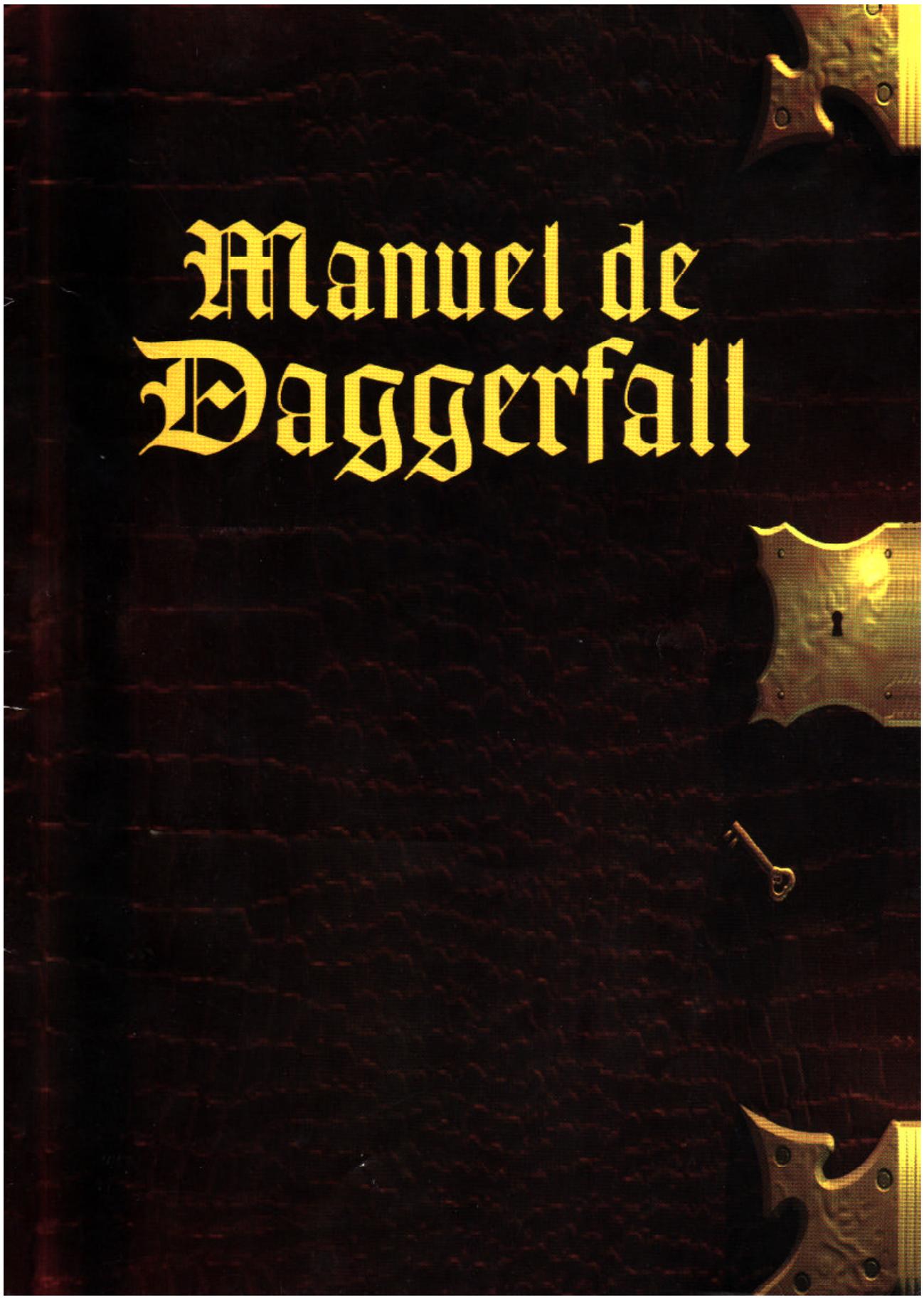


Manuel de Daggerfall





Daggerfall

Manuel de L'utilisateur

BETHESDA SOFTWARES™

A Division of Media Technology Limited

Il est illégal de faire des copies non autorisées de ce logiciel.

Ce logiciel est protégé par les lois sur le copyright. Il est illégal de faire ou de distribuer des copies de ce logiciel sauf pour en faire une copie de sauvegarde réservée à un usage personnel d'archivage. Il est interdit de dupliquer ce logiciel pour toute autre raison, que ce soit pour le vendre, le louer, le prêter ou le donner.

Bethesda Softworks, en tant que membre du Software Publishers Association (SPA), soutient les efforts de l'industrie visant à combattre le piratage des logiciels.

En cas de violation du Copyright, signalez le à:



Software Publishers Association

1730 M Street, NW, Suite 700
Washington, DC 20036-4510
USA



Interactive Digital Software Association

918 18th Street, NW, Suite 210
Washington, DC 20006
USA

Accord de Licence

Cet accord légal intervient entre vous, l'utilisateur, et Bethesda Softworks, une filiale de Media Technology Limited. En ouvrant l'emballage scellé ou en utilisant ce logiciel, vous acceptez les termes et conditions de cet accord. Dans le cas contraire, vous êtes tenu de nous retourner le présent logiciel, sa boîte et sa documentation dans les cinq (5) jours qui suivent la date d'achat.

Droit de licence : Bethesda Softworks vous accorde le droit d'utiliser une copie de ce logiciel et la documentation l'accompagnant sur un seul ordinateur et sur un seul site, selon les termes

et conditions spécifiés dans cet accord. Bethesda se réserve d'autres droits spécifiques envers l'utilisateur. Le transfert par voie électronique de ce logiciel sur un réseau constitue une infraction pénale.

Droits d'auteur : Ce manuel, sa boîte et le logiciel sont protégés par les droits d'auteur. La copie de ce manuel et du logiciel, ainsi que sa reproduction, sa traduction ou sa réduction, même en partie, et sur tout support électronique ou lisible par une machine, sont formellement interdites sans le consentement préalable et écrit de Bethesda Softworks.

Autres restrictions : vous n'êtes pas autorisé à louer ce logiciel. Vous pouvez transférer ce logiciel et la documentation qui l'accompagne sur un autre système de façon permanente, tant que vous ne conservez pas de copies non conformes aux termes et conditions du présent accord. Vous ne pouvez pas non plus désassembler, compiler, modifier ce programme, ni créer des logiciels basés sur son contenu, en totalité ou en partie, excepté dans les conditions stipulées dans le présent accord de licence.

Expiration : cet accord reste en vigueur jusqu'à son expiration. Il prendra automatiquement fin sans avis préalable si vous ne désirez plus utiliser ce logiciel. Dans ce cas, vous devez détruire ce logiciel et toutes les copies, y compris les copies modifiées.

Vous devez trouver dans la boîte du jeu *The Elder Scrolls: Daggerfall*:

- Un CD-Rom *Daggerfall*
- Un Manuel de l'utilisateur
- Une carte de référence



Pour accéder à la Table des Matières, cliquez sur le dragon qui apparaît en haut de chaque page.

Credits

Il commet les plus anciens péchés,
de la façon la plus nouvelle qui soit.
Henry V.

Chef de Projet:

Julian LeFay

Programmeurs:

Hal Bouma
Julian LeFay

Programmeurs Additionnels:

Ken Houburg
Morten Moerup
Kaare Siesing
Craig Walton
ConceptOriginal :
Julian LeFay
Bruce Nesmith
Ted Peterson

Concept:

Todd Howard
Kurt Kuhlmann

Graphismes:

Ryan Chapin
Mark Jones
Don Nalezty
Hoang Nguyen
Louise Sandoval

Illustration de Couverture:

Louise Sandoval

Graphistes Additionnels :

Richard Fox
Mark Jackson
Torben Larsen
Randy Krakowski
Chris Ondrus
Eric Piccione
David Plunkett
John Staton
Patrick Wilson

Concept Graphique :

Peggy Meile

Producteur Exécutif :

C. S. Weaver

Coordination Tests :

Judith Weller

Testeurs et Conseil des Sages :

Barry T. Boland
Michael Boutin
Marc Bridger
Sonia P. Brown
Greg Coleman
Steven Cotellesse
Robert Deutsch
Mary Jo DiBella
Rejean Gravel
Jeff Greulich
Richard Gunter
Andrew J. Helterbran
Steve Hicks
Paul Jackson
Stephen Korejwo
David C. Land
Gerry P. Lewis
Laralyn McWilliams
Kevin Miller
Larry W. Olson
Edward Paquette
Steve Pusztai
Steffen Reinhart
Erik Rutins
David Sebring
Wendy Shaffer
Kathy Shaw
Daniel Starr
Larry Sudlow
Lawrence G. Szydlowski
Graham Tinsley
Gary Vandegrift
Marilyn Wasserman
Suzanne T. Weiss
Oliver Wenzel
Patty White
Michael G. Wilkins
Stephen Wilkinson

Version française :

UBI SOFT
Dominique Baës

Sommaire

"Où donc ces choses sont-elles cachées?"
La Douzième Nuit

Accord de Licence/Garantie	ii
Crédits	iv
Introduction	1
Histoire	3
Lignage	7
Préparation du Jeu	
Options de Démarrage	9
Création de Personnage	9
<i>Choisir un Pays d'Origine</i>	10
<i>Classes de Personnages</i>	15
<i>Créer une Biographie</i>	17
<i>Description des Compétences</i>	21
Options de la Création de Personnage (Classe Personnalisée)	27
Jouer au Jeu	
Interface	35
Combat	39
Nager, Grimper, & Lévitiation: Mouvement Vertical	42
Dialoguer	44
Options	46
Le Personnage	
La Feuille de Personnage	51
La Feuille d'Inventaire	52
Expérience	54
Le Monde de Tamriel	
Les Magasins de <i>Daggerfall</i>	57
Explorer la Baie d'Illiac	57
Armement	60
Armure	62
Magie	63
Réputation	76
Bestiaire	77
Glossaire	85
Index	89



Introduction

L'histoire de *Daggerfall*

L'un des grands plaisirs de travailler sur la suite d'un jeu de rôle immensément populaire et encensé par la critique, c'est d'avoir à répondre à des questions intéressantes.

Les gens qui jouent aux jeux de rôle veulent plus que de jolis graphismes et de l'action non-stop leur permettant d'étancher la soif de leurs épées: ils veulent de la profondeur, des personnages, de la réflexion et du drame. Ils veulent le roman le plus long et le plus passionnant qu'ils aient jamais lu, retranscrit sur leur écran, et ils veulent incarner le héros. C'est pour tout cela que j'adore les gens qui jouent aux jeux de rôle. Ils sont tellement raisonnables.

Au cours des années qui ont séparé la sortie de *Arena* et celle de *Daggerfall*, nous nous sommes longuement posé la question, "Quelle est l'histoire de *Daggerfall*?". Nous avons unanimement décidé que nous n'avions pas le temps de nous en préoccuper, que nous ne voulions pas que nos concurrents le découvre, que nous avions encore trop de détails à figoler, que peut-être elle aurait un rapport avec ceci ou cela. La vérité est pourtant toute simple: nous ne savons pas encore.

Quand les joueurs nous demandent quelle est l'histoire de *Daggerfall*, j'imagine Macbeth en train de poser la question: "Quelle est l'histoire de Macbeth" avant que la pièce ne commence. Vous êtes le protagoniste, le héros du jeu; l'histoire de *Daggerfall* est ce que vous déciderez d'en faire. Mais les choses ne seront pas aussi simples pour votre personnage: certains personnages du jeu tenteront de vous empêcher d'atteindre vos objectifs les plus grandioses, tandis que d'autres seront là pour vous aider, si cela leur est utile. Mais ce sont les objectifs que vous vous fixez et vos ambitions qui déterminent le cadre de l'histoire. Après tout, les jeux de rôle sont des pièces de théâtre dans lesquelles les stars sont les membres de l'assistance. Si vous leur donnez une scène suffisamment grande, des acteurs susceptibles d'improviser pour les seconder, et des techniciens en coulisse compétents, ils sont capables de tout. Et le mieux que nous autres concepteurs et programmeurs de jeu puissions faire, c'est de vous donner ce que vous voulez, et de vous laisser tranquille.

Un défi vous attend dans *Daggerfall*, de plusieurs façons. Ce jeu est conçu pour encourager l'exploration et pour récompenser la curiosité. Vous aurez l'opportunité



de réaliser des exploits grandioses et héroïques, et, de la même façon, de vous permettre des activités... moins vertueuses. Vous n'avez pas à suivre un chemin de droiture ou un chemin de dépravation, mais toutes les routes vous sont ouvertes; exactement comme dans la vie réelle. Mais à la différence de la vie réelle, vous pouvez désactiver des scénarios potentiellement offensants en utilisant notre commande ChildGuard (Protection enfant). Qui a dit que la réalité virtuelle ne pouvait pas être plus belle que la réalité tout court?

Dans le monde des jeux de rôle sur ordinateur, il est beaucoup plus difficile de créer un livre aux pages blanches qu'un livre racontant une histoire complète. *Daggerfall* est le résultat d'un travail de groupe dans lequel les programmeurs, scénaristes, artistes et concepteurs ont mis tout leur cœur.

Nous tenons à remercier tout spécialement le groupe de nos très chers amis (et pires critiques), dont le titre officiel est "Béta testeurs", mais qui ont grandement contribué à l'atmosphère du jeu, en écrivant les fables que vous verrez dans les librairies, ou en créant les décors des magasins et des châteaux. Et, bien sûr, nous n'aurions pas su quelle direction la série des Elder Scrolls devait prendre sans les lettres, les cartes et les appels des fans de Arena.

Ainsi, nous vous retournons la question, "Quelle est l'histoire?". Ce n'est pas à nous de répondre. Suivez votre fantaisie et racontez nous l'histoire de votre manière. Notre seule volonté est de vous aider à la rendre plus réelle.

La stratégie "Reprendre une partie sauvegardée"

La plupart des joueurs sur ordinateur savent comment maximiser leur potentiel de joueur. Dès que quelque chose va mal, ils reprennent une partie préalablement sauvegardée et recommencent à jouer jusqu'à ce que les choses aillent mieux. Au final, l'histoire de leur jeu se résume à une série interminable de coups chanceux et de choix idéaux.

Le jeu de rôle, ce n'est pas jouer une partie parfaite. C'est construire un personnage et créer une histoire. Bethesda Softworks a travaillé très dur pour que *The Elder Scrolls: Daggerfall* ne soit pas un jeu qui oblige les joueurs à rejouer lorsqu'ils ont fait des erreurs. Toute adversité peut être surmontée, si ce n'est la mort du personnage. En fait, vous ne verrez jamais certains des aspects les plus intéressants du jeu si vous ne jouez pas au delà de vos erreurs.

Si votre personnage décède, se retrouve enfermé dans un donjon, ou qu'une autre catastrophe lui tombe dessus, reprenez votre dernière sauvegarde. Si par contre votre personnage se fait prendre en flagrant délit de vol, si votre quête échoue, ou qu'un autre incident mineur lui arrive, continuez à jouer normalement. Vous pourriez être surpris par ce qui se passe ensuite.



Histoire

Temps dévorant, tu émousses les griffes du lion,
Et la terre dévore
ses propres enfants;
Arrache les dents aiguisées
de la queue du tigre féroce,
Et brûle le phénix qui a vécu
dans son sang"
- Sonnet 30

En 2E 896, un noble roi-querrier dénommé Tiber Septim s'éleva au-dessus des tumultes des guerres civiles qui embrasaient le continent de Tamriel, et se proclama Empereur. Nombreux furent ceux qui s'opposèrent à sa prétention, et qui finirent écrasés par sa puissance. L'année qui suivit sa conquête, quand Septim fut couronné Premier Empereur de Tamriel, il annonça le début d'une nouvelle ère, la troisième ère de Tamriel. Mais tout cela est pour vous de l'histoire ancienne.

Vous êtes né en 3E 375, au cours du règne du 21^{ème} Empereur de Tamriel, Uriel Septim VII. La civilisation imposée par Tiber Septim à ses sujets est pratiquement effondrée: ainsi que les Elder Scrolls le prédisaient, la roue sanglante a pratiquement fait le tour qui ramène à l'anarchie. Certains affirment qu'il s'agit d'un caprice de Jephre le Narrateur, qui décide du destin pour son divin amusement.

D'autres disent que les indignes héritiers de Tiber ont autorisé les rois leurs vassaux à prendre trop de liberté, ou qu'ils manquaient du génie militaire de leurs ancêtres. Peu nombreux sont ceux qui jettent un regard sur le caractère des gens qui peuplent l'Arena de Tamriel, et qui s'aperçoivent que personne ne saurait bâtir un Empire stable dans un tel endroit. Tiber a dû faire appel à une aide surnaturelle pour accomplir ce qu'il a réalisé. Il vaut mieux laisser de telles théories aux gardiens des Manuscrits de la Cité Impériale, ou aux Psijics de l'île d'Artaeum. Tamriel est ce qu'il est.

L'Empereur actuel n'est pas un étranger pour vous. Vous l'avez aidé dans le passé, et vous savez qu'il vous considère comme un sujet loyal, peut-être même un ami. Il est difficile d'obtenir la confiance de Uriel Septim. Il avait fait confiance à son précédent magicien, le trop ambitieux Battlemage Jagar Tharn, et il faillit en mourir. Son magicien impérial actuel, Ocato de Firsthold, qui siégea longtemps au conseil



des anciens, est le seul qui ait gagné le droit et l'honneur d'être le confident et le premier conseiller de l'Empereur.

Quand l'Empereur vous a fait appeler dans sa salle d'audience, vous n'avez pas vraiment été surpris qu'il vous demande de venir après minuit. Vous aviez pris l'habitude de rencontrer l'Empereur à des heures inhabituelles. Il vous arrivait parfois de penser qu'aux yeux de l'Empereur, vous n'étiez qu'une arme si spéciale, qu'il ne fallait la sortir du fourreau qu'en cachette, loin des yeux inquisiteurs de la cour officielle. Des hommes de confiance vous escortèrent le long des halls de marbre du Palais Impérial jusqu'à la salle d'audience de l'Empereur. Le long du chemin, vous longiez des tapisseries et des sculptures anciennes, acquises par Tiber Septim ou l'un de ses descendant tout aussi avare.



Uriel Septim vous accueillit formellement, dans la pénombre, Ocato n'ayant allumé qu'une seule bougie. Ce fût une réunion particulièrement clandestine, même pour le prudent Uriel Septim.

"Veuillez excuser la pénombre", commença l'Empereur, avec une solennité que vous n'attendiez pas de lui, "mais personne ne doit avoir vent de cette réunion. La nature de mes préoccupations est plus sombre encore. Il s'agit du roi Lysandus de *Daggerfall*, un homme qui est mort dans l'honneur, sur le champ de bataille."

Vous alliez répondre quand on vous fit signe de vous taire. Il était étonnant que l'Empereur ne vous permette pas de poser de questions ou de faire de commentaires. Il semblait presque effrayé que l'on puisse poser trop de questions sur cette affaire en particulier.

Sans marquer de pause, l'Empereur continua.

"C'était un grand homme et un sujet loyal, un allié, un ami tel que vous. Je l'ai regretté... mais j'apprend maintenant que son esprit ne peut reposer en paix. Il hante son ancien royaume en réclamant vengeance. Je ne sais pas pourquoi un homme si bon et si loyal a été ainsi maudit, mais peut-être pourrez-vous trouver la réponse. Vous pourriez refermer la gueule de marbre d'Oblivion et permettre à son âme de reposer en paix. Je vous le demande en tant qu'Empereur, mais également en tant qu'ami."

"J'ai une autre demande à vous faire, de moindre



importance. Il y a plusieurs années, j'ai envoyé une lettre à la Reine Mynisera, femme de Lysandus. Elle m'apprend aujourd'hui qu'elle ne l'a jamais reçue. Le message était de nature... personnelle et sentimentale. Si vous pouviez retrouver cette lettre et la détruire, je vous en serais plus que reconnaissant."

La lettre a plus d'importance que ça, vous souvenez-vous d'avoir pensé. Mais de nouveau, on ne vous laissa poser aucune question. L'Empereur prit congé amicalement, mais fermement: "Maintenant, mon champion, reposez-vous, car demain vous partirez à la voile pour le royaume de *Daggerfall*."

Vous ne prîtes que quelques bagages, car vous connaissiez la nature du voyage qui vous attendait. L'Empereur allait vous faire suivre le fleuve Yrinthi sur un petit vaisseau anonyme jusqu'au fleuve Bjoulsae, et de là vous faire traverser la baie d'Iliac jusqu'à *Daggerfall*. Ces trois étendues d'eau, l'Ytinthi, le Bjoulsae et la Baie d'Iliac sont infestées de pirates, et tout vaisseau un tant soit peu décoré devrait être particulièrement bien protégé.

Votre voyage fût tranquille, ce qui rendit les semaines de voyage jusqu'à la baie d'Iliac encore plus longues. Vous aviez toujours des milliers de questions quant à la véritable raison de votre mission: comment alliez-vous vous y prendre pour exorciser l'esprit du Roi Lysandus, qu'elle était la signification de la lettre de l'Empereur, et où pouvait-elle se trouver. Devant la futilité d'espérer trouver des réponses à ces pensées, vous vous concentriez en conséquence pour vous rappeler tout ce que vous saviez de *Daggerfall* et de la baie d'Iliac.

Vous saviez que la guerre avait réclamé Lysandus. La guerre de Betony avait été une guerre de destruction réciproque entre les royaumes de *Daggerfall* et de Sentinel. Les deux royaumes guerroyaient pour une petite île située à l'ouest de la baie, près de la mer Abecéenne, et dont la signification politique était importante. Lors de la dernière bataille de cette guerre, la bataille de Cryngaine Field, les deux rois perdirent la vie. A Sentinel, la veuve du roi, Akorithi, monta sur le trône, et fût la régente du royaume jusqu'à ce que ses enfants atteignent leur majorité. A *Daggerfall*, ce fût le fils de Lysandus, Gothryd, qui monta sur le trône. Mais *Daggerfall* avait gagné la guerre et détenait maintenant l'île de Betony.

Le premier acte de Gothryd fût de signer une paix officielle avec Sentinel, et d'épouser la princesse Aubk-i de Sentinel en signe de bonne volonté. Vous ne savez pas si cette union fût vraiment une sage décision.

La troisième puissance majeure de la baie d'Iliac, en dehors de *Daggerfall* et de Sentinel, est le Royaume de Wayrest, gouverné par le vieux roi Eadwyre et sa femme. Elle fût l'ancienne reine légendaire de Mournhold, Barenziah. Tous les deux ont des enfants issus de précédents mariages et pratiquement du même âge. Et bien que vous ne soyez pas au courant des détails, vous vous souvenez avoir entendu des rumeurs affirmant que la succession ne serait pas chose aisée. Un saut jusqu'à Wayrest pourrait s'avérer fructueux. Il paraît qu'il s'agit d'un royaume plein de trésors, le commerce des marchands ayant rendu le pays riche.



Votre navire est passé au large des murs de pierre ancestraux de Wayrest, et le Bjoulsae s'est élargi avant d'aboutir dans la baie d'Iliac. Vous leviez alors les yeux au ciel. A l'ouest: la pénombre la plus totale; des nuages ténébreux cachant complètement le soleil. Vous ne saviez pas quand la tempête arriverait sur vous. Peut-être serait-il plus sage de regagner Wayrest et son port bien protégé. Mais le mouillage à Wayrest n'est pas donné, les marchands pouvant réclamer ce qu'ils veulent aux voyageurs qui fuient les pirates.

Anticlere n'était pas non plus très loin sur la côte, et il devait forcément y avoir des petits villages de pêcheurs où vous pourriez vous arrêter. Difficile de mesurer à quelle distance se trouvait la tempête; peut-être bien qu'elle était encore au-dessus de la mer Abecéenne, et qu'elle se dissiperait avant d'atteindre la baie d'Iliac.

Malheureusement, la pluie commença à tomber quelques kilomètres à l'ouest de l'île de Balfiera. Il fit bientôt trop sombre pour que vous puissiez vous diriger. Mais vous pouviez sentir votre navire, grinçant et craquant à chaque fois qu'une vague déferlait. L'eau elle-même était désormais d'un violet foncé. Votre imagination se remplit aussitôt de fables de créatures monstrueuses qui se cacheraient au fond de la baie d'Iliac: êtres tentaculaires bizarres, femmes au corps d'anguille, poissons mangeurs d'hommes...

Repoussant ces délires fantaisistes, vous vous êtes concentré sur le danger présent. La pluie tombait de ce ciel noir comme un interminable barrage de hallebardes. Le bruit de la pluie se mélangeait au fracas des vagues, aux plaintes de votre bateau, et aux sanglots du vent. Vous deveniez sourd en plus d'être aveugle. Faiblement, vous avez alors tenté de diriger le navire vers ce qui vous semblait être le nord.

Vos dernières pensées furent pour une forme d'un noir d'encre qui s'étendait au-dessus de vous dans le ciel gris; était-ce une falaise ou une partie encore plus sombre de la tempête? Une déferlante vous a alors fait chavirer. En tombant dans l'eau, vous avez vu votre vaisseau qui sombrait comme pour vous suivre, et quelque chose vous cogna le crâne.

Vous avez bien failli y passer, mais votre détermination vous a permis de gagner ce combat contre les flots. L'orage était devenu une tempête surnaturelle, comme si elle était vivante et obéissait à un maître malfaisant. Vous avez alors agrippé avec l'énergie du désespoir un morceau de rocher, et lentement, péniblement, vous avez entamé l'ascension de la falaise. Les vagues s'écrasaient contre le mur de roche, craquelant la falaise. Des rochers, en tombant, devinrent des projectiles mortels. Alors que toute la façade de la falaise menaçait de s'effondrer dans la mer, vous emmenant avec elle, vous avez aperçu une ouverture dans la roche. Vous avez réussi à vous écrouler à l'abri d'une caverne.

Vos yeux commençaient à peine à s'accoutumer quand vous entendirent un bruit fracassant dans votre dos. Pendant un instant, vous avez paniqué: vous étiez enterré vivant! Soudain, vous avez aperçu un tunnel; votre seule issue.



Lignage

Maison de Daggerfall



Année 405 de la troisième Ere.

Maison de Sentinel



Arslan II
né en. 3E 319
mort en. 3E 377

Nulfaga
né en. 3E 336

Lysandus
né en. 3E 314
mort en. 3E 403

Mynisera
né en. 3E 353
mort en. 3E 403

Cameron
né en. 3E 368
mort en. 3E 403

Akorithi
né en. 3E 369

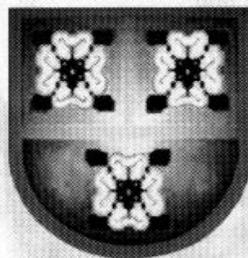
Gothryd
né en. 3E 381

Aubk-i
né en. 3E 386

Greklith
né en. 3e 392

Lhotun
né en. 3E 393

Maison de Wayrest



Carolyna
né en. 3E 368
mort en. 3E 392

Eadwyre
né en. 3E 340

Barenziah
né en. 2E 893

Symmachus
né en. 2E 865
mort en. 3E 391

Elysana
né en. 3E 389

Helseth
né en. 3E 376

Morgiah
né en. 3E 384





Préparation du Jeu

"Seigneur! Nous savons qui nous sommes,
mais pas ce que nous pouvons être."
Hamlet

Options de Démarrage

Quand vous lancez *Daggerfall* pour la première fois, vous avez trois options:



Load Saved Game (*Charger une partie sauvegardée*)

Si vous avez déjà créé un personnage dans le monde de *Daggerfall*, et que vous voulez continuer ses aventures, choisissez cette option. Vous arriverez au menu des parties sauvegardées dans lequel vous choisirez quelle histoire vous voulez reprendre en cours.

Start New Game (*Commencer une nouvelle partie*)

Choisissez cette option si c'est la première fois que vous jouez à *Daggerfall*, ou à chaque fois que vous voulez créer un nouveau personnage et recommencer une partie au début.

Exit (*Quitter*)

Choisissez cette option si vous voulez quitter le jeu et arrêter de courir l'aventure pour l'instant.

Création de Personnage

Un jeu de rôle est basé sur l'incarnation d'un personnage qui vous ressemble, ou qui est à votre opposé (ou entre les deux, à vous de voir). La première partie du jeu consiste donc à créer ce personnage qui sera votre alter ego dans le monde de *Daggerfall*. Certaines personnes aiment passer des heures à considérer toutes les options et à trifouiller les statistiques, tandis que d'autres veulent juste rentrer

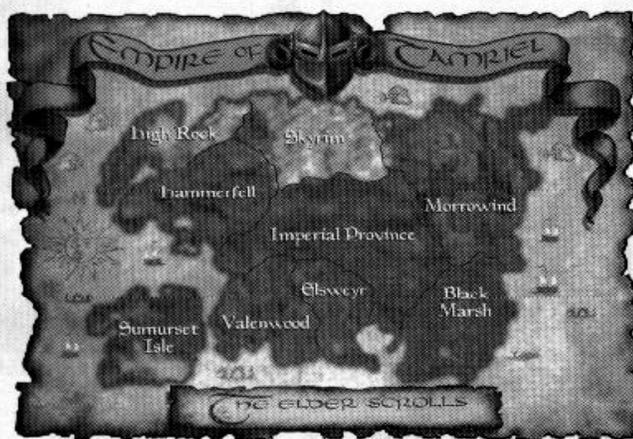


directement dans le jeu le plus rapidement possible et développer leur personnage en cours de route. Ainsi, vous pouvez prendre des raccourcis ou des chemins de traverse lors de la Création d'un Personnage, selon vos goûts et votre humeur.

Choisir un Pays d'Origine

Si vous avez choisi l'option Start New Game, la première chose qui vous sera demandée est de choisir le pays d'origine de votre personnage. Il y a neuf provinces différentes dans Tamriel, et huit d'entre elles sont les pays d'origine de huit races différentes. Quand vous choisissez la province d'origine de votre personnage, vous choisissez en fait la race de votre personnage.

Cliquez sur la province d'origine de votre personnage. La Province Impériale, n'étant le berceau d'aucune race en particulier, ne peut être choisie. Ci-dessous, vous trouverez des informations sur les différentes provinces et les races qui en sont issues:



<i>Province</i>	<i>Race Originnaire</i>	<i>Description de la Race</i>
Skyrim	Nords	Les citoyens de Skyrim sont grands et beaux. Les Nords sont forts, volontaires et résistants, particulièrement au froid, même magique, et ce sont des guerriers redoutables.
Elsweyr	Khajiit	Issus des grands chats du désert, les Khajiits sont des gens agiles, intelligents et résistants. Certains se peignent la face pour ressembler encore plus à leurs ancêtres félins, et la plupart, si on leur en donnait le choix, deviendrait voleurs pour leur grande facilité à escalader les murs.

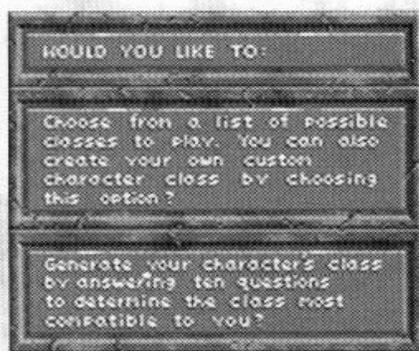


<i>Province</i>	<i>Race Originnaire</i>	<i>Description de la Race</i>
Hammerfell	Redguards	Si il est un peuple de Tamriel conçu naturellement pour combattre, ce sont les Redguards de Hammerfell. A croire qu'ils ont été fait pour ça. Non seulement ils adorent les armes, mais en plus ils sont résistants et rapides.
High Rock	Bretons	Très intelligents et volontaires, les Bretons sont naturellement liés aux arts de la Magicka. Nombre de grands sorciers sont originaires de High Rock, et même le plus humble des Bretons fait montre d'une grande résistance à la puissance destructive de la Magicka.
Black Marsh	Argonians	La population reptile étrange de Black Marsh est particulièrement à l'aise dans l'eau; il n'existe pas d'autre race de Tamriel qui soit capable de nager plus vite ou plus longtemps que les Argonians. Les Argonians sont des gens intelligents, rapides et agiles qui sont souvent magiciens ou voleurs.
Valenwood	Wood Elves	Les elfes sylvestres de Valenwood sont les meilleurs archers de Tamriel. Très rapides et très agiles, naturellement curieux, les elfes sylvestres sont d'excellents voleurs.
Sumurset Isle	High Elves	Les hauts elfes à la peau dorée sont aisément les égaux des Bretons quand il s'agit de la sorcellerie, parce qu'ils sont extrêmement intelligents, dotés d'une forte volonté et qu'ils sont d'une agilité redoutable. Ils sont plus sensibles aux sorts que les Bretons, mais sont par contre naturellement immunisés contre la paralysie.
Morrowind	Dark Elves	Les ténébreux elfes noirs aux yeux de braise originaires de Morrowind sont des gens forts, intelligents et rapides. Ce sont des sorciers et des guerriers légendaires, capables de rivaliser à l'épée avec les Redguards et à l'arc avec les elfes sylvestres.



Après avoir choisi un pays d'origine, on vous demandera de choisir un sexe pour votre personnage, puis sa classe. La classe d'un personnage est l'équivalent de choisir son métier et sa philosophie. C'est le cadre qui est utilisé pour déterminer vos compétences et vos forces, ainsi que ce qui est considéré comme important pour vous. Vous avez le choix parmi dix-huit classes différentes, et si vous voulez personnaliser encore plus votre personnage, vous pouvez créer une classe personnalisée.

Il faut choisir la classe d'un personnage avec beaucoup de soin. Si vous n'êtes pas certain de savoir quelle classe vous correspond le mieux, utilisez l'option de création de personnage suivante.



Choisir sa classe dans une liste de classes possibles

La première option affiche la liste des dix-huit classes de personnage. Cliquez deux fois de suite (double-cliquez) sur l'une d'entre elles pour la choisir.

La dernière ligne du parchemin est l'option de Personnalisation, qui vous permet de créer la classe de personnage que vous voulez. Pour savoir comment créer une classe de personnage personnalisée, référez-vous à la section "Création de Classe Personnalisée" après la section portant sur la création de personnage.

Créer votre personnage en répondant à dix questions

La deuxième option lance une série de dix questions qui permettront de déterminer quelle classe de personnage vous correspond le mieux. Vous pouvez bien sûr choisir de répondre aux questions comme si vous étiez le personnage que vous allez incarner, et pas vous-même directement. Utilisez le résultat comme un guide de conseil. Vous n'êtes pas obligé de choisir cette classe pour jouer si vous n'en avez pas envie.





Classes de Personnage

Thief (*Voleur*):

Le crime paie, soyez-en sûrs. Demandez à n'importe quel voleur. La classe des voleurs est la classe criminelle la plus versatile, capable de tous les procédés malhonnêtes et de toutes les feintes. Pour utiliser les compétences des voleurs, il faut un personnage doté d'une grande agilité, et l'intelligence et la vitesse sont des facteurs également très importants. Un voleur indépendant peut avoir de réels problèmes avec la loi, mais un membre de la Guilde des Voleurs aura plus de chances de s'en sortir. Bien entendu, un voleur est quelqu'un qui cherche précisément à prendre des risques.

Compétences Primaires: Pickpocket, Stealth (Discrétion), Short Blade (Lame Courte).

Compétences Majeures: Backstabbing (Attaque de Dos), Climbing (Escalade), Lockpicking (Crocheter)

Burglar (*Cambrioleur*):

Un bon cambrioleur est capable de déménager un château sans réveiller quiconque. Laissez les jeunes délinquants vulgaires assassiner pour de l'or; le cambrioleur est agile, silencieux et curieux comme un chat. Parfois le défi posé par une serrure supposée inviolable, ou par des gardes toujours en alerte sont suffisants pour les faire trépigner d'impatience. Le plus souvent, l'avidité pure et simple est suffisante. Pour être un cambrioleur digne d'Arsène Lupin, il faut être très agile, très intelligent et très rapide.

Compétences Primaires: Lockpicking (Crocheter), Stealth (Discrétion), Climbing (Escalade)

Compétences Majeures: Mercantile, Dodging (Esquive), Running (Courir)

Assassins:

L'attitude commerciale des assassins est la suivante: nous sommes des marchands dont le commerce est la mort. Doté d'un grand sang-froid, efficace, l'assassin est entraîné à trouver la faille et à tuer pour de l'argent. La Confrérie Noire (Dark Brotherhood) est principalement composée d'assassins, et ne voit pas les assassins indépendants d'un bon oeil. Cela n'empêche pas des assassins solitaires forts, agiles et rapides d'avoir des carrières longues, sanglantes et lucratives.

Compétences Primaires: Critical Striking (Touche Critique), Backstabbing (Attaque de Dos), Stealth (Discrétion)

Compétences Majeures: Short Blade (Lame Courte), Long Blade (Lame Longue), Blunt Weapon (Arme Contondante)

Rogue (*Brigand*):

Entre voleur et guerrier, les brigands n'évitent pas autant le combat que les autres classes de voleurs. Après tout, il est souvent efficace d'écraser quelques têtes pour récupérer de l'or. A cette fin, les brigands sont entraînés à utiliser de nombreux types d'armes en plus d'apprendre quelques compétences de voleur. Un bras puissant est aussi important pour un brigand que des doigts agiles, et savoir courir vite est sans doute ce qui est le plus important. Personne ne sait s'attirer et se tirer des ennuis aussi bien qu'un brigand.

Compétences Primaires: Long Blade (Lame Longue), Climbing (Escalade), Axe (Hache)

Compétences Majeures: Pickpocket, Backstabbing (Attaque de Dos), Streetwise (Connaissance de la rue)



Acrobat (*Acrobate*):

Il est aussi difficile d'attraper ou de toucher un acrobate expérimenté qu'un goutte de mercure. Doté d'une dextérité surhumaine, un acrobate est particulièrement doué pour sauter, escalader, esquiver, courir et faire des culbutes. Cela n'a donc rien d'étonnant à ce que les caractéristiques les plus importantes d'un acrobate soient l'agilité et la vitesse.

Compétences Primaires: Jumping (Sauter), Dodging (Esquive), Running (Courir)

Compétences Majeures: Climbing (Escalader), Hand-to-hand (Corps à corps), Stealth (Discrétion)

Bard (*Barde*):

Le barde est généralement celui que l'on voit dans les tavernes est habituellement un troubadour itinérant, qui raconte des histoires, danse, chante... Certains sont devenus des maîtres de ces diverses compétences, et ont choisi de suivre un autre chemin que celui de la scène. Le barde est considéré comme un "homme à tout faire", car en plus des traditionnelles compétences des voleurs, il est entraîné à l'utilisation des arcanes magiques et doté de compétences sociales. Un barde doit être agile et intelligent.

Compétences Primaires: Streetwise (Connaissance de la rue), Etiquette, Pickpocket

Compétences Majeures: Stealth (Discrétion), Backstabbing (Attaque de Dos), Critical Striking (Touche Critique)

Warrior (*Guerrier*):

Dans un sens, la classe des guerriers est celle à laquelle on compare toutes les autres en termes de puissance et de versatilité. Comme son nom l'indique, le guerrier est dans son élément lors des combats physiques. Ce sont des combattants parfaitement entraînés, capable d'utiliser toutes les armes, toutes les armures et tous les boucliers. La force et l'endurance sont deux des caractéristiques principales des guerriers, bien que l'agilité soit également un facteur important lors des combats.

Compétences Primaires: Axe (Hache), Long Blade (Lame Longue), Blunt Weapon (Arme Contondante)

Compétences Majeures: Hand-to-Hand (Corps à Corps), Archery (Archer), Short Blade (Lame Courte)

Knight (*Chevalier*):

Les chevaliers sont l'élite des guerriers, mais ils ne s'occupent pas que de combattre. Ce sont des hommes et des femmes d'honneur et de haute naissance, la force de la chevalerie dans un pays sauvage. Comme les guerriers, les chevaliers doivent être forts et endurants, mais s'appuient également sur leur personnalité lorsqu'ils sont en société.

Compétences Primaires: Long Blade (Lame Longue), Etiquette, Blunt Weapon (Arme Contondante)

Compétences Majeures: Axe (Hache), Archery (Archer), Short Blade (Lame Courte)





Ranger:

Bien que la civilisation prenne peu à peu le pas sur la nature sauvage, les guerriers sylvains de Tamriel, les rangers, ne craignent personne dans leur élément: la forêt. Les rangers sont loin d'être des sauvages. Ce sont des combattants et des combattantes dotés d'une grande faculté d'adaptation, parfois gardiens de la forêt, parfois protecteurs des voyageurs. Quel que soit leur objectif personnel, les rangers sont tous très forts et endurants.

Compétences Primaires: Long Blade (Lame Longue), Axe (Hache), Climbing (Escalade)

Compétences Secondaires: Swimming (Nage), Blunt Weapon (Arme Contondante), Critical Striking (Touche Critique)

Archer:

Les archers sont des guerriers spécialisés dans l'utilisation d'un arc. Les guerriers, qui préfèrent le combat au contact, considèrent les attaques à longue distance des archers comme peu honorables. Mais pour les archers, l'efficacité prime. Ils ne peuvent pas se permettre de gaspiller leurs flèches comme un guerrier gaspille ses coups. Une grande force donne plus de puissance aux flèches, mais une grande agilité est encore plus importante pour permettre à l'archer de toucher ses adversaires.

Compétences Primaires: Archery (Archer), Hand-to-Hand (Corps à Corps), Dodging (Esquive)

Compétences Majeures: Axe (Hache), Blunt Weapon (Arme Contondante), Critical Striking (Touche Critique)

Monk (Moine)

Les moines sont de redoutables combattants utilisant les arts martiaux, principalement grâce à leur discipline mentale surhumaine. Leur corps est leur arme, et tout ce qui est armure et bouclier n'est qu'une gêne pour eux. De nombreux moines choisissent même de complètement se passer d'armes conventionnelles, n'utilisant que leurs mains et leurs pieds avec des effets dévastateurs. Les moines doivent avoir de la force, de l'endurance et de la volonté (willpower).

Compétences Primaires: Hand-to-Hand (Corps à Corps), Critical Striking (Touche Critique), Dodging (Esquive)

Compétences Majeures: Swimming (Nage), Medical (Soins), Blunt Weapon (Arme Contondante)

Barbarian (Barbare)

Les véritables guerriers sauvages de Tamriel sont les barbares, qui viennent des terres dévastées où seuls les plus forts et les plus résistants survivent. Si ce ne sont pas des gens très fins en société, ils sont par contre extrêmement efficaces sur le champ de bataille. Les barbares sont très forts et très endurants, et ils bénéficient du plus fort bonus de vie (health) de toutes les classes.

Compétences Primaires: Blunt Weapon (Arme Contondante), Long Blade (Lame Longue), Axe (Hache)

Compétences Secondaires: Hand-to-Hand (Corps à Corps), Short Blade (Lame Courte), Running (Courrir)



Mage (*Magicien*)

Les thaumaturges, les mystiques, les enchanteurs, les illusionnistes: tous les lanceurs de sorts sont, à la base, des magiciens. Les Magiciens passent des années à étudier les six écoles de Magicka, les combinant et les juxtaposant pour créer des effets invraisemblables. L'intelligence est une caractéristique essentielle pour les magiciens, puisque leurs sorts utilisent une réserve de Magicka dépendant de l'intelligence. Il faut également beaucoup de volonté (willpower) pour arriver à suffisamment de concentration et lancer un sort avec succès.

Compétences Primaires: Mysticism (Mysticisme), Alteration (Altération), Thaumaturgy (Thaumaturgie)

Compétences Majeures: Illusion, Destruction, Restoration (Récupération)

Sorcerer (*Sorcier*)

Les sorciers sont un peu comme les magiciens, mais des différences importantes existent. Ils ne régénèrent ainsi pas leurs réserves de Magicka naturellement, mais l'absorbent dans les sorts des autres. La réserve de Magicka qu'ils peuvent accumuler est nettement supérieure à celle des magiciens: en fait, la classe des sorciers est celle qui dispose du plus grand potentiel magique de toutes les classes. Comme leurs cousins magiciens, les sorciers doivent être très intelligents et avoir beaucoup de volonté.

Compétences Primaires: Mysticism (Mysticisme), Alteration (Altération), Thaumaturgy (Thaumaturgie)

Compétences Majeures: Destruction, Restoration (Récupération), Illusion

Healer (*Clerc*)

La classe des clercs est une sous-classe des magiciens spécialisée dans l'Ecole de Récupération. Leurs pouvoirs sont généralement très puissants pour la défense, mais assez faible pour l'attaque. De la même façon que pour toutes les autres classes de magiciens, les Clercs doivent être très intelligents et avoir beaucoup de volonté.

Compétences Primaires: Restoration (Récupération), Medical (Soins), Dodging (Esquive)

Compétences Majeures: Thaumaturgy (Thaumaturgie), Mysticism (Mysticisme), Alteration (Altération)

Battlemage (*Magicien de Combat*)

L'exact opposé du Clerc, c'est le Magicien de Combat, le Battlemage. Son crédo, c'est la destruction. Les sorts offensifs viennent naturellement à l'esprit des battlemages, comme les sorts défensifs le font pour les clercs. Les caractéristiques importantes pour un Battlemage sont l'intelligence et la volonté (willpower).

Compétences Primaires: Destruction, Long Blade (Lame Longue), Short Blade (Lame Courte)

Compétences Majeures: Thaumaturgy (Thaumaturgie), Dodging (Esquive), Mysticism (Mysticisme)





Spellsword

Les spellswords sont les guerriers-mages de Tamriel, une classe puissante capable d'utiliser aussi bien les ressources de la Magicka que les moins exotiques armes conventionnelles. Peu de classes sont aussi versatiles que celle des spellsword. Cette classe nécessite de l'intelligence et de la volonté, mais également de la force et de l'endurance.

Compétences Primaires: Axe (Hache), Long Sword (Epée Longue), Running (Courir)

Compétences Majeures: Destruction, Blunt Weapon (Arme Contondante), Alteration (Altération)

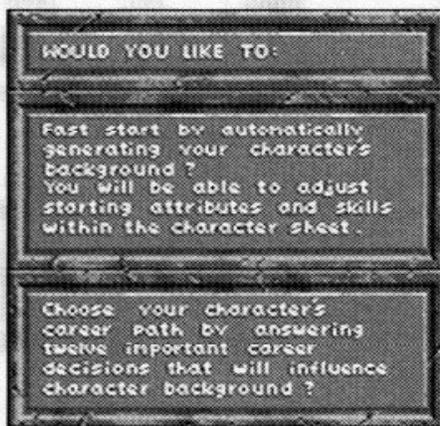
Nightblade

La classe qui est sans doute la plus crainte est celle des Nightblades. Ils possèdent la plupart des compétences et la philosophie des classes de voleurs, combinées à la puissance des magiciens. Naturellement agiles et Discrets, maîtres de l'illusion, les nightblades sont rarement vus, bien que l'on s'aperçoive de leur passage. Les bons nightblades sont dotés d'une grande agilité, ainsi que d'une grande intelligence et de beaucoup de volonté.

Compétences Primaires: Illusion, Stealth (Discretion), Dodging (Esquive)

Compétences Majeures: Thaumaturgy (Thaumaturgie), Pickpocket, Lockpicking (Crocheter)

Créer une Biographie



Après avoir choisi la classe que vous voulez jouer, vous avez la possibilité de vous charger vous-même de la biographie de votre personnage, ou de nous laisser la créer pour vous. Il s'agit là encore d'une question de préférences personnelles. A vous de voir si vous voulez passer un peu plus de temps et vous investir vraiment dans votre personnage, ou partir directement à l'aventure.

Fast Start

Choisissez cette option si vous voulez sauter les douze questions à caractère biographique qui permettent de définir un personnage unique et qui portent sur les talents, l'équipement, les ennemis et les amis... de votre personnage. Le programme répondra alors aléatoirement pour

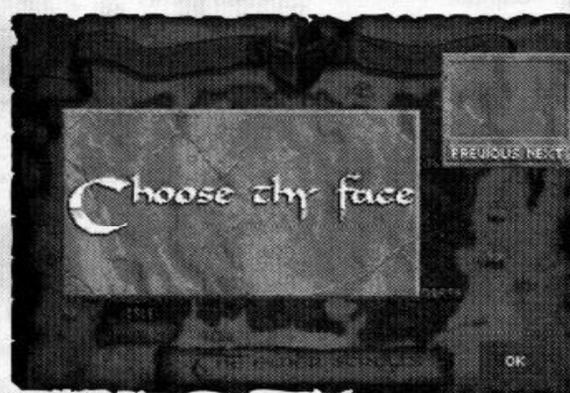


vous à chacune des questions. Votre personnage aura donc une biographie, mais vous n'en serez pas à l'origine.

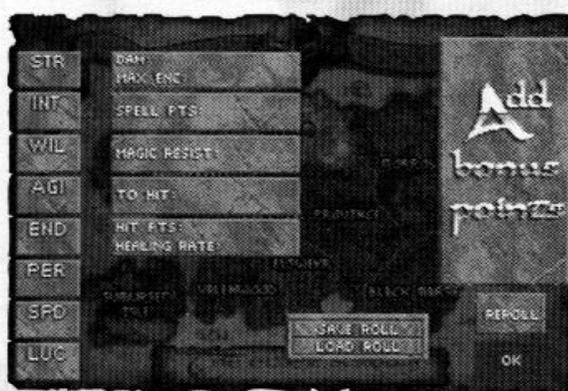
Choisir le Parcours du Personnage

Choisissez cette option si vous voulez décider de la biographie de votre personnage. Vous devrez répondre à une série de questions à choix multiple, et chacune de vos réponses influencera une ou plusieurs des caractéristiques suivantes: niveau des compétences de départ, caractéristiques du personnage, inventaire, réputation, affiliations, compétences spéciales, et faiblesses. Vous pouvez même vous créer des ennemis ou des amis qui pourraient apparaître au cours du jeu.

L'écran suivant vous permet de donner un nom à votre personnage. N'importe quel nom fera l'affaire, du moment qu'il ne fait pas plus de trente et un caractères de long. Cliquez tout simplement sur la boîte en haut de l'écran appelée "Name" et entrez le nom de votre personnage. Cliquez alors sur le bouton OK rouge dans la partie inférieure droite de l'écran.



L'écran suivant affiche vos différentes caractéristiques, en fonction de votre classe, de votre race et de votre passé. Les caractéristiques peuvent aller de 1 à 100, 50 étant le score moyen. Dans la boîte située sur la droite de vos caractéristiques sont indiqués un certain nombre de points bonus, définis aléatoirement.





Vous pouvez utiliser ces points bonus pour augmenter certaines de vos caractéristiques. Cliquez sur la caractéristique à augmenter pour faire venir la boîte des points bonus en face de cette caractéristique. En cliquant sur la flèche qui monte, vous transférez des points de la boîte de points bonus à la caractéristique, et la flèche qui va vers le bas vous permet de retirer des points bonus que vous aviez attribués. Vous devez utiliser tous vos points bonus avant de cliquer sur OK et de passer à l'écran suivant, le dernier de la création des personnages.

<i>Caractéristique</i>	<i>Description</i>	<i>Modificateur</i>
Strength (<i>force</i>) (STR)	La force définit les dommages que vous infligez au combat, et est un des facteurs utilisés pour les compétences liées à la force.	Damage(bonus aux dégats) : Bonus ajouté aux dommages que vous infligez lors d'une touche au combat. Plus la valeur est élevée, plus vous faites de dommages.
Intelligence (INT)	L'intelligence affecte directement la réserve de Magicka que vous pouvez accumuler pour lancer des sorts, et elle est un facteur dans le calcul des compétences liées à l'intelligence.	Spell Points(Points de magie) : La réserve de Magicka dont vous disposez pour lancer des sorts. La plupart des classes disposent d'une réserve maximale équivalent à la moitié de l'intelligence du personnage; certaines classes disposent d'une réserve trois fois supérieure à l'intelligence du personnage.
Willpower (<i>volonté</i>) (WIL)	La volonté affecte directement votre capacité à lancer des sorts avec succès et à résister aux sorts qui vous sont lancés.	Magic Defense(Résistance à la magie) : La pénalité ou le bonus que vous recevez lorsque vous tentez de résister aux sorts adverses.
Agility (<i>agilité</i>) (AGI)	L'agilité affecte directement les chances que vous avez de toucher un ennemi avec une arme ou un sort, et également vos chances d'esquiver les coups.	To Hit: Le bonus ou le malus qui est ajouté ou soustrait à vos chances de toucher un adversaire. To Defend: Le bonus ou le malus qui est soustrait ou ajouté à votre classe d'armure en fonction de votre agilité.
Speed (<i>vitesse</i>) (SPD)	La vitesse affecte le taux de déplacement et les compétences liées à la vitesse.	Aucun



<i>Caractéristique</i>	<i>Description</i>	<i>Modificateur</i>
Endurance (END)	L'endurance affecte directement le nombre de points de vie et la vitesse à laquelle vous les récupérez, c'est un facteur utilisé pour la résistance aux poisons, aux sorts et à la fatigue.	Health (Vie) : Ce chiffre est ajouté à votre nombre de points de vie à chaque fois que vous montez de niveau. Heal Mod (Récupération) Modificateur de la vie que vous récupérez pour chaque heure de repos.
Personality (Personnalité)	La personnalité affecte directement les réactions des autres vis-à-vis de vous, vos chances de les impressionner lors d'une conversation et c'est un facteur pour les compétences liées à la personnalité.	Aucun
Luck (Chance) (LUC)	La chance a un léger effet sur pratiquement toutes les actions que vous engagez, qu'il s'agisse de tirer une flèche ou de rôtir un subalterne de la guilde des voleurs.	Aucun

Reroll (Relancer)

Si vous n'êtes pas satisfait de la répartition des points dans les caractéristiques de votre personnage, vous pouvez relancer les dés autant de fois que vous le voulez.

Save Roll (Conserver Tirage)

Si vous êtes raisonnablement satisfait de la façon dont vos points sont attribués, mais que vous voulez tenter votre chance en lançant les dés, vous pouvez cliquer sur Save Roll avant de relancer les dés. Les caractéristiques actuelles seront enregistrées et vous pourrez les récupérer si vous n'arrivez pas à faire mieux. Si vous avez fait un Save Roll, et que vous cliquez de nouveau sur Save Roll, le nouveau tirage sera enregistré à la place de l'ancien. Faites attention.

Load Roll (Rappeler Tirage)

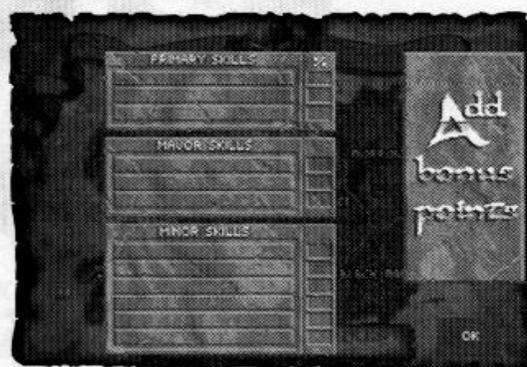
Si vous aviez conservé un tirage précédent, vous pouvez cliquer sur Load Roll pour le récupérer.





Description des Compétences

Après avoir peaufiné vos caractéristiques, il vous faut faire la même chose avec vos compétences primaires, majeures et mineures. Chaque compétence dépend d'une caractéristique qui sert de limite à vos compétences, et qui est utilisée dans certains calculs quand la compétence est utilisée. Vous trouverez ci-après la description de toutes les compétences de *Daggerfall*:



Compétence	Caractéristique Dirigeante	Description
Alteration (<i>Altération</i>)	WIL	L'Ecole d'altération est l'une des six routes de l'art magique. Cette école s'intéresse aux possibilités de la Magicka de transformer, parfois radicalement, la structure et la composition des objets. A la différence de l'Ecole de l'illusion, l'altération transforme vraiment les objets, et ne fait pas que semblant de le faire. Slowfalling (chute de plume) et Shield (bouclier) sont deux sorts de base de l'école d'altération. Acheter, créer et lancer des sorts d'altération est moins coûteux pour les magiciens de cette école.
Archery (<i>Archer</i>)	AGI	Les personnages compétents en tant qu'archer sont d'une précision mortelle à l'arc. C'est la compétence qui est contrôlée à chaque fois que vous tirez une flèche.
Axe (<i>Hache</i>)	STR	Les personnages dotés d'une grande compétence avec les haches sont ceux qui ont le plus de chances de toucher une cible avec des armes du type de la hache.



<i>Compétence</i>	<i>Caractéristique Dirigeante</i>	<i>Description</i>
Backstabbing <i>(Attaque de Dos)</i>	AGI	Pas très élégant, mais terriblement efficace, c'est la compétence qui est utilisée à chaque fois que vous attaquez une cible dans le dos. Si le coup porte, vous ferez trois fois plus de dégâts que normalement. Passer dans le dos d'une cible qui vous a repéré est cependant particulièrement difficile.
Blunt Weapon <i>(Arme Contondante)</i>	STR	Cette compétence est contrôlée à chaque fois que vous essayez d'attaquer une cible avec une arme contondante (une masse ou un bâton, par exemple). Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chances de toucher et plus vous ferez de dégâts avec une arme contondante.
Climbing <i>(Escalade)</i>	STR	Cette compétence est automatiquement utilisée quand vous essayez d'escalader une paroi. Si vous glissez, votre compétence d'escalade est réutilisée jusqu'à ce que vous retrouviez une prise. Les cambrioleurs et les aventuriers en mal de donjon devraient prendre le temps d'améliorer cette compétence.
Critical Striking <i>(Touche Critique)</i>	AGI	Un personnage doté d'un fort potentiel dans cette compétence sait comment infliger le maximum de dommages à sa cible. Cela ne veut pas dire qu'il la touchera plus facilement, mais que s'il réussit, c'est une véritable avalanche de dommages que subira la cible. Les Assassins et les autres prédateurs du même type adorent cette compétence.
Destruction	WIL	L'Ecole de Destruction est l'une des six routes des arcanes magiques. Cette école s'intéresse uniquement aux effets destructeurs de la Magicka, évidents lorsque des sorts tels que Fireball (boule de feu) ou Acidic Field (Champ d'Acide) sont lancés. Il est moins coûteux pour un magicien de cette école d'acheter, de créer ou de lancer des sorts dont l'objectif est de blesser ou de détruire une cible.
Dodging <i>(Esquive)</i>	SPD	Avant que quelqu'un ne vous touche, que ce soit avec un sort, une flèche ou la pointe d'une épée, votre compétence d'esquive essaiera automatiquement de vous faire éviter le coup. Avoir des sorts Shield (bouclier) et une bonne armure, c'est bien, mais esquiver le coup, c'est mieux.



<i>Compétence</i>	<i>Caractéristique Dirigeante</i>	<i>Description</i>
Etiquette	PER	Les personnages disposant de la compétence étiquette sont charmeurs, maniérés, astucieux et respectueux; les chéris de la haute société. Les nobles et les marchands seront charmés par cette compétence, et seront plus enclins à faire de vous leur champion. Si vous utilisez l'option Polite (Poli) lors d'un dialogue, vous utiliserez automatiquement cette compétence.
Hand-to-Hand <i>(Corps à Corps)</i>	AGI	Les champions des arts martiaux sont doués dans cette compétence, qui leur permet de faire beaucoup de dommages à pieds et mains nus.
Illusion	WIL	L'Ecole de l'illusion est une des six routes des arcanes magiques. Elle s'intéresse aux capacités de la Magicka de camoufler, illuminer ou obscurcir un objet sans en transformer la structure. Invisibility (invisibilité) et Light (lumière) en sont deux exemples. Il est moins coûteux pour un magicien de cette école d'acheter, de créer ou de lancer un sort d'illusion
Jumping <i>(Saut)</i>	STR	Plus un personnage est doué dans cette compétence, plus il peut sauter loin et haut. Vous utilisez cette compétence dès que vous appuyez sur la touche de saut ou que vous appuyez sur le bouton droit de la souris sans appuyer sur le bouton gauche.
Langages <i>(Langues)</i>	INT	Vous pouvez faire la paix avec certains monstres sans avoir à en venir aux mains. Cependant, le personnage doit parler le même langage que la créature. Vous pouvez apprendre les langages suivants: Centaurian, Daedric, Dragon, Giantish, Harpy, Impish, Nymph, Orcish, Spriggan.
Lockpicking <i>(Crocheter)</i>	AGI	C'est la compétence utilisée pour essayer d'ouvrir un coffre ou une serrure.
Long Blade <i>(Lame Longue)</i>	STR	C'est la compétence utilisée pour les personnages se battant avec une épée à lame longue (claymore, longsword, katana...).



<i>Compétence</i>	<i>Caractéristique Dirigeante</i>	<i>Description</i>
Medical <i>(Soins)</i>	INT	Les personnages doués dans cette compétence peuvent émettre un diagnostic et traiter les plaies et les maladies rapidement et efficacement. Cette compétence est utilisée automatiquement quand vous vous reposez. Vous récupérez donc plus de points de vie lorsque vous dormez (rest).
Mercantile	PER	Quand vous essayez de discuter le bout de gras avec les marchands pour payer moins cher ou pour connaître la vraie valeur d'un objet, c'est cette compétence qui est automatiquement utilisée.
Mysticism <i>(Mysticisme)</i>	WIL	Il s'agit là encore d'une des six écoles de magie. Elle se préoccupe des arcanes de la Magicka et des "accidents" qui en résultent pour en tirer toute une variété de sorts. Les forces manipulées par le mysticisme étant dangereuses et inconnues, les effets des sorts sont très spécifiques. On y trouve, parmi tant d'autres, Far Silence (silence lointain) et Soul Trap (Piège de l'Esprit). Il est moins coûteux pour un magicien de cette école d'acheter, de créer ou de lancer un sort de mysticisme.
Pickpocketing <i>(pickpocket)</i>	AGI	Dès que vous essayez de piquer une bourse ou de dérober un objet chez un marchand, c'est cette compétence qui est utilisée. Evidemment, plus cette compétence est poussée, moins vous risquez de vous faire prendre.
Restoration <i>(Récupération)</i>	WIL	Une des six écoles de magie. Elle est dévoué aux pouvoirs de réparation et d'apaisement de la Magicka, comme Cure Poison (Guérison du poison) et Troll's Blood (sang de troll). Il coûte moins cher à un magicien de cette école d'acheter, de créer ou de lancer un sort destiné à guérir.
Running <i>(Courir)</i>	SPD	Vous pouvez avancer plus vite en appuyant sur la touche Courir tout en avançant. Plus cette compétence est élevée, plus vous irez vite.
Short Blade <i>(Lame Courte)</i>	STR	Cette compétence est utilisée pour toucher et faire des dégâts avec les armes à lames courtes, comme les dagues ou les épées courtes.



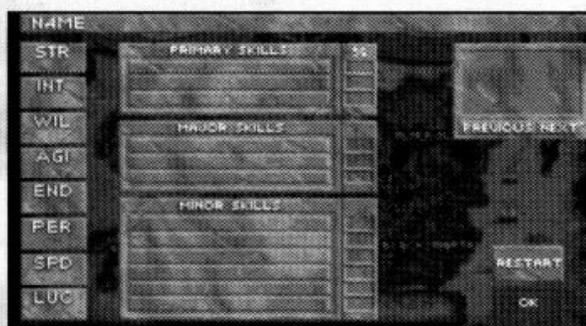
<i>Compétence</i>	<i>Caractéristique Dirigeante</i>	<i>Description</i>
Stealth <i>(Discrétion)</i>	AGI	Quand vous approchez de créatures au maximum à la moitié de votre vitesse, votre compétence Discrétion est utilisée pour savoir si elle vous repère. D'autres facteurs sont pris en compte, comme la taille prise par vos vêtements, la luminosité et les caractéristiques de perception de la créature. Si vous êtes suffisamment discret, elle ne vous verra pas approcher.
Streetwise <i>(Connaissance de la rue)</i>	PER	Les personnages doués dans cette compétence connaissent l'argot des rues et ses traditions. Les paysans et les gens des basses couches de la société ont tendance à être plus aimables avec les gens qui adoptent leur style. Utilisez le ton Blunt lors des dialogues pour utiliser cette compétence.
Swimming <i>(Nage)</i>	END	Plus cette compétence est élevée, plus vous êtes à votre aise dans l'eau. Vous nagez plus vite et plus longtemps. Cela vous permet également de retenir plus longtemps votre souffle. Les Argonians ont un avantage naturel dans cette compétence, mais peuvent quand même l'améliorer.
Thaumaturgy <i>(Thaumaturgie)</i>	WIL	Une des écoles de magie. Cette école se concentre sur la manipulation de forces connues et des objets dans les limites de leurs lois naturelles. On y trouve les sorts de Lévitiation et de Détection. On ne peut pas changer indéfiniment l'apparence ou la structure d'une force ou d'un objet avec un sort de Thaumaturgie. Il est moins onéreux pour un magicien de cette école d'acheter, de créer ou de lancer un sort d'altération.
		



Les Compétences Primaires sont les plus importantes: ce sont celles que vous utiliserez le plus souvent, celles dans lesquelles vous excellez, et celles que vous pourrez améliorer le plus facilement. Viennent ensuite les Compétences Majeures, puis les Compétences Mineures. Après vos compétences mineures, il y a toutes les autres compétences, celles qui ne sont pas considérées importantes pour votre classe. Ce sont les Compétences Diverses (Miscellaneous skills).

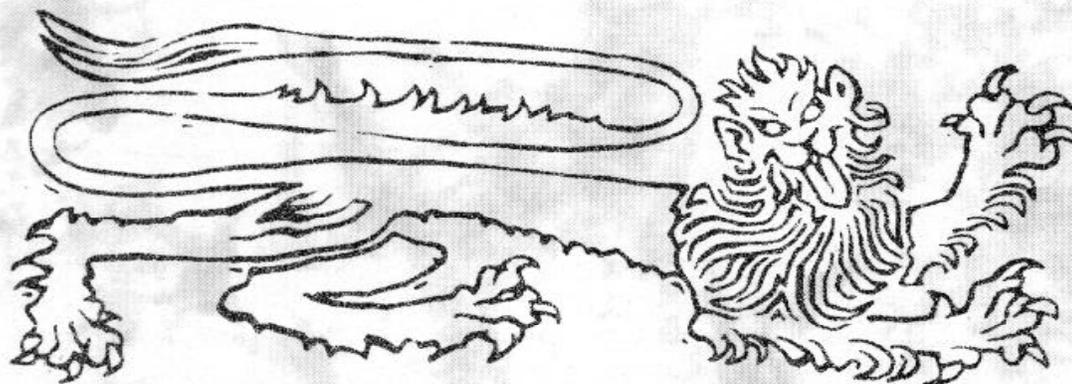
Si vous le désirez, vous pouvez au cours du jeu améliorer vos compétences et devenir un expert dans une compétence au départ diverse. Cela ne sera cependant jamais aussi facile que d'améliorer vos compétences primaires, majeures et même mineures.

Comme dans le menu précédent, cliquez sur la compétence à laquelle vous voulez donner des points bonus. Utilisez les flèches droite et gauche de la boîte des points bonus pour les distribuer. Une fois les points donnés, cliquez sur le OK rouge.



L'écran final de la création d'un personnage est votre dernière chance de changer quoi que ce soit à votre personnage. Vérifiez bien vos caractéristiques et vos compétences. Si vous estimez que vous avez des modifications à apporter, cliquez sur le bouton Restart pour relancer la création d'un personnage.

Sinon, cliquez sur le OK rouge qui est dans la partie inférieure droite de l'écran et commencez votre voyage à la découverte de *Daggerfall*.





Option de la Création de Personnage: Classe Personnalisée

Si vous voulez créer un personnage de toute pièce, n'hésitez pas à utiliser le créateur de classe personnalisée. Vous pouvez le faire en choisissant "Custom", la dernière "Class" qui soit listée.

Name (*Nom*)

Toute classe doit avoir un nom. **Rappelez-vous qu'il s'agit du nom de la classe, pas celui du personnage**, et qu'il doit être au maximum de trente et un caractères.

Par exemple:

Je veux jouer un espion dans Daggerfall, je clique donc sur la ligne marquée "Class Name" et je tape "Espion"

STR, INT, WIL, AGI, SPD, END, PER, LUC

Toute classe a des points forts et des points faibles. Ajustez les caractéristiques minimum pour cette classe en augmentant les caractéristiques importantes et en abaissant les moins importantes.

Vous ne pouvez pas ajouter plus de points que vous n'en enlevez. Rappelez-vous qu'il s'agit des caractéristiques minimum pour qu'un personnage puisse appartenir à cette classe, pas celle du personnage en lui-même. Ainsi, bien qu'elles influencent les caractéristiques de votre personnage, elles ne seront pas celles de votre personnage.

Par exemple:

Les Espions ont besoin de plus de scores en personnalité, pour charmer et tromper, je clique donc sur PER et je rajoute 15 points. Il faut donc au moins 65 en PER pour être un espion. Ils ont également besoin de beaucoup de volonté pour supporter la torture, je rajoute donc 5 points à WIL. Je dois maintenant enlever 20 points aux autres caractéristiques.

Les espions font plus appel à leur intelligence qu'à la force brute, je retire donc 7 points de la caractéristique STR. Parce que je ne veux pas en faire en lanceur de sort, je retire 10 points de l'INT. Les autres caractéristiques: agilité, vitesse, endurance et chance sont presque aussi importantes pour un espion que la personnalité et la volonté. J'enlève donc à regret 5 points de la chance, et je décide de jouer contre le sort.

Compétences Primaires, Majeures et Mineures.

Cliquez sur une case vide pour faire apparaître une liste des compétences disponibles dans *Daggerfall*. Faites défiler la liste et double-cliquez sur la compétence que vous voulez mettre dans cette case. Ne laissez aucune case vide.

Prenez votre temps quand vous choisissez une compétence. Une classe est définie plus par les compétences qu'elle autorise que par autre chose choisissez donc avec sagesse. Si vous n'êtes pas certain de la définition d'une compétence, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour en avoir une description. Si vous n'êtes toujours pas convaincu, jetez un oeil à la section Compétences de ce manuel.



Rappelez-vous que les compétences que vous ne choisissez pas seront toujours utilisables par votre personnage dans la rubrique Compétences Diverses. Elles seront simplement plus difficiles à améliorer que vos autres compétences.

Par exemple:

J'ai d'abord choisi Backstabbing (Attaque de dos), Stealth (Discrétion) et Climbing (Escalade) comme compétences primaires pour mon espion. Etiquette, Streetwise (Connaissance de la Rue) et Dodging (Esquive) sont pratiquement aussi importants à mon avis, elles seront donc les compétences Majeures. Enfin, j'ai choisi Critical Striking (Touche critique), Lockpicking (Crocheter), Pickpocketing (Pickpocket), Short Blade (Lame courte), Long Blade (Lame longue) et Archery en compétences Mineures. Certaines des autres compétences pourraient être utiles, mais je sais que j'aurai besoin de celles-là.

Nombre maximum de points de vie par niveau

Ajoutez ou enlevez des points à la valeur de base (8) pour augmenter ou diminuer l'augmentation des points de vie gagné par niveau supplémentaire. Notez qu'augmenter le nombre de points de vie qu'il peut gagner rendra plus difficile le passage au niveau suivant. La dague sur le tableau Skill Advancement for Class (Augmentation de Compétence de la Classe) indique la difficulté relative de la progression dans les niveaux.

Pour vous permettre de vous situer, les guerriers sont la référence, la dague étant alors au milieu du tableau. Les magiciens progressent plus lentement, la dague apparaissant plus haut. Les voleurs progressent plus vite, la dague étant plus bas.

Note Importante: Un nombre maximum de points de vie par niveau de 12 indique que quand le personnage monte d'un niveau d'expérience, il gagnera de 1 à 12 points de vie. Cela ne veut pas dire qu'il gagnera automatiquement 12 points de vie par niveau.

Par exemple:

Les espions évitent le combat, donc pour les faire progresser plus vite, je diminue le nombre maximum de points de vie gagnés par niveau de 8 à 6.

Aide

Choisissez cette option si vous voulez une aide en ligne sur le système de création de personnage. Vous aurez accès à une liste de sujets d'aide: général, skills (compétences), class name (nom de classe), health points per level (points de vie max par niveau), special advantages (avantages spéciaux), special disadvantages (désavantages spéciaux) et edit reputation (modifier la réputation).

Edit Special Advantages (Modifier les avantages spéciaux)

Choisissez cette option pour donner à votre classe de personnage des compétences spécifiques, ces petits plus, comme la régénération rapide des barbares, ou la capacité des sorciers à absorber la Magicka des sorts lancés contre eux. Ajouter ces avantages augmente la difficulté que vous aurez à monter de niveau. Certains plus que d'autres d'ailleurs. Les définitions des avantages spéciaux:



<i>Classe d'AS</i>	<i>Définition</i>
Resistance to (Résistance à) <i>< Agent Nocif ></i>	<p>Les Classes de personnages qui possèdent la Résistance sont capables de résister à la paralysie, à la Magicka pure, au poison, au feu, au froid (frost), aux chocs ou aux maladies (disease).</p> <p>Si vous décidez d'être résistant dans la lumière ou dans la pénombre, vous ne pourrez résister que dans ces conditions de luminosité. La Résistance générale vous protège tout le temps, mais il vous sera plus difficile de monter de niveau qu'avec une résistance dans une luminosité spécifique.</p>
Immunity to (Immunité à) <i>< Agent Nocif ></i>	<p>Les Classes de personnages qui possèdent l'Immunité peuvent éviter les effets de la paralysie, de la Magicka, du poison, de feu, du froid, des chocs ou des maladies.</p> <p>Si vous décidez d'être immunisé dans la lumière ou dans la pénombre, vous ne pourrez en bénéficier que dans ces conditions de luminosité. L'immunité générale vous protège tout le temps, mais il vous sera plus difficile de monter de niveau qu'avec une immunité dans une luminosité spécifique.</p>
Spell Absorption (Absorption de Sort) <i>General (Générale)</i> <i>In Light</i> <i>(Dans la Lumière)</i> <i>In Darkness</i> <i>(Dans la Pénombre)</i>	<p>Les Classes de personnages qui possèdent l'Absorption de Sort ont une chance égale à leur INT + WIL / 2 d'absorber automatiquement la Magicka de tout sort qui leur est lancé dessus et de l'ajouter à leur propre réserve de magicka.</p> <p>Si vous décidez d'absorber les sorts dans la lumière ou dans la pénombre, vous ne pourrez en bénéficier que dans ces conditions de luminosité. L'absorption générale de sort vous permet d'utiliser cet avantage tout le temps, mais il vous sera plus difficile de monter de niveau qu'avec une absorption dans une luminosité spécifique.</p>
Rapid Healing (Guérison Rapide) <i>Générale</i> <i>Dans la Lumière</i> <i>Dans la Pénombre</i>	<p>Les Classes de personnages qui possèdent la Guérison Rapide récupèrent plus rapidement leurs points de vie lorsqu'ils dorment.</p> <p>Si vous décidez de guérir dans la lumière ou dans la pénombre, vous ne pourrez en bénéficier que dans ces conditions de luminosité. La guérison générale vous permet d'utiliser cet avantage tout le temps, mais il vous sera plus difficile de monter de niveau qu'avec une guérison dans une luminosité spécifique.</p>
Regenerate Health (Régénération de Points de Vie) <i>Générale</i> <i>Dans la Lumière</i> <i>Dans la Pénombre</i> <i>Immersed in Water</i> <i>(Dans l'Eau)</i>	<p>Les Classes de personnages qui possèdent la Régénération de Points de Vie récupèrent des points de vie sans même avoir besoin de dormir.</p> <p>Si vous décidez de régénérer dans la lumière, dans la pénombre ou dans l'eau, vous ne pourrez en bénéficier que dans ces conditions de luminosité. La régénération générale vous permet d'utiliser cet avantage tout le temps, mais il vous sera plus difficile de monter de niveau qu'avec une absorption dans une luminosité spécifique, ou nécessitant la présence d'eau.</p>
Bonus to Hit (Bonus pour Toucher) <i>Undead (Morts - Vivants)</i> <i>Daedra</i> <i>Humanoids</i> <i>(de Forme Humaine)</i> <i>Animals (Animaux)</i>	<p>Les Classes de Personnages qui possèdent un bonus pour toucher sont plus efficaces contre certains types d'ennemis, leurs coups touchant plus souvent et faisant plus de dégâts.</p>



<i>Classe d'AS</i>	<i>Définition</i>
Athletism (Athlétisme)	Les Classes de personnages qui possèdent l'Athlétisme perdent moins de stamina (énergie) lorsqu'ils courent, nagent, ou ont d'autres activités particulièrement fatigantes.
Increased Magery (Capacité Magique Améliorée) <i>3x INT en points de sorts</i> <i>2x INT en points de sorts</i> <i>1,75x INT en points de sorts</i> <i>1,5x INT en points de sorts</i> <i>1x INT en points de sorts</i>	Les Classes de personnages qui possèdent des Capacités Magiques Améliorées ont des réserves de Magicka plus importantes que les autres classes. En comparaison, la plupart des autres classes disposent d'une réserve de Magicka pour lancer des sorts équivalente à la moitié de la valeur de leur intelligence. Bien entendu, il faut être compétent dans au moins une des écoles de magie pour pouvoir lancer un sort.
Adrenaline Rush (Poussée d'Adrénaline)	Les Classes de personnages qui possèdent la Poussée d'Adrénaline ont une capacité améliorée au combat quand leur vie ne tient plus qu'à un fil.
Expert In (Expertise En) <i>Short Blade (Lame Courte)</i> <i>Long Blade (Lame Longue)</i> <i>Hand-to-Hand (Corps à Corps)</i> <i>Axe (Hache)</i> <i>Blunt (Arme Contondante)</i> <i>Archery (Tir à l'Arc)</i>	Les Classes de personnages qui possèdent une Expertise dans un type d'arme en particulier font plus de dégâts et frappent plus souvent avec une arme de leur type de prédilection qu'avec les armes des autres types.
Climate Survival (Survie en) <i>Mountain (Montagne)</i> <i>Desert (Désert)</i> <i>Sea (Mer)</i> <i>Forest (Forêt)</i>	Les Classes de personnages qui possèdent une capacité de Survie en terrain difficile sont des experts dans ces types de terrains. Ils peuvent traverser ces types de terrains facilement, sans vraiment risquer de s'y perdre, de rencontrer des monstres indigènes ou de rater les endroits intéressants.

Par exemple:

Je suis tenté par l'Athlétisme et l'Expertise en Lame Courte, mais je me décide finalement pour la Poussée d'Adrénaline. Il n'est pas rare de voir les Espions se retrouver à la limite entre la vie et la mort.

Edit Special Disadvantages (Modifier les Désavantages Spéciaux)

Choisissez cette option pour donner des désavantages spéciaux à votre classe de personnage, comme l'impossibilité de porter une armure pour les voleurs ou celle des sorciers à régénérer leurs réserves de Magicka naturellement.



Pourquoi donner des désavantages à votre classe préférée, modelée amoureusement de vos petites mains? Vous ne le voulez probablement pas, mais ajouter des avantages supplémentaires à une classe rend plus difficile l'accession aux niveaux supérieurs. Plus la dague est haut dans le tableau Skill Advancement for Class, plus il sera difficile de monter de niveau... Vous voudrez peut-être donner des désavantages à votre classe pour la rééquilibrer et permettre à votre personnage de monter plus facilement de niveau.

Les désavantages suivants peuvent être ajoutés:

<i>Classe de DS</i>	<i>Définition</i>
<i>Inability to Regenerate Spell Pts (Incapacité à régénérer les points de sorts) Général Dans la Lumière Dans la Pénombre</i>	<p>La plupart des classes, même celles qui ne lancent pas de sorts, récupèrent les points de sorts utilisés, bien que lentement. Les personnages qui ne récupèrent pas naturellement leurs points de sorts sont sérieusement limités lorsqu'il s'agit de lancer des sorts, mais peuvent récupérer de la Magicka en buvant certaines potions ou grâce aux possibilités d'absorption de sorts.</p> <p>Certains personnages peuvent être incapables de récupérer les points de sorts utilisés seulement si il y a de la lumière ou de la pénombre, et ces désavantages font moins pour faciliter les montées de niveau que l'incapacité générale à récupérer.</p>
<i>Damage (Dégâts subis) From Sunlight (à la lumière du soleil) From Holy Places (dans les Endroits Saints)</i>	<p>Il s'agit d'un désavantage inhabituel. Un personnage qui est blessé par la lumière du soleil ou dans les Endroits Saints aura du mal à avoir une vie normale. Si les dégâts sont légers, ils sont constants, et continueront de grignoter les points de vie du personnage tant qu'il restera à cet endroit. Les Endroits Saints sont les Shrines (Chapelles) et les Temples.</p> <p>Par contre, ce désavantage peut réellement servir aux classes qui autrement pourrait ne jamais monter de niveau. Utilisez ce désavantage avec circonspection.</p>
<i>Phobia (Phobies des) Undead (Morts-vivants) Daedra Humanoïd (Humanoïdes) Animal (Animaux)</i>	<p>Un personnage qui souffre d'une Phobie a terriblement peur de quelque chose, et cette peur peut lui faire perdre une partie de ses moyens quand il se retrouve face à face avec l'objet de sa phobie. Il aura plus de mal à toucher, à infliger des dégâts et à se défendre.</p>
<i>Light-Powered Magery (Magie Blanche) Unable to cast in darkness (Impossible de lancer sort dans la pénombre) Lowered casting in darkness (Capacités limitées dans la pénombre)</i>	<p>Une classe de personnage qui utilise la Magie Blanche risque d'avoir des problèmes pour utiliser sa magie la nuit, dans les donjons ou dans les bâtiments. Un magicien utilisant la magie blanche peut ne pas du tout pouvoir utiliser sa magie la nuit, ou voir ses sorts rater plus souvent ou être moins efficaces.</p>
<i>Darkness-Powered Magery (Magie Noire) Unable to cast in light (Impossible de lancer sort dans la lumière) Lowered casting in light (Capacités limitées dans la lumière)</i>	<p>Une classe de personnage qui utilise la Magie Noire risque d'avoir des problèmes pour utiliser sa magie le jour en terrain découvert. Un magicien utilisant la magie noire peut ne pas du tout pouvoir utiliser sa magie la nuit, ou voir ses sorts rater plus souvent ou être moins efficaces.</p>



<i>Classe d'AS</i>	<i>Définition</i>
Forbidden Weaponry (Type d'Arme Interdit) <i>Lame Courte</i> <i>Lame Longue</i> <i>Hache</i> <i>Arme Contondante</i> <i>Arme de Jet</i> (<i>Missile Weapon</i>)	Avoir l'interdiction d'utiliser un type d'arme signifie simplement que cette classe de personnages ne peut pas utiliser ou s'équiper de ce type d'armes. Le personnage peut les acheter ou les vendre, peut les avoir dans son inventaire, mais ne peut pas les utiliser.
Low Tolerance (Mauvaise Résistance) <i>Paralyse</i> <i>Magicka</i> <i>Poison</i> <i>Feu</i> <i>Froid</i> <i>Choc</i> <i>Maladie</i>	Un personnage qui a une mauvaise résistance à un agent dangereux subit généralement la maximum de dégâts lorsqu'il y est exposé, et peut rarement absorber des sorts ou résister aux effets dont la base est cet agent.
Critical Weakness (Faiblesse Critique) <i>Paralyse</i> <i>Magicka</i> <i>Poison</i> <i>Feu</i> <i>Froid</i> <i>Choc</i> <i>Maladie</i>	Un personnage qui a une faiblesse critique à un agent dangereux a intérêt à l'éviter à tout prix. Il est en effet possible qu'il soit tué simplement s'il est mis en contact avec cet agent, et si ce n'est pas la cas, il en sentira pleinement les effets. C'est un autre des désavantages qu'il vaut mieux réfléchir à deux fois avant de choisir. Cela permettra de monter rapidement de niveau, mais c'est particulièrement dangereux.
Forbidden Armor (Type d'Armure Interdite) <i>Leather (Cuir)</i> <i>Chain (Maille)</i> <i>Plate (de Plaque)</i>	De nombreuses classes ne peuvent pas utiliser d'armures ou sont très restreintes dans leur choix. De la même façon qu'avec les armes interdites, un personnage qui ne peut pas utiliser un type d'armure peut le transporter, l'acheter ou le vendre.
Forbidden Shield (Type de Bouclier Interdit) <i>Buckler (Ecu)</i> <i>Round (Rond)</i> <i>Kite (Moyen)</i> <i>Tower (Grand)</i>	De la même façon qu'avec les armes et les armures, certains personnages sont limités dans le choix de leurs boucliers, même s'ils peuvent les transporter, les acheter ou les vendre.
Forbidden Materials (Matériaux Interdits) <i>Iron (Fer)</i> <i>Steel (Acier)</i> <i>Silver (Argent)</i> <i>Elven (Elfe)</i> <i>Dwarven (Nain)</i> <i>Orcish (Orc)</i> <i>Mithril</i> <i>Adamantium</i> <i>Ebony (Ebène)</i> <i>Daedric</i>	Les personnages qui ne peuvent pas utiliser un matériau en particulier ne peuvent pas utiliser ou s'équiper avec un objet fabriqué dans ce matériau, qu'il s'agisse d'une arme, d'une armure, d'un bouclier ou de tout autre type d'objet. Il peut en posséder, mais pas les utiliser.



Par exemple:

Puisque mon espion aura la Poussée d'Adrénaline, la dague est nettement montée dans le tableau d'avancement de niveau de la classe. Comme je pense qu'il est important qu'il puisse monter rapidement de niveaux, il faut que je réfléchisse à un désavantage qui pourrait rééquilibrer la balance.

Je pensais restreindre l'utilisation d'armure pour mon espion, mais j'ai finalement changé d'avis. Après tout, j'aurai peut être envie d'en faire un bon gros guerrier un de ces jours. A la place, je décide de l'empêcher de régénérer des points de sorts en général. Bien sûr, il peut toujours être sympa de pouvoir lancer un sort de temps en temps, et de garder cette réserve de points de sort pour le cas où, mais cela ne fait pas vraiment parti du concept de la classe des espions. De plus, en voyant la dague redescendre dans le tableau de progression de la classe, je sais que j'ai pris la bonne décision.

Edit Reputation (Modifier la Réputation)

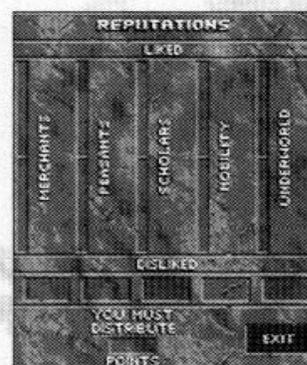
Quand vous cliquez sur le bouton Edit Reputation, vous voyez apparaître le tableau des Réputations. De là, vous pouvez ajuster la réputation de votre classe avec différents groupes de personnages. Vous déterminez en fait les gens qui respectent et apprécient votre classe, et ceux qui ne veulent rien avoir à faire avec vous.

Par défaut, tous les groupes sociaux vous considèrent de la même façon: ils s'en fichent. Pour équilibrer les nouvelles classes, si vous décidez d'être mieux considérés par certains groupes de gens, vous devez abaisser votre réputation dans d'autres groupes sociaux. Il faut qu'à la fin, votre réputation moyenne soit à zéro.

Par exemple:

Les espions sont généralement admirés par les gangsters des basses couches pour leur savoir-faire, j'ajoute donc 5 points à ma réputation dans l'Underworld. Je pensais me rajouter quelques points de réputation pour améliorer mes relations avec la noblesse (Nobility), puisque c'est elle qui emploie le plus souvent les espions, mais décidais finalement de ne pas le faire. Les Nobles respectent peut-être le travail des espions, mais ils n'aiment pas les voir traîner dans leurs cours. En bref, que les deux aspects se contrebalançaient mutuellement. Les Paysans et les Erudits (Peasants et Scholars) n'emploient que rarement les espions, et de toute façon, je n'ai pas besoin d'eux. Il reste donc les Marchands (Merchants). Les Marchands n'ont sans doute rien contre les espions, mais ils sont rares à avoir les moyens de les faire travailler. De plus, parmi nos activités, l'un de nos travaux est d'informer les Nobles pour qu'ils sachent quels marchands les truantent. Cela me semblait être une bonne raison de baisser de 5 points la réputation des espions auprès des Marchands.

Quand vous avez terminé la création de votre classe, cliquez sur le bouton OK rouge qui est dans le coin inférieur droit de l'écran pour continuer la création du personnage, telle qu'elle est décrite précédemment.





Raccourcis



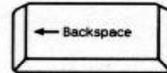
Avancer



Aller vers le bas (en nageant, par lévitation, en escaladant)



Reculer



Livre de Sorts



Tourner à Gauche



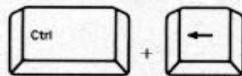
Etat



Tourner à Droite



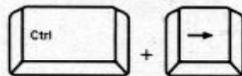
Icônes On/Off



Pas sur la Gauche



Relancer dernier sort



Pas sur la Droite



Sauter



Préparer son Arme



Options



Carnet de Route



Feuille de Personnage



Carte automatique



Inventaire



Carte de Voyage



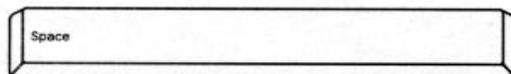
Aller vers le haut (en nageant, par lévitation, en escaladant)



Carnage



Repos



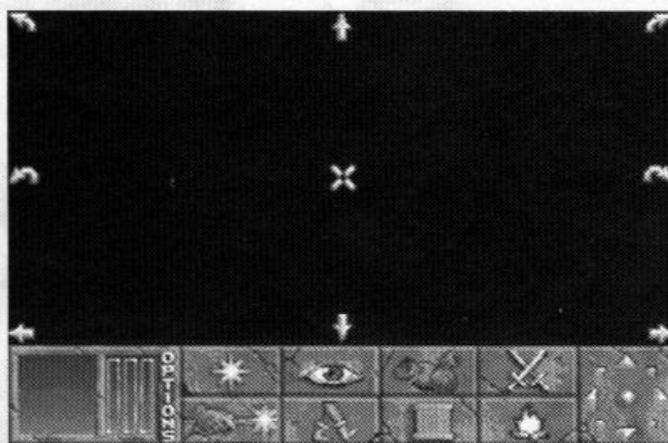
Cliquez sur le centre de l'écran



Je t'en prie, défais ce bouton"
Le Roi Lear

Interface

Souris



Daggerfall dispose d'une interface complètement paramétrable. Vous pouvez choisir quelles touches et quels boutons de la souris auront quels effets.

Il y a même deux approches différentes concernant l'utilisation de la souris.

L'interface par défaut est celle d'Arena. Certaines touches ont changé, donc, même si vous avez joué à Arena, continuez de lire. Ce manuel est fait comme si vous utilisez l'interface par défaut, celle d'Arena.

Interface basée sur le curseur (par défaut)

Quand le curseur de la souris est dans la partie supérieure de l'écran, qui montre le monde de Daggerfall, il a soit la forme d'une flèche, soit d'un X. En appuyant sur le bouton gauche de la souris tandis que le curseur est en forme de flèche, vous faites se déplacer le personnage dans cette direction. Plus la flèche est près du bord de l'écran, plus vous allez rapidement. La compétence Running et la caractéristique Speed (vitesse) de votre personnage détermine sa vitesse maximale de déplacement.



En cliquant sur le bouton gauche de la souris quand le curseur est en forme de X vous interagissez avec ce qui se trouve sous le X. C'est ainsi que votre personnage parle, ouvre des portes, joue les pickpockets, tire sur des leviers, etc. Ce qui se passera précisément dépend du mode dans lequel est votre personnage et du type d'objet qui est sous le curseur.

Si votre arme n'est pas sortie, en cliquant sur le bouton droit, vous activez un objet, même aux endroits dans lesquels le curseur est en forme de flèche. Si votre arme est sortie, appuyez sur le bouton droit vous la fera utiliser. Appuyer simultanément sur le bouton droit et sur la touche Shift activera un objet, même si vous avez une arme à la main.

Pour jeter un regard autour de vous, appuyez sur la touche Alt, et bougez la souris. Quand vous relâchez la touche Alt, votre point de vue restera bloqué. Ce système vous permet de regarder sur la gauche tout en avançant. Pour recentrer votre point de vue, appuyez sur la touche FIN, ou appuyez sur le bouton gauche de la souris en appuyant sur la touche Alt.

Interface basée sur la Vue

L'interface basée sur la vue vous permet d'utiliser la souris pour diriger le regard de votre personnage. Quand vous déplacez la souris sur la gauche, le personnage se tourne vers la gauche. Si vous tirez la souris vers vous, le personnage regardera le ciel. Pour vous déplacer, appuyez sur la touche de direction qui vous intéresse. Par exemple, la touche "flèche vers le haut" du clavier fait avancer le personnage dans la direction à laquelle il fait face. La vitesse est constante, à moins que vous ne vouliez courir ou essayer de vous introduire en douce.

En appuyant sur la barre d'espace, vous interagissez avec ce qui se trouve exactement au milieu de l'écran. C'est ainsi que votre personnage parle, ouvre des portes, joue les pickpockets, tire sur des leviers, etc. Ce qui se passera précisément dépend du mode dans lequel est votre personnage et du type d'objet qui est sous le curseur. Les sorts seront automatiquement lancés au centre de l'écran.

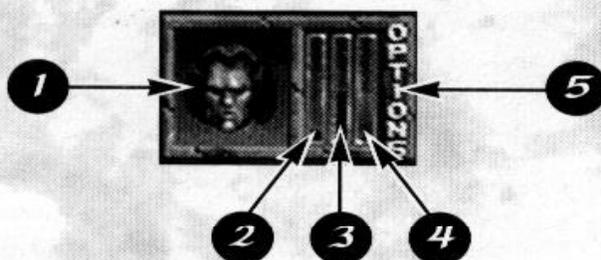
Cette interface fonctionne parfaitement quand le clavier est utilisée pour des fonctions qui n'ont pas trait au mouvement. Appuyez sur la touche Entrée pour bloquer la vue et déplacer le curseur à la souris. C'est le seul moyen d'atteindre les icônes qui sont en bas de l'écran. Cela vous permet également de lancer des sorts sur des cibles qui ne sont pas au centre de l'écran.

L'interface basée sur la vue fait que votre personnage se déplace toujours à la même vitesse. Quand vous voulez vous déplacer moins vite, il y a une touche vous permettant d'essayer de vous faufiler en douce. Elle n'est utilisable que dans ce type d'interface. En appuyant sur cette touche tandis que vous avancez fait se déplacer votre personnage à 40% de sa vitesse maximale.





Les Icônes



- 1) *Portrait du personnage.* Affiche la feuille de personnage. (Touche F5 également)
- 2) *Vie.* Plus la barre verte est élevée, plus vous êtes en bonne santé.
- 3) *Fatigue.* Plus la barre rouge est haute, plus vous êtes reposé.
- 4) *Magicka.* Plus la barre bleue est grande, plus vous avez de points de Magicka de réserve.
- 5) *Options.* Affiche l'écran d'Options. Référez-vous à la section options pour plus de détails. (Touche Echap)

Icône	Raccourci clavier	Description
		<i>Soleil:</i> Affiche votre Livre de sorts. à partir duquel vous lancez vos sorts.
		<i>Bâton:</i> Affiche une liste de vos objets magiques. Dans cette liste, vous pouvez utiliser les objets qui vous équipent et qui peuvent être utilisés.
		<i>Doigts de Fée:</i> Voler
		<i>Main:</i> Attraper ou Utiliser Objet
		<i>Oeil:</i> Regarder
		<i>Bulle:</i> Entamer Conversation

Cliquez sur ce bouton change le type d'interface utilisée dans le jeu (voir Souris). Le mode actif est indiqué.

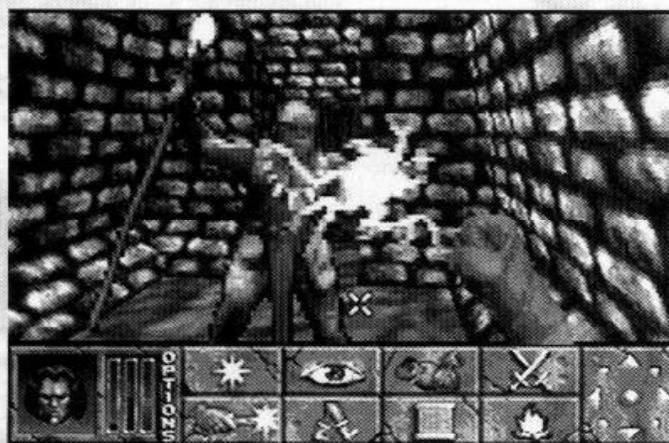


Icon	Key Command	Description
		<p>Jambes: Cette option vous propose quatre choix: chariot, cheval, à pied, sortir. Un personnage qui voyage dans un chariot peut emmener plus d'objets et se fatigue moins vite. Pour pouvoir utiliser quelque chose dans le chariot, il faut le transférer sur vous. Voyager à cheval permet à votre personnage d'aller plus vite et de ne pas trop se fatiguer. Quand votre personnage est dans un chariot ou à cheval, il ne peut pas entrer dans un bâtiment ou un donjon.</p>
		<p>Sacs: Affiche l'inventaire</p>
		<p>Carte: Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour afficher la carte automatique. Cliquez avec le bouton droit pour afficher la carte de voyage.</p>
		<p>Epées Croisées: : Prépare votre arme pour le combat. Si vous n'êtes pas équipé d'une arme, vos poings apparaîtront à l'écran. Note: Si vous vous promenez une arme à la main, ou les poings fermés, les gens n'auront sans doute pas envie de parler avec vous.</p>
		<p>Feu de Camp: Cliquez dessus pour vous reposer. Il est important de se reposer de temps en temps pour récupérer de vos blessures, de la fatigue accumulée et des sorts que vous avez lancés. Faites attention à l'endroit que vous choisissez pour vous reposer: le vagabondage est un crime dans la plupart des villes, et de nombreuses créatures vivant dans les donjons adorent le champion endormi préparé avec une sauce aux champignons...</p>
		<p>Compas: Il s'agit d'un compas traditionnel. En cliquant dessus, vous aurez néanmoins des informations sur le lieux où vous vous trouvez, l'heure et la date.</p>



<i>Objet</i>	<i>Mode</i>	<i>Résultant</i>
Personne	Vol	Tente de faire les poches de la cible, si elle n'est pas trop éloignée.
	Attrape ou Parle	Entame une conversation.
	Regarde	Décrit la personne.
Porte	Vol	Tente de crocheter la serrure, si elle n'est pas trop éloignée.
	Attrape	Ouvre la porte.
	Regarde ou Parle	Permet de savoir si la porte est fermée à clé ou pas.
Trésor, corps, etc	Vol ou Attrape	Permet à votre personnage de prendre les Objets.
	Regarde ou Parle	Décrit les Objets.
Bâtiment	Tous	Décrit le Bâtiment.

Combat



Tôt ou tard, vous aurez à vous battre. C'est la vie... Dans Daggerfall, l'exception, ce sont ceux qui n'ont jamais à se battre!



Le Combat est conçu pour être simple et rapide, rappelez-vous donc ces quelques instructions et ces petits conseils. Si vous vous retrouvez dans un nid de harpies qui vous dépècent, vous aurez envie de savoir quoi faire rapidement.

Avant le Combat

Quand vous vous déplacez dans des zones potentiellement dangereuses, et la plupart des endroits que vous visiterez le sont, assurez-vous d'avoir votre arme favorite à la main. Préparez la en cliquant sur les Epées Croisées ou sur la touche A. Vous aurez cependant du mal à parler au gens si vous avez une arme à la main.

Quand le Combat Commence

Pour frapper avec une arme:

Taillez votre adversaire en pièces en appuyant sur le bouton droit de la souris, et en faisant rouler la souris dans la direction que vous voulez faire suivre à votre coup.

Gardez toujours le doigt sur le bouton droit de la souris et continuez à balancer la souris de droite à gauche, de haut en bas, dans toutes les directions (et gaiement), jusqu'à ce que votre adversaire soit de la bouillie ou qu'un repli stratégique s'impose.

Pour lancer un sort:

Ouvrez votre livre de sorts en appuyant sur la touche Backspace (Effacer)

Lancez un sort en double-cliquant joyeusement sur le sort que vous avez choisi dans votre livre de sorts.

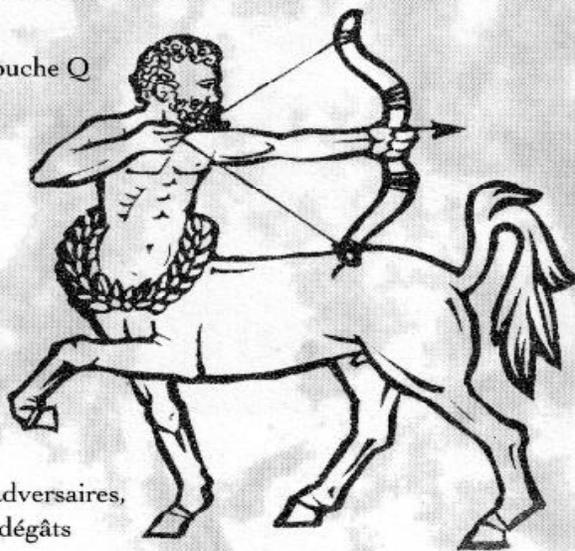
Si le sort est directionnel, comme c'est le cas pour une Fireball (boule de feu, de quoi faire un barbecue), visez la cible avec le X, et cliquez sur le bouton gauche de la souris avec entrain. Si vous êtes dans une interface basée sur la vue, les sorts sont toujours lancés au centre de l'écran.

Pour relancer le même sort, appuyez sur la touche Q avec délectation.

Pour annuler un sort que vous aviez préparé, appuyez sur la touche E, avec regret...

Note Importante sur les compétences de Combat

Il y a un certain nombre de compétences liées au combat, qui vont de l'esquive au tir à l'arc en passant par les frappes dans le dos. *Elles sont toutes activées automatiquement.* Vous essaierez toujours d'esquiver les coups de vos adversaires, de toucher votre ennemi, de lui faire le plus de dégâts possibles. Vous jouez pour de bon.





Note Spéciale sur le Tir à l'Arc

Pour la plupart des armes, "balancer" la souris dans tous les sens devrait permettre de tailler et de taillader efficacement un adversaire à courte portée. Il vous faut par contre viser quand vous voulez décocher une flèche, de la même façon que vous envoyez (avec précision) un sort Fireball (Boule de feu) ou Icebolt (Boule de glace pour faire des sorbets!!!). Quand votre arc est prêt à tirer, il vise l'endroit indiqué par le X. En appuyant sur le bouton droit de la souris, vous décochez la flèche dans cette direction. Dans l'interface basée sur la vue, toutes les flèches visent le centre de l'écran.

Evidemment, vous ne pouvez pas tirer plus de flèches que vous n'en avez, mais vous pourrez récupérer les flèches qui ont touchées une cible vivante (ou même morte, du moment qu'elle est active), en fouillant le corps. Swimming, Climbing, & Levitation:
Vertical Movement

Note spéciale sur les coups portés

Quand vous attaquez un adversaire, il faut se rappeler que la façon dont vous utilisez la souris détermine le type d'attaque que vous allez faire, et que les différences sont grandes en terme de dégâts et en terme de chances de toucher entre les différentes attaques possibles. Référez-vous à la table des attaques pour préparer vos combats, et gardez à l'esprit vos compétences avec l'arme dont vous disposez.

<i>Attaque</i>	<i>Ajustement des Dégâts</i>	<i>Ajustement de la Visée</i>
Sabrer en diagonale	Dégâts accrus	Très difficile de toucher
Tailler horizontalement	Dégâts normaux	Touche normalement
Fendre verticalement	Dégâts très accrus	Très difficile de toucher
Fente en avant	Dégâts faibles	Très facile de toucher

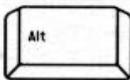


Nager, Escalader, e³ Léviter:

Mouvement Vertical

Dans quelques circonstances exceptionnelles, vous pouvez vous déplacer autrement que dans les quatre directions indiquées par le compas; quand vous plongez dans une nappe d'eau ou que vous lancez un sort de lévitation, vous pouvez également aller vers le haut ou vers le bas.

Il y a bien d'autres types de déplacement possibles. Il est possible de courir, sauter, ou avancer à quatre pattes. Dans l'eau on peut nager à la surface en utilisant les touches de déplacement normales. Pour aller sous l'eau, appuyez sur la touche "Pagedown" (Page bas). Pour refaire surface, appuyez sur "Pageup" (Page haut). Les mêmes touches servent pour la lévitation.

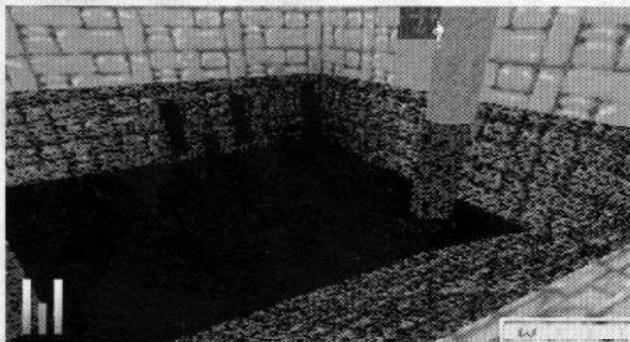
Touche	Description	Mouvement	Description
		<i>Saut</i>	Plus le personnage va vite, plus il saute loin. S'il ne se déplace pas, il sautera vers le haut. Vous pouvez également sauter en appuyant sur le bouton droit de la souris.
		<i>Accroupi</i>	Idéal quand vous voulez visiter un couloir bas de plafond ou pour récupérer des trésors au ras du sol. Votre personnage avancera cependant moins rapidement.
		<i>Courir</i>	Gardez le doigt sur cette touche pour courir. Votre personnage se fatiguera beaucoup plus vite si vous le faites courir.
		<i>Vers le Haut</i>	Utile quand vous lévitez ou que vous nagez.
		<i>Vers le bas</i>	Utile quand vous lévitez ou que vous nagez.
		<i>Se Faufilet/ Regarder</i>	Dans l'interface par défaut, appuyez sur cette touche pour regarder autour de vous. Attention de ne pas rentrer dans un mur en regardant à gauche tandis que vous avancez. Quand vous êtes dans l'interface basée sur la Vue, cette touche vous permet de vous déplacer à 40% de votre vitesse maximale.



Nager

Quand vous plongez dans une nappe d'eau, vous pouvez flotter ou couler, en fonction de votre compétence en natation (Swimming) et de votre niveau d'encombrement. Même le plus grand des nageurs va couler si il est en armure de plaques fabriquée en métal Daedric. Vous n'aurez peut-être pas d'autre choix que de poser vos objets les plus lourds pour éviter la noyade.

Il y a, bien sûr, différents éléments qui rendent la natation plus difficile.

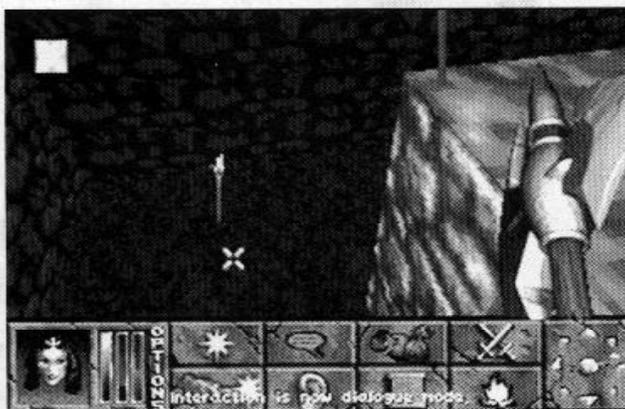


Quand vous êtes sous l'eau, une barre jaune apparaît sur la droite de l'écran. Il s'agit de votre souffle. Presque immédiatement, elle commence à diminuer. Quand vous êtes presque à bout de souffle, la barre vire au rouge. Quand elle disparaît, vous vous êtes noyé.



Escalade

Commencez par aller vous coller à un mur ou à une paroi. Pour commencer à l'escalader, faites comme si vous vouliez traverser le mur. Quelques instants plus tard, vous commencez votre escalade. Continuez à avancer. Vous vous apercevrez que de temps en temps, vous glissez. Cela dépend de votre compétence en Climbing (escalade). Il est possible que vous tombiez jusqu'en bas du mur sans arriver à vous rattraper, et vous blesser. Il faut être équipé d'une corde pour descendre un mur en rappel. Avancez et vous commencerez à descendre tout doucement.

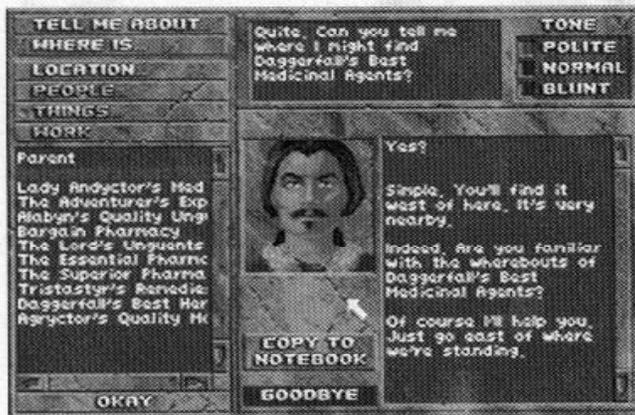


Lévitation

La lévitation peut vous poser les mêmes problèmes que l'escalade. Mais tant que vous voyez l'icône de lévitation dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous ne risquez pas de tomber. Vous pouvez donc relâcher les touches Pageup et Pagedown, même quand vous êtes dans les airs. Quand l'icône commence à clignoter, vous n'avez plus beaucoup de temps en face de vous et il faut soit rejoindre le sol, soit relancer un sort de lévitation.

Dialogue

Le monde de Daggerfall est un monde de combat, de magie, d'exploration. Mais le coeur du jeu, c'est le Dialogue. Il vous permettra d'obtenir des informations, de savoir quelles quêtes accomplir, de vous faire des amis et des ennemis, de donner des informations à d'autres personnages, et plein d'autres choses.



Pour parler à quelqu'un, choisissez l'icône Bulle (il vous faudra peut-être passer par les autres avant), et cliquez sur la personne à qui parler avec le X. Si la personne ne veut pas vous parler, vous en serez prévenu. Si elle accepte de vous parler, vous arriverez au dialogue de menu.



Tell me about / Any news (*Parlez-moi de / Des nouvelles?*)

Tamriel est un monde en mouvement. Les Alliances politiques changent, des nations succombent à la famine et aux maladies, le commerce augmente ou baisse... Le meilleur moyen de se tenir informé, c'est de lire les affiches qui sont placardées à l'entrée des villes, ou de demander "Any news?".

Le bouton Tell Me About (Parlez-moi de) est utilisé en conjonction avec des lieux, des gens ou des choses. Vous pouvez écouter les rumeurs qui courent sur n'importe laquelle des quêtes que vous avez en cours. Parfois, ces informations vous aideront à trouver l'objet de votre quête.

Where is... (*Où se trouve...*)

Choisissez cette question quand vous voulez avoir des informations sur la direction dans laquelle se trouve un lieu précis dans cette zone.

Pour compléter votre question, vous devez choisir si vous cherchez un personne, un objet, un lieu ou un travail (person, thing, location, work). Cliquez sur la catégorie qui correspond, et faites défiler la liste alphabétique jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous intéresse. Cliquez sur son nom.

Choisissez un Ton pour votre commentaire.

Cliquez sur OKAY quand votre question vous satisfait.

Tone (*Ton*)

Polite (*Poli*): Utilisez ce ton pour utiliser votre compétence Etiquette et impressionner votre interlocuteur par votre grâce et votre courtoisie. Certains groupes sociaux vous répondront mieux que d'autres, et si votre compétence n'est pas assez élevée, vous risquez de faire un flop!

Normal: C'est le ton par défaut. Il utilise votre caractéristique de Personnalité. Vos commentaires seront sans aucun doute moins "vivants" que si vous utilisez les tons Polite ou Blunt (Malpoli), et vous ne cherchez pas à impressionner votre interlocuteur. D'un autre côté, vous ne risquez pas non plus de l'offenser. Si votre caractéristique de Personnalité est plus élevée que vos compétences Etiquette et Streetwise (Connaissance de la rue), c'est le ton que vous avez intérêt à utiliser.

Blunt(*Malpoli*): C'est le ton qui se sert de votre compétence Streetwise (Connaissance de la rue), et qui vous fait adopter un langage argotique, vulgaire. Si votre interlocuteur appartient aux basses couches de la société urbaine, il ou elle sera favorablement impressionné. Certains nobles peuvent également trouver ce ton charmant, si vous le faites avec conviction. Si vous ne vous en sortez pas suffisamment bien, par contre, vous risquez d'offenser votre interlocuteur, ou vous passerez pour un idiot...

Copy Comment to Notebook (*Copier commentaires sur carnet*)

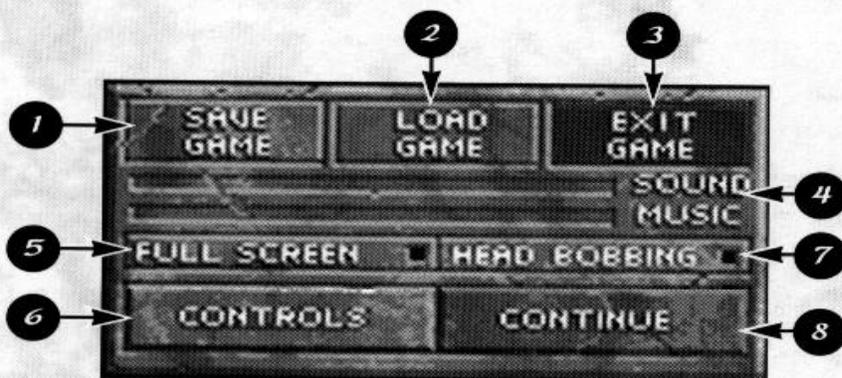
Cliquez sur ce bouton pour copier un commentaire sur votre carnet. Seul le commentaire du PNJ (personnage non joueur) sera noté, sous le format, "8th Mid Year, 3E 407: Galerion Strae m'a dit: "Ecoute moi bien, petit. Les orcs ne sont pas les barbares que nous voulons bien croire.""



Goodbye (*Au revoir*)

Cliquez sur ce bouton pour prendre congé de votre interlocuteur.

Options



Cliquez sur le bouton Options dans la zone du personnage ou appuyez sur la touche Echap pour arriver au menu des Options. De là, vous pouvez:

- 1) **SAVE Game:** Vous permet d'enregistrer votre partie dans l'un des 6 emplacements libres.
- 2) **LOAD Game:** Vous permet de recharger une ancienne partie en cliquant sur l'emplacement concerné.
- 3) **Exit Game:** Vous permet de quitter la partie.
- 4) **Sound:** Vous permet d'ajuster indépendamment les volumes des effets sonores et de la musique.
- 5) **Full Screen:** Enlève les panneaux de Personnage et d'Icônes de l'écran. En revenant dans cet écran et en re cliquant sur cette option, vous faites réapparaître les panneaux Personnage et Icônes.
- 6) **Controls:** Cet écran vous permet d'assigner aux fonctions du jeu les touches que vous voulez, et vous permet de choisir l'interface souris que vous préférez.
- 7) **Head Bobbing:** L'écran ne gigotera plus quand vous avancerez.
- 8) **Continue:** Sort de l'écran des options et retourne au jeu.

Automap

Cliquez sur l'icône Carte avec le bouton gauche de la souris pour faire apparaître la carte automatique, qui vous montre votre environnement immédiat.

Il y a deux types de cartes automatiques: une qui apparaît quand vous êtes dans des bâtiments, et l'autre en extérieur.



Dans le coin, il y a un donjon. Le nord est vers le haut de l'écran. Le point bleu, c'est votre point d'entrée, le point rouge, c'est là où vous êtes actuellement.

La carte en intérieur (dans les donjons et les bâtiments) est une représentation en 3D isométrique du donjon dans lequel vous vous trouvez. Comme les donjons sont souvent faits de différentes pentes, d'escaliers en spirale, d'étages les uns au-dessus des autres, et d'autres choses qui rendent la lecture difficile, vous pouvez visualiser la carte automatique en intérieur sous deux modes différents.

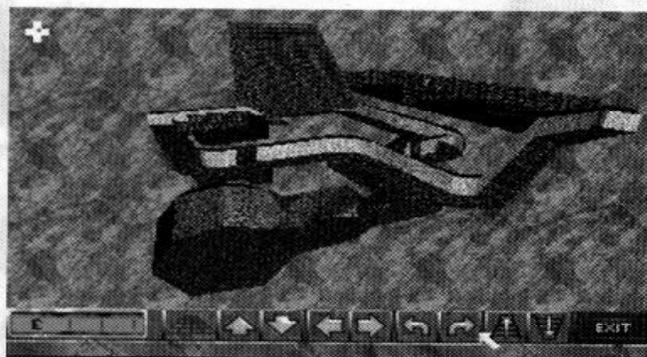


Le mode "Top-Down" (Haut en Bas, vue de dessus) est le mode par défaut, et vous montre la carte vue par dessus. La flèche indique votre position actuelle et la direction à laquelle vous faites face. Les flèches jaunes vous permettent de tourner la carte et de la déplacer comme vous voulez. Les flèches haute/basse vous permettent de zoomer ou de dézoomer.

En cliquant sur la grille rouge, vous passez en mode Perspective.

Le mode "Perspective" représente le bâtiment comme s'il s'agissait d'un modèle réduit, vous permettant de reconnaître facilement les courbes, les pentes, les passages difficiles... Les flèches jaunes font tourner et déplacent le modèle, tandis que les flèches haute/basse vous font changer de niveau.

En cliquant sur la grille rouge, vous passez en mode "Top-Down".





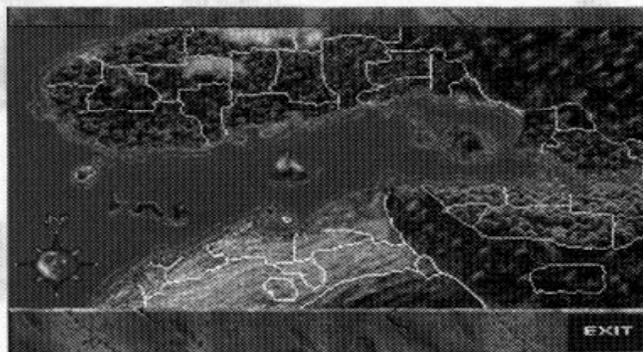
Carte de Voyage

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icône carte, vous arrivez à la carte de voyage.

Bien qu'il soit possible de marcher d'un endroit à un autre dans la baie d'Iliac, cela peut vous prendre des heures en temps réel, et il est souvent plus facile et plus rapide de voyager rapidement ("fast-travel").

Cliquez sur la région qui vous intéresse. La région où vous êtes clignote.

Une fois que vous avez une vue rapprochée de la région, cliquez sur un des points qui sont nommés. Si vous avez du mal à trouver celui qui vous intéresse, vous pouvez appuyer sur le bouton droit de la souris pour zoomer sur la carte, ou cliquer sur Find (chercher), ce qui vous permet d'entrer le nom du lieu que vous cherchez, l'ordinateur le cherchant alors pour vous. Dans la plupart des cas, les premières lettres suffisent. Cliquez sur le bouton I'M AT (Je suis à) pour savoir où se trouve votre personnage.



Les quatre légendes de la carte servent de filtres. Cliquez sur l'un d'entre eux fait disparaître de la carte ce type de lieux, ou le fait réapparaître. La plupart des régions de Daggerfall sont constituées de plus de 100 lieux différents. Plus tard dans le jeu, ces filtres seront utiles.





Travel Options (*Options de Voyage*)

Après avoir choisi un lieu où vous rendre, appuyez sur le bouton OKAY dans le menu Travel Options pour commencer votre voyage.

Plusieurs options de voyage s'offrent à vous qui ont des effets différents sur la vitesse, la fatigue et les risques de rencontrer des monstres en route.







Le Personnage

La Feuille de Personnage



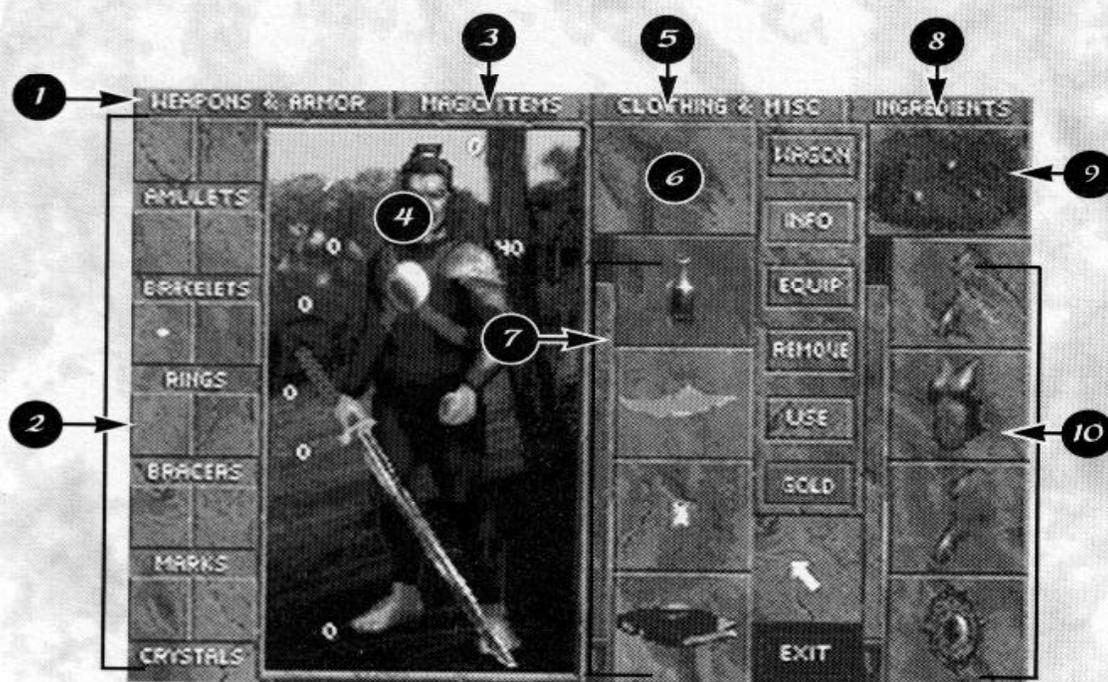
- 1) Vous voyez ici vos Nom, Race, Classe, Niveau, Expérience gagnée/Expérience requise pour monter de niveau, et l'Or dont vous disposez. Cliquez avec le bouton gauche pour changer de nom.
- 2) Votre niveau de fatigue actuel et le niveau de fatigue maximum (non-fatigué) de votre personnage.
- 3) Votre niveau de santé actuel et le niveau de santé maximum (non-blessé) de votre personnage. Cliquez dessus pour en savoir plus sur les maladies que vous pourriez avoir contractées.
- 4) Le nombre de livres (1/2 kilo) en trop que transporte votre personnage.
- 5) Cliquez et maintenez pour savoir à quelles organisations appartient votre personnage.
- 6) Compétences: Cliquez sur le type de compétence et maintenez pour voir la liste de compétences de ce type acquises par votre personnage, son expertise dans chacune d'entre elles et la caractéristique dominante de cette compétence.
- 7) Passer à la feuille d'Inventaire.
- 8) Ouvrir Carnet de Route.



- 9) Quitter la feuille de Personnage.
- 10) Les caractéristiques de base de votre personnages. En cliquant et en maintenant sur une des valeurs, vous obtiendrez plus d'informations sur cette caractéristique.
- 11) Ouvrir le Livre des Sorts.
- 12) Ouvrir le Carnet.

La feuille d'Inventaire

L'Inventaire vous permet de déplacer vos objets entre trois positions: sur votre corps (4), dans votre sac (6), ou sur le sol (9). Vous devez d'abord savoir ce que vous voulez faire de cet objet; le prendre, le poser, vous en équiper, etc. C'est à ça que sert la colonne de boutons. Par exemple, vous voulez vous équiper d'un objet qui est à terre. Cliquez sur Equip, puis sur cet objet. Tous les objets sur lesquels vous cliquez (sur le sol ou dans votre sac) passeront dans votre équipement, jusqu'à ce que vous cliquiez sur Info, Remove (Enlève), ou autre chose.



- 1) Accéder à l'Inventaire des Armes et Armures.
- 2) Les objets magiques que vous portez (qui vous équiper) sont affichés ici.
- 3) Accéder à l'Inventaire des Objets Magiques.



- 4) Voir les Armes, Armures et Vêtements que vous portez. Vous verrez également la classe d'armure de chacune des zones de votre corps.
- 5) Accéder à l'inventaire des Vêtements et des Objets Divers.
- 6) Votre inventaire. L'image est soit celle de votre sac, soit celle d'un chariot, selon l'inventaire que vous examinez.
- 7) Ces boîtes d'icônes indiquent l'équipement qui est dans l'inventaire.
- 8) Accéder à l'inventaire des ingrédients de potion.
- 9) Le "Sol". Vous y verrez un trésor, un corps, une étagère...
- 10) Ces boîtes d'icônes représentent des objets qui ne sont pas dans votre inventaire, comme ceux qui sont dans les trésors.

Chariot:

Fonctionne avec les autres modes. Quand vous n'êtes pas dans un magasin, le chariot et son chargement apparaissent dans la colonne de droite. Vous pouvez déplacer des objets entre votre personnage et le chariot. Dans les magasins, le chariot apparaît dans la colonne de gauche, vous permettant de placer automatiquement les objets achetés dans le chariot.

Info:

Affiche des Informations sur l'objet.

Equip:

Place l'objet sur le personnage. Si un objet se trouvant à terre ne peut être porté par le personnage, il passe dans l'inventaire. Le bouton droit de la souris fonctionne comme Remove (enlever).

Remove:

Enlève l'objet porté par le personnage. En cliquant sur un objet de l'inventaire, vous vous en débarrassez en posant l'objet à terre. En cliquant sur un objet à terre, vous le placez dans l'inventaire. Dans ce mode, le bouton droit de la souris fonctionne comme Equip.

Select:

Vous permet de choisir quels objets vous voulez vendre, acheter, faire réparer ou faire identifier. Quand vous achetez, les objets sélectionnés sont placés dans votre inventaire, mais restent illuminés. Vous pouvez les essayer avant de les acheter. Dans les trois autres modes, les objets choisis sont posés sur le "Sol" (colonne de droite). En cliquant sur cet objet dans la colonne de droite, vous le rendez. Quand vous avez choisi tout ce que vous vouliez, choisissez de vendre (Sell), d'acheter (Buy), de faire réparer (Repair) ou de faire identifier (Identify). Ils ne seront transférés qu'une fois la transaction terminée.

**Clear:**

Vous permet de remettre tous les objets sélectionnés dans l'inventaire de leur propriétaire original.

Use:

Vous permet principalement d'utiliser les objets magiques. Cependant, cela marche également sur quelques autres objets, comme les lettres et les livres. Choisir un objet à terre ne donnera rien.

Buy:

Le marchand vous fait une offre. Si vous acceptez, tous les objets sont ajoutés à votre inventaire. Si Wagon a été sélectionné, ils sont envoyés dans votre chariot.

Steal:

Quand vous choisissez des objets à acheter, vous pouvez essayer de les voler (Steal). Attention car les peines sont très lourdes dans Tamriel, et on ne fait pas de cadeaux aux voleurs.

Sell:

Le marchand vous fait une offre. Si vous acceptez, ils sont enlevés de votre inventaire.

Repair:

Le marchand vous annonce un prix et le délai dont il a besoin pour réparer les objets sélectionnés. Si vous acceptez, les objets sont retirés de votre inventaire, et vous les récupérez quand le délai sera passé.

Identify:

Le marchand vous annonce un prix et le délai nécessaire pour identifier les objets sélectionnés. Si vous acceptez, ils sont retirés de votre inventaire, et vous les récupérez quand le délai sera passé.

Exit:

Dans un magasin, remet tous les objets dans les inventaires de leurs propriétaires respectifs.

Expérience

L'une des grandes différences entre Daggerfall et les autres jeux de rôles (dont Arena) est la méthode utilisée pour calculer l'expérience. Nous n'avions jamais trouvé convaincante l'explication qui voulait qu'un voleur monte de niveau après avoir tué un Troll, mais qu'il ne deviendrait jamais plus efficace au crochetage des serrures, même avec de l'entraînement, tant qu'il n'aurait pas tué un autre Troll.



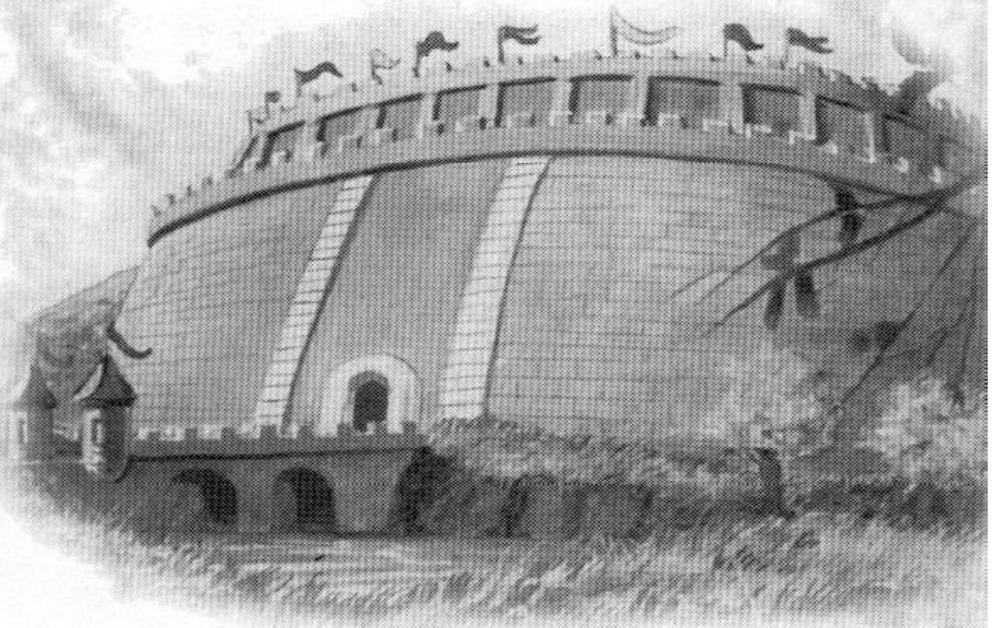
Nous avons donc décidé que l'avancement en niveau devait correspondre à une amélioration des compétences liées à la classe. Si un Voleur s'entraîne et utilise ses compétences de voleurs, il deviendra un meilleur voleur.

Quand vous vous reposez, toutes vos compétences sont utilisées (même si elles ne réussissent pas), et toutes les compétences que vous avez acquises ou améliorées dans une guildes ou une salle d'entraînement sont examinées. Selon votre niveau et des facteurs spécifiques aux classes, vos compétences seront ou non améliorées. Vos compétences primaires sont celles qui s'améliorent le plus rapidement, tandis que les compétences diverses sont celles qui s'améliorent le plus difficilement.

Le niveau de votre personnage est lié à ses compétences primaires et majeures. Lorsqu'elles s'améliorent, c'est également le cas du niveau de votre personnage. Pour tirer la quintessence de votre personnage, utilisez les compétences de ces deux catégories. Plus vous les utiliserez, plus elles augmenteront rapidement et plus vous monterez rapidement de niveau.

Quand vous montez de niveau, vous gagnez également des points de vie, et des points de bonus pour améliorer vos caractéristiques. Dans les niveaux les plus élevés, vous gagnez également des avantages spécifiques, mais vous vous en rendrez bien compte par vous même au cours du jeu.







Le Monde de Tamriel

Les Boutiques de Daggerfall

Acheter, vendre et réparer

Vous pouvez à n'importe quel moment du jeu, acheter, vendre ou réparer des objets dans les nombreuses boutiques de Daggerfall.

La vente et la réparation fonctionnent comme dans la plupart des jeux : cliquez sur le commerçant puis sélectionnez l'option adéquate dans le menu. L'achat fonctionne de manière légèrement différente.

Dans chaque magasin, vous trouverez des étagères et des meubles regorgeant de produits. Pour en acheter un, cliquez sur l'étagère, pas sur le commerçant. L'écran affiche alors votre inventaire, avec à droite, l'étagère et la liste des produits qu'elle propose. Vérifiez bien toutes les étagères de chaque boutique, il peut y avoir des objets différents sur chacune d'entre elles.

Choisissez les objets de l'étagère pour les ajouter à votre inventaire ou, le cas échéant, les essayer. Les objets demeurent sélectionnés jusqu'à ce que vous les achetiez. Quand vous avez terminé vos emplettes, cliquez sur le bouton 'BUY' (acheter). Le commerçant vous proposera un prix, que vous pouvez soit accepter, soit refuser. Il n'y a pas de marchandage interactif ; le prix est calculé d'après les capacités de votre personnage à la négociation marchande, l'habileté du vendeur, et les facteurs habituels de qualité et de type de l'objet. Si votre personnage est doté d'un bon charisme et d'une bonne capacité à négocier, on vous proposera toujours un bon prix.

Explorer la Baie d'Iliac

Les Magasins, Les Guildes, Les Tavernes, Les Palais et autres endroits courants

Les Magasins

Les commerçants de la Baie d'Iliac sont presque tous spécialisés : bijoutiers, armuriers, tailleurs, alchimistes, pour n'en citer que quelques uns. Il y a bien sûr des



magasins généralistes et monts-de-piété pour faire vos courses en une seule fois, mais vous obtiendrez les meilleurs prix et la meilleure qualité chez les spécialistes.

Vous ne trouverez pas toutes les boutiques partout. Les petits villages de pêcheurs n'ont guère besoin d'alchimistes. Dans les plus grandes villes, on trouve généralement tous les types de commerces. Le prix, le choix et la qualité varient d'un magasin à un autre, n'hésitez donc pas à visiter plusieurs magasins.

Souvenez-vous que les commerçants seront heureux de réparer ou d'acheter vos objets. Rappelez-vous, si vous voulez acheter quelque chose, cliquez sur les étalages, pas sur les boutiquiers.

Les Guildes

Les Guildes peuvent proposer plusieurs services au public, mais elles diffèrent des magasins dans le sens où vous devrez d'abord faire partie de la Guilde avant que de pouvoir en profiter. La Guilde des Mages, la Guilde des Guerriers et les divers ordres et temples chevaliers peuvent tous être regroupés dans la catégorie des Guildes. En interrogeant les gens dans la rue, vous pourrez obtenir plus d'informations sur les guildes.

Si vous décidez de rejoindre une guilde, tout le monde voudra vous engager - si vous le méritez. Votre valeur sera testée, et soit vous pourrez devenir membre de la guilde, soit on vous expliquera les raisons de votre inéligibilité. Si vous en avez le courage, vous pouvez rejoindre autant de guildes que le cœur vous en dit.

Si vous devenez membre d'une guilde, on attendra de vous que vous serviez ses intérêts. Cela peut impliquer de remplir une mission ou d'étudier avant de pouvoir devenir un bon membre. La récompense à ce travail est la promotion au sein de la guilde. Plus vous monterez haut, plus vous aurez de droits et de responsabilités. Plusieurs guildes offrent des entraînements dans certaines qualités qu'elles considèrent importantes. Il y a une personne par guilde à aller voir pour recevoir un tel entraînement.

Quelques guildes fonctionnent de manière plus clandestine. La Guilde des Voleurs et la Guilde des Assassins sont des organisations illégales dans Tamriel. On ne cherche pas à en devenir membre ; ce sont elles qui invitent les voleurs et assassins à les rejoindre. Cette offre est rarement déclinée : les voleurs et les assassins n'apprécient pas trop qu'on les rejette.

Les Tavernes

Si vous ne possédez pas une maison, l'endroit le plus civilisé pour se reposer et récupérer est la taverne du coin. Vous pourrez y trouver une chambre relativement isolée, boire une choppe de bière, écouter les poèmes du barde, et discuter avec les habitués. Plusieurs grandes aventures ont débuté dans ces tavernes enfumées et bruyantes.

Le tavernier s'occupe de la plupart du travail de la taverne, c'est donc à lui que vous vous adresserez en premier.



Les Banques

Il vous arrivera en plusieurs endroits du jeu, d'avoir plus d'argent ou d'objets que vous ne pouvez en transporter. Ce sera donc le moment d'aller à la banque. Vous pouvez y déposer autant d'argent que vous le voulez. Chaque région a sa propre banque, donc notez bien dans quelles régions vous ouvrez des comptes. Chaque agence bancaire a accès à la totalité de vos fonds pour sa région.

Une banque peut émettre une lettre de crédit. L'or est lourd. Certains objets sont trop chers pour être payés en or, même si vous remplissez votre wagon à ras-bord ! La banque vous remettra une lettre de crédit, qui ne pèse presque rien. Tous les magasins de *Daggerfall* acceptent les lettres de crédit et peuvent même vous rendre votre monnaie avec d'autres lettres de crédit, si nécessaire.

Les banques peuvent également vendre à votre personnage, des maisons ou des navires. Ce sont deux endroits tout indiqués pour stocker votre surplus. Les navires ont en plus l'avantage de permettre à votre personnage de voyager gratuitement par mer. Bien sûr, les maisons et les navires sont extrêmement chers.

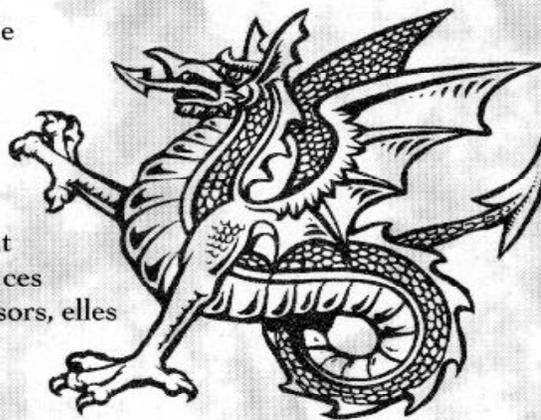
Les Palais

Les chefs des régions vivent généralement dans la capitale de leur région, qui porte très souvent le même nom que la région elle-même. Ainsi, si vous voulez parler au roi de *Daggerfall*, rendez-vous dans la ville de *Daggerfall*, capitale du Royaume de *Daggerfall*. Bien entendu, tout le monde n'est pas admis en à côtoyer le roi. Les chefs peuvent parfois être capricieux, donc n'abandonnez pas si vous êtes refoulé une première fois.

Les rois, les reines, les ducs, les duchesses, les comtes, les comtesses, les barons, les baronnes, les seigneurs et les dames représentent la structure officielle du pouvoir dans la Baie d'Iliac. Un aventurier avisé essaiera de rencontrer un patron ou une patronne, et de nouer des liens d'amitié en remplissant des missions. Chaque partenariat doit bien commencer quelque part, et il vous faudra parfois faire preuve d'humilité pour commencer une alliance.

Les autres endroits

Les endroits vraiment inhabituels (les grottes de sorcières, les oubliettes, les laboratoires d'enchanteurs, les nids de harpies, et autres lieux abandonnés) ne sont pas indiqués sur les cartes de la Baie. On ne peut les trouver qu'en explorant et avec de la chance, en découvrant des passages secrets, ou en écoutant les indications des gens. Bien que beaucoup de ces cryptes et cavernes renferment de fabuleux trésors, elles sont également synonymes de mort pour l'inconscient.





L'armement

Les magasins, les foires, les entrepôts des palais regorgent d'armes de tous types et de toutes tailles. Avant de prendre votre armement, prenez en considération vos points de combat, le métal utilisé pour la construction de l'arme, et sa qualité globale. Certaines armes doivent être manipulées à deux mains, interdisant l'utilisation d'un bouclier ou d'une autre arme.

Arme	Force	Main(s)	Description
Dague	1-6	Une	Une lame double-face, longue de 6 pouces à 1 pied
Tanto	1-8	Une	Une pique de moins d'un pied de longueur
Shortword	1-8	Une	Une épée à lame double-face de 2 pieds de long
Staff	1-8	Une	Une longue perche, aussi efficace qu'une massue
Short bow	2-8	Deux	Un arc de 3 à 4 pieds de haut
Wakizashi	1-10	Une	Une épée à lame double-face de 3 pieds de long
Broadsword	1-12	Une	Une longue et large épée double-face
Mace	1-12	Une	Une massue de guerre, dotée d'une boule à pointe
Long bow	2-12	Deux	Un arc de 5 à 6 pieds de haut
War axe	2-12	Deux	Une hache à manche court et à lame simple
Sabre	3-12	Une	Une épée à lame simple-face, légèrement courbée



Arme	Force	Main(s)	Description
Morningstar	2-14	Deux	Une baguette dotée d'une boule à pointes
Longsword	2-16	Une	Une épée à lame double-face de 5 pieds de long
Battle axe	2-16	Deux	Une hache à manche court possédant une lame à deux têtes
Katana	3-16	Une	Une épée à lame simple face de 4 pieds de long
Claymore	2-18	Deux	Une épée à lame double face de 5 pieds de long
Warhammer	3-18	Deux	Un lourd marteau, efficace comme une matraque
Dai-Katana	3-21	Deux	Une épée à lame simple face de 5 pieds de long

Métal	Bonus
Fer	-1
Acier	0
Argent*	0
Elven (<i>elfen</i>)	+1
Dwarven (<i>nain</i>)	+2
Orcish (<i>orc</i>)	+3
Mithril	+3
Adamantium	+4
Ebène	+5
Daedric (<i>daedra</i>)	+6

* Note: Certaines créatures telles que les loups-garous ne peuvent être blessées que par des armes en argent.



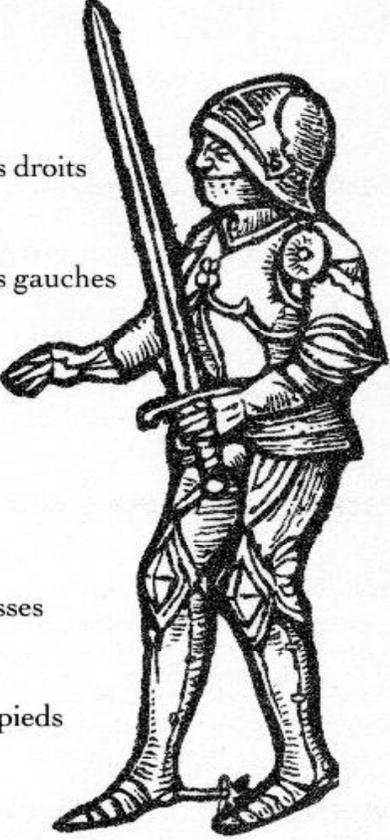
L'armure

Vos points de protection représentent la difficulté pour quelqu'un de vous blesser. Une grande agilité vous donne la possibilité d'éviter les coups. Couplée avec plusieurs armures (qui vous protègent quand vous recevez des coups), elle permet d'augmenter vos points de protection.

Il existe sept types de protections, et douze matériaux pour les fabriquer.

Types de protection

<i>Partie</i>	<i>Protège</i>
Casque	La tête
Epauliere droite	L'épaule et le bras droits
Epaulière gauche	L'épaule et le bras gauches
Cuirasse	Le torse et le dos
Gants	Les mains
Greaves	La taille et les cuisses
Bottes	Les mollets et les pieds





Matériau

Force

Cuir	Mince et léger - idéal pour les voleurs
Chain	Assez mince et léger, une alternative bon marché au métal
Fer	L'armure des chevaliers pauvres, plus lourde et moins maniable que l'acier
Acier	Le standard. Résistant et relativement léger
Argent	Comme l'acier, mais certains monstres répugnent à le toucher
Elven	Légèrement plus lourd et résistant que l'acier
Dwarven	Légèrement plus lourd et résistant que l'Elven
Orcish	Rare. Plus lourd que le Dwarven, et deux fois plus résistant
Mithril	Plus léger que l'Orcish, mais beaucoup plus résistant
Adamantium	Un peu plus lourd que le Mithril, mais deux fois plus résistant
Ebène	Très rare, très lourd, et presque impossible à percer
Daedric	Une forme raffinée de l'Ebène. Trop lourd à porter, sauf pour les plus forts

La magie

Tamriel est un pays riche en magie. Dans sa forme brute, elle est appelée "Magicka". Tous les gens de Tamriel en sont plus ou moins doués, elle fait partie d'eux comme leur sang ou leurs os. Avec de l'habileté et suffisamment d'énergie, la Magicka peut se décliner en une multitude d'effets.

Du fait de ce potentiel, l'entraînement aux arts mystiques ne peut officiellement avoir lieu qu'au sein d'une Guilde de Mages. Officieusement, plusieurs organisations, depuis certains ordres chevaliers et des Guildes de Voleurs jusqu'aux Necromanciens, entraînent leurs membres à la magie. Cependant, les Guildes de Mages sont reconnues comme les maîtres de la magie.



Bien qu'il soit virtuellement possible d'atteindre n'importe quel but grâce à la magie, certains sorts standard sont plus populaires et peuvent être achetés dans n'importe quelle Guilde de Mage. Si vous désirez un sort bien particulier, le Générateur de Sorts (Spell Maker) est disponible dans les Guildes de Mages une fois que vous avez atteint un certain rang.

Les Cercles des sorts standard

Les sorts suivants sont disponibles dans toutes les Guildes de Mages. Le succès d'un sort peut varier en fonction de votre propre niveau, de votre agilité à manier certains types de magie, du coût et de la force du sort.

<i>Nom du sort</i>	<i>Ecoles</i>
Acidic Field (Champ d'acide) Le lanceur est entouré d'une aura destructrice de force moyenne, qui affecte quiconque se trouve dans son champ d'action	Destruction
Balya's Antidote (Antidote de Banyla) Possibilité de niveau moyen de guérison d'un sort de paralysie, d'empoisonnement ou de blessures diverses	Guérison
Banish Daedra (Banir un Daedra) Possibilité de niveau moyen de renvoyer un Daedra dans la plaine d'Oblivion	Mysticisme
Chameleon (Caméléon) Si le lanceur ne bouge pas, il est pratiquement camouflé, comme avec un sort d'invisibilité	Illusion
Charisma (Charisme) Augmente provisoirement la Personnalité du lanceur	Guérison
Cure Disease (Guérison de la maladie) Guérison de haut-niveau de diverses blessures	Guérison
Cure Poison (Désintoxication) Guérison de haut-niveau d'un empoisonnement	Guérison
Energy Leech (Absorption d'énergie) Transfère la résistance de la cible atteinte vers le lanceur	Destruction/Guérison
Far Silence (Silence lointain) Crée une sphère de silence autour de la cible, l'empêchant de lancer des sorts	Mysticisme
Feet of Nortogo (Pieds de Nortogo) Augmente provisoirement la Vitesse du lanceur	Guérison
Fire Storm (Tempête de feu) Crée une aura de feu de force moyenne autour du lanceur, qui affecte quiconque se trouve dans son champ d'action	Destruction



<i>Nom du sort</i>	<i>Écoles</i>
Fireball (Boule de feu) Lance une boule de feu vers une cible, lui occasionnant des dégâts moyens à élevés	Destruction
Flare (Flamboiement) Crée une aura de lumière autour du lanceur, augmentant sa visibilité	Illusion
Force Bolt (Boule de force) Lance une boule d'énergie vers une cible, occasionnant des dégâts élevés et avec possibilité de paralysie	Destruction/Altération
Fortitude Augmente provisoirement l'Endurance du lanceur	Guérison
Free Action (Libre action) Haute probabilité de guérison et immunité contre la paralysie	Altération/Guérison
Ghost Form (Forme fantômatique) Rend le lanceur invisible et léger, comme avec un sort d'invisibilité et un sort de lévitation	Illusion/Thaumaturgie
God's Fire (Feu des Dieux) Lance une boule de feu vers une cible, lui occasionnant des dégâts élevés	Destruction
Hand of Sleep (Poigne de sommeil) Détruit l'énergie de la cible atteinte	Destruction/Altération
Hand of Decay (Poigne de désintégration) Basse à moyenne probabilité de désintégrer la cible atteinte	Destruction
Harbour Air (Enclos d'air) Entoure le lanceur d'une aura givrée, qui occasionne des dégâts moyens à élevés	Destruction
Heal (Guérison) Cicatrisation de bas à moyen niveau des blessures du lanceur	Guérison
Holy Word (Parole bénie) Basse à moyenne probabilité de désenvoûter les revenants (zombies, squelettes, fantômes, apparitions, etc.)	Mysticisme
Ice Storm (Tempête de glace) Lance des boules de glace qui explosent occasionnant des dégâts moyens à quiconque se trouve dans son champ d'action	Destruction
Ice Bolt (Boule de glace) Lance des boules de glace qui infligent des dégâts moyens à élevés à une seule cible	Destruction



<i>Nom du sort</i>	<i>Ecoles</i>
Invisibilité Probabilité de moyen niveau de faire disparaître le lanceur	Illusion
Iron Will (Volonté de fer) Augmente provisoirement la Volonté du lanceur	Guérison
Jack of Trades Augmente provisoirement la Chance du lanceur	Guérison
Jumping (Saut) Augmente provisoirement le Saut du lanceur	Altération/Guérison
Levitate (Lévitacion) Rend le lanceur léger et capable de flotter en l'air	Thaumaturgie
Light (Lumière) Crée une sphère de lumière autour du lanceur, augmentant sa visibilité	Illusion
Lightning (Eclair) Lance des éclairs vers une cible, lui infligeant des dégâts élevés	Destruction
Magicka Leech (Absorption de Magicka) Transfère l'énergie magique de la cible atteinte vers le lanceur	Destruction/Restauration
Medusas's Gaze (Regard de la Méduse) Probabilité moyenne à élevée de paralyser la cible atteinte	Altération
Nimbleness (Vivacité) Augmente provisoirement l'Agilité du lanceur	Guérison
Notorgo's curse (Malédiction de Notorgo) Réduit la Vitesse de la cible atteinte	Destruction/Altération
Null Magicka (Sphère anti-Magicka) Crée une sphère anti-Magicka autour du lanceur avec forte probabilité d'anéantir toute magie	Mysticisme
Open (Ouverture) Probabilité moyenne d'ouvrir une porte fermée à clé ou par magie	Mysticisme
Orc Strength (Force d'Orc) Augmente provisoirement la Force du lanceur	Guérison
Paralysis (Paralysie) Probabilité moyenne d'immobiliser la cible atteinte	Altération



<i>Nom du sort</i>	<i>Écoles</i>
Remedy (Remède) Probabilité faible à moyenne de guérir le lanceur de ses blessures légères	Guérison
Resist Cold (Résistance au froid) Augmente la résistance du lanceur aux sorts à base de froid	Altération
Resist Shock (Résistance au choc) Augmente la résistance du lanceur aux sorts à base de coups ou d'éclairs	Altération
Resist Fire (Résistance au feu) Augmente la résistance du lanceur aux sorts à base de feu	Altération
Resist Poison (Résistance au poison) Augmente la résistance du lanceur aux sorts à base de poison ou d'acide	Altération
Sanctuary (Sanctuaire) Rend le lanceur invisible, même s'il lance d'autres sorts	Illusion
Shadow Form (Ombre) Augmente la possibilité du lanceur de se dissimuler dans les coins d'ombre et de se déplacer sans être vu dans les endroits sombres	Illusion
Shalidor's Mirror (Miroir de Shalidor) Probabilité moyenne de renvoyer les sorts vers l'agresseur du lanceur	Thaumaturgie
Shield (Bouclier) Crée un bouclier temporaire autour du lanceur, capable d'absorber les coups	Altération
Shock (Choc) Frappe la créature touchée par le lanceur et lui occasionne des dégâts moyens	Destruction
Silence Rend la créature touchée par le lanceur muette l'empêchant de lancer des sorts	Mysticisme
Sleep (Sommeil) Fatigue la cible atteinte	Destruction/Altération
Slow Falling (Chute de plume) Ralentit la chute du lanceur, réduisant les dommages lors de l'impact	Altération
Soul Trap (Piège de l'Âme) Capture l'âme de la cible, de manière à ce que lorsque son corps meurt, elle puisse être utilisée pour d'autres enchantements	Mysticisme



<i>Nom du sort</i>	<i>Ecoles</i>
Spell Absorption (Absorption de sort) Crée une sphère autour du lanceur, qui absorbe les sorts et reconstruit ses réserves	Guérison
Spell Drain (Drain de Magicka) Aspire la Magicka de la cible atteinte	Altération/Destruction
Spell Resistance (Résistance aux sorts) Crée une sphère autour du lanceur, qui réfléchit et disperse les sorts de moyenne force qui lui sont lancés	Guérison/Altération/Thaumaturgie
Spell Shield (Bouclier anti-sorts) Crée une sphère autour du lanceur qui réfléchit et disperse les sorts de moyenne force qui lui sont lancés	Guérison/Altération/Thaumaturgie
Spell Reflection (Reflection de sorts) Crée une sphère autour du lanceur, qui renvoie les sorts vers leur source	Thaumaturgie/Mysticisme
Sphere of Negation (Sphère d'anéantissement) Crée une sphère autour du lanceur, qui désintègre toute forme de vie dans son champ d'action	Destruction
Spider Touch (Toucher arachnéen) Paralyse la cible touchée par le lanceur	Altération
Stamina (Vitalité) Récupère l'énergie perdue et revigore le lanceur fatigué	Guérison
Strength Leech (Absorption de force) Transfère les points de force de la cible atteinte vers le lanceur	Guérison/Destruction
Toxic Cloud (Nuage Toxique) Envoie une boule d'acide vers une cible, lui infligeant des dégâts moyens	Destruction
Troll's Blood (Sang de Troll) Regénère la santé du lanceur tant que le sort est actif	Guérison
Vampiric Touch (Toucher Vampirique) Transfère la santé de la cible touchée vers le lanceur	Guérison/Destruction
Water Breathing (Respiration aquatique) Permet au lanceur de respirer sous l'eau	Altération
Water Walking (Marcher sur l'eau) Permet au lanceur de marcher sur l'eau	Altération/Thaumaturgie



Nom du sort

Ecoles

Wildfire (Feu brutal)

Destruction

Lance une boule de flammes vers une cible et lui inflige des dégâts moyens, puis des dégâts minimes tant que le feu se consume

Wisdom (Sagesse)

Guérison

Augmente provisoirement l'Intelligence du lanceur

Wizard Rend (Déchirure du Sorcier)

Altération/Mysticisme

Paralyse et rend la cible touchée muette

Wizard Lock (Verrou du Sorcier)

Mysticisme

Bloque une porte pendant toute la durée du sort

Wizard's Fire (Feu du Sorcier)

Destruction

Lance une boule de flammes vers une cible et lui inflige des dégâts minimes à moyens



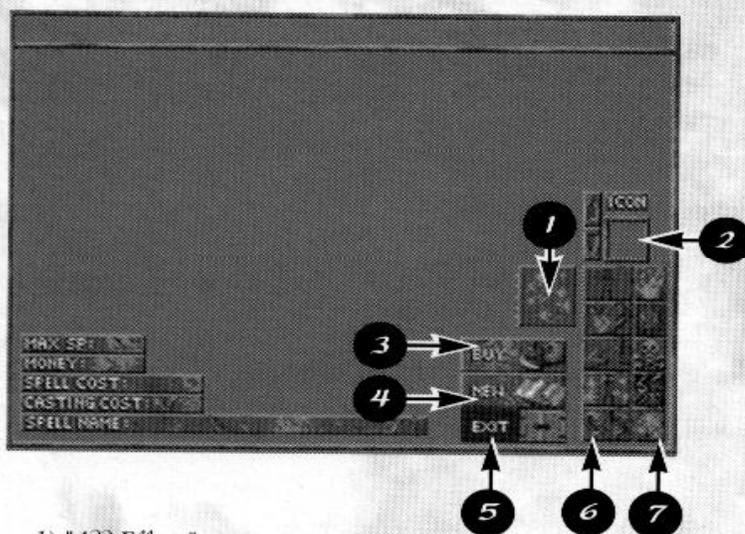
Le Générateur de Sorts (*Spell Maker*)

La création d'un sort ne nécessite l'observation que de quelques règles :

- 1) Tout sort doit avoir un nom.
- 2) Un sort ne peut provoquer plus de trois effets.
- 3) Utilisez "Add Effects" (Ajouter des effets) pour régler la puissance du sort ; choisissez "Fire" (Feu), "Frost" (Glace), "Electricity" (Electricité), "Poison" (Poison) ou "Magicka" (Magie) pour déterminer l'Elément que votre sort utilise. Utilisez "Target Types" et choisissez "By Touch" (toucher), "Caster Only" (lanceur seulement), "Target at Range", (cible à portée), "Explosion around Caster" (explosion autour du lanceur) ou "Explosion at Range" (explosion à portée) pour déterminer la zone que le sort doit affecter.
- 4) Cliquez sur "Buy Spell" pour ajouter le sort à votre livre des sorts.

Par exemple :

Ymperia la Nightblade arrive dans la Guilde des Mages, éprouvée par sa rencontre avec un Atronach de Feu. Elle veut être mieux préparée, et se rend donc au Générateur de sorts où elle crée un sort qu'elle baptise "Protection contre l'Atronach". Elle clique sur le bouton "Add Effects" pour créer le sort...

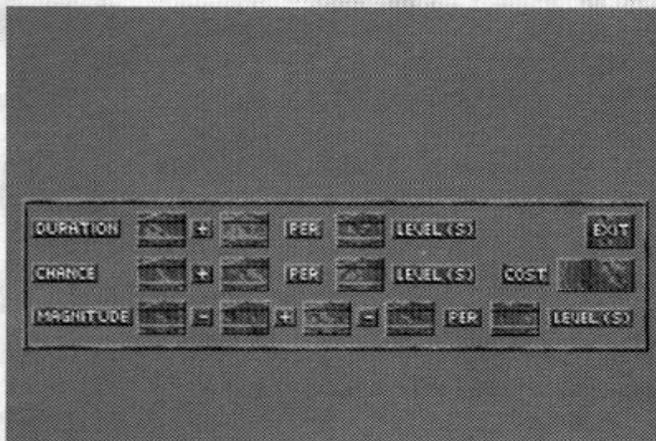


- 1) "Add Effects"
- 2) Sélecteur d'icône
- 3) Achat du sort courant
- 4) Création d'un nouveau sort
- 5) Sortie du Générateur de sorts
- 6) Types de cible : caster only, by touch, target at range, explosion around caster, et explosion at range
- 7) Eléments : Fire, Frost, Electricity, Poison, Magicka



Effets

Cliquer sur "Add Effects" fait apparaître la liste des effets disponibles. Quand un effet a été choisi, le menu suivant apparaît.



Tous les effets n'utilisent pas tous les paramètres listés ci-dessous. Un parchemin apparaît au dessus du menu, qui décrit brièvement l'effet et les paramètres nécessaires à la définition du sort.

Duration (durée) :

indique le temps pendant lequel le sort reste actif après avoir été invoqué. La première boîte montre la durée de base du sort, en secondes. La seconde boîte indique le nombre de secondes ajouté à la durée de base si le lanceur est plus haut que le premier niveau. La dernière boîte indique le nombre de niveaux que le lanceur doit encore passer pour gagner des secondes supplémentaires pour l'effet.

Chance (probabilité) :

indique la probabilité qu'à le sort d'atteindre sa cible. La première boîte indique le taux de base du sort, exprimé en pourcentage. La seconde boîte indique le taux ajouté au taux de base du sort si le lanceur a dépassé le premier niveau. La dernière boîte indique le nombre de niveaux que le lanceur doit encore passer pour augmenter les probabilités de réussite du sort.

Magnitude (force) :

indique la puissance du sort, et peut représenter plusieurs valeurs - dépendantes de l'effet - qui vont du montant des dommages que le sort crée, à l'intensité de la lumière générée.

Les deux premières boîtes indiquent les limites de la force du sort, qui est un nombre aléatoire compris entre ces deux valeurs. Les deux boîtes suivantes indiquent les limites de force supplémentaire du sort (qui est aussi un nombre aléatoire compris entre ces deux valeurs) si le lanceur a dépassé le premier niveau. La dernière boîte indique le nombre de niveaux que le lanceur doit encore passer pour augmenter la force du sort.



Cost (prix) :

indique le prix du sort, exprimé en nombre de points de sort.

Exit (sortie) :

vous ramène au Générateur de sorts.

Par exemple :

un sort de défense

Ymperia parcourt la liste des effets, et y trouve le Bouclier (Shield). C'est exactement ce dont elle a besoin pour combattre l'Atronach de Feu. Elle sélectionne le bouclier et commence à regarder ses paramètres.

Se souvenant que chaque coup de l'Atronach l'avait beaucoup blessée, elle décide que la force du Bouclier doit être maximale. Elle définit des limites de base de 20-100. Elle est actuellement de cinquième niveau et elle veut que l'absorption des coups soit au moins de 70 points, donc elle définit le taux d'augmentation par niveau de 10 en 10 points. Au cinquième niveau, le bouclier absorbera entre 70 et 150 points de santé ; au sixième niveau, il absorbera entre 80 et 160 points, etc.

Si elle garde ce sort en l'état, il durera au minimum une seconde, plus une seconde supplémentaire par niveau, c'est-à-dire six secondes au cinquième niveau, ce qui n'est pas très long. D'un autre côté, elle veut vraiment ce bouclier qui lui permettra de survivre assez longtemps pour fuir, et elle estime qu'il ne lui faudra pas plus de dix secondes d'immunité pour gagner un endroit sûr. Elle règle la durée

supplémentaire à deux secondes, ce qui fait qu'au cinquième niveau, le sort durera au moins onze secondes. Au sixième niveau, il durera treize secondes - moins, s'il a atteint sa capacité maximum d'absorption des chocs... Elle frissonne rien qu'à cette idée.

Ymperia a déterminé son sort. Elle choisit une icône pour le représenter puis l'achète.

Un sort d'attaque

Ympera veut maintenant toucher l'Atronach de Feu avec quelque chose qu'elle sait lui faire vraiment mal. Fronçant les sourcils, elle décide d'appeler son sort "Meurs Atronach, meurs". Dans le menu "Add Effects", elle choisit l'effet "Damage" (dégâts), puis "Health" (santé). Il n'y a qu'un paramètre





pour les dégâts sur la santé : la force. Elle se dit que son sort "Meurs Atronach, meurs" devrait infliger au moins 50 points de dégâts au cinquième niveau, et laisse donc la force de base à un point, mais passe le taux d'augmentation de dix en dix points. Elle sait qu'ainsi, son sort infligera automatiquement 51 points de dégâts à son niveau actuel. Au sixième niveau, il infligera 61 points de dégâts.

Elle confirme ce sort et s'apprête à l'acheter, quand elle se souvient de quelques petites choses concernant l'Atronach de Feu : premièrement, il était capable de la blesser sans même la toucher - une aura de feu l'entourait, à laquelle elle ne voulait plus se frotter. Elle change donc la cible de son sort de "By Touch" (au toucher) en "Target at Range" (cible à portée). Il lui en coûtera plus cher à l'achat en à l'utilisation, mais elle préfère cela plutôt que d'avoir à toucher à nouveau l'Atronach. Elle se souvient également avoir lu un livre dans lequel il était écrit que les Atronach de Feu se nourrissent de chaleur. Cela impliquerait-il qu'ils sont plus sensibles au froid ? Elle choisit en tout cas l'élément "Frost" (glace) au lieu du "Raw Magicka" (magie brute), et achète finalement le sort.

Lancer des sorts

Pour lancer un sort, cliquez sur l'icône symbolisant une broche, ou appuyez sur la touche C pour afficher votre livre des sorts. Double-cliquez sur le sort que vous voulez lancer, et celui-ci est activé.

Si le sort agit à distance, un message apparaîtra, qui vous demandera d'appuyer sur n'importe quel bouton de la souris quand vous voudrez le lancer. Le sort sera alors lancé dans la direction du curseur en forme de X.

Si le sort a une durée, une icône le représentant s'affichera en haut à gauche de l'écran et y restera tant qu'il sera actif. L'icône clignotera pour vous avertir que l'effet du sort touche à sa fin.

Les Générateurs de Potions (*Potion Maker*)

Les potions sont comme des sorts à une seule utilisation. Certains temples, guildes ou organisations donnent accès à leur propre générateurs de potions. Aucun groupe n'autorise un non-membre à utiliser leur générateur de potions. Pour utiliser un générateur de potions, vous devez avoir rejoint une guilde qui en possède un, et avoir fait votre chemin dans leurs rangs.

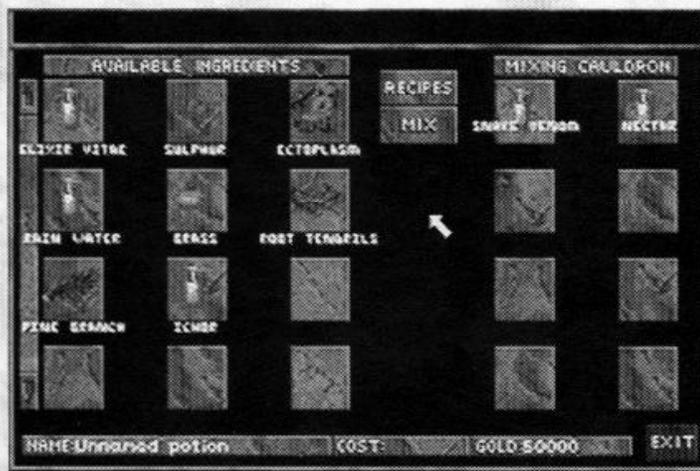
Tous les ingrédients à votre disposition dans votre inventaire sont affichés à gauche de l'écran. Si vous êtes dans une guilde qui vend des ingrédients supplémentaires, ils apparaîtront également dans cette liste, mais vous coûteront plus cher. Gardez un œil sur le prix pour être sûr de ne pas dépasser votre budget. Un clic sur un ingrédient le fait passer dans le chaudron, à droite de l'écran.

Cliquez sur le bouton "RECIPE" (recette) pour obtenir les recettes des potions. Vous pouvez bien sûr modifier une recette et préparer vos propres mixtures. Cela peut résulter en une potion plus ou moins forte, voire totalement différente.



Quand tous les ingrédients requis sont dans le chaudron, cliquez sur le bouton "MIX" pour créer une bouteille de potion.

Plus vous utiliserez le Générateur de Potions, plus vous apprendrez à créer la potion qui vous convient exactement. Mais vous ferez des erreurs, au début...



Les Objets Magiques

Il existe des milliers d'objets magiques, depuis les Anneaux d'Invisibilité jusqu'aux Bracelets de Force des Orcs. La plupart est disponible dans les Guildes de magiciens à des prix très élevés. Certains objets uniques, les Reliques, ne peuvent pas être achetés à n'importe quel prix. Ouvrez vos oreilles et écoutez les rumeurs à leur sujet.

Pour utiliser un objet magique dans votre inventaire, cliquez sur l'icône représentant une baguette magique. Ceci affiche une liste de tous les objets à votre disposition. Double-cliquez sur l'objet que vous souhaitez utiliser pour l'activer.

La plupart des objets magiques a une limite de nombre d'utilisations - une fois cette limite atteinte, l'objet devient inutile. Pour éviter cela, il est sage de les apporter de temps en temps à un armurier qui les réparera ou les rechargera.

Il est également possible de créer vos propres objets magiques, mais c'est une technique rare et dangereuse dont le secret est gardé par les Guildes de Magiciens et certains temples. Cela requiert qu'un magicien très habile enchante un objet à l'aide de sorts particuliers, ajoutant des effets secondaires si nécessaire, et pouvant même aller jusqu'à y enfermer les esprits de puissantes créatures. Il faut une grande habileté et une grande sagesse pour créer un objet magique et contenir son pouvoir. Une Guilde m'offrira pas l'accès au Générateur d'Objets (Item Maker) à un magicien amateur.

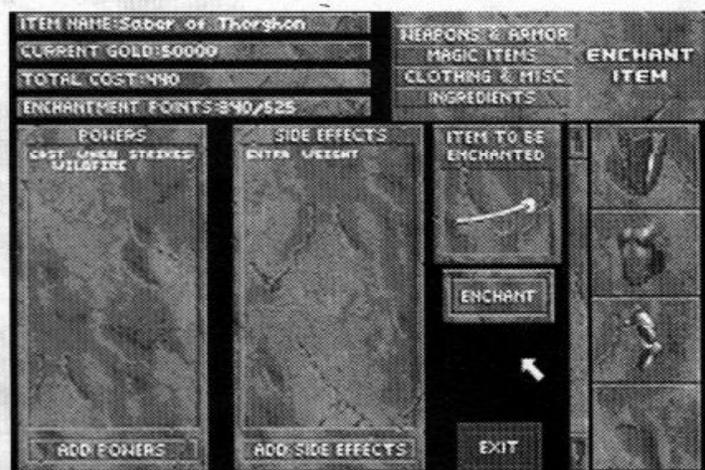
Comme pour les potions, aucune Guilde ne laissera un non-membre accéder au Générateur d'Objets. Globalement, le Générateur vous permet d'enchanter des objets de votre inventaire.



Les Générateurs d'Objets Magiques (Item Maker)

Les principes suivants doivent être assimilés avant d'utiliser le Générateur d'Objets Magiques:

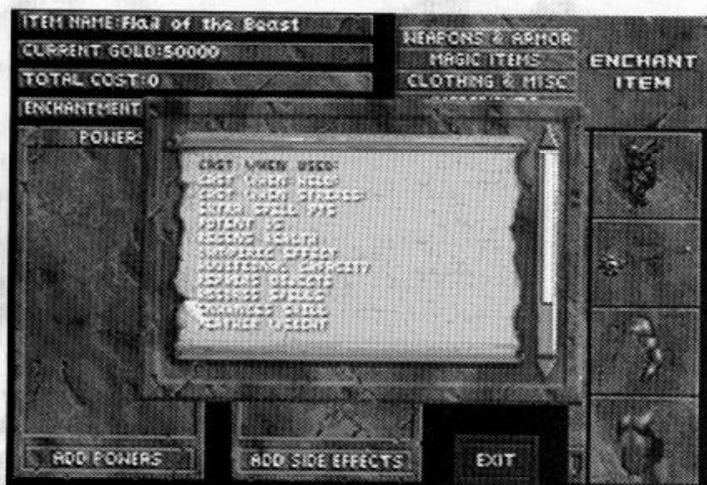
- 1) La plupart des objets courants a un potentiel naturel d'enchantement, une limite qui détermine la quantité de Magicka que leur structure peut accueillir.
- 2) Ce potentiel d'enchantement peut être augmenté en ajoutant des effets secondaires ou anti-magiques à l'objet. Un anneau, par exemple, peut contenir un sort Fireball de plus haut niveau s'il a été rendu plus lourd.
- 3) Certains esprits peuvent être enfermés dans des objets grâce au Générateur, qui augmentent son potentiel. Ces esprits apportent à l'objet des effets secondaires qui ne peuvent lui être retirés sans retirer l'esprit lui-même.



Pour enchanter un objet, recherchez-le dans votre inventaire. Vous pouvez faire défiler la liste de vos objets à l'aide des flèches. Cliquez sur "Weapons" (armes), "Armor" (armure), "Magic items" (objets magiques), "Clothings and Misc." (habits et divers) ou "Ingredients" pour voir vos objets catégorie par catégorie. Quand vous avez trouvé l'objet à enchanter, un clic du bouton gauche de la souris le déplace dans la boîte, à gauche de l'inventaire. Il est maintenant prêt à être enchanté.

La boîte d'information dans le coin supérieur gauche du Générateur indique le nombre de Points d'Enchantement inhérent à l'objet. Le coût de l'enchantement, incluant l'achat de certains sorts ou esprits, est indiqué dans le champ "Total Cost" (coût total). Vous pouvez renommer un objet en cliquant sur le champ "Name" (nom). Ainsi, un anneau enchanté peut devenir un "Anneau de Guérison" ou "Anneau Sacré", selon votre goût.

Au cas où le total des points d'enchantement d'un objet dépasse son potentiel, deux choix s'offrent à vous : soit vous en supprimez quelques sorts afin de réduire le total des points, soit



vous augmentez son potentiel à l'aide d'un ou plusieurs effets secondaires.

Il est possible grâce au Générateur d'Objets, de créer des objets très puissants et très étranges. Il y a peu de mécanismes de sécurité dans le processus. Vérifiez bien ce que vous avez fait avant de cliquer sur le bouton "Enchant", qui crée votre objet.

La Réputation

La Réputation est cruciale dans Daggerfall. Même si l'opinion publique n'est pas votre préoccupation première, il vous incombe de surveiller vos paroles et vos actions par rapport aux autres personnes. Rien dans la Baie n'arrive sans raison.

Si vous passez votre temps à attaquer tout ce qui bouge et à insulter tous les malheureux qui commencent une discussion avec vous, vous découvrirez rapidement comment les sociopathes impopulaires tels que vous sont traités. Au contraire, traitez les gens avec respect et ils vous respecteront. C'est une règle d'or à observer partout dans la Baie.

Vous n'êtes pas la seule créature capable de vous faire des amis et des ennemis. Les gens sont rarement des ermites, mais souvent des membres d'une guilde ou d'un ordre avec ses alliés et ses ennemis. L'étranger que vous venez juste d'insulter était peut-être le cousin du baron, et votre crédit auprès de son seigneur est déjà en train de s'amenuiser...

La réputation joue un rôle dans presque chaque aspect de Daggerfall, du prix des denrées aux peines de prison, en passant par l'accès à l'information et le potentiel d'apprentissage. On ne vous confiera pas de missions diplomatiques sensibles et gratifiantes si l'on ne vous fait pas confiance ; vous serez renvoyé des guildes si vous êtes trop rustre. La récompense d'une bonne entente avec un habitant de la Baie est extrêmement précieuse.



Mais tout change, et l'amitié est souvent fragile. Le Baron n'aura pas toujours besoin de la Confrérie Noire, et la Confrérie Noire peut avoir un jour besoin de vous. Réfléchissez avant d'agir ; posez des questions à beaucoup de personnes différentes ; et rappelez-vous que parfois, il est plus important de s'amuser que d'être populaire.

Vos ennemis

Au cours de votre aventure, vous serez amené à rencontrer plus de cinquante variétés d'adversaires.

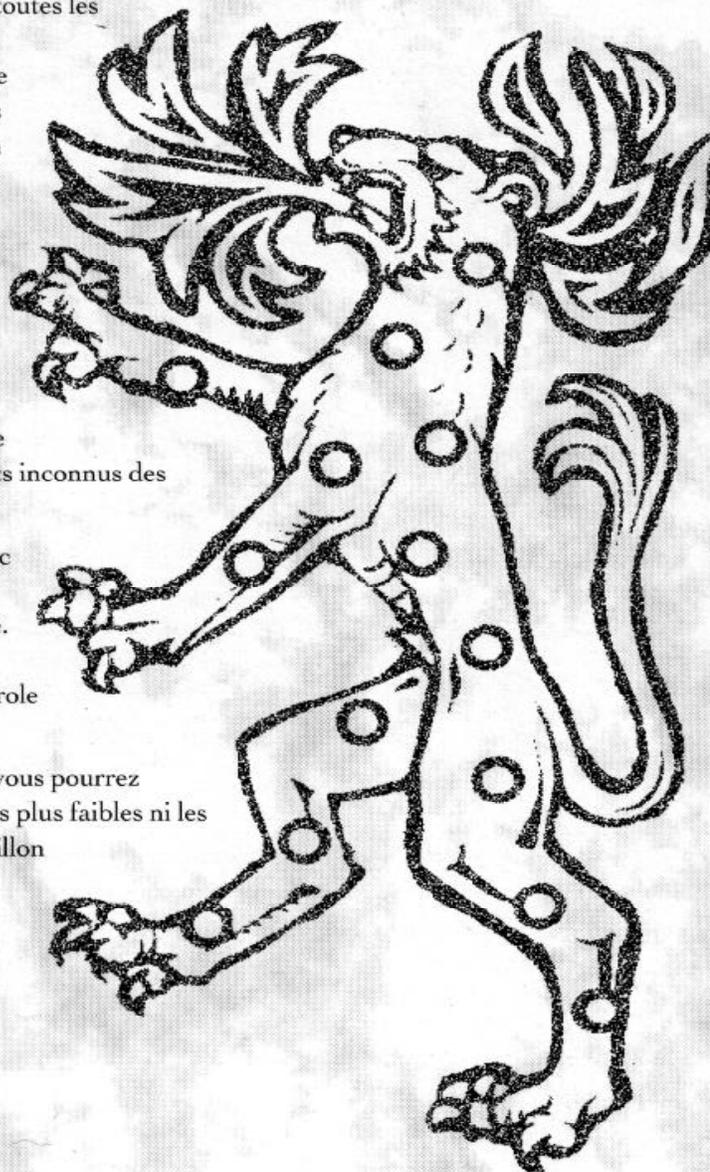
Il est important de noter que, bien que toutes les créatures énumérées ci-dessous soient naturellement hostiles à la race humaine et aux elfes, beaucoup sont intelligentes et plusieurs sont capables de plus qu'un combat frénétique.

L'étude de plusieurs créatures de la région de la Baie d'Iliac a montré l'existence de langues et de cultures variées, dont certaines rivalisent en sophistication avec les nôtres.

Apprendre leur langue peut être le premier pas vers une compréhension de ces êtres sauvages. Qui sait quels secrets inconnus des Tamrieliens ces créatures détiennent ?

La diplomatie est rarement efficace avec ces "Monstres", peut-être à cause d'autres barrières que celle de la langue. Dans ce cas, une lame est plus affûtée qu'une langue, et le sang est la seule parole possible.

Voici quelques unes des créatures que vous pourrez rencontrer. Ce ne sont pas forcément les plus faibles ni les plus fortes, mais simplement un échantillon représentatif des variétés.





Les Rats



Les Rats des villes ne valent pas la peine que l'on s'attarde sur eux ; ils sont souvent plus effrayés par les aventuriers qu'ils ne leur font peur. Il existe cependant une race géante, qui habite les marais et les égoûts. Leur force réside dans leur férocité, la taille de leurs meutes et la gravité des blessures que provoque leur morsure. Un aventurier aguéri et bien armé peut traverser les marais de ces petites bestioles dans une relative sécurité, mais sous-estimer leur ruse brutale est la dernière des erreurs que ferait un aventurier avisé.

Les Imps

Les Imps Ailés ont des origines mystérieuses. Certains disent qu'ils descendent d'Oblivion, esclaves des Grands Princes de Daedra, et qu'ils ont été envoyés à Tamriel comme nuisances ou pour une sombre mission. D'autres disent qu'ils sont comme les Atronach et les golems, des créatures créées par magie comme animaux de compagnie pour des sorciers puissants. La vérité est peut-être les deux à la fois. Ou rien du tout.



Mais quelle que soit leur Histoire, les Imps sont des créatures malicieuses capables de lancer des sorts de pure Magie, mineurs mais douloureux. Elles sont certainement intelligentes et parlent leur propre langage, et sont assez malignes pour savoir quand attaquer et quand fuir.

Les Spriggans

Heureusement pour les aventuriers, ces étranges créatures des bois sont timides et réservées, car ce sont des ennemis très dangereux. Un vieux conte Nordique raconte l'histoire d'un Spriggan immortel qui se relevait plus grand et plus fort chaque fois qu'il tombait.



Bien qu'actuellement, les Spriggans ne soient pas immortels, ils sont virtuellement impossibles à tuer. Même touchés, ils se relèvent et repartent au combat. Et la légende de ce Spriggan immortel étant en fait vraie.

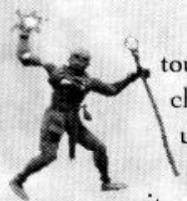
Les Lycanthropes

Ces créatures sont des hommes le jour, parfaitement indifférenciables des hommes "normaux", et se transforment en un prédateur sauvage mi-homme, mi-bête, quand la lune est pleine. Au moins deux types lycanthropes sont courants dans les environs de la Baie d'Iliac : le loup-garou et le sanglier-garou.

Le loup-garou ne se trouve que dans les forêts de High Rock et rarement dans les jungles d'Hammerfell, mais le sanglier-garou est présent partout, et c'est l'adversaire le plus effrayant. Aucune de ces deux races ne semble être capable de penser à autre chose qu'au sang, et les deux sont insensibles aux armes conventionnelles. Leurs griffes sont tranchantes comme des rasoirs et peuvent transmettre la lycanthropie à ceux qu'elles blessent. Bien que la lycanthropie soit une blessure relativement facile à soigner pour la plupart des temples, peu de ceux qui ont survécu à une attaque de sanglier-garou semblent pouvoir faire autre chose que se reposer pendant plusieurs jours.

Les Orcs

Vu de loin, un Orc peut ressembler à un gros homme musclé et trapu - puis l'on découvre les défenses, la peau verte et les petits yeux de cochon. En général, quand quelqu'un est aussi près d'un Orc, il ou elle ne relève pas tous les détails. Les Orcs sont parmi les rencontres les plus courantes dans la Baie d'Iliac, plus particulièrement dans la partie sud des Montagnes de Wrothgarian. Ils se promènent



toujours en groupe, prêts au combat. Quelques chercheurs excentriques ont suggéré que les Orcs ont une culture aussi ancienne et sophistiquée que la nôtre, et que leur barbarie n'est que le résultat de rites et de tests de courage. Il est hautement probable que ces chercheurs n'ont jamais vu de près la pointe de l'épée d'un Orc.

Les Slaughterfishes

L'un des prédateurs les plus adaptables de la nature est le Slaughterfish de la Baie d'Iliac. D'une moyenne de six pieds de long, doté de centaines de dents empoisonnées, le Slaughterfish a envahi pratiquement tous les grands espaces d'eau de la région.



Des nageurs malchanceux ont découvert à leurs dépens qu'on en trouvait même dans les profonds lacs intérieurs et dans les rivières souterraines. Les Slaughterfishes étant attirés par le goût du sang dans l'eau, les aventuriers blessés devraient faire attention à ne se baigner que dans les petites étendues d'eau.

Les Centaures

Les Centaures sont des créatures anciennes et mystiques, tour à tour adorés puis haïs. Les légendes de leurs exploits vont de l'épique au pornographique, peut-être justement parce qu'ils ont plusieurs personnalités. Le Conseil d'Artaeum a surnommé les Centaures, les "vrais conservateurs des Vieilles Lois" de Tamriel, se référant au système complexe d'adoration des Anciens auquel Artaeum lui-même obéit. Tout ce que l'on peut dire avec certitude à propos des centaures, c'est que peu leur sont égaux dans la bataille.





Les Harpies

L'une des histoires tragiques que l'on raconte dans le nord d'Hammerfell, est celle d'un groupe de sorcières belles et cruelles qui ont été transformées (ou se sont elles-mêmes transformées, la légende est assez vague) en Harpies hideuses et folles. Quelle que soit la vérité, les Harpies sont une véritable menace pour la vie et le commerce dans la Baie d'Iliac. Elles vivent dans des ruines abandonnées, amadouant puis détruisant les infortunés mâles humains qu'elles capturent. Bien que leur naturel maniaque fasse d'elles de piètres stratèges, leurs griffes acérées et leur comportement frénétique forcent souvent les royaumes à leur céder des terres. Certains disent cependant que les Harpies détiennent un certain savoir hérité de leurs ancêtres : un savoir qu'elles pourraient partager, mais pas gratuitement.

Les Dreughs

Autre race maudite de Tamriel, les Dreughs sont les survivants d'une civilisation autrefois florissante de la Baie d'Iliac, bien avant la Première Ere. Bien qu'ayant des caractéristiques humanoïdes, il est difficile d'accorder du crédit à cette légende lorsque l'on connaît les tentacules et les griffes de bêtes difformes. Leurs capacités amphibies sont évidentes, et on peut en trouver dans les cours d'eau, bien loin de leur région d'origine. Il est peu probable que ces créatures lèvent elles-même le voile sur leurs origines, car les Dreughs sont violemment hostiles envers quiconque envahit leur domaine naval.



Les Daedras



Les paysans ont des expressions colorées pour les Daedras : monstres, esprits sombres, sataniques, Princes Noirs, Dieux de la torture, infernaux, et, plus couramment, démons. Ceux qui veulent comprendre ou combattre ces créatures cauchemardesques, plutôt que de vivre dans la peur, préfèrent le terme plus circonspect de Daedra.



Il est presque impossible de dire quoi que ce soit de définitif à propos des Daedras, malgré des millénaires d'études de leur race. Leur réputation d'êtres cruels, de génies amoraux de la destruction semble méritée en grande partie, mais si ce sont vraiment des démons, notre définition du mot "démon" devrait être revue pour inclure la complexité de leur nature. Les Daedras semblent être organisés suivant une hiérarchie, et ceux que l'on rencontre dans notre monde sont sans aucun doute les plus faibles du lot. Bien sûr, le Daedras de Feu, le Daedra de Glace, le Séducteur et le Seigneur Daedra comptent parmi les créatures les plus dangereuses de Tamriel, mais il doit certainement exister pire encore dans le monde qu'ils appellent Oblivion. Peut-être sommes-nous déjà condamnés à tomber sous leur feu.



Les Vampires

Cruels, rusés, et prédateurs immortels, les Vampires chassent la nuit, parfois seuls, parfois en groupe. Leur puissance et leur force sont certainement leur légende - et on dit qu'il existe des créatures appelées Anciens Vampires, qui sont aux Vampires ce que les Vampires sont aux hommes. Les Vampires sont virtuellement immunisés contre les blessures physiques et peuvent lancer de



nombreux et puissants sorts, dont, et ce n'est pas le moindre, celui qui transforme leur victime en Vampire.

Comme la lycanthropie, le vampirisme peut être facilement soigné dans ses premiers stades, mais il n'existe aucun autre remède à la résurrection que la mort elle-même. La chose la plus horrible à propos des Vampires est probablement leur normalité : on ne peut pas dire si quelqu'un est un Vampire avant d'avoir senti des dents dans son coup. On ne sait pas jusqu'à quel point ils ont profité de cet avantage pour infiltrer la société humaine.



Les Dragons

Le relativement commun Dragon est un adversaire de choix pour un aventurier. Il est capable de lancer nombre de sorts extrêmement puissants et de se soigner pendant le combat. Ceux qui parlent leur langue disent que derrière leur apparence de plaisantins exaspérants se cache une grande sagesse. Sauf leur respect, les Dragons sont moins anciens que leur généalogie ne le suggère. Les explorateurs, les sages et les archivistes ont débattu pendant des siècles pour savoir si les grands Dragons des légendes vivaient encore, et si en fait, ils avaient jamais vraiment existé. Les gens du Désert d'Alik affirment que leur vaste territoire ensablé est le lieu d'habitation de multitudes de Grands Lézards. Si l'on accorde à ces nomades le bénéfice du doute, la seule terre où les grands Dragons volent encore en liberté est sans aucun doute le Désert d'Alik.







Glossaire

Akatosh : le Dieu du Temps, généralement représenté en Dragon.

Akorithi : la Reine de Sentinel. Elle est la veuve de Cameron, qui a été tué à la fin de la Guerre de Betony. Ses deux fils sont Lhotun et Greklith. Son troisième enfant est Aubk-i, la Reine de Daggerfall.

Artifact : un objet magique unique, très rare et très puissant.

Arkay : le Dieu du Cycle de la Naissance et de la Mort.

Aubk-i : la Reine de Daggerfall et épouse du Roi Gothryd. Ses parents sont la Reine Akorithi de Sentinel et le Roi Cameron. Ses frères sont Lhotun et Greklith.

Barenziah : la Reine de Wayrest, ancienne Reine de Mournhold (un royaume de la Province de Morrowind). Actuellement mariée à Eadwyre, Barenziah a eu deux enfants d'un précédent mariage, Helseth et Morgiah.

Blades : un groupe légendaire de guerriers, aux pouvoirs et aux maîtres inconnus.

Bretons : les gens 'natifs' de High Rock, à la peau claire caractéristique et aux cheveux longs.

Cameron : ancien Roi de Sentinel, Cameron a été tué lors de la Bataille de Cryngaine Field par le nouveau Roi de Daggerfall, Gothryd. Sa veuve est Akorithi, Reine de Sentinel. Ses enfants sont Greklith, Lhotun et Aubk-i, actuelle Reine de Daggerfall.

Classe : le métier d'un personnage. Il y a seize classes standard dans Daggerfall, sans compter celles que vous pouvez créer.

Daggerfall : un royaume au sud-ouest de High Rock, dirigé par le Roi Gothryd et la Reine Aubk-i depuis leur palais de la capitale, également baptisée Daggerfall.

La Confrérie Noire : une guilde d'assassins, interdite par la loi, mais officieusement autorisée par les nombreux responsables qui utilisent ses services. Le chef de la Confrérie Noire est censé s'appeler la Mère Noire.

Dibella : la Déesse de la Beauté.

Eadwyre : le Roi de Wayrest. Sa première femme était Carolynna, dont il a eu une fille, Elysana. Après la mort de la Reine Carolynna, Eadwyre s'est remarié avec Barenziah, l'ancienne Reine de Mournhold.

Elysana : la Princesse de Wayrest. Elysana est la seule enfant du Roi Eadwyre et de sa première femme, la Reine Carolynna.

Gortworg : le Roi d'Orsinium et chef des Orcs.

Gothryd : le Roi de Daggerfall. Son père, Lysandus, a été tué à la fin de la Guerre de Betony. Sa femme est Aubk-i, ancienne Princesse de Sentinel. Sa mère est Mynisera et sa grand-mère, Nulfaga.

Greklith : le Prince de Sentinel. Greklith est le second fils de la Reine Akorithi et du Roi Cameron, et l'héritier du trône.



Helseth : le Prince de Wayrest. Premier fils de la Reine Barenziah et du Roi Symmachus, il a été adopté par son beau-père Eadwyre.

Hammerfell : l'une des neuf provinces de l'Empire de Tamriel, traditionnellement berceau du peuple de Redguard. Parmi les royaumes qui composent la province d'Hammerfell, se trouve Sentinel.

High Rock : l'une des neuf provinces de l'Empire de Tamriel, traditionnellement berceau du peuple Breton. Parmi les royaumes qui composent la province de High Rock, se trouvent Daggerfall et Wayrest.

Iliac Bay : étendue d'eau séparant les provinces de High Rock et d'Hammerfell.

Générateur d'Objets : système à la disposition des membres des Guildes de Magiciens (et d'autres guildes) grâce auquel des objets peuvent être enchantés.

Julianos : le Dieu de la Sagesse.

Lhotun : le Prince de Sentinel. Lhotun est le troisième enfant de la Reine Akorithi et du Roi Cameron.

Lysandus : l'ancien Roi de Daggerfall. Lysandus a été tué dans de mystérieuses circonstances au début de la Bataille de Cryngaine Field, à la fin de la Guerre de Betony. Sa veuve est Mynisera, la Reine Mère de Daggerfall. Son fils et successeur est Gothryd, l'actuel Roi de Daggerfall. La mère de Lysandus est Nulfaga, surnommée la 'Sorcière Folle'.

Gilde de Magiciens : une alliance de lanceurs de sorts. On trouve des Guildes dans la majorité des capitales de Tamriel.

Magicka : l'énergie brute grâce à laquelle les mages lancent des sorts. La Magicka est habituellement mesurée en points de sorts pour les créatures sensibles, et en 'points d'enchantement' pour les créatures insensibles. La plupart des humains a un capital limite de magicka (équivalent à la moitié de leur Intelligence) qui se reconstitue continuellement. Les Vrais Mages ont deux fois leur Intelligence en 'points de sorts', et les sorciers, trois fois (mais ils sont incapables de régénérer leur magicka par eux-mêmes).

Mara : la Déesse-Mère et Déesse de l'Amour.

Morgiah : la Princesse de Wayrest. Morgiah est la seconde fille de la Reine Barenziah et du Roi Symmachus. Morgiah a été adoptée par Eadwyre, son beau-père.

Mynisera : La Reine-Mère de Daggerfall. Mynisera est la veuve du Roi Lysandus et la mère du Roi Gothryd.

Nécromanciens : un groupe rebelle de lanceurs de sorts, connus dans Tamriel pour leurs actions maléfiques. Le chef supposé s'appelle le Roi des Worms.

Nulfaga : Reine-Mère de Daggerfall, parfois surnommée 'la Sorcière Folle'. Nulfada est la grand-mère de l'actuel Roi de Daggerfall, mais apparemment, la perte de son fils Lysandus l'a rendue folle et elle s'est exilée dans les Montagnes de Wrothgarian.



Orsinimu : la patrie légendaire des Orcs. Le premier Orsinimu a été détruit il y a 400 ans, mais le Roi Gortwog essaie de le reconstruire.

Générateur de Potion : un système à la disposition des Guildes de Mages (et de quelques autres guildes) qui permet à leurs membres de créer des potions.

Redguards : les 'natifs' de Hammerfell, qui sont arrivés à Tamriel au milieu de la Première Ere, voici plus de 3000 ans. Les Redguards se reconnaissent à leur peau relativement foncée et à leurs cheveux bouclés.

Ecoles de Magicka : les six principales expressions de la Magicka : altération, guérison, thaumaturgie, illusion, destruction et mysticisme. Pour une description de chaque, voyez le chapitre sur l'adresse.

Sentinel : un royaume au nord d'Hammerfell, sur une péninsule de la Baie d'Ilia. La Reine Akorithi, veuve du Roi Cameron, règne sur la capitale, également baptisée Sentinel. La fille d'Akorithi, Aubk-i, est la Reine de Daggerfall.

Générateur de Sorts : un système qui permet aux membres des Guildes de Mages de créer des sorts spéciaux.

Guilde des Voleurs : une organisation hiérarchisée des voleurs, receleurs, faussaires. Bien qu'officiellement illégale, la Guilde est généralement tolérée par les rois et les reines de Tamriel.

Underking : une entité mythique, sujète d'histoires horribles depuis des centaines d'années. Un groupe de mages et de créatures ressuscitées hantent le pays, clamant être des agents de l'Underking.

Uriel Septim VII : l'Empereur de Tamriel, et seigneur de tous les Rois et Reines du pays. Son aïeul, Tiber Septim, a conquis le continent voici plus de 400 ans, marquant le début de la Troisième Ere.

Wayrest : un royaume de High Rock, situé à l'embouchure de la Rivière Bjoulsae. Le Roi Eadwyre et la Reine Barenziah dirigent le pays depuis leur capitale, également baptisée Wayrest. Eadwyre a un fils, Elysana, et Barenziah a deux enfants, Helseth et Morgiah.

Zen : Zenithar of Z'en, le Dieu du Travail et du Commerce.



Index

A

Acrobate	.14
Agilité	.19
Archers	.15
Argonians	.11
Artéfacts	.74
Armes en Argent	.61
Armure (types)	.62
Armure : matériau	.63
Assassins (aussi Guilde d'Assassins)	.13, 58
Attaques	.41
Avantages spéciaux	.28 - 30

B

Banques	.59
Barbares	.15
Barde	.14
Bloc-notes	.45
Blunt (Ton bourru)	.25,45
Bretons	.11
Brigand (Rogue)	.13

C

Cambrioleur	.13
Caractéristiques	.19-20
Carte	.46-47
Centaures	.81
Chance / Luck (LUC)	.20
Chariot (Wagon)	.53
Chevaliers (knights)	.14
Clercs	.16
Compétences Diverses	.26
Compétences Majeures	.26, 55
Compétences Mineures	.26
Compétences Primaires	.26, 55
Confrérie Noire	.13
Contrôle par la souris	.35, 36

D

Daedra	.83
Dark Elves (Elfes Noirs)	.11
Défendre (To Defend)	.19
Désavantages spéciaux	.30 - 33
Dommages	.19
Durée (des Sorts)	.71

E

Ecole d'Altération	.21
Ecole de Destruction	.16, 22
Ecole d'Illusion	.17, 23
Ecole de Mysticisme	.24
Ecole de Récupération (Restoration)	.16, 24
Ecole de Thaumaturgie	.25
Effets des sorts	.71
Endurance	.20
Escalade	.43
Expérience	.54

F

Force des sorts (Magnitude)	.71
Force (strength, STR)	.19
Frapper (avec une arme)	.40

G

Générateur d'Objets (Item Maker)	.75
Générateur de Potions (PotionMaker)	.73, 74
Générateur de Sorts (SpellMaker)	.70 - 73
Guerrier (Warrior)	.14
Guerriers - Mages (Spellswords)	.17
Guilde des Guerriers	.58
Guildes	.58

H

Hauts Elfes	.11
-------------	-----

I		R	
Icônes	37	Raccourcis	34
Intelligence (INT)	19	Rangers	15
Interface basée sur le curseur	35	Redguards	11
Interface basée sur la vue	36	Réparation	58
K		Résistance à la Magie	19
Khajiit	10	Roi Lysandus	4
L		S	
Lancer des Sorts	40 - 73	Sorciers (sorcerers)	16
Lettre de crédit	59	Sorts standards	64 - 69
Lévitiation		T	
Lycanthropes	80	Tavernes	58
M		Tell me about button	45
Mages (aussi Guildes		Tiber Septim	3
des mages)	16, 58, 63	Ton	45
Magicien de Combat		Toucher (To Hit)	19
(Battlemages)	16	Travel Map	48
Magasins	57, 58	Type de métaux	61
Maisons	58	U	
Moines	15	Uriel Septim	3
N		V	
Nager	43	Vampires	83
Navires	59	Vie	20
Nightblades	17	Vitesse (speed, SPD)	19
Nords	10	Voleurs (aussi Gilde	
Normal (ton)	45	des Voleurs)	13, 58
O		Volonté (willpower, WIL)	19
Objets Magiques	74	Voyage Rapide (Fast Travel)	48
Orcs	80 - 81	W	
Où est ? (Where is ?)	45	Wood Elves (Elfes des Bois)	11
P			
Palais	59		
Personnalité (PER)	20		
Points de Magie	19		
Poli (polite)	23, 45		
Prix	57		
Probabilité (Sorts)	71		



Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG