous recevez davantage de créneaux conditionnels ou d'action et pouvez ainsi mettre en oeuvre des stratégies plus élaborées.

OBJETS

Il existe des centaines d'objets uniques dans *Dragon Age: Origins*, répartis dans cinq catégories principales— les objets utilisables, comme les pièges ou les cataplasmes, les objets d'artisanat, tels que les recettes ou les ingrédients bruts (qui sont eux-mêmes parfois utilisables), les objets de quête, les présents à offrir à vos compagnons et enfin, les armes, armures et accessoires.



LÉGENDE	EXPLICATIONS
1	Cliquer pour changer de personnage
2	Comparaison avec l'objet équipé
3	Description de l'objet sélectionné
4	Matériau et grade (page 34)
5	Conditions d'utilisation (page 34)
6	Pouvoirs de l'objet (page 34)
7	Argent total (page 35)
8	Trier l'inventaire par type/nom/âge

LÉGENDE	EXPLICATIONS
9	Tout sauf objets de quête
10	Armes
11	Armures
12	Accessoires
13	Autres objets
14	Objets d'artisanat
15	Objets de quête
16	Capacité de l'inventaire

INVENTAIRE

Votre inventaire renferme tous les objets que vous achetez ou dénîchez au fil de vos voyages en Férelde. Vous pouvez y comparer les propriétés relatives de plusieurs objets et apprêtez vos compagnons au combat. Néanmoins, votre capacité de chargement n'est pas illimitée : lorsque votre inventaire est saturé d'objets, vous devrez les vendre ou les détruire pour ménager de la place. Vous pouvez en outre vous procurer un sac à dos pour augmenter la capacité de votre inventaire.

Lorsque vous pointez le curseur de la souris sur un objet, ses informations essentielles apparaissent à l'écran. Faites un clic droit sur un objet de l'inventaire et maintenez le bouton enfoncé pour afficher le menu radial : le cas échéant, vous pourrez vous en équiper, l'offrir en présent à l'un de vos compagnons, examiner sa description et sa valeur, ou bien le détruire pour alléger votre inventaire.

Pour vous équiper d'un objet, ou pour consommer un objet utilisable, il suffit de double-cliquer dessus depuis l'inventaire. Sinon, vous pouvez glisser-déposer l'objet sur l'emplacement d'équipement approprié, à gauche. Vous pouvez aussi affecter les objets utilisables à votre barre de raccourcis, au même titre que les sorts, compétences et talents.

RÉCIPIENTS/BUTIN

Lorsqu'un élément du décor ou le cadavre d'un ennemi scintille, il renferme des objets susceptibles d'être ramassés, pourvu que vous soyez capable d'ouvrir le récipient et disposiez d'assez d'espace dans votre inventaire. Vous vous heurterez assez souvent à des portes et des coffres verrouillés. Pour y remédier, il vous faudra une clé—qui n'existe pas toujours—ou vous accompagner d'un voleur pour crocheter la serrure. Tous les voleurs possèdent quelque compétence en crochetage, mais chaque talent supplémentaire dans l'arbre de crochetage et chaque point investi en ruse développent leur expertise. Si vous craignez que d'incalculables trésors ne vous échappent, recrutez un voleur !

MATÉRIAUX

Les armes et armures sont chacune confectionnées dans un matériau précis. Il existe trois ensembles de matériaux—le cuir, le métal et le bois—déclinés chacun en sept grades. Au sein d'un même ensemble, les objets façonnés dans un matériau de grade supérieur offrent toujours des vertus plus puissantes.

ENSEMBLES D'OBJETS

Certains objets assortis—au-delà d'être confectionnés dans le même type de matériau, leurs noms sont ressemblants, comme les bottes et l'armure dalatienne—procurent divers avantages lorsqu'ils sont ensemble. Lorsque le cas se produit, vous constaterez qu'une petite icône verte apparaît dans l'interface principale et dans les archives personnelles. Pour savoir lesquels de vos objets offrent des bonus d'ensemble, examinez-les et consultez leurs descriptions. Si vous découvrez deux ensembles d'objets susceptibles d'être portés simultanément, leurs bonus seront cumulatifs.

POUVOIRS DES OBJETS

Vos pièces d'équipement renforcent parfois (voire altèrent) les caractéristiques de vos personnages. Lorsque vous pointez la souris sur un objet de votre inventaire, les effets positifs apparaissent en vert et les négatifs en rouge. Ces bonus ou malus produisent leurs effets lorsque vous vous équipez des objets concernés. Sachez toutefois que ces bonus n'interviennent pas dans le calcul des conditions d'attribution d'une nouvelle capacité ; puisque l'apprentissage du talent Indéfectible ardeur demande 28 en force, la valeur de force du personnage doit effectivement être égale à 28, bonus d'objets et enchantements temporaires exclus.

RUNES

Les armes de qualité supérieure peuvent être serties d'une ou plusieurs runes de lyrium par un enchanteur. Les runes se trouvent partout en Féelden, mais les enchanteurs de talent comme les armes de facture suffisante sont bien plus rares. Lorsqu'une rune est gravée sur une arme, ses propriétés sont ajoutées à celles de l'objet. La rune n'est pas détruite au cours de l'opération ni indéfiniment tenue à l'arme ; si ultérieurement, vous découvrez une rune plus puissante, vous pourrez la faire remplacer par un enchanteur.

PRÉSENTS

Certains objets peuvent être offerts. Pour remettre un présent à l'un de vos compagnons, ouvrez votre inventaire, basculez sur le compagnon de votre choix, cliquez-droit sur l'objet puis sélectionnez CADEAU depuis le menu radial. S'il accepte votre présent, l'estime qu'il vous porte augmentera. Vos compagnons ont chacun leurs penchants ; si vous leur offrez les présents qui leur correspondent, leur estime pour vous augmentera d'autant plus. Certains cadeaux sont si intimement assortis à un personnage en particulier que vos autres compagnons refuseront de les recevoir. En revanche, plus vous comblez un personnage de largesses, moins il portera d'intérêt aux cadeaux ultérieurs. Le campement est le lieu idéal pour offrir vos présents, puisque vous y rencontrez tous vos compagnons, sans exception.

MONNAIE

Féelden frappe trois types de monnaie : les pièces de cuivre, les pièces d'argent et les pièces d'or, aussi appelées souverains. 100 pièces de cuivre font une pièce d'argent, et 100 pièces d'argent un souverain. Par souci de commodité et de moindre encombrement, vos espèces sont systématiquement converties à l'unité supérieure ; ainsi, si vous possédez 80 pièces de cuivre et en empochez 40 autres, vous disposerez d'une pièce d'argent et de 20 pièces de cuivre. La somme d'argent en votre possession est renseignée en haut de l'écran d'inventaire.

ÉCHOPPES

Les marchands de Féelden proposent divers articles à vendre et rachètent vos objets superflus pour à la fois lester votre bourse et désencombrer votre inventaire. Pour acheter ou vendre auprès d'un marchand, glissez les objets depuis l'inventaire du marchand vers le vôtre, et vice-versa. La dernière icône, de part et d'autre de l'interface d'échange, vous permet d'annuler les transactions fortuites sans aucun préjudice, du moment que vous n'avez pas encore refermé l'interface.

ARTISANAT

Les personnages initiés aux compétences Herborisme, Pose de pièges ou Préparation de poisons peuvent créer leurs propres objets s'ils disposent des plans, recettes et ingrédients appropriés. Vous trouverez recettes et ingrédients auprès des marchands et au fil de vos explorations.

Lorsque vous possédez une recette ou un plan, ouvrez l'interface d'artisanat en cliquant sur le premier rang de la compétence appropriée, soit depuis la barre de raccourcis, soit depuis l'écran Compétences. Vos recettes apparaissent sur la gauche ; une fois la recette sélectionnée, les ingrédients requis sont énumérés sur la droite, accompagnés d'une indication sur le statut de vos réserves actuelles. Si vous disposez des ingrédients en suffisance, vous pourrez créer l'objet aussitôt. Notez que la création d'objets plus puissants exige un rang élevé dans la compétence d'artisanat associée. Puisque les trois compétences d'artisanat utilisent la même interface, inutile d'affecter plus d'une icône de compétence à votre barre de raccourcis.

OBJETS D'UTILISATION RAPIDE

Vous pouvez glisser vos objets consommables depuis votre inventaire vers la barre de raccourcis pour faciliter leur utilisation en combat. La plupart des objets décrits ci-dessous se déclinent en plusieurs degrés de puissance.

CATAPLASMES CURATIFS

Les cataplasmes curatifs restituent instantanément quelques points de santé, mais ne soignent pas les blessures persistantes.

NÉCESSAIRES DE SOIN

Les nécessaires de soin guérissent les blessures essuyées par un personnage lorsqu'il perd connaissance au combat. Ces nécessaires rendent également quelques points de santé.

POTIONS AU LYRIUM

Les potions au lyrium restituent instantanément quelques points de mana. Les guerriers et les voleurs ne peuvent pas les utiliser.

BAUMES ÉLÉMENTAIRES

Les baumes élémentaires augmentent provisoirement la résistance du personnage à l'élément associé.

ENDUITS D'ARME

Les enduits peuvent être appliqués sur l'arme de mêlée d'un personnage et infligent temporairement des dégâts élémentaires supplémentaires à chaque attaque réussie.

POISONS

Tout comme les enduits d'arme élémentaires, les poisons s'appliquent sur une arme de mêlée, mais outre les dégâts naturels qu'ils infligent, les poisons peuvent produire des altérations d'état, comme la paralysie.

GRENADES

Les grenades sont des flasques remplies d'une substance explosive que les personnages lancent sur leurs ennemis. Elles infligent des dégâts élémentaires à toute cible prise dans la déflagration, alliée ou ennemie.

PIÈGES

Les pièges s'enclenchent à l'approche d'un ennemi. Selon le type employé, les pièges infligent des dégâts ou des altérations d'état, voire les deux. Certains pièges ont une zone d'effet—vos alliés peuvent ainsi en subir les effets, d'où certaines précautions d'emploi à respecter—tandis que d'autres n'affectent que l'ennemi qui les a déclenchés. Pour résister à l'altération d'état induite par un piège, la cible doit réussir un test rapporté à la valeur de ruse de celui qui l'a mis en place. Les voleurs peuvent désarmer les pièges alliés ou tenter de neutraliser les pièges ennemis à l'aide d'un clic droit. Un piège ne se déclenche qu'une seule fois.

APPÂTS

Les appâts sont comparables aux pièges, à cela près qu'ils détournent sur eux l'attention de l'ennemi, même au beau milieu d'un combat. Les appâts sont limités à une seule utilisation, bien que certains puissent rester en place plus longtemps et distraire plusieurs ennemis.

CROQUETTE POUR MABARI

Ces croquettes sont une friandise pour chien qui guérit les blessures persistantes et restitue instantanément quelques points de santé et d'endurance.

AUTRES OBJETS CONSOMMABLES

Au fil de vos périples, vous découvrirez bien d'autres objets consommables—sachez toutefois qu'ils ne dévoileront parfois leurs propriétés que s'ils sont mélangés à d'autres ingrédients, suivant les indications d'une recette d'artisanat.

GÉNÉRIQUE

BIOWARE

Responsables seniors *Dragon Age: Origins*

Producteurs exécutifs et directeurs de projet :
Mark Darrah, Dan Tudge

Concepteurs en chef : Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Directeur artistique : Dean Andersen

Chef programmeur : Ross Gardner

Chef de projet : Benoit Houle

Responsable assurance qualité : Nathan Frederick

Producteur en ligne : Fernando Melo

Graphismes et animation

Animation des cinématiques : Tony de Waal (responsable), Carlos Arancibia, Edward Beek, Katie Cibinel, Tim Golem, Suhas Holla, Andrew Hunt, Greg Lidstone, Hugo Morales, Bobby Stockport, Nathan Zufeit, Steven "Ed" Herft (DICE), Jesper Skoog (DICE)

Animation jeu : John Santos (responsable), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arnel Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Animation technique : Charles Looker (responsable), Yunus "Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

Animation complémentaire : Parrish Ley, Ray Lim, Joel MacMillan, Dave Wilkinson, Carman Cheung, Nick DiLiberto, Paul Dutton, Steve Gilmour, Chris Hale, Pasquale LaMontagna, Cliff Mitchell, Kees Rijnen

Infographiste senior : Matthew Goldman

Conception personnages : Shane Hawco (responsable), Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lewis, Dustin Nelson, Ramil Sunga

Création concept : Fran Gaulin, Sung Kim

Graphismes interface : Warren Heise (responsable), Tyler Lee

Graphismes niveaux : Ian Stubbington (responsable), Casey Baldwin, Boali Dashtestani, Andrew Farrell, Mike Hong, Steve Klit, Andrew Knight, Rohan Knuckey, Tobyn Manthorpe, Ben McGrath, Sheila Nash, Young Park, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Gina Welbourn, Charlie Wong

Infographistes : Daniel Fedor (responsable), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Effets visuels : Alim Chaarani (responsable), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

Graphismes complémentaires : Joy Ang, Ben Carriere, Rion Swanson, Nick Thornborrow, Jaemus Wurzbach, Sasha Beliaev, Adrien Cho, Tristan Clarysse, John Gallagher, Mike Grills, Rod Green, Todd Grenier, Lindsay Jorgensen, Edward Kwong, Christopher Mann, Jessica Mih, Matthew Park,

Tom Rhodes, Shareef Shanawany, Sean Smailes, Jason Spykerman, Rob Sugama, Brian Sum, Shane Welbourn, Dave Hibbeln (ancien directeur artistique)
Direction artistique et animations : Alistair McNally

Audio, localisation et ressources externes

Directeur audio : Simon Pressey

Producteur audio associé : Marwan Audeh

Conception sonore : Matt Besler, Real Cardinal, Vance Dylan, Jordan Ivey, Michael Kent, Michael Peter, Steven Sim, Jeremie Voillot

Production / direction des doublages : Caroline Livingstone

Producteurs assistants externes : Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Production de la localisation : Jenny McKearney

Chef de projet localisation : Flor Garcia Ruiz

Producteur assistant localisation : Jason Barlow

Producteur externe : John Campbell

Audio complémentaire : Ellen Lurie

Audio, localisation et ressources externes :
Shauna Perry

Conception

Conception des cinématiques : Ken Thain (responsable), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Conception systèmes : Georg Zoeller (responsable), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

Conception technique : Yaron Jakobs (responsable), Mark Barazzuol, Rick Burton, Craig Graff, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Grant Mackay, Cori May, David Sims, Gary Ian Stewart, Josh Stiksma, Keith Warner

Rédaction : David Gaider (responsable), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner

Edition technique : Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

Conception complémentaire : Rob Bartel, Eric Fagnan, James Henley, Jason Hill, Bret Hoffman, Chris L'Etoile, Ian Morrison, Austin Peckenpaugh, Kris Schoneberg, Patrick Weekes, Dan Whiteside, Wolfram Wikeley

Consultant conception senior : Kevin Martens

Directeurs de la conception : Kevin Barrett, Matt Robinson

Production

Producteurs : Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh, Kyle Scott

Chefs de projet : Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarenes, Adriana Lopez

Production complémentaire : Scott Greig (ancien directeur de projet), Trent Oster (Direction initiale de l'Eclipse Engine), Darcy Pajak

Directeur de la production : Duane Webb

Programmation

Architectes moteur : Derek Beland, Paul Roffel

Programmeur audio : Marek Galach

Programmeurs graphismes : Dave Hill (responsable), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papatathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Programmeurs de la localisation : Chris Christou, Kristopher Tan

Programmeurs : Jacques Lebrun (responsable moteur de jeu), Noel Borstad, Owen Borstad, Gavin Burt, John Fedorkiw, Hesky Fisher, Dmitry Gapeschin, Andrew Gardner, Brenon Holmes, Jose Ilitzky, Yuri Leontiev, Gabriel Moreno Fortuny, Nicolas NgManSun, Eric Paquette, Paul Schultz, Chris Michael Smith, Henry Smith, Craig Welburn, Graham Wihlidal

Programmeurs outils : Tim Smith (architecte), Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnaki

Technologie initiale : Mark Brockington (responsable), Brook Bakay, Jonathan Baldwin, John Bible, Rob Boyd, Alden Chew, Neil Flynn, Mark Jaskiewicz, Mark Kennedy, Zach Kuznia, Sophia Lamar, Christopher Mihalick, Don Moar, Zousar Shaker, Janice Thoms

Programmeurs internes : Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Editeur technique : Bryan Derksen

Programmation complémentaire : Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Directeur de la programmation : Aaryn Flynn

Assurance qualité

Analystes : Zac Beaudoin (responsable technique), Jason Leong (responsable jeu en ligne), Homan Sanaia (responsable externe), Guillaume Bourbonniere, Chris Buzon, Robert Girardin, Dieter Goetzinger, Jack Lamden, Scott Langevin, Joshua Langley, Arone "QA Monkey" Le Bray, Michael Liaw, Ryan Loe, Ivan Mulkeen, Vanessa Prinsens, Mark Ramsden, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programmeurs AQ : Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

Testeurs finaux : Dave Berkes, Melissa Costanzo, Chad De Wolfe, John Epler, Dale Furutani, Will Kuhn, Catherine Lundgren, Carlo Lynch, Pieter Parker, Richard Poulin, Colin Steedman, Jennifer Stefan, Thomas Trachimowich, Tory Turner, Devon Wetheral, Sarah Weymouth, Nathan Willis, Dann Wurster

AQ complémentaire : Reid Buckmaster, Steven Deleeuw, Mitchell Fujino, Cynthia Howell, Martin Lunde, David Lynch, Russell Moore, Mark Shpuniarsky, Iain Stevens-Guille, Daniel Trottier

Directeur AQ : Ron Clement

Marketing

Directeur marketing : Ric Williams

Responsable marque senior : David S. Silverman

Responsable marque assistant : Randall Bishop

Relations publiques : Matt Atwood, Erik Einsiedel

Internet : Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Nadia Phillipchuk, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Communauté : « Evil » Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Infographie : Colin Walmsley

Vidéo : Neel Upadhye

Marketing complémentaire : Michael Avery, Jon Bailey

Opérations

Directeur des opérations : Darryl Horne

Directeurs développement des ventes : Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Assistants exécutifs : Teresa Meester, Lanna Mess

Finances

Directeur financier : Kevin Gunderman

Finances / Salaires : Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

Ressources humaines

Directeur des ressources humaines : Mark Kluchy

Ressources humaines : Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

RH complémentaires : Derek Sidebottom (ancien directeur des ressources humaines)

Systèmes d'information, locaux et administration

Directeur systèmes d'information, locaux et administration : Vince Waldon

Administration : Keri Clark (responsable site), Crystal Ens, Deb Gardner, Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jo Marie Langkow, Jeanne-Marie Owens

Support d'application : Lee Evanochko (responsable), Julian Karst, Robert McKenna

Support technique : Chris Zeschuk (responsable), Dave McGruther, Brett Tollefson

Locaux : Mike Patterson (responsable), Kelly Wambold

Infrastructure : Craig Miller (responsable), Sam Decker, Wayne Mah

Nous remercions tout particulièrement

Cookie Everman, Corey Gaspar, Chris Hepler, Drew Karpysyn, Christina Norman, Mike Spalding, Mike Trottier, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Edward Bolme, David Gross, Stephen Hand, Gorman Ho, Mike Sass, Don Yakielashek, Elevation Partners, Pandemic Studios, toutes les équipes BioWare à Edmonton, Austin et Montréal ainsi que le reste de l'équipe à EAGL et EA. Merci à nos familles pour leur soutien !

Responsable studio, BioWare

Président directeur général : Ray Muzyka

Vice-président, opérations de développement :
Greg Zeschuk

Distribution

Alistair : Sébastien Desjours

Anora : Alexandra Garijo

Bodahn : Gilbert Levy

Duncan : Benoît Allemane

Jowan : Matthias Kozlowski

Léliana : Laura Blanc

Loghain : Philippe Catoire

Morrigan : Deborah Perret

Oghren : José Luccioni

Rica : Noémie Orphelin

Sten : Antoine Tomé

Wynne : Yumi Fujimori

Zévrán : David Krüger

Autres voix : Alain Choquet, Alexandre Gillet, Alexia Lunel, Alexis Tomassian, Anne Dolan, Anne Rochant, Bernard Gabay, Bernard Lanneau, Bernard Thiphaine, Brigitte Guedj, Brigitte Lecordier, Bruno Magne, Caroline Klaus, Catherine Artigala, Catherine Desplaces, Catherine Privat, Cédric Dumond, Céline Duhamel, Daniel Gall, Delphine Braillon, Dominique Vallée, Donald Reignoux, Edgar Givry, Emmanuel Creton, Eric Legrand, Fily Keita, François Creton, Françoise Escobar, Franz Confiac, Frédérique Marlot, Georges Claisse, Gérard Surugue, Gilduin tissier, Gilles Morvan, Guillaume Lebon, Guy Chapelier, Hélène Vanura, Hugues Martel, Illana Castro, Jean-François Kopf, Jean-Loup Horwitz, Jean-Marie Burucoa, Jean-pierre Michael, Jean-Yves Chilot, Jérôme Pauwels, Jocelyne Darche, Laurence Dourlens, Laurent Morteau, Marc Alfos, Marc Bretonnière, Marie, Laure Beneston, Martial Le Minoux, Martine Guillaud, Michel Prud'homme, Michel Ruhl, Nathalie Spitzer, Olivia Luccioni, Olivier Jankovic, Olivier Marina, Pascale Chemin, Pascale Vital, Patrice Baudrier, Patrice Melennec, Patrick Borg, Patrick Mancini, Philippe Roullier, Pierre Forest, Rafaele Moutier, Serge Bourrier, Serge Thiriet, Stéphane Ronchewski, Susan Sindberg, Thierry Buisson, Thierry Desroses, Thierry Mercier, Vincent Ropion, Xavier Fagnon, Yann Pichon

EA

Direction

Président directeur général : John Riccitiello

Président, édition internationale et direction des opérations : John Schappert

Vice-président exécutif et directeur financier :
Eric Brown

Vice-président exécutif, direction commerciale et juridique : Joel Linzner

Vice-présidente exécutive, ressources humaines :
Gabrielle Toledano

Vice-président senior, direction comptable : Ken Barker

Vice-président senior, directeur conseil et secrétaire général : Stephen G. Bene

Direction labels

Président : Frank Gibeau

Directeur financier : Mike Williams

Directeur des opérations : Bryan Neider

Directeur technique : David O'Connor

Vice-président, ressources humaines : Steve Cadigan

Vice-président, marketing : Mike Quigley

Groupe RPG/MMO

Vice-président senior et directeur général groupe : Ray Muzyka

Vice-président et directeur créatif groupe : Greg Zeschuk

Vice-président et vice-président marketing groupe : Patrick Buechner

Localisation

Production : Victoria Rose (chef de projet internationale), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Ingénierie : Rubén Martín Rico (chef de projet), Danilo José Guerrero Rodriguez (responsable technique), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

Coordination : Nathalie Bonin, Marcel Elsner, Silvia Favia, Marta Julke, Alfonsina Mossello, Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Ana Esther Rodriguez, Jan Stanicek, Anna Tomala, Leonid Vekshin

Assurance qualité : Fausto Ceccarelli (chef de projet), Esther Jansen (chef de projet), Elena Anufrieva, Eugene Bogdanov, Robert Bórski, Paolo Catozzella, Philippe Charel, Lucas Costas, Tomasz Dobosz, Blazej Domanski, Timothée Even, Elena Filippova, Federico Franzoni, Tatiana Gerasina, Paolo Giovenco, Romain Guilloteau, Christian Isopp, Zbigniew Kajak, Michał Kukawski, Alexandre Lelandais, Iñigo Luzuriaga, Gilles

Mathiaut, Akos Mikola, Marco Nicolino, Jiri Noska, Maciej Oginski, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechociaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Bertold Virág, Marius Wolsztajn

Labo de masterisation EA Madrid : John Brunton (responsable), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño, Anthony Jones

Mise en page : Frank Werner (DTP Team Leader Europe), Christine Delholme, Cecilia Wiking, Katharina Mayer, Eva Heilmann, Pablo Campos, Miguel Lopez Camacho, Sebastian Hack

Marketing et édition

Directeur senior, intégration de marque : Rod Swanson

Directeur senior, relations publiques : Tammy Schachter

Responsable publicité : David Sullivan

Services créatifs : Corey Higgins (vice-président), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

Groupe EDP : Michael Herst (directeur), Derek Andersen

Achat et planning : Ann Marie Ramirez

Edition internationale : Maria Sayans (responsable marketing UE), Walter Grinberg (responsable marketing international), Peter Aleshkin, Astasios Anestis, Ralph Anheier, Thiago Appella, Craig Auld, Ferry Brands, Christian Brueckner, ALlexandre Caldeira, Tommy Chen, Hazy Cho, Kenneth Chow, Juraj Chrappa, Farid Dilmaghani, Patrick Eilfeld, Christoph Ehrenzeller, Jaroslav Faltus, Ian Freitas, Adrian Fromion, Kevin Flynn, Michael Galli, Jemma Glancy, Jonathan Goddard, William Graham, Jonathan Harris, Paul Hellmrich, Dulcie Ho, Ellen Hsu, Zen Huan, Tomasz Jarzebowski, Cameron Jenkins, Orsolya Kasza, Alexander Lui, George Mamkos, Nikolaos Maniatis, Daniel Montes, Christopher Ng, Justin Olivares, Sophie Orlando, Mathieu Pastéeran, Dominique Poldervaart, Sven Schmidt, Inna Shevchenko, Daniele Siciliano, Andrea Smidova, Ralph Spinks, Wojciech Szajdak, Veerle Taeye, Diana Tan, Tomasz Tinc, Mario Valle, Vanessa Van Maurik, Tony Watkins, Valentina Zlobina, Krzysztof Zych

Marketing complémentaire : équipe EA prévision de la demande, équipe marketing EA ventes et commercialisation, labo de masterisation EALA, labo de masterisation EARS

En ligne

Direction : Rob Bastian, Darko Bojanic, Javier Cubero, Joel Tablante, Lily Weiss

Producteurs : Lars Smith, Shawn Stafford

Programmeurs : George Arriola, Ryan Butterfoss, Chris Carrier, Corey Johnson, Omar Moussawel, Yugesh Naicker, Vikash Shah, Philip Smith, Mark Waller

Analystes AQ : Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

ASSURANCE QUALITÉ

Responsable tests : Eric Neugebauer

Testeurs compatibilité : William Brewer, Tim Duong, Kevin Quan, Chris Sevigny, James Wang, Irwin Wong-Sing

Testeurs principaux : Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel, Ashton Tower

Testeurs jouabilité : Raman Bassi, Kenny Chan, My Diep, Dung Hoang, Andrew Hulme, Albert Hutson, Alvin Jiang, Jeffrey Kamo, Cord Krohn, Thomas Kuo, Bruce Lin, Chris McHugh, Joshil Patel, Stephen Potts, Greg Priebe, Robert Ricketts, Laura Savage, Robert Sinclair, Richard Skinner, Corey Tam, Gary Yau

PARTENAIRES EXTERNES

Graphismes et animation

Animations complémentaires : Big Sandwich Games, Iron Claw

Graphismes complémentaires : Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Capture de mouvements : Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

Audio et localisation

Montage / Postproduction des dialogues : Wave Generation

Evaluation géopolitique : Englobe, Inc.

Musique originale : Inon Zur

Traduction : Albion (Pologne), András Gáspár - Fontoló Stúdió Ltd. (Hongrie), Robert Böck (Allemagne), CEET Ltd. (République tchèque), Emanuele Scichilone - Synthesis International S.r.l. (Italie), Vincent Renaud, Nicolas Fanthou - ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russie), Synthesis Iberia (Espagne), Florian Vanino (Allemagne)

Direction doublages (Los Angeles) : Chris Borders, Ginny McSwain

Services de production des doublages : Tikiman Productions, Inc.

Enregistrement des doublages : Side UK (Londres), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Russie), ExeQuo (France), Start International Polska (Pologne), toneworx GmbH (Allemagne)

Marketing

Agence publicitaire : Drafftbc

PARTENAIRES CONSOLE EXTERNES

EA Canada

Testeurs : Tommy Hsu (responsable), David Eriksen (senior), William Brewer, Jesse Bryant, Kristopher Buller, Raphael Chan, Kristin Czarny, Matthew Grant, Eric Hanna, Darren Joe, Byron Leung, Jordan Mews, Jamie Milman, Gustavo Morales, Marco Pasqua, Jeffrey Rosmer, Curtis Roy, Nathan Sereda, Ashton Tower

EA Madrid

Testeurs : Carmen Álvarez García, Pierre Attali, Giulio Cioncoloni, Phillipe Charel, Lorenzo Confalonieri, Rafał Czapski, Michał Kukawski, Vasilijš Mercalovs, Steffen Paul, Laetitia Roques, Ekaterina Samolyak, Oliver Schönbett, Sigfrido Zazpe, Aleksandra Zrebiec

Tiburón

Testeurs : Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

Globant

Testeurs : Anibal Berisso (responsable), Axel Rolón (assistant), Tomás Romero Borzi, Mauro Fernandez, Mariano Giagante, Andrés Lobato, Álvaro Mañanes, Andrés Marqués, Andrés Miglio, Pablo Moabro, Paola Parra, Eduardo da Ponte, Jerónimo Shannon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata

« Dragon Age: Origins (thème d'ouverture) »

Musique de Inon Zur, paroles de Inon Zur et Aubrey Ashburn

Interprété par Aubrey Ashburn

« Leliana's Song »

Musique de Inon Zur

Interprété par Aubrey Ashburn

« Love Song »

Musique de Inon Zur

Écrit et interprété par Aubrey Ashburn

« I Am the One » et « I Am the Lonely One »

Musique de Aubrey Ashburn et Inon Zur

Paroles de Aubrey Ashburn

« This Is War »

Interprété par 30 Seconds to Mars

Écrit par Jared Leto

Publié par Apocraphex Music / Universal Music - Z Tunes LLC (ASCAP)

Enregistrement avec l'aimable autorisation de Virgin Records America, LLC sous licence d'EMI Film & Television Music

ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- ❏ Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.
- ❏ Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site www.microsoft.com (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- ❏ Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de « démarrage automatique ».
- ❏ Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- ❏ Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application EA Download Manager, le cas échéant).

PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS A INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Ce jeu utilise les ports TCP et UDP suivants pour le jeu en ligne :

TCP : 8000

UDP : 8001

TCP + UDP : 80

Pour obtenir des informations sur la façon d'autoriser la transmission d'informations liées au jeu sur ces ports, veuillez vous reporter à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

SERVICE CLIENTS

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA. Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes (ou Tous les programmes)**, puis cliquez sur le lien Assistance technique dans le dossier du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton Démarrer puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez OUVRIIR.
4. Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance_Technique_Electronic_Arts.htm**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

<http://eusupport.ea.com>

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site

<http://www.electronicarts.fr>, rubrique « Aide technique ».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 1001

(numéro géographique non surtaxé)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Remarque : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur « Exécuter... ». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur « OK ».
2. Cliquez sur « Enregistrer toutes les informations... » afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.

Remarque : si vous avez acheté ce jeu sur EA Store, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf

GARANTIE

Remarque : les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés « en l'état », ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Dragon Age, le logo Dragon Age, BioWare et le logo BioWare sont des marques commerciales ou des marques déposées d'EA International (Studio and Publishing) Ltd. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ce produit utilise Bink Video. Droits réservés © 1997 – 2005 par RAD Game Tools, Inc.

EAX10606313MT