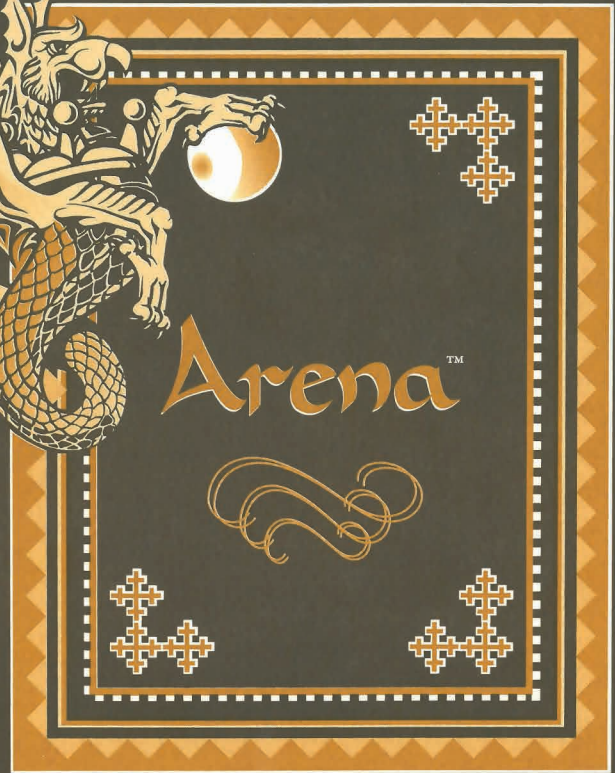
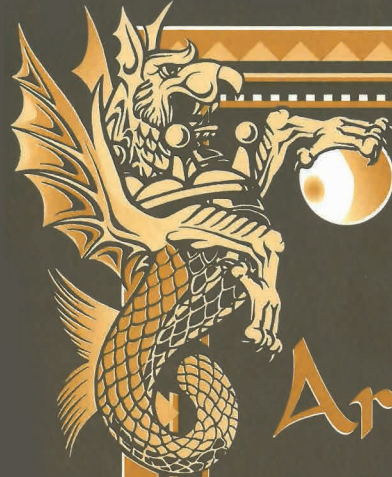




Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



The Elder Scrolls®



Arena™



BETHESDA
GAME STUDIOS **Bethesda**

AVERTISSEMENT : INFORMATIONS DE SÉCURITÉ A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT TOUTE UTILISATION

Certaines personnes peuvent être victimes d'attaque lorsqu'elles sont exposées à certaines lumières, images ou à certains motifs pouvant apparaître dans un jeu vidéo. Ces épisodes peuvent survenir même en l'absence de précédents épileptiques. Si vous, ou un membre de votre famille, souffrez ou avez souffert d'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer. Les parents doivent surveiller l'utilisation faite par leurs enfants des jeux vidéo. Les enfants et adolescents sont plus sensibles que les adultes aux crises d'épilepsie photosensible.

Cessez IMMÉDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin si vous ou votre enfant éprouvez une gêne ou souffrez de l'un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo : vertige, vision floue ou modifiée, tic oculaire ou musculaire, perte de conscience, désorientation, mouvement involontaire ou convulsion.

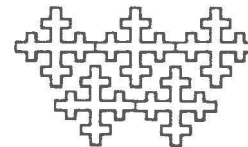
Pour contribuer à réduire les risques de crises d'épilepsie, prenez les précautions suivantes :

- Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou somnolent.
- Faites une pause toutes les 10 à 15 minutes par heure pendant le jeu.
- Éloignez-vous davantage de l'écran
- Jouez au jeu sur un écran plus petit.

The Elder Scrolls®



Guide du joueur



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

Options de démarrage

1. Nouvelle partie (Start new game)

Cette option permet de commencer une nouvelle partie. La quête sera réinitialisée, ainsi que tous les personnages non-joueurs. Choisissez cette option lorsque vous jouez pour la première fois.

2. Chargement d'une sauvegarde (Load saved game)

Cette option permet d'accéder à un menu vous permettant de choisir la partie à charger dans la liste des sauvegardes. La partie reprendra là où elle a été sauvegardée.

3. Quitter (Exit)

Cette option permet de revenir au monde merveilleux du DOS.

Touches et commandes

Boutons affichés à l'écran

Vous pouvez faire appel à de nombreuses options pendant votre exploration du monde de Tamriel. Deux rangées de boutons sont affichées à droite de votre visage. Elles représentent les différentes actions que vous pouvez effectuer. Les boutons et les actions qui leurs sont associées sont détaillés ci-dessous.

Utilisation de la souris

Cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque le pointeur est en forme de flèche pour vous déplacer dans cette direction. Plus la flèche est éloignée du centre de l'écran, plus vous vous déplacerez rapidement.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris sur un objet lorsque le pointeur est en forme de "X" pour utiliser l'objet. L'action dépend du mode choisi : "parler", "sort" ou "attaque" (voir plus loin).

Pour sauter, cliquez sur le bouton droit en maintenant le bouton gauche enfoncé.

Pour un identifier un objet, cliquez sur le bouton droit de la souris lorsque le pointeur est en forme de "X".

La souris sur la feuille d'équipement

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un objet pour l'équiper (si l'objet peut être équipé par le personnage, en fonction de sa classe).

Cliquez avec le bouton droit sur un objet pour voir les informations correspondantes (si des informations sont disponibles pour cet objet).

Vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le Livre de Sorts. La liste des sorts disponibles et le nombre de points de magie nécessaires seront affichés. Cliquez avec le bouton gauche ou droit sur le nom d'un sort pour voir la fiche correspondante, ainsi que la particularité du sort. Vous ne pouvez pas lancer de sorts lorsque vous consultez la fiche de personnage.

Les objets inutilisables sont affichés en rouge.

Les objets utilisables sont affichés en noir.

Les objets équipés sont affichés en jaune.

Les objets magiques non identifiés sont en bleu.

Les objets magiques non identifiés équipés apparaissent en bleu clair.



Épées croisées : Attaque

Cliquez sur cette icône pour dégainer votre arme et passer en mode d'attaque.

Maintenez le bouton gauche enfoncé pour vous déplacer dans le sens de la flèche.

Maintenez le bouton droit enfoncé et déplacez la souris pour frapper avec votre arme.

Pour sauter, utilisez la touche "J". Les touches "Maj + J" permettent de faire un long saut. Cliquez à nouveau sur cette icône pour rengainer votre arme.



Soleil : Sorts

Permet de lancer un sort. Cliquez sur cette icône avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir le Livre de Sorts. Choisissez le sort et la cible. Pour gagner du temps lorsque vous utilisez à nouveau le même sort, cliquez à nouveau sur l'icône avec le bouton droit de la souris. Si vous disposez des points de magie nécessaires, le dernier sort choisi sera lancé.



Doigts ramassant de l'or : Voler

Permet de voler quelque chose. Lorsque cette icône est activée, un message "Cible ?" apparaît. Choisissez la cible sur l'écran. Si vous avez choisi un personnage, vous tenterez de lui faire les poches. Si c'est un obstacle, comme par exemple un coffre ou une porte, un essai de crochetage sera effectué. Mais soyez tout de même prudent. Dans une ville, vous risquez d'attirer les gardes.



Poing serré : Utiliser

Cette icône permet d'utiliser un objet. Lorsque vous cliquez dessus, la liste des objets magiques utilisables de votre inventaire apparaît à l'écran. Cliquez sur l'objet à utiliser et surveillez les éventuels messages du type "Cible ?" pour certains sorts. Remarque : vous ne pouvez utiliser un objet magique qu'en mode normal (écran de combat en 3D). Si vous voulez utiliser une potion de soins, vous devez le faire également dans ce mode, car vous ne pourrez pas boire une potion si vous avez ouvert une fiche de personnage.



Caducée : Statut

Le statut du joueur. Cliquez sur cette icône pour mettre le jeu en pause et voir votre statut, ainsi que d'autres informations : date et heure, problèmes de réputation affectant potentiellement votre statut, condition, points de vie, sorts actifs ou envoûtements.



Parchemin : Livre de Route

Cette icône est votre "Livre de Route", le journal de vos voyages. Vous y trouverez des informations sur toutes les quêtes que vous avez acceptées et l'emplacement des provinces ou des lieux qui ont été inscrits par d'autres personnages sur votre carte continentale. Vous pouvez ainsi voir facilement ce que vous avez accompli et ce qui reste encore à faire. Attention car votre livre ne peut enregistrer que 16 quêtes en même temps ! La liste des quêtes sera mise à jour automatiquement, et la plus ancienne sera effacée pour qu'il n'y en ait que 16 à l'écran. Si une des quêtes effacées est vraiment importante, il vaut mieux imprimer régulièrement votre livre de route.



Feu de camp : Repos

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette icône pour vous reposer. Pendant les périodes de repos, vous récupérez progressivement des points de vie, de magie et de fatigue. Vous pouvez camper n'importe où en dehors des murs des cités. Pour dormir en ville, vous devez louer ou "voler" une chambre et être dans la taverne où se trouve la chambre. Le nombre de points de vie récupérés par heure de sommeil dépend fortement de l'endroit où vous dormez. Plus le lit sera confortable (et donc cher), plus vous récupérez de points.



Carte : Automatique/Continentale

Clic gauche :

Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette icône, le parchemin de la carte sera affiché. Tous les endroits que vous avez explorés y seront notés. Examinez attentivement cette carte, car elle sera parfois votre unique point de repère lorsque vous recherchez quelque chose. Vous pouvez inscrire des notes sur la carte. Cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'endroit où vous voulez écrire une note, et entrez votre texte. Appuyez sur la touche "Entrée" lorsque vous avez fini, ou cliquez sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez effacer des notes en cliquant sur la ligne à effacer, puis en appuyant sur la touche "Échap".

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les pointes de la boussole pour faire défiler la carte. Faites la même chose au centre pour centrer la carte sur l'endroit où vous vous trouvez. Tous les endroits qui sont rajoutés automatiquement sur la carte (sauf vos notes) seront affichés à gauche du premier caractère de leur nom. Ainsi, une auberge inscrite sur votre carte sera affichée à gauche de son nom.

Clic droit :

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour voir la Carte Continentale, qui vous permet de voyager vers d'autres villes ou villages. Vous pouvez vous rendre à n'importe quel endroit du monde de Tamriel, sauf si vous êtes à l'intérieur d'un donjon, etc... Dans ce cas, vous devez d'abord sortir pour pouvoir voyager vers une autre ville.

Touche Échap

Menu de configuration. Le jeu sera automatiquement mis en pause et le menu de configuration sera affiché. Il comporte les options suivantes :

1) Chargement (Load game)

Permet de charger une partie sauvegardée.

2) Sauvegarder (Save game)

Sauvegarder la partie en cours. Appuyez sur la touche Échap pour annuler l'opération. Vous pouvez sauvegarder 10 parties différentes. Chaque partie sauvegardée mobilisant environ 500 Ko, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace sur votre disque dur !

3) Niveau de détail (Detail Bar)

Une option utile pour accélérer la vitesse d'exécution du jeu sur les machines trop lentes. Réglez le niveau de détail au minimum pour optimiser la vitesse du programme.

4) Effets sonores (Sound)

Permet d'augmenter ou de réduire le volume des effets sonores.

5) Musique (Music)

Permet d'augmenter ou de réduire le volume de la musique.

6) Retour au DOS (Drop to DOS)

Permet de quitter le jeu pour replonger dans le monde du DOS.

7) Retour au jeu (Continue)

Retour à Arena.

Commandes de la souris

La souris est votre interface directe avec le monde d'Arena. Vous l'utiliserez pour effectuer certaines actions ou choisir des options au cours de votre aventure. En regardant l'écran, vous constaterez que le pointeur de la souris peut avoir 10 formes différentes, une flèche, une épée ou un "X". Lorsque le pointeur est en forme de flèche, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour avancer dans la direction correspondante. Plus la flèche est éloignée du centre de l'écran, plus vous avancerez rapidement. Lorsque le pointeur est en forme d'épée, vous l'utiliserez pour prendre



des objets ou cliquer sur des icônes. Lorsque le pointeur est en forme de "X", une interaction sera effectuée sur l'objet ou le personnage pointé, selon le mode d'action. Pour de plus amples informations, voir le paragraphe "Le pointeur en forme de "X"".

Pour sauter, cliquez sur le bouton droit de la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé. Si vous êtes immobile, vous sauterez en l'air. Si vous êtes en train de courir, vous ferez un saut plus long. La distance du saut dépend de votre niveau de force et de votre vitesse. Comme les personnages avec un haut niveau de vitesse peuvent courir plus rapidement, ils pourront également sauter plus loin.

Le pointeur en forme de "X"

Pour identifier un objet ou un personnage (monstre, porte, magasin, etc...) placez le curseur en forme de "X" dessus et cliquez avec le bouton droit de la souris pour voir les informations sur l'objet. Par exemple, si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la porte d'un magasin, le nom de ce magasin sera affiché et inscrit sur votre carte pour référence.

Lorsque le pointeur est en forme de "X", vous pouvez parfois manipuler votre environnement.

Pour parler à un personnage, essayer de le voler ou lui lancer un sort, selon le monde d'action choisie (Normal, Sort ou Vol), cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

Cliquez avec le "X" sur une porte ou un coffre pour essayer de les crocheter ou voir des informations, selon le mode choisi (Normal ou Vol).

Si vous cliquez de la même manière sur un trésor, la liste des objets qu'il contient et que vous pouvez récupérer sera affichée.

Consultez le paragraphe précédent sur les boutons affichés sur l'écran pour une description détaillée des actions possibles.

Clavier

Remarque : La souris est nécessaire pour que le jeu fonctionne correctement.

Échap	Menu de configuration	L	Carnet de route
F1	Fiche de personnage	M	Carte automatique
F8	Activer/désactiver la boussole	MAJ + M	Carte continentale
A	Dégainer/Rengainer l'arme d'attaque	P	Prendre/Voler
C	Lancer un sort	R	Repos, option de campement
J	Sauter	S	Statut du personnage
MAJ + J	Sauter vers l'avant (à l'arrêt)	U	Utiliser

Création de personnage

Vous aurez le choix entre deux options :

1) Création (Generate)

2) Sélection (Select)

La première option vous permet de créer un personnage d'après 10 questions qui détermineront quelle est la classe qui correspond le mieux à sa personnalité.

Suivez les instructions affichées sur l'écran pour la création de votre personnage. VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ de choisir la classe indiquée par le programme. Celle-ci est sélectionnée en fonction de la personnalité, et n'est que l'évaluation de la meilleure classe selon le personnage, et celle dans laquelle il aura le plus de chances de survivre. Il s'agit en fait d'un guide. Lorsque vous avez terminé, suivez les instructions affichées sur l'écran pour définir les statistiques du personnage.

L'option 2 vous permettra d'accéder à une liste de 18 classes de personnages et de choisir celui que vous voulez incarner. Lorsque vous avez terminé, suivez les instructions affichées à l'écran pour définir les statistiques du personnage.

Statistiques de personnages

Une fois que vous aurez choisi le pays d'origine et le nom du personnage, et que vous aurez répondu aux questions qui détermineront quelle est la meilleure classe, vous passerez aux statistiques du personnage. Ces statistiques sont indiquées selon une échelle de 1 à 100, un niveau de 50 correspondant à un niveau moyen. Vous remarquerez que le choix des compétences est basé sur la classe choisie. Les points de bonus sont affichés dans une fenêtre. Vous pouvez ventiler ces points dans les diverses compétences pour personnaliser votre héros. N'oubliez pas de suivre les conseils qui vous sont donnés pour réussir dans la classe choisie, selon les compétences les plus utiles. Toutes les classes disposent de deux caractéristiques principales et de six compétences secondaires.

N'oubliez pas non plus qu'un niveau de 50 est un niveau moyen. Cela veut dire que 50 % des créatures seront meilleures que vous dans ce domaine, et que 50 % seront moins fortes. Prenons la Force comme exemple : une force de 72 indiquera que la force du personnage est supérieure à 71 % de la population de l'Empire. Les créatures de force 72 seront aussi fortes que le personnage, celles qui dépassent ce niveau étant plus fortes que lui.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'option "Terminé" (Done) pour passer à l'étape suivante.

Choix d'un visage

Après avoir défini les compétences du personnage, vous pourrez choisir son visage. Cliquez sur sa tête avec le bouton gauche de la souris pour faire défiler les différents visages disponibles. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur "Terminé" (Done). Vous êtes maintenant prêt à vous lancer dans l'aventure et à voyager sur les routes d'Arena.

Statistiques des personnages

Il existe 8 statistiques principales qui définissent le profil de votre personnage dans le monde d'Arena. Voici une liste détaillée de ces caractéristiques :

1. Force (Strength STR)

Indique votre force. Ce niveau affecte le montant des dégâts infligés lors des combats et détermine les points de fatigue. La force affecte également la charge transportable et la longueur des sauts. Les guerriers doivent absolument avoir un niveau de force assez élevé.

2. Intelligence (Intelligence INT)

Indique le niveau d'intelligence du personnage. Elle détermine le nombre de points de magie disponibles pour lancer des sorts et les chances de toucher les cibles avec des sorts agissant sur leur mental. L'intelligence affecte également vos chances lorsque vous négociez des objets ou essayez de crocheter une serrure. Les voleurs et les magiciens doivent posséder un niveau d'intelligence élevé.

3. Volonté (Willpower WIL)

Indique votre niveau de force mentale. Il affecte votre résistance à la magie et votre prédisposition au maniement des sorts à effet mental. Il affecte également vos capacités de négociateur auprès des marchands et des aubergistes. Tout personnage devant résister aux sorts doit avoir un niveau de volonté élevé.

4. Agilité (Agility AGI)

Indique votre agilité. Cette valeur affecte directement vos chances de toucher un ennemi avec une arme de mêlée, d'être touché dans un combat au corps à corps et d'être touché par des sorts directs. Elle affecte également vos chances lors du vol d'un objet ou pour crocheter une serrure. Les classes de voleurs doivent impérativement être très agiles.

5. Vitesse (Speed SPD)

Indique votre rapidité. Elle affecte directement le temps nécessaire pour lancer un sort, le nombre

de mouvements possibles lors des combats ou de l'exploration, et la cadence de tir si vous utilisez une arme de jet. Toutes les classes de personnages, notamment les guerriers et les voleurs, doivent être assez rapides.

6. Endurance (Endurance END)

Indique votre état de santé général. Elle affecte directement le nombre de points de vie, le temps nécessaire pour récupérer en cas de blessures, et elle est prise en compte pour le calcul des points de fatigue. Elle affecte également votre résistance aux poisons et autres drogues. Les guerriers et les personnages des classes assimilées doivent être très résistants.

7. Personnalité (Personality PER)

Permet d'évaluer le charme et la sociabilité de votre personnage. Cette valeur affecte directement vos capacités de négociateur avec les autres personnages que vous rencontrerez. Un personnage appelé à négocier et discuter souvent avec les autres créatures doit avoir une forte personnalité.

8. Chance (Luck LUC)

Votre niveau de chance. C'est un modificateur puissant pour l'évaluation du résultat de vos actions (attaque, défense, esquive, etc...) Un niveau de chance élevé est important, mais pas essentiel, pour toutes les classes de personnages. N'oubliez pas que, comme pour toutes les statistiques, votre personnage peut être chanceux ou malchanceux, selon son niveau de chance, la valeur moyenne étant de 50.

Fiche de personnage

Page 1

Nom du personnage: Corrinan Gragime
Race du personnage: Dark Elf
Classe du personnage: Warrior

Str: 42	Damage: +0	Max Hit: 63
Int: 65	Spell Pts: 258	
Wiz: 59	Magie Def: +1	
Ag: 48	To Hit: +0	To Defend: +0
Spd: 55		
End: 58	Health: +0	Health Mod: +0
Per: 54	Charisma: +0	
Luc: 54		

Health: 200/200
Fatigue: 78
Gold: 50

Experience: 0
Level: 10

Done | Next Page

Santé : nombre de points de vie
Fatigue : points de fatigue, allant de 2 à 200
Or : votre fortune actuelle

Terminé (Done) : quitter la fiche du personnage
Niveau (Level) : votre niveau
Page suivante (Next Page) : passer à la page 2 de la fiche de personnage

Expérience (Experience) : points d'expérience acquis.

Explications sur les modificateurs

Comme pour tous les modificateurs du jeu, un chiffre positif indique un bonus, et un chiffre négatif une pénalité. Les modificateurs indiqués ci-dessus (à côté des statistiques) correspondent aux facteurs suivants :

STR

Dégâts - Ce chiffre modifie le nombre des points de dégâts infligés dans les combats au corps à corps. Les personnages de force égale ou supérieure auront un modificateur positif. Ceux dont le niveau de force est inférieur ou égal à 45 auront un modificateur négatif.

Kilos maxi - Indique la charge maximum que peut transporter votre personnage. Au-delà de ce poids, celui-ci sera trop encombré. Si un personnage transporte un poids trop important, les points de fatigue s'en ressentiront, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus bouger ou attaquer.

INT

Points de magie - Ce chiffre représente les pouvoirs magiques dont dispose un magicien, et peut être compris entre 2 et 200. Les points de magie des sorciers peuvent aller de 3 à 300. Lorsque le niveau d'intelligence d'un magicien augmente, ses points de magie augmentent également.

WIL

Défense contre la magie - Ce chiffre représente les points de bonus ou de pénalité lorsqu'un magicien ennemi vous attaque. Plus le niveau de volonté est élevé, plus vous aurez de chances de résister aux sorts ennemis.

AGI

Impact - Ce chiffre indique les points de bonus ou de pénalité lorsque vous attaquez l'ennemi dans un combat au corps à corps. Plus votre personnage est agile, plus vous aurez de chances de toucher votre adversaire.

Défense - Ce chiffre est ajouté ou retranché à vos points d'armure, selon votre niveau d'agilité. Plus le personnage est agile, plus le chiffre retranché est important. N'oubliez pas que les points de protection fonctionnent à l'inverse, et que plus le nombre de points est faible, plus votre armure est efficace.

SPD

Général - Si la vitesse est abordée dans le chapitre des Statistiques, il est important de mentionner ici qu'un personnage rapide se déplacera et maniera son arme plus vite. Ces avantages, ou pénalités, peuvent faire une grande différence pour votre survie.

END

Santé - Ce chiffre représente le nombre de points de santé ajoutés ou retranchés à vos points de vie lors de la création du personnage et lorsque celui-ci passe au niveau supérieur. Les personnages très endurants bénéficieront de davantage de points de vie lorsqu'ils passeront au niveau supérieur.

Guérison - Ce pourcentage représente le taux de modification pris en compte pour calculer le temps nécessaire pour une guérison statistique commune à tous les personnages. Ce chiffre est ajouté ou retranché de votre nombre total de points de vie pour chaque heure de sommeil. Les personnages très résistants guériront donc plus vite pendant chaque heure de sommeil.

PER

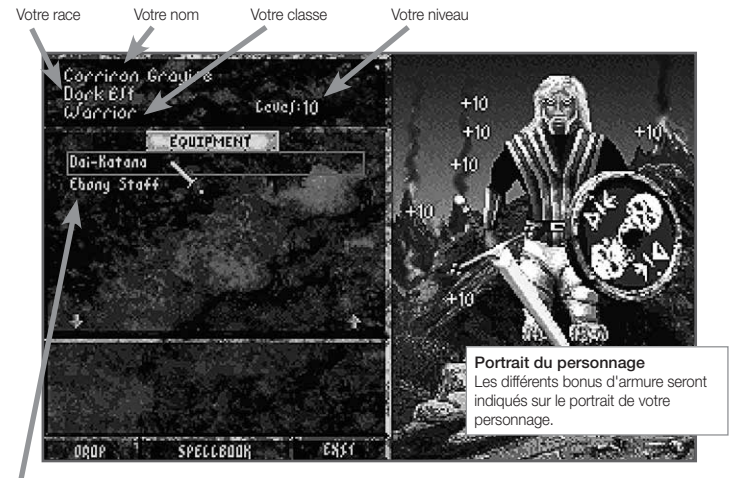
Charisme - Ce pourcentage représente la modification des chances de base de négocier avec succès avec les différents personnages que vous rencontrerez dans le royaume. Les personnages ayant une forte personnalité pourront marchander plus facilement et auront moins de mal à soutirer des informations aux personnages qu'ils rencontreront.

LUC

Général - Il est important de mentionner ici que la chance peut avoir une profonde influence sur votre vie. Les personnages ayant beaucoup de chance pourront réussir plus facilement tout ce qu'ils entreprennent. À l'inverse, les personnages qui n'ont pas beaucoup de chance se heurteront à des difficultés pour arriver à leurs fins.

Fiche de personnage

Page 2



Équipement

La liste de votre équipement sera affichée ici. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet pour obtenir des informations à son sujet. Pour équiper un objet (si vous pouvez l'équiper), cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

Les objets équipés seront affichés en jaunes. Les objets pouvant être équipés, en noir. Les autres objets seront affichés en rouge. Les objets magiques non identifiés apparaîtront en bleu.

Les objets magiques équipés mais non identifiés apparaîtront en bleu clair.

Les flèches permettent de faire défiler les objets de votre inventaire, qui peut comprendre jusqu'à 40 objets.

Poser (Drop) : cette option permet de poser un des objets de votre inventaire.

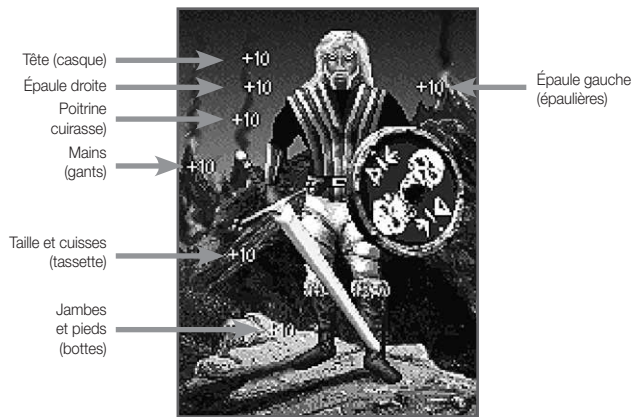
Livre de Sorts (Spellbook) : affiche la liste des sorts dans l'inventaire. Cliquez sur un sort pour connaître ses effets.

Quitter (Exit) : retour à la page 1 de la fiche de personnage.

Niveau de protection des armures

Sur cette fiche de personnage, vous verrez que des chiffres sont affichés à côté de votre corps. Ils représentent le niveau de protection des différentes parties du corps. Le niveau de protection des armures est au maximum de +10 (aucune protection) et peut être indiqué par des chiffres négatifs, qui indiquent le niveau de protection. En principe, plus ce chiffre est négatif, plus la protection de votre armure est efficace. Ainsi, un personnage avec un niveau de protection de +10 est moins protégé qu'un personnage dont le niveau est +3, et un personnage avec un niveau de protection de -4 est encore mieux protégé.

Les chiffres sont placés pour indiquer le niveau de protection des différentes parties du corps. Ils sont disposés comme suit, de haut en bas (la partie d'armure protégeant cette zone est entre parenthèses) :



Les races

Voici une brève description de chaque race, détaillant leurs points forts et leurs prédispositions pour certaines carrières :

Nordiques :

Les Nordiques viennent de la province de Bordeciel. Ces êtres grands, à la peau claire, sont forts, robustes et courageux. La rumeur prétend que leur environnement arctique les a immunisés contre les effets du froid, car ils semblent repousser les attaques les plus glaciales. Les Nordiques ne subissent que la moitié des dégâts normaux en cas d'attaque "froide", et ne sont pas touchés en cas de parade. Ils excellent dans tous les arts des armes blanches et les boucliers.

Khajiits :

Les Khajiits sont originaires de la province d'Elsweyr. Ces êtres à la peau claire sont extrêmement robustes, intelligents et agiles. La légende dit qu'ils descendent d'une ancienne race de félins intelligents, car ils ont gardé d'étranges similitudes morphologiques. De nombreux Khajiits ont pris l'habitude de se peindre le visage pour ressembler à leurs lointains cousins, les chats prédateurs qui rôdent dans le grand désert. Les Khajiits sont d'excellents grimpeurs, et sont capables d'escalader les parois d'un gouffre à une vitesse supérieure à toutes les autres races. Ce sont des adeptes en matière de vol et de tours de passe-passe.

Rougegardes :

Les Rougegardes viennent de la province de Lenclume. Ils sont issus d'une souche très puissante, et ont la réputation d'être très robustes et rapides. La légende prétend que les Rougegardes sont plus prédisposés au maniement des armes que les autres races. Ils reçoivent un bonus de niveau 3 en cas d'attaque avec une arme de mêlée, mais pas avec des arcs ou des armes de jet. Ils excellent dans tous les arts de combat avec des épées et des boucliers.

Brétons :

Les Brétons sont originaires de la province de Haute-Roche. Ils sont grands et ont des cheveux sombres. Les Brétons sont aussi intelligents qu'obstinés, et très ouverts. On dit qu'ils grandissent dans la magie, car elle semble imprégner tout leur être. C'est pourquoi ils ne subissent que la moitié des dégâts normaux en cas d'attaque magique, et aucun dégât en cas de parade réussie. Ils excellent dans l'art des arcanes magiques.

Argoniens :

Les Argoniens viennent de la province du Marais noir. Cette race de reptiles très évolués est particulièrement à l'aise dans les zones marécageuses, dont elle est originaire. Ils sont réputés pour leur intelligence, leur agilité et leur rapidité. À cause de leur morphologie reptilienne, les Argoniens se fatiguent très peu en nageant, et se noient très rarement. Ils peuvent également nager beaucoup plus vite que toutes les autres races. Ce sont des adeptes des enchantements, du vol et de la prestidigitation.

Elfes des bois :

Les Elfes des bois sont originaires de la province de Val-Boisé. Ils habitent dans les bois, et vivent en harmonie avec tout ce qui pousse dans les vertes forêts de leur province natale. Ils sont extrêmement agiles et très rapides. Ils bénéficient d'un bonus de niveau 3 lorsqu'ils utilisent des arcs. Ils sont à l'aise dans toutes les classes, mais leur agilité les prédispose mieux à une carrière de voleur.

Hauts-Elfes :

Les Hauts-Elfes viennent de l'île de Summerset. Ils sont grands, avec une peau dorée et des yeux en amande. Les Hauts-Elfes sont très intelligents, agiles et obstinés. Ils semblent être attirés par la magie comme des papillons par la lumière. Ils sont doués pour l'usage des sorts et font souvent de formidables sorciers. Les Hauts-Elfes sont naturellement immunisés contre les sorts de paralysie. Ils excellent dans tous les arts où la magie est présente.

Elfes noirs :

Les Elfes noirs sont originaires de la province de Morrowind. De grande taille, ils ont la peau sombre et les yeux rouges et brillants. Ils ont la réputation d'être très forts, très intelligents et très rapides. Les Elfes noirs semblent naturellement doués pour l'usage de la magie avec des armes. Ils bénéficient d'un bonus de niveau 4 lorsqu'ils utilisent une arme de mêlée ou de jet. Ce sont des adeptes de tous les arts de combat où la magie est utilisée.



Description



des classes de personnages

Classes de voleurs

Si toutes les classes de voleurs sont douées pour crocheter des serrures, désarmer des pièges, faire les poches et voler des objets, certaines classes présentent des avantages ou des inconvénients dans chacun de ces domaines. Les caractéristiques principales pour toutes les classes de voleurs sont l'agilité et l'intelligence. Il est également préférable d'avoir des voleurs très rapides.

Voleurs

Rapides, agiles, rusés, les voleurs utilisent toutes ces qualités pour vivre de leurs rapines. Dans les combats, ils sont utiles pour surprendre l'ennemi, reconnaître le terrain, ou pour porter les coups critiques. Les voleurs ont une chance par niveau de porter un coup critique lorsqu'ils attaquent un adversaire.

Un coup critique est défini de la manière suivante : il cause 3 fois plus de dégâts que l'arme inflige normalement. Les voleurs sont les plus rapides pour gagner des niveaux. Ils commencent avec un modificateur de 10 pour l'impact des coups et 25 points de vie. Les voleurs peuvent crocheter des serrures et désarmer des pièges. Leur habileté augmente en même temps que leur niveau.

Armes : dague, épée courte, épée large, sabre,

hache de guerre, arc court

Armures : cuir uniquement

Boucliers : petit bouclier uniquement

Points de vie au départ : 25 + d10

Cambricoleurs

Les cambricoleurs sont des experts pour désarmer des pièges, crocheter des serrures et s'infiltrer dans certains endroits. Ils le font mieux que n'importe quelle autre classe, s'améliorant sans relâche pour trouver des passages vers les endroits réputés inaccessibles. Ils sont très utiles pour l'exploration des donjons, palais et autres endroits où d'autres seraient bloqués par des portes et/ou des coffres fermés. À cause de la nature délicate de leur travail, ils sont limités quant au choix de leur armure et des armes qu'ils peuvent utiliser. Ils ne peuvent pas utiliser de boucliers. Les cambricoleurs reçoivent également une chance par niveau de porter un coup critique (3 fois plus de dégâts) lorsqu'ils attaquent un adversaire, mais sont moins doués que les voleurs dans ce domaine.

Armes : dague, épée courte, Tanto, arc court

Armures : cuir uniquement

Boucliers : aucun

Points de vie au départ : 25 +d8

Assassins

Les assassins sont les exécuteurs de la nuit et sont bien entraînés pour les meurtres. Ils excellent dans ce domaine et sont incapables de trouver les points faibles ou les zones critiques à frapper, et réussissent souvent à vaincre des ennemis beaucoup plus puissants. Les assassins ont le plus de chances par niveau de porter un coup fatal (3 fois plus de dégâts) lorsqu'ils attaquent. Grâce à leur entraînement, les assassins ont à leur disposition un vaste choix d'armes, mais ils ne peuvent pas porter d'autre armure que du cuir et ne peuvent pas utiliser de bouclier.

Armes : toutes

Armures : cuir uniquement

Boucliers : aucun

Points de vie au départ : 25 +d12

Pillards

Les pillards sont des voleurs bien entraînés au maniement des armes et armures. Ils savent combiner l'agilité et la ruse de leurs semblables au maniement des armes. Ce sont des personnages formidables et polyvalents. Ils sont comparables aux guerriers pour les combats, mais sont également capables de désarmer les pièges et de crocheter des serrures. Les pillards peuvent porter des armures de mailles et utiliser n'importe quelle arme ou bouclier, à l'exception du Bouclier de la Tour. Ils ont une légère chance par niveau de porter un coup critique (3 fois plus de dégâts).

Armes : toutes

Armures : cuir et mailles uniquement

Boucliers : tous, sauf le Bouclier de la Tour

Points de vie au départ : 25 +d14

Acrobates

Les acrobates sont des voleurs qui ont développé et travaillé leur agilité et leur équilibre à un tel point qu'ils sont incroyablement doués pour escalader les murs, courir, sauter et tomber. Ils peuvent parfois porter un coup critique, s'ils se trouvent derrière leur adversaire. Ils peuvent également sauter très loin et escalader des murs plus vite et plus sûrement que les voleurs. Ils sont généralement les plus rapides à pied. De plus, grâce à leur agilité, les acrobates réduisent les chances de l'adversaire de porter un coup. Ils sont très difficiles à toucher et ils sont dangereux lors des combats. Comme ils doivent rester agiles et rapides, les acrobates ne peuvent porter qu'une armure de cuir, pas de bouclier, mais ont un vaste choix d'armes à leur disposition.

Armes : dague, épée courte, épée large, Tanto, arc court

Armures : cuir uniquement

Boucliers : aucun

Points de vie au départ : 25 +d8

Bardes

Les bardes sont les légendaires "hommes à tout faire" du royaume. Ils peuvent faire une multitude de choses, comme par exemple : désarmer les pièges, porter des coups critiques de l'arrière, manier les armes, la magie, etc. C'est une classe de personnages très polyvalents, capables de

se sortir de toutes les situations. Les bardes reçoivent autant de points de magie que leur niveau d'intelligence au début du jeu. Ils peuvent utiliser un grand nombre d'armes, porter certaines armures et tous les boucliers à l'exception du Bouclier de la Tour. Les bardes peuvent également porter des coups critiques, mais ne sont pas aussi doués que les autres types de voleurs.

Armes : dague, épée courte, épée large, sabre, masse,

hache de guerre, arc court

Armures : cuir et mailles uniquement

Boucliers : tous, sauf le Bouclier de la Tour

Points de vie au départ : 25 + d10

Classes de guerriers

Les classes de guerriers sont la force de l'Empire. Ils sont polyvalents et utiles dans la plupart des situations, car aucun problème et aucune énigme ne peuvent être résolus sans l'aide d'une épée. Sauf dans les cas indiqués, les classes de guerriers ne peuvent pas utiliser la magie. Les caractéristiques principales des classes de guerriers sont la force et l'endurance. Un bon niveau d'agilité est également préférable, car celui-ci affecte directement le niveau de protection de leur armure.

Guerriers

Les guerriers sont les personnages de base du monde de Tamriel. Ce sont les plus polyvalents et ils peuvent utiliser leur art du combat dans presque toutes les situations. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme, d'armure et de bouclier. Les chevaliers et les guerriers sont les seuls qui puissent porter une armure de plaques. C'est un élément très important, car c'est la seule armure suffisamment résistante pour pouvoir être ensorcelée. C'est pourquoi seuls les guerriers, les chevaliers et les rangers peuvent porter une telle armure. Les guerriers progressent rapidement dans les niveaux, juste derrière les voleurs. Dans les plus hauts niveaux, cette rapidité de progression et l'utilisation d'objets magiques en font les égaux des magiciens et autres enchanteurs.

Armes : toutes

Armures : toutes

Boucliers : tous

Points de vie au départ : 25 + d20

Chevaliers

Les chevaliers sont les combattants de la classe noble. Ils ont été élevés dans les traditions de la chevalerie et se comportent avec honneur et dignité. Les chevaliers peuvent utiliser toutes les armes et porter n'importe quel type d'armure à l'exception des cuirs, et utiliser n'importe quel bouclier. De plus, grâce à leur force de caractère, les chevaliers sont insensibles à la paralysie, qu'elle soit provoquée par des sorts ou par un poison. Ils peuvent également réparer les armes et armures endommagées. Les réparations sont effectuées automatiquement sur les armes et armures qui font partie de leur inventaire. Les chevaliers et les autres classes de combattants ne progressent pas aussi vite que les Guerriers.

Armes : toutes

Armures : toutes sauf les cuirs

Boucliers : tous

Points de vie au départ : 25 + d18

Rangers

Les rangers sont des hommes des bois et des chasseurs, et des experts dans l'art du pistage, de la survie et du repérage. Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure jusqu'aux mailles, et utiliser n'importe quelle arme. Ils ne peuvent pas utiliser de boucliers. Grâce à leur entraînement pour la survie et le pistage, ils peuvent se rendre plus rapidement d'une ville à l'autre. De plus, les rangers causent des dégâts égaux à leur niveau à leurs adversaires.

Armes : toutes

Armures : toutes

Boucliers : tous sauf le Bouclier de la Tour

Points de vie au départ : 25 + d18

Archers

Les archers sont les tireurs d'élite de l'Empire et savent bien se servir des armes de jet pendant les combats. Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure jusqu'aux mailles, et peuvent utiliser toutes les armes. Ils ne peuvent pas utiliser de bouclier. Les archers ont une chance supplémentaire de porter un coup critique par niveau d'expérience lorsqu'ils utilisent une arme de jet (arc court ou long). Un coup critique inflige 3 fois plus de dégâts selon l'arme utilisée.

Armes : toutes

Armures : cuir et mailles uniquement

Boucliers : aucun

Points de vie au départ : 25 + d16

Moines

Les moines font appel à une discipline mentale pour se transformer en terribles machines à tuer. Ils ne peuvent pas porter d'armures ou de boucliers, mais peuvent utiliser n'importe quelle arme. Les moines ont une chance par niveau d'expérience de porter un coup critique (3 fois plus de dégâts) lors des combats. Ce bonus n'est pas attribué avec les armes de jet. De plus, si un adversaire attaque un moine, le nombre de niveau du moine est déduit de ses chances de pouvoir le toucher. Grâce à leur discipline mentale, les moines peuvent réduire le montant des dégâts qu'ils subirait normalement. En cas de parade réussie contre un sort, ils ne subissent aucun dégât, et en cas d'attaque normale, ils ne subissent que la moitié des dégâts normaux.

Armes : toutes

Armures : aucune

Boucliers : aucun

Points de vie au départ : 25 +d14

Barbares

Les barbares sont des guerriers qui ont appris à se battre pour survivre dans les dures conditions de leur terre d'origine. Ils peuvent utiliser les armures jusqu'aux mailles, et n'importe quelle arme ou bouclier. Les barbares débutent dans le jeu avec plus de points de vie que toutes les autres classes de personnages. Grâce à leur constitution robuste, les barbares sont naturellement immunisés contre les poisons. Leur physique impressionnant leur permet de récupérer plus vite des points de vie, en fonction de leur endurance.

Armes : toutes

Armures : cuir et mailles uniquement

Boucliers : tous

Points de vie au départ : 25 +d30

Classes de magiciens

Les classes de magiciens et de sorciers utilisent et manipulent les forces magiques. Ils sont, dans les plus hauts niveaux, les personnages les plus puissants, surtout grâce au grand nombre de sorts qu'ils connaissent. Les caractéristiques principales de ces classes sont l'intelligence et la volonté.

Magiciens

Les magiciens naissent et grandissent dans la magie. Ils ne peuvent pas porter d'armures, ni utiliser de boucliers. Mais ils disposent d'un choix assez varié d'armes. Les sorts sont leur principal moyen d'attaque et de défense.

Les magiciens commencent le jeu avec un nombre de points de magie égal au double de leur niveau d'intelligence.

Armes : dague, bâton

Armures : aucune

Boucliers : petit bouclier uniquement

Points de vie au départ : 25 +d6

Sorciers

Les sorciers sont les plus étranges des magiciens. Ils sont nés avec des pouvoirs magiques, mais ne sont pas capables de générer eux-mêmes de points de magie. Cela ne veut pas dire qu'ils

sont moins puissants : en fait, les sorciers ont un potentiel de puissance beaucoup plus élevé que toutes les autres classes de magiciens. Ceci est dû à leur utilisation particulière de la magie. Les sorciers sont, en quelque sorte, des 'batteries' magiques. Ils absorbent les points de magie des sorts qui leur sont lancés (ils peuvent absorber jusqu'à 3 fois leur niveau d'intelligence). Si un sort est absorbé, le sorcier ne subit aucun dégât, et le rapport (Points de sort lancé/Niveau du sorcier) est rajouté à ses points de magie. Ces points de magie restent acquis tant qu'ils ne sont pas utilisés. Si un sorcier ne réussit pas à absorber un sort ennemi, celui-ci garde sa puissance de frappe, quel que soit son effet. Les points de magie des sorciers ne se régénèrent pas, et ils n'absorbent pas de points de magie avec leurs propres sorts. Si un sorcier a absorbé le maximum de points de magie possible, il ne pourra plus absorber d'autres sorts et sera touché comme les autres personnages. En dehors de ces restrictions, ils peuvent lancer des sorts très puissants, car ils disposent d'un nombre de points de magie supérieur à toutes les autres races de magiciens lorsqu'ils sont "chargés" au maximum. Ils peuvent donc lancer des sorts puissants même dans les niveaux les plus bas, si bien sûr ces sorts sont inscrits dans leur Livre de Sorts. Les sorciers peuvent utiliser certaines armes et armures, mais pas de bouclier. Sans points de magie, ils peuvent rapidement succomber à une attaque s'ils n'ont pas appris à se défendre.

Armes : toutes

Armures : toutes jusqu'aux mailles

Boucliers : aucun

Points de vie au départ : 25 +d6

Guérisseurs

Les guérisseurs sont des magiciens qui se consacrent à la guérison des blessures et aident ceux qui sont dans le besoin. Leurs pouvoirs défensifs semblent très puissants, contrairement à leurs pouvoirs offensifs. Les guérisseurs récupèrent très rapidement des points de vie. Certains sorts défensifs coûtent moins cher pour les guérisseurs avec le Faiseur de Sorts ; les guérisseurs commencent le jeu avec un nombre de points de magie égal à 1,75 x leur intelligence.

Armes : dague, bâton, masse, fléau

Armures : cuir et mailles uniquement

Boucliers : tous jusqu'au Bouclier Rond

Points de vie au départ : 25 +d8

Magiciens de combat

Les magiciens de combat sont entraînés à manipuler les forces magiques pendant les combats. Ils sont extrêmement efficaces pour lancer des sorts offensifs sur l'ennemi. Le nombre des points de magie de départ est calculé comme suit : Intelligence x 1,75. Certains sorts offensifs du Faiseur de Sorts sont moins chers pour les magiciens de combat. Un magicien de combat trouve rarement son égal dans les combats.

Armes : toutes

Armures : cuir uniquement

Boucliers : tous jusqu'au Bouclier Rond

Points de vie au départ : 25 + d10

Magisfers

Les Magisfers font partie de ces rares magiciens qui sont capables de lancer des sorts en étant équipés d'une armure ou d'une arme. Ce sont en fait des guerriers magiciens, dont l'existence est vouée à des l'apprentissage des arts de la guerre, mais aussi à la maîtrise des forces cosmiques. Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme, presque toutes les armures et tous les boucliers à l'exception du Bouclier de la Tour. Les Magisfers, à cause de leur double dévotion à l'étude des enchantements et des arts de la guerre, ne reçoivent au début du jeu que 1,5 x leur intelligence en points de magie. Ceci demeure largement suffisant, grâce à leur polyvalence dans les combats et aux points de vie dont ils bénéficient.

Armes : toutes

Armures : cuir et mailles uniquement

Boucliers : tous sauf le Bouclier de la Tour

Points de vie au départ : 25 +d12

Nocturlames

Les nocturlames sont des magiciens qui ont perfectionné leur art pour se consacrer à des activités secrètes : espionnage, infiltration, etc. Ces créatures de la nuit ressemblent beaucoup à des voleurs et peuvent utiliser leurs immenses pouvoirs pour les aider dans leurs activités nocturnes. Au combat, les nocturlames ont une chance par niveau de porter un coup critique (3 fois plus de dégâts). Ils savent crocheter les serrures presque aussi bien que les voleurs. Ils reçoivent également 1,5 x leur intelligence en points de magie au début du jeu.

Armes : dague, bâton, arc court, épée courte, sabre

Armures : cuir uniquement

Boucliers : petit bouclier uniquement

Points de vie au départ : 25 +d8

Équipement des personnages

Guerriers, etc.	Voleurs, etc.	Magiciens, etc.
Épée large	Épée courte	Dague
Vêtements	Vêtements	Vêtements
50 - 200 pièces d'or	50 - 200 pièces d'or	50 - 200 pièces d'or

Tables d'expériences

Au cours de votre aventure, vous gagnerez de l'expérience. De temps en temps, lorsque vous aurez acquis suffisamment de points d'expérience, vous passerez au niveau supérieur. Lorsqu'un personnage monte d'un niveau, ses statistiques, ses points de vie et ses compétences augmentent. Pour vous servir de guide, nous avons inclus l'expérience nécessaire pour chaque niveau.

Niveau	Voleurs Autres	Voleur Autres	Guerriers Autres	Guerrier	magiciens	Magicien
1	0	0	0	0	0	0
2	800	1 000	900	1 100	1 000	1 200
3	1 500	1 875	1 687	2 062	1 875	2 250
4	2 812	3 515	3 164	3 867	3 515	4 218
5	5 273	6 591	5 932	7 250	6 591	7 910
6	9 887	12 359	11 123	13 595	12 359	14 831
7	18 539	23 174	20 856	25 491	23 174	27 809
8	34 761	43 451	39 106	47 796	43 451	52 142
9	65 177	81 472	73 324	89 617	81 472	97 766
10	122 208	152 760	137 484	168 032	152 760	183 312
11*	*Pour chaque niveau supérieur au niveau 10, multipliez les points d'expérience par 1,5. par exemple, un voleur aura besoin de (122,208 x 1,5) soit 183 312 points d'expérience pour passer au niveau 11.					

INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE

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

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Royaume-Uni

ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTELE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le 0157323378, horaires d'ouverture : de 9h à 18h du lundi au vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end, contactez SupportFR@bethsoft.com ou consultez www.bethsoft.com. Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à ZeniMax Europe Limited, Skypark - 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Royaume-Uni, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

Tenez-vous au courant des dernières nouvelles de Bethesda en suivant le Twitter officiel :

 twitter.com/Bethblog_fr

