

The Elder Scrolls IV

OBLIVION



⚠ AVERTISSEMENT : RISQUES DE CRISE D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE

Un très faible pourcentage d'individus sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments lumineux. Ces individus peuvent être victimes de crises d'épilepsie lorsqu'ils regardent certaines images télévisées ou lorsqu'ils jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent se manifester même si le sujet n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou s'il n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie ou de symptômes liés à l'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou pertes de conscience), veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce produit. **CESSEZ IMMÉDIATEMENT** de jouer et consultez votre médecin avant de rejouer à ce jeu si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertige
- trouble de la vision
- contraction des yeux ou des muscles
- perte de conscience
- trouble de l'orientation
- crises ou mouvement involontaire ou convulsion.

NE RECOMMENCEZ PAS À JOUER À MOINS D'AVOIR OBTENU L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDECIN.

Conseils d'utilisation des jeux vidéo afin de réduire les risques de crise

- Jouez dans un endroit bien éclairé et tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
- Évitez de jouer sur de très grands écrans. Jouez plutôt sur le plus petit écran possible.
- Évitez une utilisation prolongée de la console PLAYSTATION®3. Faites une pause de 15 minutes à toutes les heures.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser la console si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, nausées ou une sensation semblable au mal des transports, inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie du corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

AVIS :

Soyez prudent lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil SIXAXIS™. Prenez en considération les avertissements suivants lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil SIXAXIS™. Si la manette heurte une personne ou un objet, cela pourrait entraîner des blessures ou des dommages accidentels. Avant l'utilisation, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace autour de vous. Lors de l'utilisation de la manette, tenez celle-ci bien fermement pour éviter de l'échapper. Si votre manette est branchée à votre PS3™ par un fil USB, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace pour que le fil ne heurte quelqu'un ou des objets. Évitez également de débrancher la manette de votre PS3 en la tirant par le câble.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Ne branchez pas votre console PLAYSTATION®3 à un téléviseur à projection sans avoir d'abord consulté le manuel d'utilisateur du téléviseur, à moins que l'affichage ne soit à cristaux liquides. Autrement, vous pourriez endommager de façon permanente l'écran de votre téléviseur.

UTILISATION ET MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE JEU PLAYSTATION®3 :

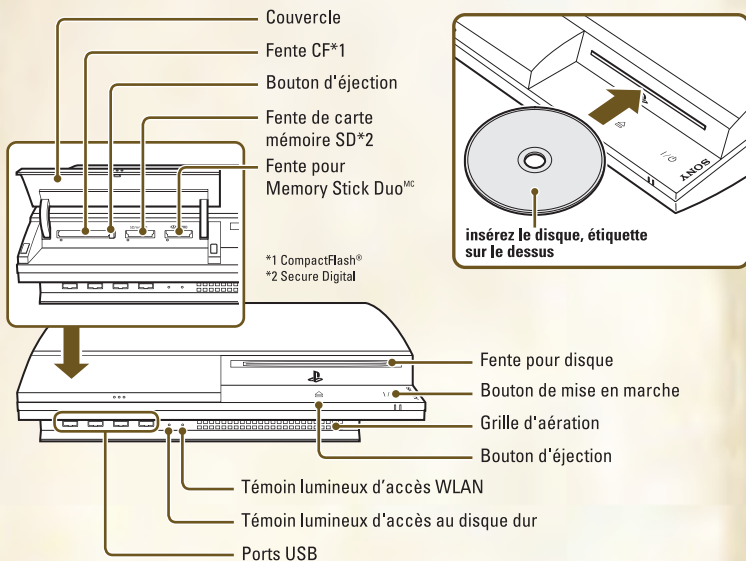
- Ce disque ne doit pas être plié, écrasé ou plongé dans un liquide. • Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou de tout autre source de chaleur. • Assurez-vous de prendre des pauses occasionnelles lors d'une partie prolongée. • Gardez ce disque propre. Tenez toujours le disque par les côtés et rangez-le dans son boîtier protecteur entre les utilisations. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux, non pelucheux et sec en l'essuyant en lignes droites du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de solvants ou de nettoyants abrasifs.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉPARATIFS	2
COMMANDES DU JEU	4
INTRODUCTION À OBLIVION	5
LANCER SHIVERING ISLES ET KNIGHTS OF THE NINE	6
MENU PRINCIPAL	6
ÉCRAN DE JEU	7
BOUSSOLE ET PICTOGRAMMES D'ACTIVATION	8
JOURNAL ET MENU DES STATISTIQUES	9
MENU DES STATISTIQUES	10
ONGLET D'APTITUDES	11
MENU D'INVENTAIRE	12
MENU DE MAGIE	14
CARTES ET QUÊTES	16
RACES	18
ATTRIBUTS	20
ATTRIBUTS DÉRIVÉS	21
COMPÉTENCES, NIVEAUX DE MAÎTRISE	
ET AVANTAGES DE COMPÉTENCE	22
COMPÉTENCES AU COMBAT	22
COMPÉTENCES EN FURTIVITÉ	26
CLASSES	28
HAUSSE DES COMPÉTENCES ET DES NIVEAUX	29
ART DU COMBAT	30
AUTRES SITUATIONS DE COMBAT	31
ART DE LA MAGIE	32
ITEMS MAGIQUES	38
ALCHIMIE	39
SORTILÈGES ET ENSORCELLEMENTS	40
AUTELS DES ENSORCELLEMENTS	41
ART DE LA FURTIVITÉ	42
CROCHETAGE DES SERRURES	43
CRIME ET SANCTIONS	44
DIALOGUE	45
PERSUASION	47
CHEVAUX, MAISONS, LIVRES, CONTENANTS	48
OPTIONS ET PRÉFÉRENCES	49

PRÉPARATIFS

Face avant de la console PLAYSTATION®3



Débuter le jeu : Avant tout, lisez soigneusement les directives fournies avec le système de divertissement informatisé PLAYSTATION®3. La documentation contient des renseignements sur la préparation et l'utilisation du système, ainsi que des renseignements importants sur la sécurité.

Assurez-vous que l'interrupteur d'ALIMENTATION PRINCIPALE (situé à l'arrière de la console) est allumé. Insérez le disque de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* dans la fente pour disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône [Game] dans le menu d'accueil de votre PLAYSTATION®3, puis appuyez sur le bouton X. Reportez-vous à ce manuel pour toute information concernant l'utilisation du logiciel.

Quitter le jeu : Pendant le jeu, appuyez sur le bouton X du contrôleur sans fil, puis choisissez « Quit Game » à l'écran qui s'affiche.

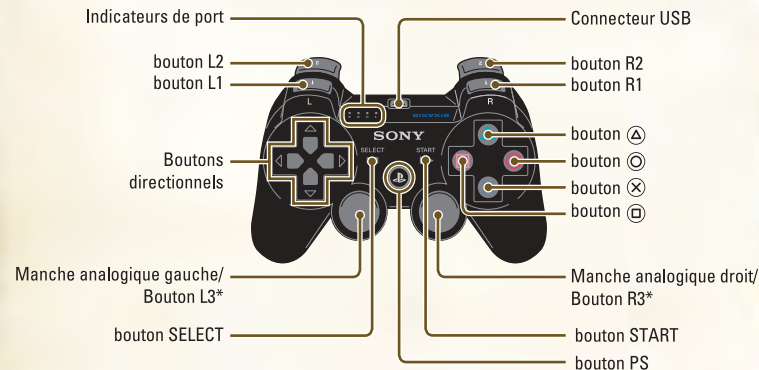
Truc Pour retirer le disque, appuyez sur le bouton d'éjection après avoir quitté le match.

2

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

COMMANDES DU JEU

Utilisation de la manette sans fil SIXAXIS^{MC} (pour PLAYSTATION®3)



* Les touches L3 et R3 fonctionnent quand vous appuyez sur les manettes.

Remarque : Pour utiliser le contrôleur, vous devez d'abord enregistrer ou « appairer » le contrôleur au système PLAYSTATION®3 et assigner un numéro au contrôleur. Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans la documentation du système.





Sauvegarder les données pour le logiciel de format PLAYSTATION®3

Les données sauvegardées pour le logiciel de format PLAYSTATION®3, sont enregistrées sur le disque dur du système. Les données s'affichent sous « Saved Game Utility » au menu du jeu.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

3

COMMANDES DU JEU

BOUTON 	SAUTER
BOUTON 	JOURNAL
BOUTON 	UTILISER
BOUTON 	ARME/CHALUMEAU PRÊT
BOUTON R1	ATTAQUER
BOUTON R2	JETER UN SORT
BOUTON L1	BLOQUER
BOUTON L2	SAISIR
BOUTONS DIRECTIONNELLES	FENTES RAPIDES
MANETTE GAUCHE	BOUGER
BOUTON L3	ALTERNER LE MODE FURETEUR
MANETTE DROITE	REGARDER
BOUTON R3	MODE DE CAMÉRA
BOUTON SELECT	ATTENDRE
BOUTON START	PAUSE

INTRODUCTION À OBLIVION

Avec *The Elder Scrolls*, notre objectif a toujours été de créer un jeu qui offre des possibilités illimitées; un jeu où vous pouvez être qui vous voulez et faire ce que vous voulez. « Vivre une autre vie, dans un autre monde » fut notre devise et c'est exactement ce que nous voulons pour vous. Alors si vous aimez vaquer et explorer, c'est ce que vous devriez faire. Si vous ne voulez que compléter la quête principale et avoir l'impression d'avoir « complété » le jeu, faites-le. La plupart des joueurs se retrouveront quelque part entre ces deux positions et, heureusement, il y a tout plein de déplacements et d'exploration à faire pour compléter la quête principale.

Vous pouvez vous joindre à l'un de cinq guildes, chacun offrant sa propre histoire et ses propres récompenses. Vous pouvez monter jusqu'à la tête de chacune des factions. Que vous aimiez le vol, la magie, les assassinats ou le combat (ou toutes ces choses), il y a un groupe pour vous. Il y a aussi une arène où vous pouvez gager sur des combats. Encore, devenez un combattant et entrez dans l'arène en quête d'honneur et de gloire.

Bien sûr, tout le monde dans *Oblivion* semble avoir besoin d'aide à un moment ou l'autre. Parlez aux gens, découvrez ce qui se passe dans leur vie. Peut-être ont-ils besoin de votre aide ou connaissent quelqu'un qui en a besoin. Si vous voulez encore moins de structure, rendez-vous dans la nature sauvage et voyez quels sortes d'endroits vous pouvez découvrir. *Oblivion* est rempli de toutes sortes de ruines, de temples, de donjons, de cavernes, de camps, de cachettes et de forts qui peuvent offrir leurs propres histoires, de puissants artefacts ou même des créatures qui gardent leurs trésors.

Comme vous pouvez aller n'importe où et faire n'importe quoi, vous pouvez aussi être n'importe quel personnage. Les débuts du jeu vous permettent d'essayer divers types d'armes, d'armes magiques et de magies. Essayez divers styles de jeux... essayez de crocheter des serrures et de vous déplacer furtivement, jetez des sorts, utilisez des parchemins ou touez des choses avec diverses armes. Une fois que vous aurez eu la chance d'essayer tout, on vous suggèrera un type de personnage que vous aimeriez peut-être assumer d'après la façon dont vous avez joué le jeu. Vous pouvez accepter ce choix, choisir une autre classe dans la liste, ou créer votre propre personnage avec vos propres combinaisons de spécialités et d'adresses. Les possibilités sont littéralement illimitées.

Ne vous inquiétez pas trop des choix que vous faites concernant votre race, votre signe zodiacal ou la classe, la première fois, parce qu'avant que vous vous lanciez dans le grand monde, nous vous donnerons la chance de changer vos choix. À ce point, vous pouvez changer tout ce que vous voulez, de votre nom et votre coiffure à vos adresses principales. Après cela, à vous de jouer. Découvrez votre propre destinée et suivez-la où elle vous mènera. Merci de nous avoir joint dans cette aventure. Nous espérons que le temps que vous passerez à jouer sera aussi passionné qu'il l'a été pour nous.

- *L'équipe Oblivion*

LANCER SHIVERING ISLES ET KNIGHTS OF THE NINE

Shivering Isles ajoute un contenu à votre jeu Oblivion neuf ou existant et vous pouvez y accéder après une journée en temps intrajeu (utilisez l'option Rest (repos) et attendez 24 heures). Après une journée en temps intrajeu, vous recevrez un message de quête qui vous donnera des renseignements sur le contenu Shivering Isles («A Door in Niben Bay»). Si vous débutez un nouveau jeu, vous devez d'abord quitter la génération de personnages afin de permettre l'écoulement d'une journée. Dès que vous recevez le message, votre journal de quêtes ajoutera une cible de quête, pointant vers l'endroit où vous pouvez faire l'expérience de Shivering Isles.

Dans le cas de Knights of the Nine, vous devez visiter la chapelle d'Anvil puis parler au prophète à l'extérieur, afin d'obtenir votre première quête.

MENU PRINCIPAL



CONTINUE

Reprenez un jeu que vous avez sauvegardé.

New

Amorcez un nouveau jeu Oblivion.

LOAD

Permet de faire un choix parmi une liste de jeux sauvegardés.

OPTIONS

Vous transporte au menu des options où vous pouvez ajuster la vidéo, le son, les commandes, les téléchargements et les préférences. Plus de détails à la page 47.

CREDITS

Voyez le générique de l'équipe qui vous présente Oblivion.

ÉCRAN DE JEU



SANTÉ

La quantité de dommages que vous recevez. Dormir, attendre, potions et sorts peuvent restaurer votre santé.

MAGICKA

Jeter des sorts utilise Magicka. Magicka se régénère en fonction de votre volonté. Dormir, attendre, potions ou sorts peuvent aussi restaurer votre Magicka.

FATIGUE

À quel point vous êtes fatigué. Une grande fatigue nuit à votre efficacité, surtout lors des mêlées. Vous réduisez votre fatigue si vous marchez plutôt que courir.

ARME

Votre arme active.

POINTES

Le nombre de pointes équipées.

MAGIE

Le sort activé.

EFFETS DU SORT

Tout sort temporaire qui vous affecte.

SANTÉ DE LA CIBLE

Montre le niveau de santé de votre cible.

NOM DE LA CIBLE

Nom de l'objet ou du personnage surligné.

MIRE

Aide à cibler des objets ou des personnages. Détails en page suivante.

BOUSSOLE

Donne les directions, les endoits et les marqueurs. Détails en page suivante.

NIVEAU SUIVANT




Indique que vous pouvez vous coucher dans un lit pour passer au niveau suivant.

BOUSSELE ET PICTOGRAMMES D'ACTIVATION



Les pictogrammes sur la boussole indiquent les endroits d'intérêt à proximité (donjons, villes, auberges); les marqueurs de cible de quête indiquent la direction de votre objectif actif de quête

MARQUEURS DE CIBLE














-  Une pointe rouge indique que vous devez traverser une porte ou un portail pour atteindre votre objectif.
-  Une pointe verte indique que vous vous trouvez déjà dans la même zone générale que votre objectif.
-  Une pointe bleue en est une que vous placez vous-même sur votre carte locale ou mondiale. Détails à la page 14.

LIEUX D'INTÉRÊT

- | | | |
|--|---|--|
|  Camp |  Ruine elvénique |  Porte d'Oblivion |
|  Caverne |  Fort en ruines |  Village |
|  Ville |  Mine |  Taverne/étape |
|  Temple daedrique |  Lieu d'intérêt | |

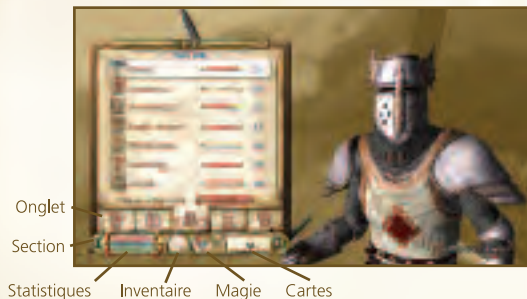
MIRE

Aide à cibler les objets et les personnages. Elle change dynamiquement en fonction de l'action exécutée par la **bouton X**.

- | | | |
|--|---|---|
|  Indique que vous êtes au mode fureteur. Plus de détails à la page 40. |  Entrez dans un endroit ou ouvrez une porte. |  Montez le cheval choisi. Appuyez sur X pour la démonter. |
|  Ramassez l'item et ajoutez-le à votre inventaire. |  Porte verrouillée. La difficulté du verrou est affichée dans le coin inférieur droit. |  Assoyez-vous sur l'objet. Appuyez sur X pour vous lever. |
|  Active l'objet. |  Dormez dans ce lit. |  Lisez l'artide. |
|  Ouvrez le contenant. |  Parlez à ce personnage. |  Un personnage important qui joue un rôle important dans les quêtes et qui ne peut pas être tué. |
|  Alimentez-vous d'un personnage endormi. Ne peut être fait que par un vampire | | |

****Un pictogramme rouge indique toujours un crime si vous exécutez l'action.**

JOURNAL ET MENU DES STATISTIQUES



Le journal a quatre sections principales : statistiques, inventaire, magie et cartes.

bouton O

Entrer/sortir du mode Journal.

Manette gauche ou touches vers le haut, le bas, gauche ou droite

Défiler vers le haut/bas de la liste; passer à travers les onglets de chaque section vers la gauche et la droite.

Bouton L1 et bouton R1

Cycler vers la droite/gauche à travers les quatre sections principales.

Manette droite

Tourner/faire un zoom sur le personnage pour l'examiner.

MENU STATS



Le menu Stats possède 5 onglets, de gauche à droite : personnage, attributs, compétences, factions et réalisations.



PERSONNAGE

Info de base sur votre personnage.



ATTRIBUTS

Information sur vos huit attributs.



COMPÉTENCES

Information sur vos 21 compétences. Détails à la page suivante.



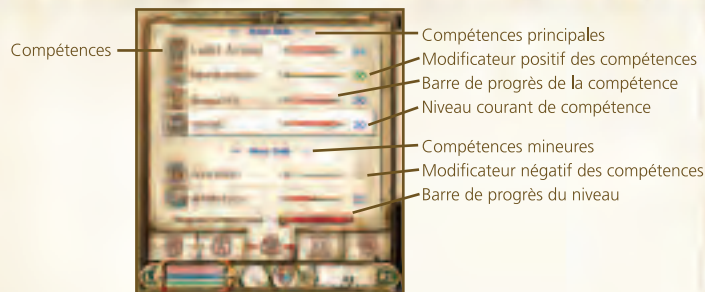
FACTIONS

Montre les factions auxquelles vous appartenez et votre rang courant dans chacune.



RÉALISATIONS

Dresse la liste de tous vos réalisations.



ONGLET DES COMPÉTENCES

Vous avez sept compétences principales et 14 adresses diverses. Sous chaque compétence se trouve une barre (rouge) indiquant si vous êtes sur le point d'augmenter cette compétence. Plus vous utilisez cette adresse, plus vite elle augmentera.

COMPÉTENCES MAJEURES

Les compétences qui définissent votre personnage. Vous devez augmenter toute combinaison de vos compétences majeures d'un total de 10 points pour faire avancer votre personnage au niveau suivant.

COMPÉTENCES MINEURES

Augmenter ces adresses vous améliorera, mais ne vous aidera pas à monter de niveau.

BARRE DE PROGRÈS DE LA COMPÉTENCE

Suit à quel point vous êtes d'élever cette compétence d'un autre point.

MODIFICATEUR POSITIF DES COMPÉTENCES

Les valeurs en vert sont en cours d'être modifiées par des sorts, des compétences, des pouvoirs ou d'autres effets positifs.

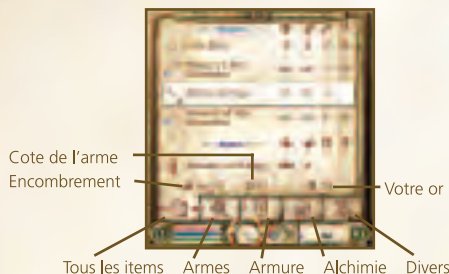
MODIFICATEUR NÉGATIF DES COMPÉTENCES

Les valeurs en rouge sont en cours d'être modifiées par des sorts, des compétences, des pouvoirs ou d'autres effets négatifs.

BARRE DE PROGRÈS DU NIVEAU

La proximité d'élever le niveau de votre personnage. Détails à la page 29.

MENU DE L'INVENTAIRE



Le menu de l'inventaire comprend cinq onglets, de gauche à droite : tous les items, armes, armure, alchimie, divers.



TOUS LES ITEMS

Cette liste montre tout ce qu'il y a dans votre inventaire.



ARMES

Ceci n'affiche que les armes dans votre inventaire.



ARMURE

Ceci n'affiche que les armures et les vêtements dans votre inventaire.



ALCHIMIE

Ceci affiche les potions, les appareils d'achimie, les aliments et les ingrédients alchimiques.



DIVERS

Cette liste affiche les divers items dont les livres, les notes, les bijoux, les clés, les flambeaux, les crochets de serrure, les pierres magiques et d'autres items.

bouton X – Équiper ou utiliser l'item choisi.

bouton □ – Laisser tomber l'item choisi.

TOUCHES DIRECTES

Au menu d'inventaire, définissez les touches directes en appuyant sur le **bouton Δ** et tenant l'une des quatre directions (**haut, bas, gauche, droite**) enfoncée tout en appuyant simultanément sur l'arme, l'armure, le sort ou l'item que vous voulez dans cette fente. Notez que vous pouvez toujours changer les menus que les touches directes sont ouvertes et l'item sera assigné quand vous relâchez les boutons **haut, bas, gauche ou droite**.

Pendant le jeu, utilisez les boutons **haut, bas, gauche, droite** pour choisir l'une des huit items sur touche directe.



FENTES DE MAIN GAUCHE ET DE MAIN DROITE

Les armes s'équipent dans la main droite, les boucliers et les flambeaux dans la main gauche. Les boucliers et les flambeaux ont chacun une fente, mais ne seront pas utilisés avec les armes à deux mains comme les sabres à deux mains, les pilons de guerre, les arcs et les baguettes magiques, même si la fente est équipée. Un flambeau équipé est toujours utilisé quand l'arme est dans son fourreau. Appuyez sur le **bouton □** est donc une bonne façon d'alterner entre vos armes et le flambeau.

UTILISER LES MENUS D'INVENTAIRE

Certains pictogrammes et écran apparaissent dans un ou plusieurs menus d'inventaire. Vous pouvez aussi les choisir pour trier vos items d'après ces valeurs. Choisir le pictogramme de nouveau triera la liste en ordre progressif ou régressif.



La valeur de base d'un item en or.



Le poids d'un item.



Les dommages qu'une arme vous inflige.



La protection d'armure que vous donne cet item. Voir. pg. 31.



Qualité d'un item.



La santé d'un item, sur une échelle de 0 à 100, où 100 signifie que l'item est en parfait état, et 0, qu'il est brisé et inutilisable.



Votre encombrement courant comparé à votre encombrement maximal. Si vous transportez trop d'items, vous serez surcombré et ne pourrez pas vous déplacer tant que vous ne laisserez pas tomber des items pour réduire votre encombrement.



Les effets combinés de votre armure physique et les effets de l'armure magique active. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est. Voir pg. 31.



La quantité d'or que vous possédez.

ITEMS EN INVENTAIRE

Les items en inventaire sont représentés par un pictogramme à la gauche du nom de l'item. Un chiffre indique une pile de plus d'un item. En outre, un ou plusieurs de ces pictogrammes suivants peuvent apparaître sur le pictogramme de l'item :



Indique un item magique.



Indique une arme empoisonnée.

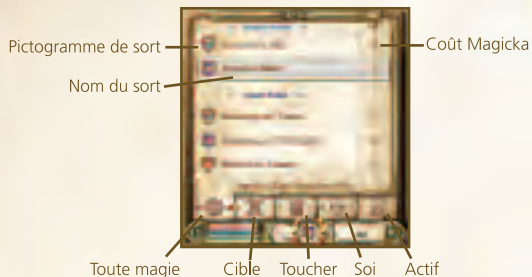


Indique un item volé.



Indique que l'item a été endommagé et inutile tant qu'il n'est pas réparé.

MENU DE LA MAGIE



Réussir à jeter des sorts élèvera votre adresse dans cette école de sortilège. Vous pouvez acheter de nouveaux sorts de diverses personnes dans le monde qui les vendent. Le menu de la magie comprend cinq onglets, de gauche à droite : toute magie, magie de cible, magie du toucher, magie de soi et effets actifs.



TOUTE MAGIE

Tous les sorts, les compétences, les pouvoirs et autres effets magiques.



CIBLE

Toute magie qui requiert que vous frappiez une série de cibles.



TOUCHER

Toute magie qui requiert que vous touchiez la cible.



SOI

Tout sort que vous jetez sur vous-même.



ACTIF

Tous les sorts, les compétences, les pouvoirs et les magies qui vous affectent couramment.


PICTOGRAMME DE SORT

L'effet magique du sort.

NOM DU SORT

Le nom du sort choisi.

COÛT MAGICKA

Identifié par le pictogramme de la foudre , cette colonne donne le coût Magicka pour jeter le sort. Ceci dépend de votre compétence à l'école des sortilèges.



Naviguer vers le sort listé affiche plus de renseignements sur le sort.

- **Effets magiques** – tous les effets de ce sort (. ex: dommage par choc). Quand un sort contient plus d'un effet, le plus puissant est utilisé pour établir l'école de magie.
- **École de magie** – nom de l'école de magie qui régit l'utilisation du sort (ex. : Destruction). Utiliser le sort avec succès aidera à améliorer cette compétence.
- **Amplitude** – une indication de la puissance de l'effet du sort (ex. : 70 pts).
- **Durée** – la durée de l'effet du sort (ex. : 10 secondes).
- **Portée** – les sorts peuvent être jetés d'une de trois façons :
 - **Toucher** – le sort est jeté en touchant la cible (ex. : au toucher).
 - **Cible** – l'effet d'un sort peut être jeté à distance (ex. : sur la cible).
 - **Soi** – l'effet du sort affecte automatiquement celui qui le jette (ex. : soi).
- **Surface** – le rayon de l'effet du sort, en pieds (ex. : 20 pi).

EFFICACITÉ DU SORT

Porter une armure réduit l'effet de vos sorts. Si vous voulez accroître l'effet de votre sort, portez moins d'armure ou élevez-vous au niveau d'adresse approprié (léger ou lourd). Une efficacité de sort inférieure réduira l'amplitude la durée de vos sorts.

ONGLET DES EFFETS ACTIFS

Les sorts, compétences, pouvoirs et autres effets magiques qui affectent votre personnage présentement. Ceci comprend les compétences, les pouvoirs et les maladies toujours actifs du signe de naissance.



L'amplitude combinée de toute la magie qui utilise cet effet sur vous.

COMPÉTENCES RACIALES

Compétences inhérentes qui n'ont jamais besoin d'être interpellées et qui sont toujours actives.

POUVOIRS

Plusieurs races et signes de naissance offrent des pouvoirs spéciaux qui peuvent être utilisés une fois par jour, mais qui se préparent et s'utilisent comme les sorts. Les pouvoirs ne sont pas assignés par une école de magie; les utiliser n'améliorera donc pas votre adresse à la magie.

POUVOIRS RÉDUITS

Semblables aux pouvoirs, mais moins puissants. Ils peuvent être utilisés plus d'une fois par jour.

MALADIES

Bien qu'il ne s'agisse pas de magie, les effets des maladies sont semblables aux sorts magiques. Vous pouvez vous guérir dans les chapelles, dans les villes, et dans les Wayshrines dans la nature sauvage, ou en utilisant un sort ou une potion de guérison.



CARTES ET QUÊTES



La section des cartes comporte cinq onglets, de gauche à droite ; carte locale, carte du monde, quête active, quêtes courantes et quêtes achevées.



CARTE LOCALE

Elle montre les environs immédiats. Les pictogrammes défilants affichent des renseignements sur les portes et leurs destinations, et les cibles de quêtes indiquent vos objectifs de quête.

bouton X – Déplacement rapide (quand on surligne un endroit découvert)

bouton □ – Place votre propre repère sur la carte

Manette droite – Déplace le curseur, fait défiler la carte

bouton R3 – Panorama de la carte



CARTE DU MONDE

Il s'agit d'une carte de Cyrodil.



Votre position : La pointe dorée identifie votre position sur la carte.



Cible de quête : La cible de quête s'identifie par une pointe rouge ou verte sur la carte du monde. La cible de quête est toujours en fonction de votre quête active. Si vous voulez rendre une quête active, choisissez-la dans la liste sur votre onglet des quêtes courantes. Détails en page suivante.



Votre cible : La pointe bleue. Vous pouvez placer, bouger ou enlever la cible en appuyant sur le bouton □.



Endroits découverts : Les repères foncés peuvent être choisis pour un déplacement rapide. Vous ne pouvez pas faire de déplacements rapides dans des intérieurs ni en combat. Lors du déplacement rapide, le temps avance en fonction de la durée normalement requise pour le déplacement. Si vous avez un cheval, il se déplacera rapidement avec vous. Quand vous arrivez dans une ville, votre cheval est placé dans l'écurie la plus près.



Endroit connu : Les repères brillants vous sont connus, mais vous ne pouvez pas y rendre rapidement tant que vous ne les avez pas découverts de votre propre cru.



QUÊTE ACTIVE

Cet écran affiche votre quête active. Choisissez une quête sous l'onglet des quêtes courantes pour en faire votre quête active. Les cibles de quête affichées sur la carte et votre boussole (pg. 8) sont les cibles de la quête active. Appuyez sur le **bouton X** pour voir la position de votre cible de quête sur la carte du monde.



QUÊTES COURANTES

Cet écran affiche les entrées de toutes les quêtes qui n'ont pas encore été achevées. Choisissez une quête pour en faire votre quête active.



QUÊTES ACHÉVÉES

Dresse la liste de toutes les quêtes que vous avez achevées. Choisissez une entrée pour afficher toutes les entrées de cette quête.

QUÊTES ET CIBLES DE QUÊTE

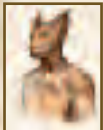
Une fois une quête active, les pointes de cibles de quête s'affichent sur votre boussole (pg. 8) et vos cartes locales et du monde (page précédente). Vous pouvez utiliser ces repères pour vous guider vers l'étape suivante en vue de compléter votre quête active. Sur la carte du monde, les cibles de quête indiquent l'emplacement général de votre prochaine étape. Sur la carte locale, la cible de quête indique l'endroit de l'étape suivante, ou la porte que vous devez franchir pour atteindre cet endroit.

Remarque : Certaines quêtes ne présentent pas les cibles de quête. Vous devez découvrir l'endroit de l'objectif de vous-même.

RACES

Au début d'Oblivion, vous devez choisir un nom et une race. Vous aurez le choix de dix races communes dans le mode de Cyrodiil.

ARGONIAN



Cette race reptilienne est bien adaptée aux dangereux marais de sa terre. Elle a développé une résistance naturelle aux maladies et aux poisons. Les Argons peuvent respirer l'eau et sont adeptes à crocheter les serrures.

Primes de compétences

Alchimie +5, athlétisme +10, épée +5, corps-à-corps +5, illusion +5, mysticisme +5, sécurité +10.

Spécialités

Résistance aux maladies, immunité aux poisons, respiration de l'eau.

BRETON

En plus de posséder une emprise perceptible et rapide des sortilèges, même le plus humble des Bretons peut se vanter de sa résistance aux énergies magiques. Ils sont particulièrement aptes aux invocations et à la magie de guérison.

Primes de compétences

Alchimie +5, modification +5, prestidigitation +10, illusion +5, mysticisme +10, restauration +10.

Spécialités

Magicka fortifiée, peau de dragon, résistance au Magicka.



NAIN NOIR



Aussi connus sous le nom de « Dunmer » dans leur pays de Morrowind, les nains noirs sont reconnus pour leur intégration adéquate et équilibrée de l'épée, de l'arc et de la magie de destruction. Ils résistent au feu et peuvent sommer l'aide d'un spectre ancestral.

Primes de compétences

Athlétisme +5, épée +10, massue +5, destruction +10, armure légère +5, franc-tireur +5, mysticisme +5.

Spécialités

Magicka fortifiée, peau de dragon, résistance au feu.

GRAND NAIN

Aussi connus sous le nom de « Altmer » sur leur île de Summerset, les grands nains possèdent la plus grande adresse aux arts obscurs de toutes les races. Toutefois, ils sont quelque peu vulnérables au feu, au gel et aux chocs.

Primes de compétences

Alchimie +5, modification +10, prestidigitation +5, destruction +10, illusion +5, mysticisme +10.

Spécialités

Faible résistance au feu, au gel et aux chocs, résistance aux maladies, Magicka renforcée.



IMPÉRIAL



Natifs de la province cosmopolitaine et civilisée de Cyrodiil, ils s'avèrent de superbes diplomates et commerçants. Ils savent manier une grosse armure et possèdent de grandes compétences sociales. Ils tendent à favoriser les classes de guerriers.

Primes de compétences

Épée +5, massue +5, corps-à-corps +5, grosse armure +5, commerce +10-, invocations +10.

Spécialités

Étoile de l'Occident, voix de l'empereur.

KHAJIIT

Originaires de la province d'Elsweyr, ce sont des êtres intelligents, rapides et agiles. Ce sont d'excellents voleurs vu leur agilité naturelle et leurs compétences inégalées à l'acrobatie. Tous les Khajiit peuvent voir dans la noirceur.

Primes de compétences

Acrobatie +10, athlétisme +5, épée +5, corps-à-corps +10, armure légère +5, sécurité +5, furtivité +5.

Spécialités

Oeil de la peur, oeil de la nuit.



NORD



Citoyens de Skyrim, ils sont de grande taille et aux cheveux dairs. Forts et ardis, les Nords sont reconnus pour leur résistance au froid. Ce sont des guerriers fort talentueux.

Primes de compétences

Armurier +5, épée +10, bloc +5, massue +10, armure lourde +10, restauration +5.

Spécialités

Ruée d'adrénaline, résistance aux poisons, résistance aux maladies.

ORC

Peuple des chaînes montagneuses Wrothgarian et Dragontail, les armuriers orciens sont recherchés pour la qualité de leur artisanat. Les troupes orciennes avec armure lourde sont parmi les meilleurs de l'Empire et ils sont sans peur quand ils utilisent leur folle rage.

Primes de compétences

Armurier +10, bloc +10, massue +10, corps-à-corps +5, armure lourde +10.

Spécialités

Folle rage, résistance au Magicka.



REDGUARD



Les guerriers les plus naturellement talentueux de Tamriel. Outre leur affinité culturelle pour un grand nombre de styles d'armes et d'armures, ils possèdent aussi une solide constitution et une résistance naturelle aux maladies et aux poisons.

Primes de compétences

Athlétisme +10, épée +10, massue +10, armure légère +5, armure lourde +5, commerce +5.

Spécialités

Ruée d'adrénaline, résistance aux poisons, résistance aux maladies.

NAINS DES BOIS

Ces habitants des forêts occidentales de Valenwood, sont aussi connue sous le nom de « Bosmer ». Les nains des bois sont agiles et rapides, ce qui en fait de bons espions et voleurs, et ce sont les plus fins archers du tout Tamriel. Leur adresse à commander des créatures simples est reconnue.

Primes de compétences

Acrobatie +5, alchimie +10, modification +5, armure légère +5, franc tireur +10, furtivité +10.

Spécialités

Langue de bête, résistance aux maladies.



ATTRIBUTS

Les compétences mentales, physiques et magiques d'un personnage proviennent de huit attributs primaires. Ces attributs primaires sont évalués de 0 à 100 mais peuvent être modifiés par la magie, les potions ou la maladie. Élever le niveau de votre personnage vous permet d'augmenter vos attributs. Un chiffre rouge indique que l'attribut a été endommagé. Un chiffre vert indique que l'attribut a été augmenté par magie.



FORCE

La force affecte la quantité que vous pouvez transporter, la fatigue que vous pouvez supporter, et la quantité de dommages que vous pouvez imposer avec des armes de mêlée comme les épées et les haches. Elle régit les compétences massue, épée et corps-à-corps.



INTELLIGENCE

Elle affecte votre Magicka total et votre utilisation de magie. Elle régit les compétences alchimie, prestidigitation et mysticisme.



VOLONTÉ

Elle affecte la rapidité de régénération de Magicka et la fatigue supportée. Elle régit les compétences destruction, modification et restauration.



AGILITÉ

Elle affecte votre habileté de manoeuvre et d'équilibre et la quantité de dommages que vous pouvez imposer avec des armes de franc-tireur comme un arc. Elle régit les compétences sécurité, furtivité et franc-tireur.



VITESSE

Elle détermine la rapidité de vos mouvements. Elle régit les compétences athétisme, armure légère et acrobatie.



ENDURANCE

Elle affecte le niveau de fatigue que vous pouvez endurer, votre santé et à quel point votre santé s'élève quand vous montez de niveau. Elle régit les compétences bloc, armurier et armure lourde.



PERSONNALITÉ

Elle affecte à quel point les gens vous aime, ce qui mène à une meilleure collecte d'information. Elle régit les compétences incantation, commerce et illusion.



CHANCE

La chance a un effet sur tout ce que vous faites, mais ne régit aucune compétence.

ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Dérivés des attributs primaires, ils sont affectés par les changements à vos attributs primaires.

SANTÉ



La santé représente la quantité de dommages que vous pouvez supporter avant de mourir. Votre santé maximale s'accroît chaque fois que vous montez de niveau. L'endurance affecte la quantité gagnée à chaque niveau. Votre santé de départ est le double de votre endurance. Sommeil, potions ou sorts peuvent restaurer votre santé.

MAGICKA



Magicka sert à jeter des sorts. Au départ, votre Magicka est le double de votre intelligence. Choisir certaines races et signes de naissance vous donne des primes Magicka qui augmentent votre Magicka maximale. La Magicka se régénère en fonction de votre volonté. Sommeil, potions ou sorts peuvent restaurer votre Magicka plus rapidement.

FATIGUE



Elle indique à quel point vous êtes fatigué. Une faible fatigue nuit à votre efficacité, surtout lors des mêlées. Un combat en corps-à-corps, manier une arme ou sauter peut réduire votre fatigue. Si votre fatigue tombe à zéro à cause d'un sort ou d'un effet spécial, vous tombez à terre. Marcher, vous reposer, attendre, potions et sorts peuvent restaurer votre fatigue. Votre fatigue maximale représente les valeurs combinées de votre force, de votre endurance, de votre agilité et de votre volonté.

ENCOMBREMENT

L'encombrement représente le poids total que vous pouvez transporter. Vous ne pouvez pas bouger du tout si vous êtes complètement encombré. L'encombrement maximal est égal à cinq fois votre force.

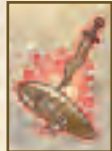
COMPÉTENCES, NIVEAUX DE MAÎTRISE ET AVANTAGES DE COMPÉTENCE

Alors que vos compétences s'améliorent, vous gagnez des avantages d'compétence à de nouveaux niveaux de maîtrise. Vous anticiperez avec hâte les bénéfices de ces avantages de compétence chaque fois qu'une compétence s'élève à un autre niveau de maîtrise. Un chiffre rouge indique que la compétence a été endommagée. Un chiffre vert indique que la compétence a été améliorée par magie.

NIVEAU DE MAÎTRISE	POINTS DE COMPÉTENCE
Novice	0-24
Apprenti	25-49
Compagnon	50-74
Expert	75-99
Maître	100

COMPÉTENCES DE COMBAT

BLOCK



Attribut régisseur : endurance

Défendez-vous dans une mêlée avec armes et boucliers. Des blocs réussis réduisent les dommages.

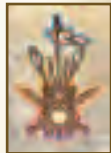
- Un novice se fatigue en bloquant; le bloc d'armes en corps-à-corps n'a aucun effet.
- Un apprenti ne se fatigue pas en bloquant.
- Le bouclier ou l'arme du compagnon ne s'endommage plus lors d'un bloc et les adversaires peuvent reculer lors d'un bloc en corps-à-corps.
- Un bloc par un expert avec son bouclier peut arrêter une contre-attaque, faisant trébucher l'ennemi si le coup du bouclier fait contact.
- Un maître qui bloque avec son bouclier peut avoir la chance supplémentaire de désarmer son ennemi par une contre-attaque réussie.

ARMURIER

Attribut régisseur : endurance

Maintient les armes et l'armure à leur efficacité maximale. Les armes et l'armure endommagées sont moins efficaces.

- Un novice ne peut pas réparer des items magiques.
- Les marteaux de réparation durent deux fois plus longtemps pour un apprenti.
- Un compagnon peut réparer des items magiques.
- Un expert peut réparer des items au-delà de leur meilleure condition (jusqu'à 125 %). Ces armes améliorées infligent de plus grands dommages et une armure améliorée par un expert protège plus.
- Un maître ne brise jamais ses marteaux de réparation; un marteau dure pour la vie



GROSSE ARMURE



Attribut régisseur : endurance

Fait un usage plus efficace des armures en fer, acier, dwarven, orcish, d'ébène et daedriques.

- Chez un novice, la grosse armure s'affaiblit rapidement (150 % du taux normal).
- La grosse armure d'un apprenti s'affaiblit à un taux normal.
- La grosse armure d'un compagnon s'affaiblit à 50 % du taux normal.
- Une grosse armure n'encombre un expert que de 50 %.
- Une grosse armure n'encombre aucunement un maître.

MASSUE

Attribut régisseur : force

Donne des coups de masse et de hache plus efficacement.

- Un novice mène une attaque de base avec une prime de dommage dans toutes les directions.
- Un apprenti obtient des primes de dommage avec une attaque debout maîtrisée.
- Un compagnon réalise des attaques maîtrisées à gauche et à droite, et a une chance de désarmer.
- Un expert peut réaliser une attaque maîtrisée par l'arrière et gagne une chance d'écraser.
- Un maître peut réaliser une attaque maîtrisée par l'avant avec une chance de paralyser.



ÉPÉE



Attribut régisseur : force

Permet de trancher et de pousser plus efficacement avec un poignard et une épée.

- Un novice mène une attaque de base avec une prime de dommage dans toutes les directions.
- Un apprenti obtient des primes de dommage avec une attaque debout maîtrisée.
- Un compagnon réalise des attaques maîtrisées à gauche et à droite, et a une chance de désarmer.
- Un expert peut réaliser une attaque maîtrisée par l'arrière et gagne une chance d'écraser.
- Un maître peut réaliser une attaque maîtrisée par l'avant avec une chance de paralyser.

ATHLÉTISME

Attribut régisseur : vitesse

On court et on nage plus vite, et la fatigue perdue se récupère plus vite.

- Un novice régénère sa fatigue lentement quand il court.
- Un apprenti régénère sa fatigue 25 % plus vite quand il court.
- Un compagnon régénère sa fatigue 50 % plus vite quand il court.
- Un expert régénère sa fatigue 75 % plus vite quand il court.
- Courir ne réduit jamais la régénération de fatigue d'un maître.



CORPS À CORPS



Attribut régisseur : force

Attaque sans arme pour endommager et épuiser les adversaires.

- Un novice mène une attaque de base avec une prime de dommage dans toutes les directions.
- Un apprenti obtient des primes de dommage avec une attaque debout maîtrisée.
- Un compagnon réalise des attaques maîtrisées à gauche et à droite, et a une chance de désarmer.
- Un expert peut réaliser une attaque maîtrisée par l'arrière et gagne une chance d'écraser et, en bloquant, gagne une chance de contre-attaque.
- Un maître peut réaliser une attaque maîtrisée par l'avant avec une chance de paralyser et, en bloquant, gagne une chance de désarmer par contre-attaque.

COMPÉTENCES À LA MAGIE

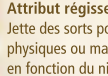
DESTRUCTION



Attribut régisseur : **volonté**

Jette des sorts pour infliger des dommages magiques par feu, gel et chocs, ou réduit la résistance aux attaques magiques. Les sorts de destruction et leurs effets sont cotés en fonction du niveau de maîtrise. Vous ne pouvez jeter que des sorts de cote égale ou inférieure à votre niveau courant de maîtrise.

MODIFICATION



Attribut régisseur : **volonté**

Jette des sorts pour respirer dans l'eau ou marcher sur l'eau, ouvrir des serrures, se protéger de dommages physiques ou magiques, et modifier l'encombrement. Les sorts de modification et leurs effets sont cotés en fonction du niveau de maîtrise. Vous ne pouvez jeter que des sorts de cote égale ou inférieure à votre niveau courant de maîtrise.



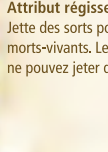
ILLUSION



Attribut régisseur : **personnalité**

Jette des sorts pour charmer, cacher, créer une lumière, rendre silencieux, paralyser, commander, affecter le moral ou l'agressivité. Les sorts d'illusion et leurs effets sont cotés en fonction du niveau de maîtrise. Vous ne pouvez jeter que des sorts de cote égale ou inférieure à votre niveau courant de maîtrise.

PRESTIDIGITATION



Attribut régisseur : **intelligence**

Jette des sorts pour sommer des créatures de l'au-delà, des armes et des armes magiques, et ressusciter les morts-vivants. Les sorts de prestidigitation et leurs effets sont cotés en fonction du niveau de maîtrise. Vous ne pouvez jeter que des sorts de cote égale ou inférieure à votre niveau courant de maîtrise.



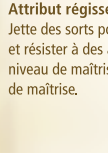
MYSTICISME



Attribut régisseur : **intelligence**

Jette des sorts qui absorbent, réfléchissent et content la magie, bougent des objets, détectent la vie et déforment les âmes. Les sorts de mysticisme et leurs effets sont cotés en fonction du niveau de maîtrise. Vous ne pouvez jeter que des sorts de cote égale ou inférieure à votre niveau courant de maîtrise.

RESTAURATION



Attribut régisseur : **volonté**

Jette des sorts pour restaurer, fortifier ou absorber les attributs physiques et magiques, guérir de maladies et résister à des attaques magiques. Les sorts de restauration et leurs effets sont cotés en fonction du niveau de maîtrise. Vous ne pouvez jeter que des sorts de cote égale ou inférieure à votre niveau courant de maîtrise.



ALCHIMIE



Attribut régisseur : **intelligence**

Crée des potions et donne des avantages plus efficacement grâce aux ingrédients alchimiques.

- Un novice ne reconnaît qu'une des quatre propriétés alchimiques possibles d'une substance.
- Un apprenti reconnaît les deux premières des quatre propriétés alchimiques possibles d'une substance.
- Un compagnon reconnaît les trois premières des quatre propriétés alchimiques possibles d'une substance.
- Un expert reconnaît les quatre propriétés alchimiques possibles d'une substance.
- Un maître peut préparer des potions à partir d'un seul ingrédient.

COMPÉTENCES EN FURTIVITÉ

SÉCURITÉ



Attribut régisseur : agilité

Utilise les crochets de serrure pour ouvrir les portes et les contenants verrouillés.

- Autant que quatre gorges tombent si le novice manque son coup et casse le crochet.
- Autant que trois gorges tombent si l'apprenti manque son coup et casse le crochet.
- Autant que deux gorges tombent si le compagnon manque son coup et casse le crochet.
- Un seul gorge tombe si l'expert manque son coup et casse le crochet.

FURTIVITÉ

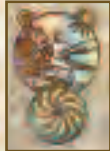
Attribut régisseur : agilité

Vole à la tire et se déplace sans être ni vu ni entendu des observateurs.

- S'il n'est pas détecté, un novice reçoit une prime de dommage 4x pour une arme d'une main et un un corps-à-corps, et une prime de dommage 2x pour les attaques de franc-tireur.
- S'il n'est pas détecté, un novice reçoit une prime de dommage 6x pour une arme d'une main et un un corps-à-corps, et une prime de dommage 3x pour les attaques de franc-tireur.
- Un compagnon ne reçoit aucune pénalité pour sa chance de détection pendant un mouvement furtif, pour le poids de ses bottes.
- Un expert ne reçoit aucune pénalité pour sa chance de détection pendant un mouvement furtif, pour bouger.
- L'attaque d'un maître sur un adversaire ignore la cote d'armure quand le maître n'est pas détecté.



ACROBATIE



Attribut régisseur : vitesse

Saute sur de longues distances et évite les dommages quand il tombe sur de grandes distances.

- Un novice ne peut pas attaquer en sautant ou tombant.
- Un apprenti peut faire des attaques normales – sans pouvoirs – en sautant et tombant.
- Un compagnon obtient l'habileté d'esquive et peut bloquer et sauter dans une direction pour faire un rouleau d'esquive rapide.
- La fatigue après le saut est réduite de 50 % pour un expert.
- Un maître gagne l'habileté de sauter sur l'eau et, avec une cadence précise, peut sauter de la surface de l'eau.

ARMURE LÉGÈRE

Attribut régisseur : vitesse

Fait un usage plus efficace des armures de fourrure, cuir, maille, mithrile, elven et verre.

- Pour un novice, l'armure légère se dégrade rapidement à l'usage [150 % du taux normal].
- L'armure légère d'un apprenti se dégrade au taux normal.
- L'armure légère d'un compagnon se dégrade à un taux 50 % plus lent.
- Un expert équipé d'une armure légère n'est aucunement encombré.
- Si un maître ne porte qu'une armure légère, il reçoit une prime de cote d'armure de 50 % sur son armure.



FRANC TIREUR



Attribut régisseur : agilité

Exécute des attaques à distance plus mortelles avec des arcs et des pointes.

- Un novice se fatigue en retenant son arc tendu.
- Un apprenti ne se fatigue pas en retenant son arc tendu.
- Un compagnon qui retient un bloc tout en tendant son arc obtient la capacité de faire un zoom.
- Les attaques à l'arc d'un expert ont une chance de faire tomber la cible.
- Les attaques à l'arc d'un maître ont une chance de paralyser la cible.

COMMERCÉ

Attribut régisseur : personnalité

Obtient de meilleures aubaines lors de l'achat ou de la vente de marchandises.

- Pour le novice, la valeur d'un article qu'il vend est réduite par l'état d'usure de l'article.
- Pour un apprenti, la valeur d'un article qu'il vend n'est pas affectée par l'état d'usure de l'article.
- Un compagnon peut acheter et vendre un article de n'importe qui et à n'importe qui, même s'il ne fait normalement pas ce genre de commerce.
- Un expert peut investir dans une boutique, donnant au marchand 500 plus d'or dans la boutique.
- Un maître a toujours 500 plus d'or disponible pour négocier dans toutes les boutiques du monde.



VERBILLAGE



Attribut régisseur : personnalité

Utilise le discours pour persuader son auditoire de l'aimer et d'y faire confiance.

- Un novice peut offrir des pots-de-vin pour améliorer la disposition de certaines personnes.
- Un apprenti obtient une rotation gratuite de la pointe au menu Persuasion.
- La minuterie Falling-Disposition au mini-jeu Persuasion est 50 % plus lente pour le compagnon.
- La perte de disposition de « Hate it » dans le mini-jeu est réduite de -150 % à -100 % pour un expert.
- Les pots-de-vin coûtent deux fois moins chers pour le maître.

CLASSES

Votre classe définit votre mode de vie et les compétences qui sont importantes pour vous. Lors de l'introduction à Oblivion, le jeu observe la façon dont vous jouez et suggère une classe définie en fonction de votre style de jeu. Vous pouvez accepter la classe, en choisir une autre, ou créer votre propre classe spéciale. De plus, à la fin de l'introduction à Oblivion, vous avez une occasion de plus de changer votre choix. Chaque classe comporte une spécialisation, sept compétences principales et un boni +5 à deux attributs.

CLASSES DÉFINIES

Oblivion vient avec 21 classes définies, sept pour chaque spécialisation. Leurs spécialisations, compétences principales et bonis d'attribut sont déjà choisis.

CLASSES SPÉCIALES

Vous pouvez aussi créer votre propre classe spéciale en choisissant vos bonis d'attribut et vos compétences principales, et en donnant un nom à votre classe. Utilisez les classes définies comme modèle puis créez votre classe spéciale pour refléter votre propre vision d'un héros ou d'un vilain parfait.

SPÉCIALISATION

Chaque classe possède une spécialisation : arts de combat, arts magiques ou arts de fertilité. Il s'agit de l'avenue d'étude principale de cette classe. Vous recevez +10 pour chaque compétence dans la spécialisation et vos compétences sont plus faciles à améliorer.

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Chaque classe possède sept compétences principales. Il s'agit des compétences essentielles de cette classe. Les compétences principales ont une valeur de base de 25 et sont plus faciles à améliorer que les autres compétences et détermineront quand vous monterez de niveau.

COMPÉTENCES MINEURES

Toutes les compétences autres que les compétences principales, sont mineures et ont une valeur de base de 5. Les compétences mineures s'améliorent moins vite que les compétences principales. Améliorer ces compétences ne vous aide pas à monter de niveau, mais contribuera à attribuer des bonis quand vous montez de niveau.



HAUSSE DES COMPÉTENCES ET DES NIVEAUX

AMÉLIORER LES COMPÉTENCES

Il y a trois façons d'augmenter vos compétences :

1. Utilisez-la continuellement. Plus le pointage de compétence est bas, plus il est facile de l'augmenter en l'utilisant. Il faut plus de temps pour élever une compétence élevée en l'utilisant. Voyez vos progrès à l'écran des compétences au menu des statistiques (p. 11).
2. Achetez un entraînement d'un autre personnage. Vous ne pouvez avoir que 5 points d'entraînement par niveau.
3. Apprenez-en plus sur la compétence en consultant les livres spéciaux.



MONTÉ DE NIVEAU

Augmentez les compétences principales associées à votre classe pour monter de niveau. Pour monter de niveau, vous devez améliorer toute combinaison de compétences principales de 10 points en tout. Suivez vos progrès à l'écran des compétences au menu des statistiques (p. 11).

Vous recevrez un message et verrez un pictogramme à l'écran (p. 7) quand vous aurez élevé vos compétences assez pour monter de niveau. Vous devez utiliser un lit pour dormir et méditer sur ce que vous avez appris pour pouvoir monter de niveau.

Quand vous montez de niveau, vous avez l'occasion d'augmenter trois de vos huit attributs. Certains attributs peuvent recevoir un modificateur de boni, déterminé par les compétences que vous avez améliorées depuis votre dernière hausse de niveau. Par exemple, si vous avez amélioré plusieurs compétences qui ont la personnalité comme attribut régisseur, vous verrez alors un modificateur de boni approprié pour votre personnalité. Que la compétence soit principale ou mineure n'a aucun effet sur le modificateur. De plus, quand vous montez de niveau, votre santé s'élève d'un dixième de votre endurance.



Remarque : Vous pouvez monter de plusieurs niveaux à la fois si vous n'avez pas dormi depuis un certain temps et avez suffisamment amélioré vos compétences pour ces niveaux additionnels. Vous ne serez jamais pénalisé pour cela et vous recevrez tous les modificateurs d'attributs appropriés pour chaque niveau réalisé.

ART DU COMBAT

Afin de se défendre contre les monstres et les maraudeurs, les voyageurs et les aventuriers doivent apprendre à utiliser des armes et une armure.

ARMES

Il y a deux sortes d'armes : armes de mêlée comme les épées et les massues, et les arcs. Les meilleures armes sont faites de métaux précieux et peuvent posséder des charmes utiles. Les dommages que vous infligez dépendent de l'arme, de votre compétence, et de l'état de l'arme (si l'arme est en bon état ou non).

MÊLÉES

Il y a deux types d'attaques : attaques de base et attaques amplifiées. Les attaques de base sont rapides mais causent moins de dommages. Les attaques amplifiées sont lentes mais causent plus de dommages. Si vous voulez faire une attaque de base, appuyez sur le **bouton R1**. Si vous voulez faire une attaque amplifiée, tenez le **bouton R1** enfoncée et déplacez la **manette gauche** pour exécuter différentes attaques amplifiées.

Au niveau inférieur de maîtrise, les compétences avec l'épée, la massue et le corps-à-corps vous permettent de faire une attaque amplifiée de base dans n'importe quelle direction. Aux niveaux plus élevés de maîtrise, les compétences d'épée, de massue et de corps-à-corps vous permettent d'exécuter des attaques amplifiées de maître vers la gauche, la droite et l'arrière; ces attaques amplifiées de maître ont des effets et des bonis spéciaux. (Voir Compétences de combat et maîtrises aux pages 22 à 27.)

ATTAQUES À DISTANCE

Si vous voulez attaquer avec un arc, tenez le **bouton R1** enfoncée pour tendre la corde de l'arc, puis relâchez le **bouton R1** pour lancer la pointe. Il faut un certain temps pour tendre la corde à sa pleine puissance d'attaque. Un compagnon franc tireur peut faire un zoom avec l'arc en tenant le **bloc (L1)** avec une pointe engagée.

ARMES À UNE ET À DEUX MAINS


Certaines armes comme les poignards, les épées courtes, les massues et les haches de guerre sont des armes à une main et peuvent s'utiliser avec un bouclier. D'autres armes comme les haches de combat, les sabres et les pilons doivent être tenues à deux mains et ne peuvent pas être utilisées avec un bouclier. (Surlignez une arme au menu d'inventaire pour voir s'il s'agit d'une arme à une ou à deux mains.)

Bloc

Pour faire un **bloc**, tenez le **bouton L1** enfoncée. Un **bloc** avec un bouclier ou une arme réduit les dommages que vous souffrez. Les boudiers sont plus efficaces que les armes pour faire un **bloc**.

Une stratégie de combat efficace consiste à **bloquer** le coup de l'ennemi et de suivre rapidement avec votre propre attaque pour prendre l'ennemi hors garde. Établir cette séquence de **bloc**/contre-attaque lors d'une mêlée améliorera grandement votre efficacité au combat.

ARMURE

Chaque pièce d'armure que vous portez ajoute à votre protection ou « cote d'armure ». Plus la cote d'armure est élevée,  mieux vous êtes protégé. Le niveau de protection reçu d'une pièce d'armure dépend de l'armure même, de votre compétence avec ce type d'armure, et de l'état de l'armure.

Votre cote d'armure représente le pourcentage de dommages que votre armure pourra absorber. Plus l'armure est endommagée, plus la protection diminue. Ceci réduit aussi le niveau de protection offert par l'armure. Votre cote d'armure représente le total de toutes les pièces d'armure que vous portez. Certaines pièces vous protègent plus que d'autres.

RÉPARER LES ARMES ET LES ARMURES



Les armes et les armures s'endommagent au fur et à mesure que vous les utilisez. Plus l'état d'une arme est réduit, moins elle inflige de dommages. Quand l'état atteint zéro, l'arme ou l'armure devient inutilisable. Utilisez les marteaux de réparation pour réparer vos armes et vos armures. Le succès de la réparation dépend de votre compétence en tant qu'armurier.

Remarque : Seul un armurier compagnon ou mieux peut réparer les articles magiques. Vous pouvez aussi trouver des gens qui réparent ces articles. Il vous en coûtera, mais ils remettent toujours l'article en parfaite condition (même les articles magiques).

AUTRES SITUATIONS DE COMBAT

SE FAIRE ABATTRE

Vous pouvez vous faire abattre en cours de combat suite à un coup puissant assaini par votre adversaire. Frapper quelqu'un qui est abattu cause de plus grands dommages.

ESQUIVER

Au niveau de maîtrise de compagnon, le compagnon peut s'esquiver et peut faire un **bloc** tout en sautant dans une direction pour exécuter un roulement d'esquive rapide.

CÉDER

If you get into a fight with a friend, you can yield to him to stop the combat by holding **Block** and activating that character. If he likes you enough, he will stop the fight.

L'ART DE LA MAGIE

JETER DES SORTS ET LES SIX COLLÈGES DE MAGIE

Votre utilisation de la magie est basée sur votre niveau d'aptitude dans les six écoles de magie. Augmenter votre aptitude dépend du gain d'utilisation et de l'entraînement pour augmenter votre niveau d'aptitude. Vous pouvez apprendre de nouveaux sorts en les achetant d'autres personnages ou en réalisant certaines quêtes.



ÉCOLE DES INVOCATIONS

Les invocations somment les items et êtres magiques de leur royaume pour vous servir. Les effets des invocations comprennent la sommation d'armes et d'armures hors de ce monde, et la sommation de servants et de pouvoirs daédriques et morts-vivants à votre service.



VIRER UN MORT-VIVANT

Réduit temporairement la confiance d'un mort-vivant (sa volonté de combattre). L'ampleur de l'effet est la valeur de la perte de confiance.



SOMMER UNE *CRÉATURE*

Somme un des morts-vivants ou une des créatures daédriques des royaumes extérieurs. Il apparaît près du jeteur de sort et attaque toute entité qui attaque le jeteur de sort jusqu'à ce que l'effet prenne fin ou que la créature sommée soit tuée.



SOMMER UN *ITEM*

invoque un moindre daédre sous forme d'un item daédrique léger et merveilleusement magique. L'arme apparaît automatiquement équipé sur la cible, retournant toute arme couramment équipée, dans l'inventaire. Serrer votre arme fera disparaître l'arme sommée.



ÉCOLE DES ILLUSIONS

Les illusions affectent la perception et l'esprit des sujets vivants.



CHARME

Augmente temporairement la disposition de la cible vers le jeteur de sort. Quand l'effet prend fin, la disposition de la cible retourne à sa valeur originale.



COMMANDE

Force les créatures ou humanoïdes ciblés à combattre pour le jeteur de sort. L'amplitude est le niveau de la créature ou de l'humanoïde affecté.



INVISIBILITÉ

Dissimule complètement le sujet des autres. Si le sujet attaque, parle ou active des items (comme des portes), l'effet prend fin. Bien que les autres ne peuvent pas voir le sujet, ils peuvent toujours l'entendre.



CAMÉLÉON

Permet au sujet de se camoufler pour que personne ne puisse le voir. Le sujet peut attaquer et utiliser des objets sans changer l'effet. L'efficacité du caméléon peut varier de 1 % à 100 %. L'ampleur de l'effet est le degré de déguisement où 100 % équivaut à l'invisibilité. Bien que les autres pourront ne pas voir le sujet, ils peuvent toujours l'entendre.



LUMIÈRE

Jetée sur vous ou une cible, elle illumine la cible pour la durée de l'effet. L'ampleur du sort est le rayon d'illumination. Elle ne cause aucun dommage.



OEIL DE NUIT

Donne à la cible, la capacité de voir dans le noir.



PARALYSIE

Rend la cible incapable de bouger pendant la durée de l'effet.



SILENCE

Rend temporairement la cible incapable de jeter des sorts.



CALME

Réduit le niveau d'agression de la cible (son intention d'attaquer). L'ampleur est le montant de réduction d'agression. Les morts-vivants et les daédres ne sont pas affectés.



FUREUR

Augmente le niveau d'agression de la cible (son intention d'attaquer). L'ampleur est le montant d'augmentation d'agression. Les morts-vivants et les daédres ne sont pas affectés.



DÉCOURAGEMENT

Réduit la confiance de la cible (sa volonté de combattre l'attaquant). L'ampleur est le niveau de réduction de confiance. Les mort-vivants et les daédres ne sont pas affectés.



RALLYE

Augmente la confiance de la cible (sa volonté de combattre l'attaquant). L'ampleur est le niveau d'augmentation de confiance. Les mort-vivants et les daédres ne sont pas affectés.



ÉCOLE DE DESTRUCTION

La destruction affecte les vivants et les morts-vivants.



DOMMAGE

Permet au jeteur de sort de lancer une énergie magique qui réduit la valeur des attributs, la santé, la Magicka ou la fatigue de la cible. L'ampleur est le nombre d'unités perdues pendant chaque seconde de l'effet.



DOMMAGE PAR LE FEU

L'effet du sort produit une manifestation du feu élémental. Sur contact avec un objet, cette manifestation explose, causant des dommages.



DOMMAGE PAR LE CHOC

L'effet du sort produit des éclairs de foudre élémentale. L'ampleur est le dommage reçu par la première cible le long du chemin de l'éclair. Les dommages peuvent s'étendre aux cibles subséquentes.



DOMMAGE PAR LE GEL

L'effet du sort produit une manifestation du gel élémental. Sur contact avec un objet, cette manifestation cause des dommages par gel dans la zone du sort.



DRAINAGE

Réduit temporairement la valeur des attributs, de la santé, de la Magicka, de la fatigue ou des compétences de la cible. L'ampleur est le nombre d'unités réduites pendant chaque seconde d'effet.



FAIBLESSE

Réduit la résistance de la cible aux effets des éléments dont le feu élémental, le gel élémental, le choc élémental, la Magicka (non élémentale), les armes normales (non enchantées), les maladies et les poisons.



DÉSINTÉGRATION D'ARME OU D'ARMURE

Endommage la santé d'une arme ou d'une armure équipée sur la cible touchée ou visée.



ÉCOLE DE RESTAURATION

La restauration guérit, restaure et fortifie les attributs et les aptitudes du corps, guérit des maladies et protège contre d'autres influences malignes. La restauration peut aussi augmenter ou absorber la force, l'endurance, l'intelligence, l'agilité et d'autres attributs corporels.



ABSORPTION

Transfère temporairement une partie de l'attribut, de la santé, de la Magicka, de la fatigue ou de la compétence de la cible, au jeteur de sort. Les statistiques d'un jeteur de sort peuvent dépasser leur maximum pour la durée. Quand l'effet prend fin, les attributs du jeteur de sort et de la cible retournent à leurs valeurs originales. Les changements à la santé, à la Magicka et à la fatigue sont permanents.



GUÉRISON

Guérit des maladies, des poisons et de la paralysie.



RESTAURATION

Si les attributs, la santé, la Magicka, la fatigue ou la compétence de la cible ont été endommagés par une attaque magique, cet effet peut les restaurer à leur valeur originale. L'ampleur est représentée par les unités d'attribut restaurée à chaque seconde de durée.



FORTIFICATION D'ATTRIBUT

Accroît temporairement la valeur des attributs, de la santé, de la Magicka, de la fatigue ou de la compétence de la cible. L'ampleur est représentée par la valeur d'augmentation de l'attribut.



RÉSISTANCE

Accroît la résistance de la cible aux dommages par les items suivants : feu élémental, gel élémental, choc élémental, attaques Magicka, armes normales, maladie commune, poison ou paralysie. L'ampleur est le pourcentage de réduction des dommages causés par les effets.



ÉCOLE DE MYSTICISME

Le mysticisme implique la manipulation de forces et de limites magiques pour surpasser les structures et les limites du monde physique.



RÉFUTATION

Élimine l'effet d'un sort Magicka sur la cible. N'affecte par les compétences, les maladies, les mauvais sorts ni l'effet constant d'un item magique. L'ampleur de la réfutation doit surpasser la résistance du sort pour pouvoir réfuter la résistance du sort à réfuter (basé sur le coût de jeter le sort).



PIÈGE D'ÂME

Emprisonne l'âme de la créature ciblée, dans un plus petit joyau d'âme approprié et vide dans l'inventeur du jeteur de sort, si la créature est tuée pendant la durée de l'effet.



TÉLÉKINÉSIE

Permet au jeteur de sort de ramasser un item à distance. L'ampleur est la distance, en pieds, que le jeteur de sort peut atteindre. Utilisez les touches de bloc et d'attaque pour déplacer l'item plus proche ou plus loin de vous quand il est affecté. Vous pouvez lancer ou laisser tomber l'item en appuyant sur les deux touches en même temps.



DÉTECTION DE VIE

Vous permet de détecter les êtres vivants. Ils apparaissent sous forme d'images magiques indistinctes dans le monde autour de vous, visibles à travers des objets solides. L'ampleur est le rayon, en pieds, sur lequel vous pouvez détecter la cible.



ABSORPTION DE SORT

Permet à la cible d'absorber le pouvoir du sort attaquant en tant que hausse de Magicka. L'ampleur est la chance, en pourcentage, d'absorber avec succès la puissance du sort. Si le sort ne réussit pas, le sort attaquant a un effet normal. La Magicka de la cible ne peut pas être augmenté au-delà du maximum.



RÉFLEXION

Fait réfléchir l'effet de tout sort vers le jeteur de sort attaquant. L'ampleur est la chance, en pourcentage, de faire refléter l'effet du sort. Si le sort ne réussit pas, le ou les sorts attaquant ont un effet normal.



ÉCOLE DES MODIFICATIONS

Les modifications impliquent la manipulation du monde physique et de ses propriétés naturelles.



RESPIRER SOUS L'EAU

Permet de respirer sous l'eau pendant la durée du sort.



MARCHER SUR L'EAU

Permet à la cible de marcher sur l'eau pendant la durée du sort.



BOUCLIER

Crée un bouclier magique autour du corps de la cible. Son ampleur s'ajoute à la cote d'armure de la cible.



BOUCLIER CONTRE LE FEU

Crée un bouclier contre le feu autour du corps de la cible. Son ampleur s'ajoute à la cote d'armure de la cible et réduit les dommages des attaques par le feu.



BOUCLIER CONTRE LA Foudre

Crée un bouclier contre la foudre autour du corps de la cible. Son ampleur s'ajoute à la cote d'armure et réduit les dommages d'attaques par chocs.



BOUCLIER CONTRE LE GEL

Crée un bouclier contre le gel autour du corps de la cible. Son ampleur s'ajoute à la cote d'armure de la cible et réduit les dommages des attaques par le gel.



FARDEAU

Augmente temporairement le poids transporté par la cible. L'ampleur est la quantité de poids appliquée.



PLUME

Réduit temporairement l'encombrement de la cible. L'ampleur est le nombre d'unités de poids éliminées de l'encombrement.



OUVRIr

Ouvre un contenant ou une porte verrouillée. L'ampleur est le niveau de serrure le plus élevé qui puisse être ouvert.

ITEMS MAGIQUES

Les armes magiques produisent des effets magiques quand vous frappez un ennemi. Au menu d'inventaire, une case d'info indique l'effet magique de l'arme, ses charges maximales, et le nombre d'utilisations avant que vous deviez la recharger.

Les armures, vêtements et bijoux magiques produisent un effet magique constant sur vous quand ils sont équipés.

Au menu d'inventaire, une case d'info indique l'effet magique de l'item. Les armures, vêtements et bijoux magiques n'ont pas besoin d'être rechargés.

Les baguettes magiques sont des baguettes enchantées qui jettent des sorts à distance. Au menu d'inventaire, une case d'info indique l'effet magique de la baguette, sa charge maximale et le nombre d'utilisations avant d'avoir à recharger l'arme.

PARCHEMINS MAGIQUES

Les parchemins magiques peuvent être utilisés comme un sort. Ils ne peuvent être utilisés qu'une fois, et ils sont détruits quand ils sont jetés. Pour utiliser un parchemin comme magie active, choisissez-le au menu de la magie. Au menu d'inventaire, une case d'info indique les effets des sorts du parchemin.

RECHARGER LES ITEMS MAGIQUES

Les fournisseurs de services au Guilde des mages rechargent les items magiques sans frais. Vous pouvez aussi recharger les items magiques vous-même en utilisant des bijoux d'âme remplis ou des pierres Varia.

JOYAUX D'ÂME

Utilisez les bijoux d'âme remplis pour recharger les items magiques. Remplissez les bijoux d'âme vides avec un pouvoir magique en utilisant le sort de piège d'âme. Les bijoux d'âme remplis peuvent être découverts en cours d'aventure ou être achetés de divers fournisseurs de Cyrodiil. Les bijoux d'âme vides peuvent aussi être trouvés ou achetés, mais pour si vous voulez les utiliser pour recharger des items magiques, vous devez d'abord les remplir d'énergie magique avec le sort de piège d'âme. Pour utiliser des bijoux d'âme remplis, choisissez-les à votre menu d'inventaire.

PIERRES VARIA

Utilisez les pierres Varia pour recharger d'un coup tous les items magiques dans votre inventaire. Pour utiliser les pierres Varia, choisissez-les à votre menu d'inventaire.

PIERRES WELKYND

Les pierres Welkynd restaurent votre Magicka au maximum. Pour utiliser les pierres Welkynd, choisissez-les à votre menu d'inventaire.

PIERRES SIGIL

Ces produits exotiques de magie daédrique produisent des items enchantés. Pour utiliser les pierres Sigil, choisissez-les à votre menu d'inventaire.

ALCHIMIE

Les ingrédients produisent des effets magiques quand ils sont consommés. Trouvez les ingrédients dans les corps de créatures et dans les plantes, ou dans divers contenants dans les villes et les édifices. Encore, achetez-les de fournisseurs. Une case d'info dans votre menu d'inventaire identifie les effets d'un ingrédient. Les fentes avec un point d'interrogation (?) indiquent que votre maîtrise de l'alchimie n'est pas assez élevée pour identifier l'effet.

Équipez un ingrédient dans votre inventaire pour le manger et produire le premier effet magique listé dans la case d'info. Préparez des potions et des poisons à partir d'ingrédients en utilisant l'appareil alchimique et deux ingrédients ou plus qui produisent le même effet. Les appareils alchimiques se trouvent dans le monde ou s'achètent de marchands. Il vous faut au moins un mortier et un pilon pour préparer une potion ou un poison; d'autres appareils vous aideront à préparer de meilleures potions et de meilleurs poisons. Équipez un appareil alchimique dans votre menu d'inventaire pour obtenir le faiseur de potions.



Name : Changez le nom de la potion ou du poison ici.

Apparatus : Affiche tous les appareils actifs. Vos meilleurs appareils sont automatiquement utilisés.

Mortar & Pestle : Mélange une potion ou un poison et établit la force initiale de la potion ou du poison.

Retort : Augmente l'ampleur et la durée des effets positifs de la potion (n'affecte pas les poisons).

Alembic : Réduit l'ampleur et la durée des effets négatifs de la potion (n'affecte pas les poisons)

Calcinator : Augmente l'ampleur et la durée de tous les effets dans une potion ou un poison.

Ingredients : Les potions et les poisons ont besoin d'au moins deux ingrédients au même effet.

Effects : Liste les effets qu'aura la potion ou le poison.

POTIONS ET POISONS

Les effets des ingrédients peuvent être bénéficiaux ou néfastes. Une position peut avoir des effets bénéfiques ou bénéfiques et néfastes, et apparaîtront sous forme d'un flacon rose. Une potion aux effets néfastes est en fait un poison et apparaîtra sous forme d'un flacon vert. Pour utiliser un poison, équipez-le à votre menu d'inventaire. On vous demandera alors de confirmer si vous voulez placer le poison dans vos armes prêtes.

SORTILÈGES ET ENSORCELLEMENTS

SORTILÈGES ET ENSORCELLEMENTS

L'art de créer des sortilèges et des ensorcellements est un secret du Guilde des mages. Atteignez le rang approprié dans le Guilde des mages, et vous recevrez accès à l'autel des sortilèges et à l'autel des ensorcellements de l'Université Arcane où vous apprendrez à les utiliser.

AUTEL DES SORTILÈGES



Name : Changez le nom du sort ici.

Magicka Cost : Coût en Magicka pour jeter le sort.

Cost to Create : Coût en or pour créer le sort.

Current Gold : La quantité d'or que vous avez.

Known Effects : Liste des effets de sorts que vous connaissez et que vous pouvez utiliser pour créer des sorts.

Added Effects : Liste des effets de sorts que vous ajoutez au nouveau sort. Choisissez-le pour modifier l'effet.

Skill to Cast : Indique le niveau de compétence requis pour jeter le nouveau sort.

Avec l'autel des sortilèges (au centre praxographique de l'Université Arcane, Imperial City), créez de nouveaux sorts en utilisant les effets magiques que vous connaissez. Quand vous ajoutez un effet, vous pouvez en choisir l'ampleur, la durée et le rayon si vous le voulez. Vous pouvez aussi créer des sorts avec deux effets ou plus. Planifiez bien. Ne préparez pas de sorts qui coûtent plus que la Magicka que vous possédez ou qui requièrent une plus grande compétence que la vôtre.

AUTEL DES ENSORCELLEMENTS



Magicka Cost : Le coût en Magicka pour utiliser l'item. (Remarque : les items à effet constant ne coûtent aucun Magicka.)

Maximum Uses : Le nombre de fois vous pouvez utiliser l'item avant d'avoir à le recharger. (Remarque : les items à effet constant n'ont pas besoin d'être rechargés.)

Cost to Create : Coût en or pour créer l'item.

Current Gold : La quantité d'or que vous possédez.

Name : Changez le nom de l'item enchanté ici.

Add Item : Utilisez-le pour choisir un item de la liste de tous vos items qui conviennent aux ensorcellements.

Add Soul Gems : Utilisez-le pour choisir un joyau d'âme dans la liste de vos bijoux d'âme. Une fois le joyau choisi, l'affichage donne la charge Magicka que contient le joyau.

Applicable Effects : Liste tous les effets du sort que vous connaissez et qui peuvent être appliqués à l'item.

Added Effects : Liste tous les effets que vous ajoutez au nouvel item. Choisissez-le pour modifier les effets. Les items à effet constant sont réglés à leur ampleur maximale en fonction du joyau d'âme utilisé.

L'autel d'ensorcellement (au chironasium de l'Université Arcane, Imperial City) vous permet d'enchanter les armes, l'armure et les vêtements avec les effets que vous connaissez. Ce ne sont pas tous les items qui peuvent être enchantés ni tous les sorts que vous connaissez qui peuvent être appliqués à tous les items. Pour enchanter un item, vous devez avoir un item qui peut être enchanté, un joyau d'âme rempli assez gros pour énergiser le sort ou les sorts que vous voulez ajouter, et assez d'or pour payer pour la création de l'item. Les armes et les baguettes que vous avez créées doivent être rechargées quand leur pouvoir est épuisé. D'autre part, les armures et les vêtements enchantés sont des items à effet constant et n'ont jamais besoin d'être rechargés.

ART DE LA FURTIVITÉ

Assainez des coups meurtriers par surprise, et soustrayez les richesses des marchands et de trésors verrouillés, pour soutirer de riches récompenses de votre vie d'aventure.

FURTIVITÉ

La furtivité permet de se déplacer sans être détecté par les créatures et les personnes à proximité, debout ou en mouvement. Appuyez sur la **manette gauche/L3** pour alterner entre les modes normal et furtivité. Au mode de furtivité, vous pouvez tenter de voler des items ou de voler à la tire, ou de faire des attaques surprise sur des victimes qui ne s'y attendent pas. Au mode de furtivité, votre personnage s'accroupit et le pictogramme d'oeil furtif s'affiche. Quand personne à proximité ne peut vous détecter, l'oeil furtif est flou et translucide. Si quelqu'un à proximité vous détecte, l'oeil furtif devient clair et solide et vous perdez les avantages de la furtivité.

ÉVITER D'ÊTRE DÉTECTÉ




Détecté




Caché

En plus de votre compétence à la furtivité, plusieurs facteurs du milieu influencent votre succès à rester caché pendant vos déplacements – le niveau d'éclairage, le fait que vous soyez stationnaire, que vous marchiez ou couriez, si les gens qui peuvent vous détecter peuvent vous voir directement... même le poids de vos bottes. Les sorts magiques comme l'invisibilité ont aussi un effet sur vos chances de rester indétecté.

VOL À LA TIRE

Quand vous vous approchez de quelqu'un au mode de furtivité, un pictogramme de main rouge s'affiche  et vous pouvez activer la tentative de vol à la tire. Les possessions non équipées s'affichent. Choisissez un item affiché et activez-le. Si vous réussissez, vous restez caché. Si vous êtes détecté, la personne dira quelque chose et pourra rapporter le crime ou même vous attaquer. Si vous êtes détecté pendant un vol à la tire, vous êtes coupable d'un crime... que vous ayez pris quelque chose ou non.

VOL

Quand vous vous approchez d'un item qui ne vous appartient pas quand vous êtes au mode de furtivité, un pictogramme de main rouge ouverte  s'affiche et vous pouvez tenter de voler l'item. Vous pouvez aussi tenter de voler des items dans des contenants identifiés par un pictogramme de sacoches. Les items que vous volez sont ajoutés à votre inventaire et identifiés d'un pictogramme de main rouge. Si vous êtes détecté pendant un vol, une alarme se fait entendre et vous êtes coupable d'un crime. Apprenez-en plus sur les crimes et la prison à la page 44.

Remarque : Les marchands honnêtes n'achètent pas d'items volés et n'apparaissent même pas au menu de troc. Ils disent toutefois que certains membres du Guilde des voleurs achètent des items volés.

ATTAQUES SURPRISE

Approchez-vous à portée d'un NPC ou d'une créature sans vous faire détecter, et votre première mêlée ou attaque de franc tireur inflige considérablement plus de dommages, et un avis de coup critique réussi s'affiche. Les attaques subséquentes comptent comme des attaques ordinaires. Les attaques surprises ne peuvent être faites qu'avec les armes d'une main, les arcs ou les corps-à-corps. Les attaques surprises ne reçoivent pas de bonis d'attaque à pouvoir. Les bonis de dommage pour les attaques surprise sont un avantage du compagnon qui a maîtrisé l'attaque surprise. Voyez la page 26.

CROCHETAGE DE SERRURES

Les serrures sont faites selon cinq niveaux de qualité. Plus la qualité est élevée, plus la serrure a de gorges et plus elle est difficile à crocheter.

NIVEAU DE SERRURE	NOMBRE DE GORGES
Très facile	Un
Facile	Deux
Moyen	Trois
Difficile	Quatre
Très difficile	Cinq



Remarque : Certaines serrures exceptionnelles identifiées par l'étiquette « Lock Requires a Key » sont si bien faites qu'elles sont impossibles à crocheter et ne peuvent être débarrées qu'avec une clé.

Pour crocheter une serrure, utilisez le crochet pour tester chaque gorge et la soulever au point de déverrouillage. Les ressorts ont des tensions différentes. Appuyez sur le **bouton X** pour tenter d'engager chaque gorge au niveau réglé. La moindre erreur de jugement peut rabattre la gorge et casser le crochet. Une seule erreur peut aussi rabattre les gorges déjà dégagées et vous aurez à les engager de nouveau.

Plus votre compétence en sécurité sera élevée, plus il sera facile de dégager les gorges. Aussi, plus vos niveaux de maîtrise sont élevés, moins de gorges se rabattront si vous faites une erreur. Si vous préférez ne pas crocheter la serrure vous-même, utilisez l'option d'auto-tentative qui vérifie la difficulté de la serrure par rapport à votre compétence en sécurité et calcule vos chances de réussite.

CRIMES ET SANCTIONS

CRIMES, PRIMES, ET PRISON

En général, les actions suivantes sont considérées des crimes et sont rapportées comme telles si vous vous faites prendre :

- Voler des articles, des chevaux, etc.
- Saisir ou ramasser un item propriété d'un autre
- Intrusion
- Engager une bataille (se défendre n'est pas un crime)
- Tuer un personnage (se défendre n'est pas un crime)

Quand un crime est rapporté, votre tête est mise à prix pour un montant équivalent à la gravité du crime. Si vous rencontrez des gardes alors que votre tête est mise à prix, ils s'approcheront de vous et tenteront de vous arrêter. Si vous courez, ils vous pourchasseront. Si vous vous échappez, vous découvrirez que le système de justice est très efficace et chaque fois que vous rencontrerez des gardes, ils tenteront de vous arrêter. S'ils vous attrapent, vous avez plusieurs options.

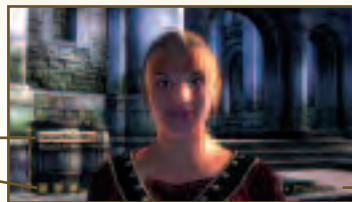
- Si vous avez de l'argent, vous pouvez payer votre prime et éviter la prison. Si vous avez des items volés dans votre inventaire, ils seront pris, y compris ceux que vous avez volés sans vous faire prendre. Les gardes peuvent toujours détecter la marchandise volée.
- Vous pouvez résister, ce qui n'est pas un grand pourcentage des cas, car les gardes sont robustes et tenteront de tuer quiconque leur résiste. Même si vous vous échappez, votre tête sera toujours à prix.
- Vous pouvez opter d'aller en prison plutôt que de payer l'amende. Quand vous êtes relâché, certaines compétences seront réduites vu votre inactivité en prison. Le nombre de compétences et le niveau de détérioration dépendent de la durée de votre emprisonnement. Tous les items volés qui se trouvent dans votre inventaire, seront enlevés. À l'occasion, certaines compétences s'améliorent plutôt que se réduire, pendant votre emprisonnement et ce, grâce au généreux partage de secrets dans la communauté criminelle. On dit aussi que ceux qui sont intéressés à se joindre au Guilde secret des voleurs, peuvent établir des contacts précieux dans l'atmosphère collégiale des chapardeurs criminels.

Il est possible, mais très difficile, de s'évader de prison. Il est difficile de voir l'avantage d'une telle action, car votre tête sera toujours mise à prix. Mais certains membres de la communauté criminelle croient qu'ils sont obligés de s'évader; une question de principe. Il est aussi possible de récupérer les articles volés qui ont été confisqués au moment de votre emprisonnement.

Ces items sont gardés dans des contenants près des cellules de la prison. Voler des articles sous le nez des gardes est très difficile, mais, encore une fois, certains criminels considèrent que c'est une question de principe de récupérer leur butin.

DIALOGUE

Quand le pictogramme de parole s'affiche , activez le personnage pour initier un dialogue. Le menu de dialogue comporte plusieurs sections importantes.



Sujets

Options de dialogue

Nom du personnage

NOM DU PERSONNAGE

Le nom de la personne avec qui vous parlez.

SUJETS

Il s'agit d'une liste de tout ce que vous pouvez demander à cette personne. Vous aurez peut-être à défiler à travers la liste pour voir tous les sujets. Poser certaines questions peut ajouter des sujets à la liste. Un sujet affiché de couleur or contient des renseignements que vous n'avez pas encore. S'il est gris, vous possédez déjà l'information donnée. Si vous posez une question sur un sujet et qu'il reste de couleur or, cela veut dire que le personnage ne vous aime pas assez pour vous dire tout ce qu'il sait.

OPTIONS DE DIALOGUE

Diverses options s'afficheront sous la liste de sujets. Choisir ces pictogrammes affichera d'autres menus de dialogue.



Persuasion : Vous permet d'élever la disposition du personnage par un jeu de persuasion (page 47).



Barter : Achat et vente d'items (page suivante).



Repair : Ce personnage peut réparer des armes et des armures ordinaires et magiques, pour un prix.



Spells for Sale : Affiche les sorts disponibles, avec le coût en Magicka pour jeter le sort et le coût en or pour l'acheter.



Recharge : Ceux qui offrent ce service peuvent recharger vos items magiques, pour un prix.



Training : Il y a un nombre limité de personnages qui peuvent enseigner, et encore moins qui peuvent enseigner à des niveaux élevés. Vous ne pouvez élever une combinaison de vos compétences que d'un total de cinq points, jusqu'à ce que vous montiez de niveau.



Quitter

TROC

Si vous choisissez de faire du troc (Barter), votre inventaire et celui du personnage s'affichent. Au menu Barter, utilisez le bouton L1 pour afficher la liste d'items vous pouvez vendre au marchand. Utilisez le bouton R1 pour afficher une liste des items que le marchand met en vente.



Vente de votre inventaire

Achat de l'inventaire du commerçant

Choisissez un ou des items que vous voulez acquérir et ils seront placés dans votre inventaire. Vous pouvez aussi tenter de lui vendre certains de vos items en les choisissant de votre inventaire. La personne avec qui vous faites un troc peut accepter ou rejeter une offre en fonction de votre compétence en commerce et de vos arguments. Notez que si votre offre est refusée, leur disposition baisse d'un point.

ARGUMENTATION

Les prix offerts par un marchand sont basés sur votre compétence en commerce, la compétence du commerçant, et la disposition du marchand envers vous. Un marchand peut être prêt à réduire ses prix ou à payer plus cher pour vos items, mais vous ne pouvez le savoir qu'en argumentant.



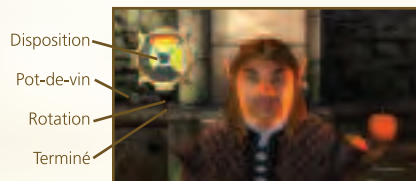
Appuyez sur le bouton **△** pour argumenter. L'écran affiche le niveau de compétence en commerce du marchand et sa disposition, et vous permet d'ajuster à quel point vous êtes prêt à argumenter. Plus votre compétence en commerce est élevée, plus celle du marchand sera basse, et plus le marchand vous aime, plus vous pourrez argumenter et faire accepter votre offre. Toutefois, une fois que vous trouvez un point sur la glissière où le marchand acceptera votre offre, il acceptera toujours vos offres à ce point (à moins que sa disposition envers vous ne baisse). Alors que votre compétence en commerce augmente, vous pourrez éventuellement argumenter encore plus.

PERSUASION

DISPOSITION

La disposition d'une personne envers vous est représentée par un chiffre de 0 à 100, reflétant comment elle se ressent envers vous. Plus le nombre est élevé, plus la personne vous aime.

La disposition d'une personne est basée sur une variété de facteurs dont la race, la personnalité, votre réputation, vos affiliations avec les factions, et comment la personne apprécie vos actions précédentes (ex. : vous avez aidé un membre de la Guilde de cette personne, ou vous avez volé ou tué un de ses amis).



Disposition : Le pointage de disposition courant du personnage.

Bribe : Le coût d'un pot-de-vin. Les pots-de-vin vous permettent de payer pour rehausser la disposition de la personne. Ce ne sont pas toutes les personnes qui acceptent un pot-de-vin.

Rotate : N'apparaît que si vous êtes maître apprenti en verbillage. Ceci vous donne une rotation gratuite des pointes dans chaque ronde de persuasion.

Start : Débute une ronde de persuasion.

Done : Quitte le menu de persuasion. N'est pas disponible tant que vous n'avez pas effectué les quatre choix d'actions.

RÈGLES DE LA PERSUASION

Dans chaque ronde de persuasion, vous devez admirer, vanter, faire des farces et coercer, et vous ne pouvez faire chaque action qu'une fois par ronde, mais dans l'ordre de votre choix. Chacune de ces actions élève ou réduit la disposition d'une personne. Vous pouvez jouer plusieurs rondes de persuasion avant de pouvoir élever la disposition d'une personne au niveau désiré.

Pour débiter une ronde de persuasion, appuyez sur le bouton **X**. Chacun des quatre quadrants se remplira de pointes de tailles différentes. La taille des pointes reflète l'échelle de l'effet possible de votre choix d'action.

Choisir une grosse pointe a un grand effet; choisir une petite pointe a un peu d'effet. Alors que vous surlignez les quadrants tour à tour, le visage de la personne montrera sa réaction à chacune des actions. Pour chacune des actions, il pourra l'aimer, l'apprécier, ne pas l'aimer ou la détester. Ne prenez pas trop de temps car la disposition de la personne chute régulièrement. La disposition de la personne s'élève quand vous choisissez une action aimée ou appréciée et s'abaisse quand vous choisissez une action peu aimée ou détestée.

Le gain ou la perte possible pour chaque action est basée sur votre niveau de verbillage et le niveau de la pointe. Essayer de choisir les pointes les plus remplies quand elles sont alignées avec les actions qu'aime la personne. Tentez de choisir des pointes moins pleines quand elles sont alignées avec des actions qu'elle n'aime pas.

CHEVAUX, MAISONS, LIVRES, CONTENANTS

CHEVAUX

Pour monter un cheval, activez-le. Utilisez la **manette gauche** pour diriger le cheval, et la **manette droite** pour regarder aux alentours. Activer un cheval qui ne vous appartient pas, est un vol de cheval, un crime grave. Si vous voulez acheter un cheval, visitez les étables en dehors des villes. Quand vous voyagez vite à une ville, votre cheval est laissé pour vous dans l'étable locale, juste en dehors des portes de la ville.

MAISONS À VENDRE

Des maisons de qualité variée sont à vendre dans chaque ville et, une fois que vous êtes propriétaire, vous pouvez aussi acheter des meubles pour votre maison, chez les marchands locaux. Pour en savoir plus sur les maisons à vendre, visitez les contes, les contesses ou leurs agents dans le château de la ville.

LIVRES ET AUTRES DOCUMENTS

Quand vous prenez un livre ou un document pour le lire, vous pouvez le remettre où vous l'avez pris (choisissez « Exit ») ou le mettre dans votre inventaire (choisissez « Take »). Si vous avez déjà le livre dans votre inventaire, naviguez jusqu'au livre dans votre menu d'inventaire et appuyez sur le **bouton X** pour l'ouvrir. Utilisez le **bouton L1** et le **bouton R1** pour le feuilleter. Utilisez la **manette gauche** ou les touches **haut, bas, gauche, droite** pour défiler à travers le texte. Les livres de compétence améliorent vos compétences. Ouvrir ces livres affiche un message indiquant quelle compétence a été améliorée. Un livre ne peut améliorer une compétence qu'une fois; des lectures répétées n'ont aucun effet.

CONTENANTS

Les contenants englobent des choses comme des coffres, des sacs, des caisses, des tonneaux, des cadavres, etc. Pour voir ce qu'un contenant contient, dirigez votre mire sur l'objet pour afficher le pictogramme de sacoché et appuyez sur le **bouton X**. Si le pictogramme est blanc, vous pouvez prendre et utiliser le contenu. Si le pictogramme est rouge, quelqu'un d'autre est propriétaire du contenant et prendre quoi que ce soit constitue un vol, et un crime si vous êtes détecté. Si le pictogramme est rouge et le contenant verrouillé, toute tentative de crocheter la serrure constitue un vol, et un crime si vous êtes détecté.

Prenez les items un à la fois en appuyant sur le **bouton X**. Défilez à travers les listes avec la **manette gauche** ou les boutons **gauche, droite, haut, bas**; passez à gauche et à droite à travers les onglets d'inventaire en déplaçant la **manette gauche** ou les boutons **gauche, droite, haut, bas**. Appuyez sur le **bouton L1** pour afficher votre inventaire, ou le **bouton R1** pour afficher l'inventaire du contenant. Appuyez sur le **bouton □** pour prendre toutes les items dans le contenant, et sur le bouton **○** pour sortir du contenant. Pour déposer un item dans un contenant, appuyez sur le **bouton L1** pour afficher votre inventaire et choisissez un item à placer dans le contenant.

Attention! Ne laissez pas dans un contenant, des items que vous ne possédez pas. Ils pourraient ne pas être là si vous revenez pour les prendre.

OPTIONS ET PRÉFÉRENCES

Vous accédez au menu des options à partir du menu principal quand vous chargez Oblivion ou en tout point en cours de jeu en appuyant sur le **bouton START**. Le menu des options vous permet d'ajuster la jouabilité, le son, la vidéo et les contrôles, et vous donne accès à l'option de téléchargement.

GAMEPLAY

Utilisez ce menu pour ajuster la glissière de difficulté et mettre certaines caractéristiques en ou hors circuit, comme : sous-titres généraux, sous-titres de dialogue, mire, sauvegarde sur repos, sauvegarde sur attente et sauvegarde en voyage.

VIDEO

Ajustez la glissière de brillance. Certains téléviseurs (DLP ou ACL à projection) ou le jeu dans une pièce bien éclairée pourra demander l'ajustement de la brillance.

AUDIO

Ce menu permet d'ajuster le niveau sonore : maître, voix, effets (sonores), pas et musique.

CONTROLS

Ici, vous pouvez ajuster la sensibilité verticale et horizontale et inverser l'axe des Y. Vous pouvez aussi réaffecter les actions pour les contrôles du jeu.

NOTES

NOTES

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR

Ce qui suit constitue un contrat légal (le « contrat ») entre vous, l'utilisateur (« vous ») et ZeniMax media Inc. par l'entremise de sa division, Bethesda Softworks LLC (« Bethesda Softworks »). Ce contrat fait partie d'un emballage (« l'emballage ») qui comprend un ou plusieurs disques contenant un ou plusieurs produits informatiques de Bethesda Softworks (collectivement, le « produit ») et certains documents électroniques, imprimés ou les deux (la « documentation »).

EN CLIQUANT « I'AGREE » (J'ACCEPTE), EN INSTALLANT LE PRODUIT OU EN ACCÉDANT ET UTILISANT LE PRODUIT OU D'AUTRES LOGICIELS, LE CAS ÉCHÉANT, QUI VOUS SONT FOURNIS DANS L'EMBALLAGE, VOUS RECONNAISSEZ AVOIR LU TOUTES LES CONDITIONS GÉNÉRALES DE CE CONTRAT, LES AVOIR COMPRIS, ET VOUS ACCEPTEZ QU'ELLES CONSTITUENT UNE OBLIGATION LÉGALE. VOUS COMPRENEZ QUE SI VOUS AVEZ ACHETÉ CET EMBALLAGE D'UN REVENDEUR AGRÉÉ DE BETHESDA SOFTWORKS, NI LE REVENDEUR, NI AUCUN AUTRE TIERS N'EST UN AGENT DE BETHESDA SOFTWORKS, ET AUCUN DE CES TIERS N'EST AUTORISÉ À FAIRE QUELQUE REPRÉSENTATION, CONDITION OU GARANTIE, OBLIGATOIRE OU AUTREMENT, AU NOM DE BETHESDA SOFTWORKS, OU DE MODIFIER LES CONDITIONS GÉNÉRALES DE CE CONTRAT.

Si vous n'acceptez pas les conditions de ce contrat, retournez sans tarder l'emballage entier (avec le produit inutilisé dans son emballage d'origine) au magasin où vous l'avez acheté, pour obtenir un remboursement, sous réserve de toute politique de retour, y compris toute limite ou restriction concernant les retours. Tous les retours doivent comprendre l'emballage, les manuels et tout autre document fourni avec l'emballage.

Si vous n'acceptez pas les conditions de ce contrat, vous ne pouvez pas utiliser l'emballage ni l'une quelconque de ses parties.

1. LICENCE LIMITÉE :

Sous réserve des conditions générales de ce contrat, vous avez le droit d'utiliser une copie du produit, sous sa forme exécutable, pour votre usage personnel et non commercial. Vous ne pouvez ni vendre, ni transférer des reproductions du produit ou de sa documentation, ou quelque partie de l'emballage, à des tiers. Vous acceptez de ne pas utiliser le produit d'une façon autre que celle prévue.

2. PROPRIÉTÉ; DROITS D'AUTEUR

Vous acceptez et comprenez que vous recevez des DROITS LICENCIÉS; rien dans la présente, ne peut être considéré un transfert de propriété du logiciel ou de la documentation de marque de Bethesda Softworks ou de ses concédants de licence. Le titre et la propriété de l'emballage, y compris le produit (et toutes ses parties), la documentation et les brevets, marques de commerce, droits d'auteur et toute autre propriété intellectuelle et autres droits de propriété applicables, demeurent en tout temps et exclusivement la propriété de Bethesda Softworks et/ou de ses concédants de licence, et vous ne pouvez (ni ne devez pas permettre à un tiers de) prendre une action incompatible avec ce titre et cette propriété. Le produit, la documentation et les autres composantes de l'emballage sont protégés par des droits d'auteur et d'autres lois applicables aux États-Unis, et par des provisions de traités internationaux. Tous droits qui ne sont pas expressément accordés dans la présente, sont réservés à Bethesda Softworks et/ou ses concédants de licence. Vous ne pouvez ni modifier ni enlever les avis de droits de propriété de Bethesda Softworks ou de ses concédants de licence.

3. AUTRES RESTRICTIONS :

Vous ne pouvez pas favoriser ni permettre la vente, la divulgation, la copie, la location, la licence, la sous-licence, la location à long terme, la dissémination, le téléchargement en aval ou en amont, la transmission ou la distribution du produit, de la documentation ou de toute autre partie de l'emballage, par quelque moyen ou sous quelque forme que ce soit, sans le consentement écrit préalable de Bethesda Softworks. Vous ne pouvez pas (et ne devez pas permettre à un tiers de) modifier, améliorer, compléter, créer des œuvres dérivées, adapter, traduire, rétrocompiler, décompiler, désassembler ou autrement réduire la forme des codes exécutables de quelque logiciel qui vous est fourni, sous forme lisible par les humains, ni utiliser des parties du logiciel fourni dans l'emballage, indépendamment de l'emballage ou du produit. Vous ne pouvez pas (et ne devez pas permettre à un tiers de) éviter, contourner ou désactiver les mécanismes de sécurité, les procédures ou les protocoles, ou la protection de droits d'auteur, fournie ou incluse en rapport avec l'emballage ou une de ses parties.

Vous ne devez pas créer de nouveaux matériels basés sur un contenu du produit (un « nouveau matériel ») qui enfreint les droits des autres ou qui est diffamatoire, harcelant ou menaçant. Si vous distribuez ou rendez disponible à d'autre un nouveau matériel, vous accordez automatiquement à Bethesda Softworks le droit et la licence irrévocables, perpétuels, sans royauté et la sous-licence en vertu de toutes les lois applicables sur les droits d'auteur et de propriété intellectuelle, d'utiliser, de reproduire, de modifier, d'exécuter, d'afficher, de distribuer et autrement d'exploiter ou de disposer du nouveau matériel (ou toute partie du nouveau matériel) de quelque façon que Bethesda Softworks ou ses assignés le décident. Aussi, vous révoquez et acceptez de ne jamais invoquer contre Bethesda Softworks et/ou ses concédants de licence, tout droit moral ou autre, désigné de quelque façon, que vous pourriez avoir sur le nouveau matériel. Comme indiqué ci-bas, si vous commettez une infraction à ce contrat, votre licence et ce contrat seront automatiquement résiliés, sans avis. Toute infraction à cette section constituera un bris matériel de ce contrat et/ou des lois et traités applicables sur les droits d'auteur et les autres droits de propriété intellectuelle, et pourra être passible d'action civile ou criminelle.

4. RÉSILIATION

Ce contrat et les licences accordées en vertu de ce contrat, demeurent en vigueur jusqu'à ce qu'ils soient résiliés. Ils seront résiliés automatiquement et sans avis si vous ne respectez pas une provision de ce contrat. Sur résiliation, vous devez immédiatement cesser d'utiliser le produit, et détruire le produit, sa documentation et toutes les autres parties de l'emballage, et de toutes les copies.

5. GÉNÉRALITÉS :

Ce contrat constitue l'entente complète entre Bethesda Softworks et vous, concernant le sujet de la présente. Tout changement à ce contrat doit être fait par écrit et signé par Bethesda Softworks et vous. Les conditions générales de tout bon d'achat qui diffèrent, entrent en conflit ou ne sont pas incluses dans ce contrat, ne feront pas partie de ce contrat à moins qu'elles ne soient spécifiquement acceptées par Bethesda Softworks, par écrit. Vous serez responsable et devrez payer et rembourser à Bethesda Softworks sur demande si Bethesda Softworks doit payer, toute taxe de vente, d'utilisation, de valeur ajoutée (TVA), de consommation ou autre (exclusion faite des taxes basées sur le revenu net de Bethesda Softworks), estimé, tarif, frais douaniers ou autres frais ou charges de quelque nature que ce soit, imposées ou prélevées par toute organisation gouvernementale sur l'emballage.

Aucun désistement des droits de Bethesda Softworks ne sera valide à moins qu'il ne soit signé par un représentant dûment autorisé de Bethesda Softworks. Vous comprenez que le produit peut contenir des renseignements confidentiels et/ou des secrets commerciaux de Bethesda Softworks. Vous acceptez de maintenir et de protéger de tels renseignements confidentiels et secrets commerciaux, dans la plus stricte confiance, à l'avantage de Bethesda Softworks, et de ne pas les utiliser ni les divulguer sans autorisation expresse de Bethesda Softworks.

Tous les désistements de garantie et les articles 2, 3, 4, 5, 6 et 8 survivront toute résiliation de ce contrat. Si une provision du contrat devait être établie comme étant invalide, inapplicable ou non conforme aux exigences d'une loi locale et qui ne peut pas être modifiée par contrat, elle sera considérée éliminée de ce contrat et considérée remplacée par toute provision de remplacement qui retiendra selon l'étendue maximale permise. L'effet, l'étendue et l'effet économique de la provision éliminée, en conformité avec la loi applicable. Toutes les autres provisions maintiendront leur pleine force et leur plein effet.

Toutes les notices et demandes à Bethesda Softworks en rapport avec la présente, doivent être faites par écrit et servies par service personnel ou par la poste à l'adresse indiquée dans ce contrat (ou à toute autre adresse désignée par Bethesda Softworks, de temps à autre, par écrit) – aux soins de : Executive Vice President – Legal. Toutes les notices ou demandes par la poste doivent être faites par poste certifiée ou enregistrée, avec récépissé de renvoi demandé, ou par messagerie exprès nationale ou internationale, et seront considérées livrées sur réception.

6. CONFORMITÉ À L'EXPORT ET À L'IMPORT :

Vous êtes entièrement responsable de la conformité aux lois et règlements sur le contrôle de l'exportation des États-Unis ou de votre pays. Advenant que vous exportiez le produit, la documentation ou toute autre partie de l'emballage du pays dans lequel vous l'avez reçu à l'origine; vous assumez la responsabilité de la conformité avec toutes les lois et règlements d'exportation et de ré-exportation, selon le cas.

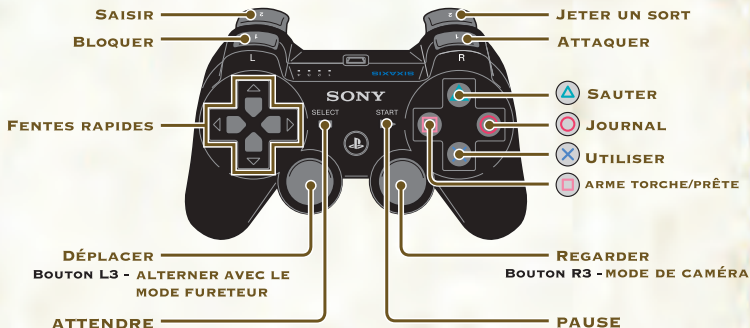
7. SERVICES DE SOUTIEN :

Le cas échéant, les services de soutien fournis par Bethesda Softworks seront sous réserve des conditions de ce contrat et des politiques de soutien courantes de Bethesda Softworks. Bethesda Softworks ne fournit les services de soutien que sur une base « tel quel ».

8. LOIS RÉGISANTES; ARBITRAGE :

Ce contrat et votre utilisation de l'emballage, et tout différent issu ou en rapport avec ce contrat ou l'emballage (ou une de ses parties), et tout arbitrage convenu, seront régis par les lois de l'État du Maryland, E.-U., excluant (a) ses conflits de principes juridiques, (b) la convention des Nations-Unis sur les contrats pour la vente internationale de marchandises, (c) la convention de 1974 sur la période limite de vente internationale de produits, et (d) tout protocole amendant la convention de 1974. Tout différent, toute controverse ou toute réclamation émanant ou en rapport avec ce contrat ou l'emballage (ou une de ses parties), y compris sont interprétation, sa performance et sa résiliation, sera résolue de façon décisive par arbitrage. L'arbitrage sera décidé par trois (3) arbitres, un nommé par Bethesda Softworks, un nommé par vous, et un troisième nommé par les deux arbitres ainsi choisis ou, s'ils ne peuvent convenir d'un troisième arbitre, par le président de l'American Arbitration Association (« AAA »). L'arbitrage sera fait en anglais et conformément aux règles d'arbitrage alors en vigueur de l'AAA et s'appliquant au différent (comme, par exemple, les règles internationales de l'AAA si vous n'êtes pas un résident des États-Unis). L'arbitrage, y compris l'adjudication, se tiendra à Rockville, Maryland, E.-U., et Rockville, Maryland, E.-U. sera le forum exclusif pour résoudre le différent, le conflit ou la réclamation; toutefois, si vous êtes un résident de la Communauté Européenne, l'arbitrage aura lieu à Londres, Angleterre. La décision des arbitres sera obligatoire pour les parties et les frais d'arbitrage (y compris, sans limite, l'adjudication des frais d'avocat à la partie gagnante) seront défrayés par décision des arbitres. La décision des arbitres est exécutoire et le jugement pourra être déposé devant toute cour de juridiction compétente. Nonobstant le contenu de cet article, Bethesda Softworks aura le droit d'instituer des poursuites judiciaires contre vous ou quiconque d'autre agissant en votre nom, afin d'imposer les droits de Bethesda Softworks au titre de la présente, par reformulation de contrat, performance spécifique, injonction ou toute action équitable du genre.

COMMANDES DU JEU



* LES BOUTONS L3 ET R3 FONCTIONNENT QUAND LES MANETTES SONT ENFONCÉES.

MILES SYSTEMS

GS ENTERTAINMENT

Gamebryo

SCINE

speedtree

havok

BINK VIDEO

ZeniMax[®] MEDIA INC.

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda[®] SOFTWORKS

The Elder Scrolls IV: Oblivion® Édition du jeu de l'année © 2007 Bethesda Softworks LLC, une société ZeniMax Media, The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax et les logos connexes sont des marques déposées ou de commerce de ZeniMax Media Inc. aux É.-U. et dans d'autres pays. Utilisez Bink Video. Droits d'auteur © 1997-2006 par RAD Game Tools, Inc. Utilisez Miles Sound System. Droits d'auteur © 1991-2006 par RAD Game Tools, Inc. Des parties de ce logiciel utilisent la technologie SpeedTree. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. Tous droits réservés. Utilisez le logiciel Gamebryo © 1999-2006 Emergent Game Technologies. Tous droits réservés. Havok.com™ Middle-ware Physics System, © 1999-2007 Telekinex Research Ltd. Tous droits réservés. Consultez www.havok.com pour plus de détails. FaceGen de Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. Tous droits réservés. © 1999-2006 DCI Entertainment, Inc. et leurs concédants de licence. Dolby et le double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. Tous droits réservés. Licencié pour la distribution en Amérique du Nord et au Mexique sur le système de divertissement informatisé PLAYSTATION®3. Détails à l'intérieur. « PlayStation », « PLAYSTATION » et le logo de la famille « PS » sont des marques déposées, et « PS3 » une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. « Blu-ray Disc » et le logo « Blu-ray Disc » sont des marques de commerce. L'icône de classement est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association. Fabriqué et imprimé aux É.-U. La sortie vidéo HD nécessite des câbles et un écran compatible avec la HD, vendus séparément. SIXAXIS est une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc.