

The Elder Scrolls IV  
**OBLIVION**



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360<sup>MD</sup> ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox.

### Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

#### Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

### Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site [www.ESRB.org](http://www.ESRB.org)

## SOMMAIRE

INTRODUCTION A OBLIVION .....	2
LANCER SHIVERING ISLES ET KNIGHTS OF THE NINE .....	3
LE MENU PRINCIPAL .....	3
COMMANDES DU JEU .....	4
L'ÉCRAN DE JEU .....	5
LES ICÔNES BOUSSOLE ET ACTIVATION .....	6
LE JOURNAL ET LE MENU STATISTIQUES .....	7
LE MENU STATISTIQUES .....	8
LE MENU INVENTAIRE .....	10
LE MENU SORTS .....	12
LES CARTES ET LES QUÊTES .....	14
LES RACES .....	16
LES CARACTÉRISTIQUES .....	18
LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES .....	19
LES TALENTS, NIVEAUX DE MAÎTRISE ET AVANTAGES .....	20
<i>LE COMBAT</i> .....	20
<i>LA MAGIE</i> .....	22
<i>LA FURTIVITÉ</i> .....	24
LES CLASSES .....	26
PERFECTIONNER VOS TALENTS ET PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR .....	27
LES ARTS DU COMBAT .....	28
LES ARTS DE LA MAGIE .....	30
<i>LES OBJETS MAGIQUES</i> .....	36
<i>L'ALCHIMIE</i> .....	37
<i>LA CRÉATION DE SORTS ET L'ENCHANTEMENT</i> .....	38
LES TALENTS DE FURTIVITÉ .....	40
<i>LE CROCHETAGE</i> .....	41
LES CRIMES ET LEUR CHÂTIMENT .....	42
LE DIALOGUE .....	43
<i>TROQUER &amp; MARCHANDER</i> .....	44
<i>LA PERSUASION</i> .....	45
LES CHEVAUX, MAISONS, LIVRES ET OBJETS VERROUILLÉS .....	46
LES OPTIONS & PRÉFÉRENCES .....	47
CONNECTEZ-VOUS A XBOX LIVE .....	47
INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE .....	49
ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE .....	49

## INTRODUCTION À OBLIVION

Avec Elder Scrolls, nous avons voulu créer un jeu aux possibilités illimitées, un jeu où on peut incarner qui on veut et faire ce qu'on veut. "Vivez une autre vie dans un autre monde", telle est notre devise, et c'est exactement ce que nous désirons que vous fassiez.

Alors, si vous aimez partir à l'aventure et explorer, faites-le ! Si vous voulez simplement réussir la quête principale et que ça suffise à votre bonheur, faites-le aussi ! La plupart des gens ont envie de faire un truc entre les deux, et il y a heureusement plein d'aventures à vivre et d'explorations à faire pour terminer la quête principale.

Vous pouvez intégrer quatre guildes, chacune avec son historique et ses avantages, et vous pouvez grimper dans l'échelle sociale pour arriver à la tête de chacune des factions. Alors, que vous aimiez le vol, la magie, les assassinats ou les combats (ou tout ce qui précède !), il y en a pour tous les goûts, sans oublier l'arène où vous pouvez parier sur des combats ou combattre vous-même pour l'honneur et la gloire.

Bien sûr, tout le monde dans Oblivion a besoin d'aide à un moment ou à un autre. Parlez avec les gens, découvrez ce qu'ils font dans la vie. Ils ont peut-être besoin de votre aide ou ils connaissent peut-être quelqu'un qui a besoin de vos services. Si vous aimez les choses moins structurées, partez à l'aventure et voyez quels endroits vous pourrez découvrir. Oblivion regorge de ruines, de sanctuaires, de cachots, de donjons, de cavernes, de camps, de cachettes et de forteresses qui ont leur propre histoire et peuvent contenir des artefacts puissants ou simplement des créatures veillant sur leur trésor.

Et, tout comme on peut aller où on veut et faire ce qu'on veut, on peut aussi incarner le personnage de son choix. Dans la première partie du jeu, vous pouvez essayer différentes sortes d'armes, d'armures et de magie, expérimenter différents styles de jeu, tenter de crocheter des serrures pour vous glisser discrètement dans les maisons, utiliser des sorts et des rouleaux.

Quand vous aurez essayé tout ce qui vous fait envie, on vous proposera d'incarner un certain type de personnage, selon la façon dont vous avez joué. Vous pouvez accepter la proposition, choisir une autre classe dans la liste, créer votre personnage customisé avec votre propre combinaison de talents et de caractéristiques. Les possibilités sont pratiquement infinies.

Mais pas de souci à propos des choix que vous avez fait la première fois : race, signe zodiacal, classe, car avant de découvrir le vaste monde, vous pouvez encore changer d'avis. Vous pourrez alors modifier tout ce que vous voulez, votre nom, votre coupe de cheveux, vos talents principaux et on en passe...

Après ça, à vous de jouer. Trouvez votre voie et suivez-la, où qu'elle vous mène. Nous sommes heureux que vous participiez avec nous à cette aventure et nous espérons que vous y prendrez autant de plaisir que nous.

*- L'équipe d'Oblivion*

## LANCER SHIVERING ISLES ET KNIGHTS OF THE NINE

Shivering Isles ajoute un contenu à votre jeu Oblivion neuf ou existant et vous pouvez 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 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.

## LE MENU PRINCIPAL



### CONTINUER

Continuer une partie sauvegardée.

### NOUVEAU

Pour démarrer une nouvelle partie d'Oblivion.

### CHARGER

Pour faire votre choix parmi les parties sauvegardées.

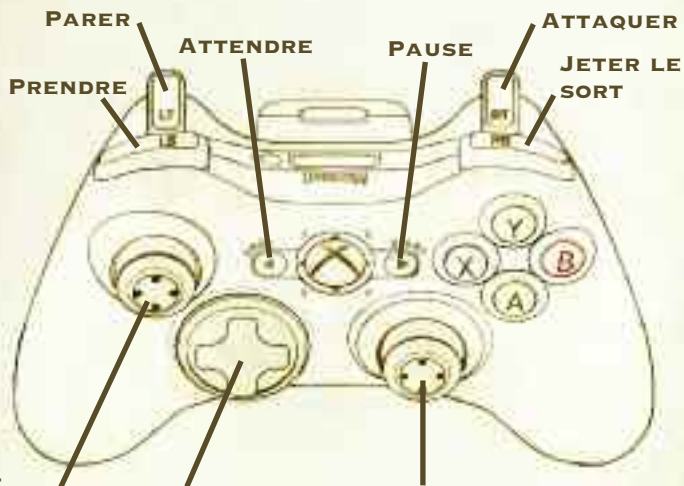
### OPTIONS

Pour afficher le menu des options et régler la vidéo, l'audio, les commandes, les téléchargements et les préférences. Voir en page 47 pour en savoir plus.

### CRÉDITS

Pour connaître l'équipe qui a créé Oblivion.

## COMMANDES DU JEU



SE DÉPLACER RACCOURCIS ALTERNER MODE DISCRÉTION

<b>A</b>	<b>ACTIVER</b>
<b>B</b>	<b>JOURNAL</b>
<b>X</b>	<b>PRÉPARER L'ARME/LA TORCHE</b>
<b>Y</b>	<b>SAUTER</b>

GÂCHETTE HAUTE GAUCHE <b>LB</b>	PRENDRE
GÂCHETTE HAUTE DROITE <b>RB</b>	JETER LE SORT
GÂCHETTE GAUCHE <b>LT</b>	PARER
GÂCHETTE DROITE <b>RT</b>	ATTAQUER
<b>BACK</b>	ATTENDRE
<b>START</b>	PAUSE
STICK ANALOGIQUE GAUCHE	SE DÉPLACER
BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE	ALTERNER MODE DISCRÉTION
BOUTON MULTIDIRECTIONNEL	RACCOURCIS
STICK ANALOGIQUE DROIT	REGARDER À GAUCHE, À DROITE, EN HAUT, EN BAS
BOUTON ANALOGIQUE DROIT	ALTERNER LA VUE PREMIÈRE ET TROISIÈME PERSONNE MAINTENIR ENFONCÉ POUR PASSER EN VUE TROISIÈME PERSONNE. GÂCHETTE GAUCHE <b>LT</b> ET GÂCHETTE DROITE <b>RT</b> POUR FAIRE UN ZOOM AVANT ET ARRIÈRE. CE CI DEVIENDRA VOTRE NIVEAU DE ZOOM EN VUE TROISIÈME PERSONNE.

## L'ÉCRAN DE JEU



### SANTÉ

La quantité de dégâts que vous pouvez encaisser. En dormant, en prenant des potions, vous restaurez votre santé.

### MAGIE

En jetant des sorts vous utilisez de la magie qui se régénère grâce à votre volonté. En dormant, en prenant des potions vous restaurez votre magie. Certains sorts ont le même effet.

### FATIGUE

Montre votre état d'épuisement. Un état de fatigue bas affecte votre efficacité, surtout dans les attaques de corps à corps. Elle diminue quand vous marchez au lieu de courir.

### ARME

Votre arme actuelle.

### FLÈCHES

Le nombre de flèches dont vous êtes équipé.

### SORT

Votre sort actif.

### EFFET DU SORT

Le ou les sorts qui vous influencent.

### SANTÉ DE LA CIBLE

Montre la santé de votre cible.

### NOM DE LA CIBLE

Le nom de l'objet ou du personnage en surbrillance.

### RÉTICULE

Il vous aide à viser les objets et les personnages. Voir page suivante pour en savoir plus.

### BOUSSOLE

Elle montre la direction, les endroits et les marqueurs. Voir page suivante pour en savoir plus.

### CHANGEMENT DE NIVEAU




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

## LES ICÔNES DE LA BOUSSELE ET D'ACTIVATION



Les icônes sur la boussole indiquent les lieux intéressants proches (cachots, villes, auberges) et les marqueurs de quête montrent la direction de votre objectif de quête en cours.

### MARQUEURS D'OBJECTIFS














-  Une flèche rouge montre qu'il faut passer par une porte ou un portail pour atteindre votre objectif.
-  Une flèche verte montre que vous êtes à l'endroit général où se trouve votre objectif.
-  Vous pouvez placer la flèche bleue sur votre carte régionale ou du monde. Voir page 14.

### LIEUX INTÉRESSANTS

- |  |   |  |
|--|---|--|
|  Camp            |  Ruine elfique |  Porte d'Oblivion |
|  Grotte          |  Ruine de fort |  Habitations      |
|  Ville           |  Mine          |  Taverne/Ecurie   |
|  Autel daedrique |  Monument      |  |

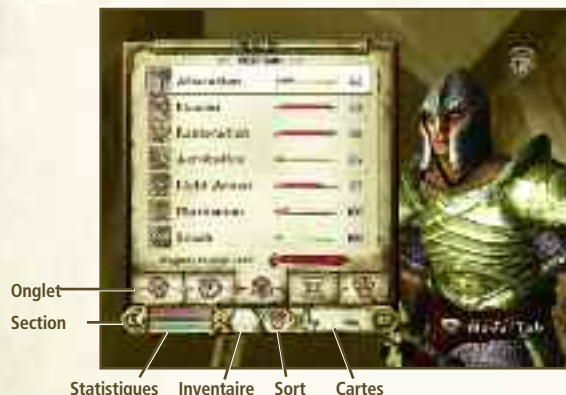
### LE RÉTICULE

Il vous aide à viser les objets et les personnages. Il se modifiera en fonction de l'action exécutée par la **TOUCHE A**.

- |  |  |   |
|--|--|---|
|  Indique que vous êtes en mode discrétion. Pour en savoir plus, voir page 40.    |  Entrer dans un endroit ou ouvrir une porte.  |  Enfourcher le cheval sélectionné. Appuyer sur <b>A</b> pour en descendre.             |
|  Ramasser l'objet et l'ajouter à l'inventaire.                                   |  Une porte fermée. La difficulté de la serrure est affichée dans l'angle inférieur droit. |  S'asseoir sur l'objet. Appuyer sur <b>A</b> pour se lever.                            |
|  Activer l'objet   |  Dormir dans ce lit.  |  Lire l'ouvrage.   |
|  Ouvrir l'objet verrouillé.  |  Parler à ce personnage.  |  Un personnage qui joue un rôle important dans la quête et qui ne peut pas être tué. |
|  Se nourrir d'un personnage endormi. Ne peut être exécuté que par un vampire.. |  |   |

**\*\*Une icône rouge indique toujours que cette action est illégale.**

## JOURNAL AND STATS MENU



Il y a quatre rubriques principales dans votre journal : Statistiques, Inventaire, Sort et Cartes.

### TOUCHE B

Ouvrir/Fermer le journal.

### STICK ANALOGIQUE GAUCHE OU BOUTON MULTIDIRECTIONNEL

Dérouler les listes vers le haut/le bas, se déplacer à gauche et à droite dans les onglets de chaque rubrique.

### GÂCHETTE GAUCHE LT ET GÂCHETTE DROITE RT

Parcourir les quatre rubriques principales vers la gauche/la droite.

### STICK ANALOGIQUE DROIT R2

Faire pivoter/zoomer sur votre personnage pour l'examiner.

## LE MENU STATISTIQUES



Le menu Statistiques comprend cinq onglets. De gauche à droite : Personnage, Caractéristiques, Talents, Factions et Prouesses.



### PERSONNAGE

Les infos de base sur votre personnage



### CARACTÉRISTIQUES

Des infos sur vos huit caractéristiques



### TALENTS

Des infos sur vos 21 talents. Voir page suivante pour en savoir plus.



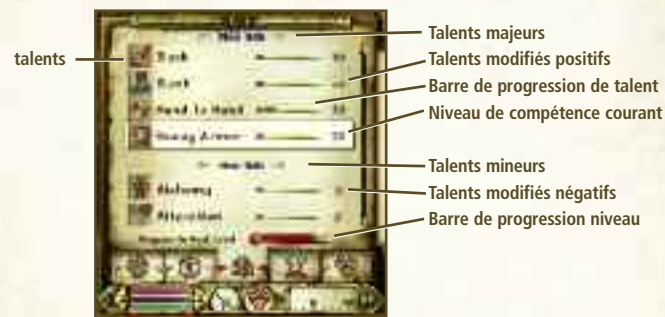
### FACTIONS

Montre à quelles factions vous appartenez et quel est votre rang.



### PROUESSES

La liste de vos nombreuses prouesses.



## L'ONGLET TALENTS

Vous avez 7 talents majeurs et 14 talents mineurs. Sous chaque talent se trouve une barre indiquant en rouge si ce talent va bientôt augmenter. Plus vous l'utilisez, plus il augmente vite.

### TALENTS MAJEURS

Ce sont les talents qui définissent votre personnage. Vous devez augmenter chaque combinaison de vos talents majeurs de 10 points pour passer au niveau suivant.

### TALENTS MINEURS

En augmentant ces talents, vous serez encore meilleur, mais votre niveau n'augmente pas.

### BARRE DE PROGRESSION DE TALENT

Montre à quel stade vous en êtes avant que ce talent augmente d'un point.

### TALENTS MODIFIÉS POSITIFS

Les valeurs qui s'affichent en vert sont en train d'être modifiées par des sorts, aptitudes, pouvoirs ou autres effets positifs.

### TALENTS MODIFIÉS NÉGATIFS

Les valeurs qui s'affichent en rouge sont en train d'être modifiées par des sorts, maladies ou d'autres effets négatifs.

### BARRE DE PROGRESSION NIVEAU

Elle montre si vous êtes proche d'une augmentation de niveau de votre personnage. Voir page 27 pour en savoir plus sur le changement de niveau.

## LE MENU INVENTAIRE



Le menu Inventaire comprend cinq onglets. De gauche à droite : Tous objets, Armes, Armure, Alchimie, Divers.



### TOUS OBJETS

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



### ARMES

Toutes les armes de votre inventaire.



### ARMURE

Tous les éléments d'armure et les vêtements de votre inventaire.



### ALCHIMIE

La liste de toutes les potions, aliments, ustensiles et ingrédients d'alchimie.



### DIVERS

La liste des objets divers, y compris les livres, notes, gemmes, clés, torches, crochets, pierres magiques, etc.

**A** – S'équiper de, ou utiliser l'objet sélectionné.

**X** – Lâcher l'objet sélectionné.

**GÂCHETTE HAUTE GAUCHE** **LB** – Lâcher l'objet sélectionné en mode Prendre.

### LES RACCOURCIS

Dans le menu Inventaire, définissez les raccourcis en appuyant sur **Y** et en maintenant l'une des huit positions du **BOUTON MULTIDIRECTIONNEL** tout en sélectionnant l'arme, l'armure, le sort ou l'objet que vous assignez à cet emplacement. Vous pouvez changer de menu quand les raccourcis ne sont pas encore définis, l'objet sera assigné quand vous relâchez le **BOUTON MULTIDIRECTIONNEL** .



En cours de partie, utilisez le **BOUTON MULTIDIRECTIONNEL** pour sélectionner l'un des huit objets auquel vous avez assigné un raccourci.

### LES EMPLACEMENTS DROITE ET GAUCHE

Les armes sont tenues dans la main droite, les boucliers et les torches dans la main gauche. Les boucliers et les torches ont leur propre emplacement mais ne pourront pas être utilisés avec des armes à deux mains comme les claymores, marteaux de guerre, arcs et bâtons magiques, même si l'emplacement est pourvu. La torche dont on est équipé est toujours utilisée si l'arme est dans son fourreau. Une bonne façon de passer des armes à la torche est d'appuyer sur **X**.

### UTILISER LES MENUS DE L'INVENTAIRE

Certains icônes et affichages apparaissent sur un ou plusieurs des menus de l'inventaire. Vous pouvez choisir ces derniers pour trier vos articles en fonction de leur valeur. Sélectionnez à nouveau l'icône pour trier la liste dans l'ordre croissant ou décroissant.



La valeur d'un objet en or.



Le poids d'un objet.



Les dégâts infligés par une arme.



La protection d'armure apportée par cet objet. Voir page 29.



La qualité de l'objet.



L'état d'un objet sur une échelle de 0 à 100. 100 signifie que l'objet est en parfait état et 0 que l'objet est cassé et inutilisable.



Le ralentissement actuel par rapport au ralentissement maximum. Si vous portez trop de choses, vous ne pourrez plus vous déplacer à moins de lâcher quelques objets pour réduire votre ralentissement.



Les effets combinés de votre armure physique et de votre armure magique active. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est. Voir page 29.



Le montant d'or que vous possédez.

### LES OBJETS DE L'INVENTAIRE

Les objets de l'inventaire sont représentés par une icône à gauche du nom de l'objet. Un chiffre indique le nombre d'objets possédés. En outre, une ou plusieurs des icônes suivantes peuvent apparaître sur l'icône de l'objet :



Indique qu'il s'agit d'un objet magique.



Indique qu'il s'agit d'un objet volé.



Indique qu'il s'agit d'une arme empoisonnée.



Indique que l'objet est cassé et sera inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé.

## LE MENU SORTS



En jetant des sorts qui atteignent leur but, vous augmentez vos talents dans cette école de magie. Vous pouvez acheter des sorts à différentes personnes dans le monde. Le menu Sorts a cinq onglets. De gauche à droite : Tous les sorts, Sorts Cible, Sorts Toucher, Sorts Soi-même et Effets actifs.



### Tous les sorts

Tous vos sorts, pouvoirs, aptitudes et autres effets magiques.



### CIBLE

Tous les sorts qui doivent toucher une cible distante.



### TOUCHER

Tous les sorts qui doivent toucher une cible.



### SOI-MÊME

Tous les sorts que vous jetez sur vous-même.



### ACTIFS

Tous les sorts, aptitudes, pouvoirs qui vous influencent en ce moment.


### ICÔNE DU SORT

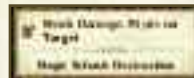
L'effet magique du sort.

### NOM DU SORT

Le nom du sort sélectionné.

### COÛT DE LA MAGIE

Il est indiqué par l'icône de l'éclair  et donne le coût magique du sort qui dépend de votre talent dans cette école de magie.



En parcourant la liste des sorts, vous en saurez plus sur eux.

- **Les effets du sort** – Tous les effets provoqués par ce sort (par exemple Dégâts de foudre). Si un sort contient plus d'un effet, le plus puissant d'entre eux déterminera l'école de magie.
- **L'école de magie** – Le nom de l'école de magie qui régit l'utilisation de ce sort (par exemple Destruction). En réussissant à jeter le sort, votre talent dans cette école sera augmenté.
- **La magnitude** – Indique la puissance du sort (par exemple 70 points).
- **La durée** – Indique la durée de l'effet du sort (par exemple 10 secondes).
- **La portée** – Les sorts peuvent être jetés comme suit :
  - **Toucher** – Le sort est jeté sur un objectif.
  - **Cible** – Le sort est jeté à partir d'une certaine distance.
  - **Soi-même** – Un sort qui influence celui qui l'a jeté.
- **La zone** – Le rayon, en pieds (par exemple 20) dans lequel le sort a de l'effet

### L'EFFICACITÉ DU SORT

Porter une armure diminue l'efficacité de vos sorts. Pour l'augmenter, il faut soit diminuer l'armure, soit augmenter la caractéristique adéquate de l'armure (légère ou lourde). Une efficacité de sort moindre réduira la magnitude et la durée de vos sorts.

### L'ONGLET EFFETS ACTIFS

Tous les sorts, aptitudes, pouvoirs et autres effets magiques qui influent sur votre personnage, y compris les aptitudes et pouvoirs du signe zodiacal et les maladies.



La magnitude de tous les sorts ensemble.

### LES APTITUDES RACIALES

Les aptitudes innées qui n'ont pas besoin d'être jetées comme un sort et sont toujours actives.

### LES POUVOIRS

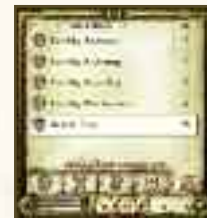
De nombreuses races et signes zodiacaux donnent également des pouvoirs spéciaux qu'on peut utiliser une fois par jour et doivent être prêts à être jetés comme les sorts. Les pouvoirs ne dépendent pas de l'école de magie, leur utilisation n'améliore donc pas vos talents.

### LES POUVOIRS MINEURS

Similaires aux pouvoirs mais moins puissants, ils peuvent être utilisés plusieurs fois par jour.

### LES MALADIES

Bien que n'étant pas magiques, les effets de la maladie ressemblent aux sorts. On peut se guérir dans toutes les chapelles de villes et les sanctuaires de campagne, ainsi qu'avec les sorts et potions de guérison.



## LES CARTES ET LES QUÊTES



L'écran des cartes comprend cinq onglets. De gauche à droite : Carte régionale, Carte du monde, Quête active, Quêtes en cours et Quêtes terminées.

### CARTE RÉGIONALE



Vous pouvez y voir votre environnement immédiat. Les icônes affichent des informations sur les portes et où elles mènent. Les objectifs de quête vous indiquent les buts de votre quête.

**A** – Voyager rapidement (en mettant un lieu découvert en surbrillance).

**X** – Placer votre propre marqueur sur la carte.

**STICK ANALOGIQUE DROIT** **RS** – Déplacer le curseur, dérouler la carte. **BOUTON ANALOGIQUE DROIT** **RS** ou maintenir **GÂCHETTE HAUTE GAUCHE** **LB** – Panoramique de la carte.



### CARTE DU MONDE

La carte de Cyrodill.



**Votre position** : la flèche dorée montre votre position sur la carte.



**But de la quête** : le but de la quête est montré par une flèche rouge ou verte sur la carte du monde. Le but de la quête est toujours déterminé par votre quête active. Pour activer une quête, sélectionnez-la dans l'onglet Quêtes en cours. Voir page suivante.



**Votre but** : il est indiqué par une flèche bleue que vous pouvez placer, déplacer ou retirer en appuyant sur **X**.



**Lieux découverts** : les marqueurs sombres peuvent être sélectionnés pour voyager rapidement. Vous ne pouvez pas voyager rapidement à partir des intérieurs ou pendant que vous combattez. Quand vous voyagez rapidement, le temps s'écoulera en fonction de la durée normale du voyage. Si vous avez un cheval, il voyagera rapidement avec vous et il sera mis dans l'écurie la plus proche si vous vous rendez dans les villes.



**Lieux connus** : les marqueurs clairs montrent des lieux que vous connaissez, mais vous ne pouvez pas y aller rapidement avant de les avoir découverts vous-même.



### QUÊTE ACTIVE

Affiche les infos sur votre quête active. Sélectionnez une quête dans l'onglet Quêtes en cours pour en faire votre quête active. Les buts de la quête affichés sur les cartes et votre boussole (voir page 6) sont ceux de votre quête active. Appuyez sur **A** pour voir la position du but de votre quête sur la carte du monde.



### QUÊTES EN COURS

Affiche les infos sur toutes les quêtes que vous n'avez pas terminées. Sélectionnez une quête pour en faire votre quête active.



### QUÊTES TERMINÉES

La liste des quêtes que vous avez terminées. Sélectionnez-en une pour afficher toutes les infos la concernant.

### LES QUÊTES ET LEURS BUTS

Quand une quête est active, des flèches montrant son but sont affichées sur la boussole (voir page 6) et sur la carte du monde et la carte régionale (voir page précédente). Vous pouvez utiliser ces marqueurs afin de vous montrer l'étape suivante pour compléter la quête active. Sur la carte du monde, les buts de la quête indiquent le lieu général de l'étape suivante. Sur la carte régionale, le but de la quête indique le lieu de l'étape suivante ou la porte qu'il faudra franchir pour y arriver.

**Remarque** : toutes les quêtes ne vous montreront pas forcément leur but. Pour certaines, il faudra découvrir le lieu par vous-même.

## LES RACES

Pour jouer à Oblivion, il faut choisir une race et un nom. Vous pouvez faire votre choix parmi les 10 races qui peuplent Cyrodiil.

### LES ARGONIENS



Cette race reptilienne, très adaptée aux marécages où elle vit, a développé une immunité naturelle aux maladies et aux poisons. Les Argoniens peuvent respirer sous l'eau et sont très doués pour crocheter les serrures.

#### Bonus talents

Alchimie + 5, athlétisme + 10, lame + 5, combat à mains nues + 5, illusion + 5, mysticisme + 5, sécurité + 10.

#### Particularités

Résistance aux maladies, immunité aux poisons, respiration aquatique.

### LES BRÉTONS

En plus de leur rapidité de compréhension des sorts, même les Brétons les plus humbles résistent exceptionnellement bien aux énergies magiques. Ils sont très doués pour les invocations et la guérison magique.

#### Bonus talents

Alchimie + 5, altération + 5, invocation + 10, illusion + 5, mysticisme + 10, guérison + 10.

#### Particularités

Magie accrue, peau de dragon, résistance à la magie.



### LES ELFES NOIRS



Egalement appelés "Dunmers" à Morrowind, leur patrie, les Elfes noirs sont célèbres pour leur maîtrise du sabre, de l'arc et de la magie de destruction. Ils résistent au feu et sont capables d'invoquer un fantôme ancestral pour les aider.

#### Bonus talents

Athlétisme + 5, lame + 10, arme contondante + 5, destruction + 10, armure légère + 5, précision + 5, mysticisme + 5.

#### Particularités

Gardien ancestral, résistance au feu.

### LES HAUTS ELFES

Connus comme "Aldmers" dans l'archipel de l'Automne, leur pays d'origine, les Hauts Elfes sont les plus doués de tous en arts mystérieux. Ils sont cependant assez vulnérables au feu, au gel et aux chocs.

#### Bonus talents

Alchimie + 5, altération + 10, invocation + 5, destruction + 10, illusion + 5, mysticisme + 10.

#### Particularités

Vulnérabilité au feu, au gel et aux chocs, résistance aux maladies, magie renforcée.



### LES IMPÉRIAUX



Originaires de Cyrodiil, province cosmopolite et civilisée, les Impériaux sont des diplomates et des marchands avisés. Les armures lourdes leur conviennent très bien et ils ont des talents relationnels. Ils ont tendance à favoriser les classes de guerriers.

#### Bonus talents

Lame + 5, arme contondante + 5, combat à mains nues + 5, armure lourde + 5, marchandage + 10, éloquence + 10.

#### Particularités

Etoile de l'ouest, voix de l'empereur.

### LES KHAJIITS

Natifs de la province d'Elsweyr, les Khajiits sont intelligents, prestes et souples. Ils font d'excellents voleurs en raison de leur agilité naturelle et de leurs dons acrobatiques sans pareils. Tous les Khajiits sont noctylopes.

#### Bonus talents

Acrobatie + 10, athlétisme + 5, lame + 5, combat à mains nues + 10, armure légère + 5, sécurité + 5, discrétion + 5.

#### Particularités

Ceil de peur, œil de nuit.



### LES NORDIQUES



Citoyens de Bordeciel, les Nordiques sont de taille élevée et ont des cheveux clairs. Forts et audacieux, les Nordiques sont célèbres pour leur résistance au froid. Ce sont de superbes guerriers.

#### Bonus talents

Armurerie + 5, lame + 10, parade + 5, arme contondante + 10, armure lourde + 10, guérison + 5.

#### Particularités

Givre nordique, guède, résistance au froid.

### LES ORQUES

Peuple des monts de Wrothgarian et de la Queue de Dragon, les armuriers orques sont très prisés pour leur art. Les troupes orques en armures lourdes font partie des meilleures de l'Empire et sont très redoutées quand elles utilisent leur rage berserk.

#### Bonus talents

Armurerie + 10, parade + 10, arme contondante + 10, combat à mains nues + 5, armure lourde + 10.

#### Particularités

Rage berserk, résistance à la magie.



### LES ROUGE Gardes



Les guerriers les plus doués de Tamriel. En plus de leurs affinités naturelles avec de nombreuses armes et styles d'armures, ils ont une constitution puissante et une résistance naturelle aux maladies et aux poisons.

#### Bonus talents

Athlétisme + 10, lame + 10, arme contondante + 10, armure légère + 5, armure lourde + 5, marchandage + 5.

#### Particularités

Poussée d'adrénaline, résistance au poison, résistance à la maladie.

### LES ELFES DES BOIS

Le peuple des forêts occidentales de Val-Boisé, appelé aussi "Bosmer", est habile et rapide, ce qui en fait d'excellents éclaireurs et d'astucieux voleurs. Il n'y a pas de meilleurs archers dans tout Tamriel. Leur pouvoir de commander aux créatures est bien connu.

#### Bonus talents

Acrobatie + 5, alchimie + 10, altération + 5, armure légère + 5, précision + 10, discrétion + 10.

#### Particularités

Langue bestiale, résistance à la maladie.



## LES CARACTÉRISTIQUES

Les aptitudes mentales, physiques et magiques d'un personnage sont déterminées par huit caractéristiques principales qui vont de 0 à 100 et peuvent être modifiées par les sorts, les potions ou les maladies. En augmentant le niveau du personnage vous pouvez accroître vos caractéristiques. Un chiffre rouge indique que la caractéristique a subi des dégâts. Un chiffre vert indique qu'elle a été augmentée par un sort.



### LA FORCE

Elle influe sur ce que vous pouvez porter, la fatigue que vous éprouvez et les dégâts que vous pouvez infliger avec des armes comme les épées et les haches. Elle régit les talents d'arme contondante, de lame et de combat à mains nues.



### L'INTELLIGENCE

Elle influence la magie et l'utilisation des sorts. Elle régit les talents d'alchimie, d'invocation et de mysticisme.



### LA VOLONTÉ

Elle influence votre capacité à résister aux attaques de magie, de régénération de magie et la fatigue que vous éprouvez. Elle régit les talents de destruction, d'altération et de guérison.



### L'AGILITÉ

Elle influence votre capacité à vous déplacer et votre équilibre, votre fatigue et les dégâts que vous pouvez occasionner avec des armes de précision comme les arcs. Elle régit les talents de sécurité, de furtivité et de précision.



### LA RAPIDITÉ

Elle détermine votre vitesse de déplacement. Elle régit les talents d'athlétisme, l'armure légère et d'acrobatie.



### L'ENDURANCE

Elle influence votre niveau de fatigue, votre santé et l'augmentation de votre santé quand vous montez d'un niveau. Elle régit les talents de parade, d'armurerie et d'armure lourde.



### LA PERSONNALITÉ

Elle influence la sympathie que vous inspirez, ce qui vous permet de rassembler plus d'informations. Elle régit les talents d'éloquence, de marchandage et d'illusion.



### LA CHANCE

La chance a un effet sur tout ce que vous faites mais ne régit aucun talent.

## LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Elles dérivent des caractéristiques principales et sont influencées par les modifications faites à ces dernières.



### LA SANTÉ

La santé représente la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant de mourir. Votre santé maximale augmente chaque fois que vous montez d'un niveau. L'endurance influence la quantité de santé que vous gagnez par niveau. Votre santé de départ est le double de l'endurance. En dormant, en absorbant des potions ou en jetant des sorts vous pouvez restaurer votre santé.



### LA MAGIE

La magie est utilisée pour jeter des sorts. Vous commencez avec une magie du double de votre intelligence. Certaines races et signes zodiacaux donnent des bonus de magie qui en augmentent encore le maximum. La magie se régénère en fonction de votre volonté. En dormant, en absorbant des potions ou en jetant des sorts vous pouvez restaurer votre magie plus rapidement.



### LA FATIGUE

La fatigue montre votre épuisement. Un niveau bas réduit votre efficacité, en particulier au corps à corps. Les combats à mains nues, le fait de brandir une arme ou de sauter peuvent peser sur votre fatigue. Au niveau zéro, vous êtes à terre. La marche, le repos, l'attente, les potions et les sorts peuvent réduire votre fatigue. La fatigue maximale correspond aux valeurs combinées de la force, de l'endurance, de l'agilité et de la volonté.

### LE RALENTISSEMENT

Le ralentissement est le poids total des objets que vous pouvez porter. Si vous êtes complètement ralenti vous ne pouvez plus bouger. Le ralentissement est égal à cinq fois votre force.

## LES TALENTS, NIVEAUX DE MAÎTRISE ET AVANTAGES

Au fur et à mesure du développement de vos talents, vous gagnerez de nouveaux avantages de talents et de niveaux de maîtrise. Vous attendrez avec impatience ces gains spéciaux chaque fois qu'un talent passe au niveau suivant. Un chiffre rouge indique que le talent a subi des dégâts et un chiffre vert qu'il a été augmenté par magie.

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

## LES TALENTS AU COMBAT

### LA PARADE



#### Caractéristique déterminante : l'agilité

Pour parer les attaques au corps à corps avec des boucliers et des armes. Les parades réussies diminuent les dégâts.

- Un **novice** se fatigue en parant les coups et la parade à mains nues contre des armes offensives n'a aucun effet.
- Un **apprenti** ne se fatigue plus en parant.
- Le **bouclier** ou l'arme d'un artisan ne seront plus endommagés quand il pare et ses adversaires reculeront parfois quand il pare un combat à mains nues.
- La parade avec un bouclier d'un **expert** a une chance de repousser une contre-attaque et de renverser l'adversaire si le coup donné avec le bouclier porte.
- Un **maître** qui pare avec son bouclier a une chance supplémentaire de désarmer un ennemi avec une contre-attaque réussie.

### L'ARMURERIE

#### Caractéristique déterminante : l'endurance

Pour garder les armes et armures à leur meilleur niveau. Les armes et armures endommagées sont moins efficaces.

- Un **novice** ne peut pas réparer les objets magiques.
- Réparer des masses est deux fois plus long pour l'**apprenti**.
- Un **artisan** sait réparer les objets magiques.
- L'**expert** peut réparer les objets au-delà de leur meilleur état (jusqu'à 125 %). Améliorées par un expert, les armes infligent des dégâts supplémentaires et les armures protègent davantage.
- Un **maître** ne casse jamais ses masses qui durent toute une vie.



### L'ARMURE LOURDE



#### Caractéristique déterminante : l'endurance

Pour faire un usage plus efficace des armures de fer, d'acier, d'ébène, d'wemers, orques et daedriques.

- L'armure lourde du **novice** se dégrade rapidement à l'usage [150 % du taux normal].
- L'armure lourde d'un **apprenti** se dégrade à un taux normal.
- L'armure lourde de l'**artisan** se dégrade 50 % plus lentement.
- L'armure lourde de l'**expert** ne le ralentit que de 50 %..
- L'armure lourde portée par le **maître** ne le ralentit pas du tout.

### L'arme contondante

#### Caractéristique déterminante : la force

Donnez des coups plus puissants avec vos masses et vos haches.

- Un **novice** fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
- Un **apprenti** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
- L'**artisan** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
- L'**expert** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
- Le **maître** reçoit une attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire.



### LA LAME



#### Caractéristique déterminante : la force

Faites des attaques foudroyantes et efficaces avec les dagues et les épées.

- Un **novice** fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
- Un **apprenti** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
- L'**artisan** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
- L'**expert** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et a une chance de mettre l'adversaire au sol.
- Le **maître** bénéficie d'une attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire.

### L'ATHLÉTISME

#### Caractéristique déterminante : la vitesse

Courez et nagez plus vite, et récupérez plus vite de votre fatigue.

- Un **novice** récupère lentement de la fatigue quand il court.
- L'**apprenti** récupère de 25 % plus vite en courant.
- L'**artisan** récupère de 50 % plus vite en courant.
- L'**expert** récupère de 75 % plus vite en courant.
- Le fait de courir ne réduit jamais la récupération de fatigue d'un **maître**.



### LE COMBAT À MAINS NUES



#### Caractéristique déterminante : la force

Attaquez sans armes pour infliger des dégâts à vos adversaires et pour les fatiguer.

- Un **novice** fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
- Un **apprenti** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
- Un **artisan** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
- L'**expert** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et, en parant, a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
- Le **maître** bénéficie d'une attaque maîtrisée de puissance avant et a une chance de paralyser l'adversaire et, en parant, a une chance de désarmer l'adversaire sur une attaque.

## LES TALENTS DE MAGIE

### LA DESTRUCTION



Caractéristique déterminante : la volonté

Jetez des sorts pour infliger des dégâts de flammes magiques, de gel et de chocs, ou pour réduire la résistance aux attaques magiques. Les sorts de destruction et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.

### L'ALTÉRATION

Caractéristique déterminante : la volonté

Jetez des sorts pour respirer sous l'eau ou marcher sur l'eau, ouvrir des serrures, vous protéger des dégâts physiques et magiques et pour modifier le ralentissement. Les sorts d'altération et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.



### L'ILLUSION



Caractéristique déterminante : la personnalité

Jetez des sorts pour enchanter, dissimuler, faire de la lumière, rendre muet, paralyser, ordonner ou influencer le moral ou l'agressivité. Les sorts d'illusion et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.

### L'INVOCATION

Caractéristique déterminante : l'intelligence

Jetez des sorts pour invoquer des créatures d'un autre monde, des armes et des armures magiques et faire revenir les morts-vivants. Les sorts d'invocation et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.



### LE MYSTICISME



Caractéristique déterminante : l'intelligence

Jetez des sorts qui absorbent, réfléchissent et dissipent la magie, déplacent les objets, repèrent la vie et lient les âmes. Les sorts de mysticisme et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.

### LA GUÉRISON

Caractéristique déterminante : la volonté

Jetez des sorts pour guérir, fortifier ou absorber des caractéristiques physiques et magiques, soigner les maladies et résister aux attaques magiques. Les sorts de guérison et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter les sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.



### L'ALCHIMIE



Caractéristique déterminante : l'intelligence

Créez des potions et tirez un meilleur profit des ingrédients alchimiques.

- Un **novice** ne reconnaît que la première des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **apprenti** reconnaît les deux premières des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **artisan** reconnaît les trois premières des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **expert** reconnaît les quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **maître** est capable de faire des potions avec un seul ingrédient.

## LES TALENTS DE FURTIVITÉ

### LA SÉCURITÉ



#### Caractéristique déterminante : l'agilité

Utilisez des crochets pour crocheter les serrures et les coffres.

- Quatre gorges vont tomber quand un **novice** rate son coup et casse un crochet.
- Trois gorges vont tomber quand un **apprenti** rate son coup et casse un crochet.
- Deux gorges vont tomber quand un **artisan** rate son coup et casse un crochet.
- Une seule gorge va tomber quand un **expert** rate son coup et casse un crochet.
- Aucune gorge ne tombe quand un **maître** rate son coup et casse un crochet.

### LA DISCRÉTION

#### Caractéristique déterminante : l'agilité

Videz les poches et déplacez-vous sans vous faire remarquer.

- Un **novice** gagne un bonus quadruple avec une arme à une main et au combat à mains nues, et un bonus de dégâts double pour les attaques de précision s'il n'est pas détecté.
- Un **apprenti** gagne un bonus sextuple avec une arme à une main et au combat à mains nues, et un bonus de dégâts triple pour les attaques de précision s'il n'est pas détecté.
- Un **artisan** n'est pas détecté par le poids de ses bottes en mode discrétion.
- Un **expert** n'est pas détecté lorsqu'il se déplace en mode discrétion.
- L'attaque d'un **maître** sur un adversaire ne tient pas compte de la classe d'armure quand le maître n'est pas détecté.



### L'ACROBATIE



#### Caractéristique déterminante : la rapidité

Sautez très loin et évitez les dégâts quand vous tombez de haut.

- Un **novice** ne peut pas attaquer en sautant ou en tombant.
- Un **apprenti** peut faire des attaques normales – pas des attaques de puissance – en sautant ou en tombant.
- Un **artisan** reçoit la capacité d'esquive et peut parer puis sauter dans une direction et faire une roulade pour s'échapper.
- La fatigue due aux sauts est réduite de 50 % pour un **expert**.
- Un **maître** reçoit l'aptitude de saut sur l'eau et, avec une coordination précise, peut sauter sur la surface de l'eau.

### L'ARMURE LÉGÈRE

#### Caractéristique déterminante : la rapidité

Utilisez de façon plus efficace les armures en fourrure, en cuir, en mailles, en mithril, en verre et les armures elfiques.

- Pour un **novice**, une armure légère se dégrade rapidement à l'usage [150 % du taux normal].
- L'armure légère d'un **apprenti** se dégrade à un taux normal.
- L'armure légère d'un **artisan** se dégrade 50 % plus lentement.
- Un **expert** équipé d'une armure légère n'est pas ralenti du tout.
- Quand un **maître** ne porte qu'une armure légère, il reçoit un bonus de 50 % de cette classe d'armure.



### LA PRÉCISION



#### Caractéristique déterminante : l'agilité

Envoyez plus d'attaques mortelles avec l'arc et les flèches.

- Un **novice** se fatigue en tenant son arc bandé.
- Un **apprenti** ne se fatigue pas en tenant son arc bandé.
- Un **artisan** qui pare en même temps que son arc est bandé à une aptitude de zoom.
- Les attaques à l'arc d'un **expert** ont une chance de mettre leur cible au tapis.
- Les attaques à l'arc du **maître** ont une chance de paralyser la cible.

### LE MARCHANDAGE

#### Caractéristique déterminante : la personnalité

Faites de meilleures affaires en achetant ou en vendant des marchandises.

- Pour un **novice**, la valeur de l'objet qu'il vend est diminuée par l'usure de l'objet.
- Pour un **apprenti**, la valeur de l'objet qu'il vend n'est pas influencée par l'usure de l'objet.
- Un **artisan** peut vendre et acheter n'importe quel objet à un vendeur même s'il ne fait pas normalement commerce de ce genre d'objets.
- Un **expert** peut investir dans une boutique et donner de l'argent au marchand pour augmenter de façon permanente le montant disponible de 500 pièces d'or.
- Pour un **maître**, toutes les boutiques du monde ont toujours 500 pièces d'or disponibles.



### L'ÉLOQUENCE



#### Caractéristique déterminante : la personnalité

Utilisez la parole pour persuader vos interlocuteurs de vous faire confiance et pour qu'ils vous aiment.

- Un **novice** peut donner des pots de vins pour augmenter la disposition de certaines personnes à son égard.
- Un **apprenti** gagne une rotation gratuite d'une portion du menu Persuasion.
- L'indicateur de diminution de disposition dans la mini-partie Persuasion est ralenti de 50 % pour un **artisan**.
- La perte de disposition lorsqu'on hait quelqu'un dans la mini-partie passe de moins 150 % à moins 100 % pour un **expert**.
- Les pots de vins reviennent moitié moins cher à un **maître**.

## LES CLASSES

La classe définit votre mode de vie et les talents qui sont les plus importants pour vous. Au cours de l'introduction, le jeu observe votre façon de jouer et vous propose une classe prédéfinie qui correspond à votre style de jeu. Vous pouvez soit accepter la proposition soit choisir une autre classe. Vous pouvez aussi créer une classe personnalisée. A la fin de l'introduction, vous avez encore l'occasion de changer d'avis. Chaque classe comprend une spécialisation, 7 talents majeurs et un bonus de + 5 pour 2 caractéristiques.

### LES CLASSES PRÉDÉFINIES

Oblivion propose 21 classes prédéfinies, 7 pour chaque spécialisation. Leurs spécialisations, talents majeurs et caractéristiques ont déjà été sélectionnés.

### LES CLASSES PERSONNALISÉES

Vous pouvez également créer votre propre classe personnalisée en sélectionnant les bonus de caractéristiques et vos talents majeurs, et donner un nom à la classe que vous avez créée. Prenez les classes prédéfinies comme modèles et créez votre classe personnalisée pour refléter votre vision du héros, bon ou mauvais.

### LA SPÉCIALISATION

Chaque classe a sa spécialisation, le combat, la magie ou la furtivité. C'est le principal sujet d'étude d'une classe donnée. Vous recevrez + 10 pour chaque talent de cette spécialisation et ces talents seront plus faciles à améliorer.

### LES TALENTS MAJEURS

Chaque classe a 7 talents majeurs essentiels pour cette classe. Les talents majeurs ont une valeur de base de 25 et sont plus faciles à augmenter que les autres, et détermineront votre changement de niveau.

### LES TALENTS MINEURS

Tous les talents non sélectionnés comme majeurs sont des talents mineurs et ont une valeur de base de 5. Les talents mineurs progressent moins vite que les talents majeurs. Quand ils augmentent, vous ne changez pas de niveau mais ils vous rapportent des bonus quand vous passez au niveau supérieur.



## PERFECTIONNER VOS TALENTS ET PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

### PERFECTIONNER VOS TALENTS

Il y a trois façons de perfectionner un talent :

1. L'utiliser constamment pour l'améliorer. Plus le niveau du talent est bas, plus il est facile à augmenter quand vous l'utilisez. Consultez vos progrès dans l'affichage des talents du menu Statistiques (voir page 9).
2. Acheter un entraînement à un autre personnage. L'entraînement ne rapporte que 5 points par niveau.
3. En apprendre plus sur ce talent dans des livres spéciaux.



### PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Augmentez les talents majeurs associés à votre classe pour passer au niveau supérieur. Pour ce faire, vous devez améliorer n'importe quelle combinaison de vos talents majeurs de 10 points en tout. Consultez vos progrès dans l'affichage des talents du menu Statistiques (voir page 9).

Quand vos talents auront suffisamment progressé pour passer au niveau supérieur vous recevrez un message et une icône s'affichera sur l'écran (voir page 5). Il faut dormir dans un lit et méditer sur ce que vous avez appris pour monter d'un niveau.

Quand vous montez d'un niveau, vous pourrez augmenter trois de vos huit caractéristiques. Certaines d'entre elles peuvent bénéficier d'un modificateur de bonus déterminé par les talents que vous avez améliorés depuis votre dernière augmentation de niveau. Si par exemple vous avez amélioré plusieurs talents dont la caractéristique déterminante est la personnalité, votre modificateur de bonus concernera la personnalité. Le fait que les talents soient majeurs ou mineurs n'influence pas le modificateur. En plus, en passant au niveau supérieur, votre santé est augmentée d'un dixième de votre endurance.



*Remarque : vous pouvez monter de plusieurs niveaux d'un seul coup si vous n'avez pas dormi pendant un certain temps et que vous ayez assez de talents qui ont augmenté. Vous ne serez jamais pénalisé pour cela et vous bénéficierez de tous les modificateurs de caractéristiques pour chaque niveau gagné.*

## LES ARTS DU COMBAT

Pour se défendre des monstres et des brigands, les voyageurs et les aventuriers doivent apprendre à utiliser les armes et les armures.

### LES ARMES

Il y a deux types d'armes : celles pour le corps à corps, par exemple les épées et les massues, et les arcs. Les meilleures d'entre elles sont fabriquées en métaux précieux et peuvent contenir des sorts rares. Les dégâts que vous infligez dépendent de l'arme, de son état et de votre talent.

### L'ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Il y a deux types d'attaques : les attaques de base et les attaques de puissance. Les attaques de base sont rapides et infligent peu de dégâts, alors que les attaques de puissance sont lentes et infligent plus de dégâts. Pour faire une attaque de base, appuyez sur **LA GÂCHETTE DROITE** **RT** et relâchez-la. Pour faire une attaque de puissance, appuyez sur **LA GÂCHETTE DROITE** **RT** et maintenez-la. Déplacez **LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE** **L3** pour effectuer différentes attaques de puissance.

Aux niveaux de maîtrise inférieurs, les talents de lame, d'arme contondante et de combat à mains nues vous permettent d'effectuer des attaques de puissance simples dans n'importe quelle direction. Aux niveaux de maîtrise supérieurs, les talents de lame, d'arme contondante et de combat à mains nues vous permettent d'effectuer des attaques de puissance de maître avec des mouvements à gauche, à droite et vers l'arrière. Ces attaques de puissance de maître ont des bonus et des effets spéciaux. (Voir Niveaux de maître des talents et avantages des talents, pages 20 à 25 pour avoir des détails.)

### L'ATTAQUE À DISTANCE

Pour attaquer avec un arc, appuyez sur **LA GÂCHETTE DROITE** **RT** et maintenez-la pour bander l'arc au maximum, puis relâchez-la pour tirer la flèche. Il faut un certain temps pour bander l'arc et obtenir une attaque de pleine puissance. Un artisan de précision peut faire un zoom avant avec l'arc en réalisant une parade (avec **LA GÂCHETTE GAUCHE** **L3**) avec une flèche engagée.

### LES ARMES À UNE ET À DEUX MAINS


Certaines armes comme les dagues, les épées courtes, les masses d'armes et les haches de guerre sont des armes à une main et peuvent être utilisées avec un bouclier. D'autres, comme les haches d'armes, les claymores et les marteaux de guerre nécessitent les deux mains et ne peuvent pas être utilisées avec un bouclier. (Dans le menu Inventaire, mettez une arme en surbrillance pour voir si elle est à une ou à deux mains.)

### LA PARADE

Pour parer une attaque, appuyez sur **LA GÂCHETTE GAUCHE** **L3** et maintenez-la. Un bouclier ou une arme réduisent les dégâts que vous subissez. Les boucliers sont plus efficaces pour parer que les armes.

Une stratégie de combat efficace consiste à parer le coup de l'adversaire, puis de contre-attaquer rapidement pour le surprendre avant qu'il ne puisse parer. Avec ce rythme de parade et d'attaque immédiate lors d'un corps à corps, vous améliorez sensiblement votre efficacité au combat.

### L'ARMURE

Chaque élément d'armure que vous portez augmente votre protection totale, ou "classe d'armure".  Plus elle est élevée, plus vous êtes protégé. La protection que vous recevez d'un élément d'armure dépend de l'armure elle-même, de votre talent avec ce type d'armure et de son état.

La classe d'armure représente le pourcentage de dégâts subis qui est absorbé par cette armure. Quand l'armure encaisse des dégâts, son état se détériore et diminue la protection qu'elle offre. La classe d'armure correspond à la somme de tous les éléments d'armure que vous portez. Certains éléments l'augmentent plus que d'autres.

### RÉPARER LES ARMES ET LES ARMURES



Les armes et armures subissent des dégâts quand vous les utilisez. Plus l'arme est utilisée, moins elle inflige de dégâts. Quand leur état est proche de zéro, l'arme ou l'armure deviennent inutilisables. Vous pouvez les réparer avec un marteau d'apprenti. La réussite de l'opération dépend de votre talent d'armurier.

**Remarque : seul un armurier artisan ou d'un niveau plus élevé sait réparer les objets magiques. Vous pouvez aussi trouver des gens capables de réparer ce genre d'objets. Bien sûr, il faudra payer, mais ils remettent toujours l'objet en parfaite condition (même les objets magiques).**

### AUTRES SITUATIONS DE COMBAT

#### SE FAIRE METTRE HORS DE COMBAT

Vous pouvez vous faire mettre hors de combat en encaissant un coup puissant de l'adversaire.

#### ESQUIVER

Au niveau artisan, vous disposez de la capacité d'esquive qui vous permettra de faire une parade ainsi qu'un saut dans une direction et une roulade rapide pour vous échapper.

#### CÉDER

Si vous engagez le combat avec un ami, vous pouvez céder avec une parade et activer ce personnage afin d'arrêter de vous battre. S'il vous aime suffisamment, il arrêtera le combat.

## LES ARTS DE LA MAGIE

### LES SORTS ET LES SIX ÉCOLES DE MAGIE

L'utilisation des sorts est fonction de votre niveau dans les six écoles de magie. Vos progrès en magie dépendent de son utilisation et de votre entraînement. Vous pouvez apprendre de nouveaux sorts en les achetant à des personnages ou en terminant certaines quêtes.



#### L'ÉCOLE DE L'INVOCATION

L'invocation permet d'appeler des objets et des créatures magiques de l'au-delà pour vous servir, y compris des armes et des armures ainsi que des serviteurs mort-vivants et daedriques.



#### RENOI DE MORTS-VIVANTS

Ce sort diminue momentanément la confiance d'une créature c'est-à-dire son désir de combattre. La magnitude de l'effet correspond à la valeur de la diminution de la confiance.



#### INVOQUER UNE \*CRÉATURE\*

Ce sort permet d'invoquer l'un des nombreux morts-vivants et les créatures daedriques de l'au-delà. Il apparaît près de celui qui le jette et attaque toute entité qui agresse le jeteur de sort jusqu'à ce que l'effet cesse ou que la créature invoquée soit tuée.



#### LES \*OBJETS\* LIÉS

Pour invoquer un daedra inférieur lié sous la forme d'un objet daedrique magique merveilleusement illuminé. L'arme est automatiquement affichée sur la cible et l'arme que vous tenez est remise dans l'inventaire. En déposant votre arme, l'arme invoquée disparaît.



#### L'ÉCOLE DE L'ILLUSION

L'illusion influence la perception et l'esprit des êtres vivants.



#### LE CHARME

Il augmente momentanément la disposition de la cible envers celui qui jette le sort. A la fin de l'effet, la disposition de la cible revient à sa valeur originale.



#### LE COMMANDEMENT

Les créatures ou humanoïdes qui le subissent se battront pour celui qui jette ce sort. Sa magnitude correspond au niveau de la créature ou de l'humanoïde influencé par le sort.



#### L'INVISIBILITÉ

Elle cache complètement le sujet aux yeux des autres. Quand le sujet attaque, parle ou manipule des objets (par exemple des portes) l'effet disparaît. Même si on ne peut pas voir le sujet, on peut quand même l'entendre.



#### LE CAMÉLÉON

Le sujet se fond dans l'environnement et personne ne peut le voir. Il peut attaquer et utiliser les objets sans nuire à l'effet mais l'efficacité du caméléon varie de 1 à 100 %. La magnitude de l'effet correspond au degré de dissimulation et avec une valeur de 100 %, le caméléon est équivalent à l'invisibilité. Même si on ne peut pas voir le sujet, on peut quand même l'entendre.



#### LA LUMIÈRE

Vous pouvez la jeter sur vous-même ou sur une cible qu'elle illumine pendant qu'on la frappe. Sa magnitude correspond au rayon de la zone illuminée et n'occasionne aucun dégât.



#### L'ŒIL DE NUIT

Il permet à la cible de voir dans l'obscurité.



#### LA PARALYSIE

La cible est incapable de bouger pendant la durée de l'effet.



#### LE SILENCE

Il empêche momentanément la cible de jeter des sorts.



#### L'APAISEMENT

Il diminue l'agressivité de la cible. Sa magnitude correspond à la somme d'agressivité diminuée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



#### LA FRÉNÉSIE

Elle augmente l'agressivité de la cible. Sa magnitude correspond à la somme d'agressivité augmentée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



#### LA DÉMORALISATION

Elle diminue la confiance de la cible, c'est-à-dire sa volonté de combattre. Sa magnitude correspond à la somme de confiance diminuée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



#### L'ENCOURAGEMENT

Il augmente la confiance de la cible, c'est-à-dire sa volonté de combattre. Sa magnitude correspond à la somme de confiance augmentée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



## L'ÉCOLE DE LA DESTRUCTION

La destruction blesse les créatures vivantes et les morts-vivants.



### LA RÉDUCTION

Elle permet à celui qui jette le sort de projeter une énergie magique qui réduit la valeur des caractéristiques de la cible, par exemple la santé, la magie, la fatigue et les talents. Les caractéristiques réduites peuvent uniquement être restaurées avec un sort ou une potion de regain. La magnitude correspond au nombre d'unités perdues par seconde.



### LES DÉGÂTS DE FEU

Ce sort produit une manifestation de feu élémentaire. Au contact d'un objet, il explose et cause des dégâts.



### LES DÉGÂTS DE Foudre

Ce sort produit des éclairs de foudre. Sa magnitude correspond aux dégâts subis par la première cible rencontrée. Les dégâts peuvent se communiquer aux cibles voisines.



### LES DÉGÂTS DE FROID

Ce sort produit une manifestation de froid élémentaire. Au contact d'un objet, il explose et cause des dégâts de gel sur la zone touchée par le sort.



### L'ATTÉNUATION

Elle diminue momentanément la valeur des caractéristiques de la cible : santé, magie, fatigue ou talents. Sa magnitude correspond aux unités réduites par seconde.



### LA VULNÉRABILITÉ

Elle diminue la résistance aux éléments de la cible, y compris au feu, au froid et à la foudre élémentaires, à la magie (non élémentaire), aux armes (non enchantées), à la maladie et au poison.



### LA DÉTÉRIORATION D'ARME OU D'ARMURE

Elle abîme les armes et les armures dont est équipée une cible quand elle est touchée.



## L'ÉCOLE DE LA GUÉRISON

La guérison rétablit, restaure et fortifie les aptitudes et caractéristiques du corps et le protège des influences malignes. La guérison peut aussi augmenter ou absorber la force, l'endurance, l'intelligence, l'agilité ainsi que d'autres caractéristiques corporelles.



### L'ABSORPTION

Elle transfère momentanément une partie des caractéristiques de la cible (santé, magie, fatigue ou talent) sur celui qui jette le sort et dont les statistiques peuvent excéder le maximum pendant la durée de l'effet. A la fin de l'effet, les caractéristiques reviennent à leur valeur originale. Les modifications apportées à la santé, la magie et la fatigue sont permanentes.



### LA GUÉRISON

Elle apporte un remède à des états ou à des maladies spécifiques, y compris les maladies courantes et la paralysie.



### LE REGAIN

Les caractéristiques comme la santé, la magie, la fatigue ou les talents endommagés par une attaque magique peuvent être récupérées grâce à ce sort qui leur permet de retrouver leur valeur originelle. Sa magnitude correspond aux unités de caractéristiques restaurées par seconde.



### LA FORTIFICATION DE CARACTÉRISTIQUE

Elle augmente momentanément la valeur des caractéristiques de la cible, telles la santé, la magie, la fatigue ou les talents. Sa magnitude correspond à la valeur de l'augmentation de la caractéristique.



### LA RÉSISTANCE

Elle augmente la résistance de la cible aux dégâts comme le feu, le froid et la foudre élémentaires, ainsi qu'aux attaques magiques, aux armes et aux maladies normales, au poison ou à la paralysie. Sa magnitude correspond à la réduction de pourcentage des dégâts causés par l'effet.



## L'ÉCOLE DU MYSTICISME

Le mysticisme comporte la manipulation des forces magiques et des frontières physiques pour en contourner les limites et la structure.



### LA DISSIPATION

Elle dissipe les effets des sorts. Elle n'affecte pas les aptitudes, les maladies, les malédictions ni les effets constants des objets magiques. La magnitude de la dissipation doit excéder la résistance du sort (basée sur le coût nécessaire pour le jeter) afin de le dissiper.



### LA CAPTURE D'ÂME

Elle enferme l'âme de la cible dans la plus petite gemme spirituelle disponible de l'inventaire de celui qui jette le sort, si la créature est tuée au cours de l'effet.



### LA TÉLÉKINÉSIE

Elle permet à celui qui jette le sort de prendre un objet à distance. Sa magnitude correspond à la distance, en pieds, que l'on peut atteindre. Les touches parer et attaquer permettent d'approcher ou d'éloigner l'objet lorsqu'il est atteint. Vous pouvez aussi jeter l'objet ou le laisser tomber en appuyant sur les deux touches à la fois.



### LA DÉTECTION DE VIE

Elle vous permet de repérer les créatures vivantes. Elles apparaissent alors comme des images magiques floues dans le monde qui vous entoure et sont visibles à travers des objets. Sa magnitude correspond au rayon, en pieds, dans lequel vous détectez la cible.



### L'ABSORPTION DE SORT

Elle permet à la cible d'absorber le sort qui lui est jeté et de le transformer en augmentation de magie. Sa magnitude correspond au pourcentage de chance d'absorber la puissance du sort. Si l'absorption échoue, le sort qui a été jeté garde son effet normal. La magie de la cible ne peut jamais excéder la valeur maximale.



### LA RÉFLEXION

Ce sort permet de renvoyer le sort sur celui qui l'a jeté. Sa magnitude correspond au pourcentage de chance de refléter le sort. Si la réflexion échoue, le sort qui a été jeté garde son effet normal.



## L'ÉCOLE D'ALTÉRATION

L'altération implique la manipulation du monde physique et de ses propriétés naturelles.



### LA RESPIRATION AQUATIQUE

Elle permet à la cible de respirer sous l'eau pendant la durée du sort.



### LA MARCHÉ SUR L'EAU

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



### LE BOUCLIER

Ce sort crée un bouclier magique autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible.



### LE BOUCLIER DE FEU

Il crée un bouclier de feu autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible et réduit les dégâts des attaques enflammées.



### LE BOUCLIER DE Foudre

Il crée un bouclier de foudre autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible et réduit les dégâts des attaques de foudre.



### LE BOUCLIER DE FROID

Il crée un bouclier de givre autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible et réduit les dégâts des attaques de froid.



### LE FARDEAU

Il augmente momentanément le poids porté par la cible. Sa magnitude correspond au poids appliqué.



### LA PLUME

Elle réduit momentanément le ralentissement de la cible. Sa magnitude correspond aux unités de poids enlevées au ralentissement.



### L'OUVERTURE

Elle permet d'ouvrir un objet verrouillé ou une porte. Sa magnitude correspond au niveau le plus élevé qui puisse être ouvert.

## LES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques produisent leur effet quand vous frappez un adversaire. Dans le menu Inventaire vous trouverez une boîte d'infos qui vous indique l'effet magique de l'arme, sa charge maximale et le nombre d'utilisations avant de recharger l'objet.

Les armures, vêtements et bijoux magiques ont un effet constant quand vous les portez. Dans le menu Inventaire, vous trouverez une boîte d'infos qui vous indique l'effet magique de l'objet. Les armures, vêtements et bijoux magiques n'ont pas besoin d'être rechargés.

Les bâtons magiques peuvent jeter des sorts à distance. Dans le menu Inventaire, vous trouverez une boîte d'infos indiquant l'effet du bâton, sa charge maximale et le nombre d'utilisations avant de le recharger.

### LES ROULEAUX MAGIQUES

Les rouleaux magiques peuvent se jeter comme les sorts mais ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et sont détruits après. Pour préparer un rouleau comme magie active, sélectionnez-le dans le menu Magie. Dans le menu Inventaire, vous trouverez une boîte d'infos indiquant l'effet du rouleau.

### RECHARGER LES OBJETS MAGIQUES

Certains prestataires de service de la guilde des mages rechargent les objets magiques contre paiement. Vous pouvez aussi les recharger vous-même en utilisant des gemmes spirituelles remplies ou des pierres de Varla.

### Les gemmes spirituelles

Utilisez les gemmes spirituelles remplies pour recharger les objets magiques. Remplissez les gemmes spirituelles de puissance magique avec le sort capture d'âme. Vous pouvez découvrir des gemmes spirituelles remplies au cours de vos aventures ou les acheter à divers vendeurs à Cyrodiil. On peut aussi trouver des gemmes spirituelles vides, mais pour les utiliser comme recharges magiques, il faut d'abord les remplir d'énergie magique avec un sort de capture d'âme. Pour utiliser les gemmes spirituelles remplies, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

### Les pierres de Varla

Utilisez les pierres de Varla pour recharger d'un seul coup tous les objets magiques de votre inventaire ! Pour utiliser les pierres de Varla, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

### LES PIERRES DE WELKYND

Les pierres de Welkynd rétablissent votre magie au maximum. Pour les utiliser, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

### Les pierres sigillaires

Ces productions de la magie daedrique fabriquent des objets enchantés. Pour les utiliser, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

## L'ALCHIMIE

Les ingrédients produisent des effets magiques quand on les consomme. Découvrez des ingrédients dans le corps des créatures et dans les plantes, ou dans différents objets verrouillés que l'on trouve dans les villes et les constructions. Vous pouvez aussi les acheter à certains vendeurs. Une boîte d'infos dans le menu Inventaire identifie l'effet de l'ingrédient. Un point d'interrogation (?) signifie que votre niveau d'alchimie n'est pas suffisant pour identifier cet effet.

Mettez un ingrédient dans l'inventaire pour le manger et pour produire le premier effet magique mentionné dans la boîte d'infos. Fabriquez des potions et des poisons avec des ustensiles d'alchimie et au moins deux ingrédients ayant le même effet.

Les ustensiles d'alchimie se trouvent dans le monde ou s'achètent chez les marchands. Il faut au minimum un pilon et un mortier pour fabriquer une potion ou un poison et d'autres ustensiles pour faire des potions et des poisons améliorés. Mettez un ustensile d'alchimie dans votre Inventaire pour afficher le créateur de potions.



**Nom** : vous pouvez changer le nom de la potion ou du poison ici.

**Ustensiles** : pour voir tous les ustensiles actifs. Les meilleurs d'entre eux seront automatiquement utilisés.

**Pilon et mortier** : ils mélangent les potions et les poisons et en déterminent la puissance initiale.

**Cornue** : Elle augmente la magnitude et la durée de tous les effets positifs d'une potion (sauf les poisons).

**Alambic** : il diminue la magnitude et la durée de tous les effets négatifs d'une potion (sauf les poisons).

**Incinérateur** : il augmente la magnitude et la durée de tous les effets d'une potion ou d'un poison.

**Ingrédients**: les potions et poisons nécessitent au moins deux ingrédients ayant le même effet.

**Effets** : la liste des effets de la potion ou du poison.

### LES POTIONS ET POISONS

Les ingrédients peuvent avoir des effets positifs ou négatifs. Une potion peut être bénéfique ou maléfique, ou les deux à la fois, et apparaît dans un flacon rose. Une potion avec uniquement des effets maléfiques est vraiment un poison et apparaît dans un flacon vert. Pour utiliser un poison, mettez-le dans votre inventaire et il vous faudra confirmer que vous voulez mettre ce poison sur votre arme prête à être utilisée.

## LA CRÉATION DE SORTS ET L'ENCHANTEMENT

### LA CRÉATION DE SORTS ET L'ENCHANTEMENT

La création de sorts et l'enchantement d'objets font partie des secrets de la guilde des mages. Si vous réussissez à obtenir le rang qu'il faut, vous pourrez accéder à l'autel de créations de sorts et d'objets dans l'université Arcanes et apprendre comment l'utiliser.



#### L'AUTEL DE CRÉATION DE SORT

**Nom** : vous pouvez changer le nom du sort ici.

**Coût de la magie** : le coût nécessaire pour jeter le sort.

**Coût de création** : le coût en or pour créer le sort.

**Votre or** : votre richesse actuelle.

**Effets connus** : la liste de tous les effets que vous connaissez pouvant être utilisés pour créer des sorts.

**Effets ajoutés** : la liste de tous les effets que vous ajoutez au nouveau sort.

**Talent nécessaire** : indique quel talent est nécessaire pour jeter le nouveau sort.

A l'autel de création de sort (au Centre praxographique de l'université Arcanes de la Cité impériale), vous pouvez créer de nouveaux sorts en utilisant les effets magiques que vous connaissez. En y ajoutant un nouvel effet, vous pouvez choisir la magnitude et la durée, ainsi que le rayon d'action. Vous pouvez aussi créer des sorts avec deux effets ou plus. Réfléchissez bien ! Ne fabriquez pas de sorts qui vous coûtent plus de magie ou qui nécessitent plus de talent que vous n'en avez.

#### L'AUTEL D'ENCHANTEMENT



**Coût de la magie** : le coût de la magie pour utiliser l'objet. (Remarque : les objets à effet permanent n'ont aucun coût magique.)

**Nombre d'utilisations** : le nombre maximum d'utilisations de l'objet avant de le recharger. (Remarque : les objets à effet permanent n'ont pas besoin d'être rechargés.)

**Coût de création** : le coût en or pour créer l'objet.

**Votre or** : votre richesse actuelle.

**Nom** : vous pouvez changer le nom de l'objet enchanté ici.

**Ajouter objet** : à sélectionner si vous voulez ajouter un objet à enchanter.

**Ajouter gemme spirituelle** : à sélectionner si vous voulez ajouter une gemme spirituelle à la liste des gemmes remplies. Après avoir sélectionné une gemme spirituelle, vous verrez quelle est la charge de magie qu'elle contient.

**Effets applicables** : la liste de tous les effets que vous connaissez pouvant être appliqués à l'objet.

**Effets ajoutés** : la liste de tous les effets que vous ajoutez au nouvel objet.

L'autel d'enchantement (au Centre d'enchantement de l'université Arcanes, Cité impériale), vous permet d'enchanter les armes, armures et vêtements avec des effets que vous connaissez. Tous les objets ne peuvent pas être enchantés et tous les sorts que vous connaissez ne peuvent pas s'appliquer à tous les objets. Pour enchanter un objet, il faut en posséder un qui peut être enchanté, une gemme spirituelle remplie suffisamment grande pour charger le ou les sorts que vous voulez ajouter, et suffisamment d'or pour payer l'opération. Les armes et les bâtons que vous avez créés doivent être rechargés quand leur pouvoir sera épuisé. Les armures et vêtements enchantés sont des objets à effet permanent qui ne nécessitent aucune recharge.

## LES ARTS DE LA FURTIVITÉ

Donnez des coups mortels par surprise, soutirez leur richesse aux marchands rusés et prenez les trésors cachés pour récolter les fruits de votre vie aventureuse.

### LA DISCRÉTION

La discrétion vous permet de ne pas vous faire voir par les créatures proches ou par les gens quand vous restez debout ou quand vous bougez. Tirez sur le **LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE** pour alterner entre les modes normal et discrétion. En mode discrétion vous pouvez tenter de voler des objets, de faire les poches de quelqu'un ou de faire des attaques inattendues.

Quand vous êtes en mode discrétion, votre personnage est accroupi et l'icône de furtivité en forme d'œil, s'affiche sur l'écran. Si personne dans les environs ne vous détecte, l'œil est sombre et translucide. Si quelqu'un vous détecte, il devient brillant et opaque et vous ne bénéficiez plus des avantages de la discrétion.



Détecté



Caché

### EVITER LA DÉTECTION

En plus de votre talent de furtivité, de nombreux facteurs extérieurs influencent le fait qu'on ne vous détecte pas : si la lumière est faible ou vive, si vous êtes immobile ou si vous marchez ou courez, si vous êtes dans le champ de vision de quelqu'un et même le poids de vos bottes. Les sorts comme l'invisibilité influent également sur vos chances de ne pas vous faire détecter.

### FAIRE LE PICKPOCKET

Quand vous vous approchez de quelqu'un en mode discrétion, une icône en forme de main rouge s'affiche et vous pouvez essayer de lui vider les poches. Les possessions qui ne sont pas tenues en main s'affichent sur l'écran. Sélectionnez un objet et activez l'action. Si vous réussissez, c'est que vous n'avez pas été détecté. Si on vous détecte, la personne dira quelque chose et rapportera votre délit, elle peut même vous agresser. Si on vous repère quand vous videz les poches de quelqu'un, vous êtes coupable... que vous ayez volé quelque chose ou non.

### VOLER

Quand vous vous approchez en mode discrétion d'un objet qui ne vous appartient pas, une icône en forme de main rouge ouverte s'affiche et vous pouvez essayer de voler l'objet. Vous pouvez aussi tenter de voler des objets dans des contenants marqués d'une icône en forme de bourse rouge. Les objets volés s'ajoutent à votre inventaire et sont marqués de la main rouge pour indiquer qu'ils ont été mal acquis. Si on vous repère pendant que vous volez, une alarme retentit et vous êtes coupable. Pour en savoir plus sur les crimes et la prison, voir page 42.

**Remarque : les marchands honnêtes n'achètent pas de biens volés et ces derniers n'apparaissent pas dans le menu Marchandage. Mais il paraît que certains membres de la guilde des voleurs achètent des biens volés.**

### LES ATTAQUES DISCRÈTES

Si vous vous approchez discrètement d'un PNJ ou d'une créature et que l'on ne vous détecte pas, votre premier corps à corps ou attaque de précision infligera bien plus de dégâts qu'une attaque normale, et votre coup réussi sera mentionné. Les attaques suivantes comptent comme attaques normales. Les attaques discrètes ne peuvent se faire qu'avec des armes à une main, des arcs, au corps à corps et elles n'obtiennent pas les bonus d'attaques de puissance. Les bonus de dégâts augmentés sont un avantage des attaques discrètes de l'artisan grâce au talent de furtivité. Voir page 24.

## LE CROCHETAGE

Les serrures sont fabriquées en cinq qualités : plus une serrure est de bonne qualité, plus elle a de gorges et plus elle est difficile à crocheter.



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

**Remarque : certaines serrures portant un message du type "Serrure exigeant une clef" sont si bien faites qu'il est impossible de les crocheter. Seule une clef permet de les ouvrir.**

Pour crocheter une serrure, utilisez un crochet pour tester chaque gorge et la soulever pour la mettre dans son emplacement. Des ressorts de tensions variées sont utilisés pour empêcher de les enclencher. Appuyez sur **A** pour essayer de mettre chaque gorge à sa place. La plus petite erreur provoque le recul de la gorge qui casse le crochet et risque aussi de faire redescendre les gorges déjà enclenchées et il faut alors tout recommencer.

Plus votre talent de sécurité est grand, plus il est facile d'enclencher la gorge. A des niveaux de maîtrise plus élevés, moins de gorges retomberont si vous faites une erreur. Si vous préférez ne pas crocheter la serrure vous-même, essayez l'option Tentative auto qui teste la difficulté de la serrure par rapport au niveau de votre talent de sécurité et calcule les chances d'ouvrir la serrure ou de casser un crochet.

## LES CRIMES ET LEUR CHÂTIMENT

### LES CRIMES, PRIMES ET CACHOTS

Les actions suivantes sont en général considérées comme illégales et dénoncées en tant que telles si on vous remarque :

- Le vol d'objets, de chevaux, etc.
- Le fait de saisir ou de prendre un objet appartenant déjà à quelqu'un.
- La violation de propriété.
- Commencer un combat (vous avez le droit de vous défendre).
- Tuer un personnage (vous avez le droit de vous défendre)

Lorsqu'un crime est dénoncé, une prime d'une valeur proportionnelle à sa gravité est placée sur votre tête. Si vous rencontrez des gardes alors que votre tête est mise à prix, ils risquent de vous arrêter. Si vous vous sauvez, ils vous poursuivront. Si vous réussissez à vous échapper, vous constaterez que le système policier est très efficace et que chaque fois que vous rencontrerez des gardes, ils tenteront de vous arrêter. S'ils vous mettent la main dessus, vous avez plusieurs possibilités :

- Si vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez payer la prime et éviter la prison. Si vous avez des objets volés dans votre inventaire on vous les confisquera, y compris ceux que vous avez volés sans qu'on vous ait pris. Les gardes sont très doués pour repérer les marchandises volées.
- Vous pouvez résister à l'arrestation, ce qui n'est pas très judicieux car les gardes sont très costauds et essaient de tuer ceux qui leur résistent, et même si vous réussissez à leur échapper, votre tête sera toujours mise à prix.
- Vous pouvez accepter de faire un petit séjour dans les cachots au lieu de payer l'amende. Quand on vous relâchera, certains talents seront diminués du fait de votre inactivité. Le nombre de talents et la valeur de la détérioration dépendent de la durée de votre emprisonnement. Tous les objets volés vous seront confisqués. Il arrive que certains talents augmentent au lieu de diminuer, du fait du partage généreux des secrets entre les membres de la communauté des malfaiteurs. Il paraît que ceux qui ont envie de rejoindre la très secrète guilde des voleurs peuvent nouer des contacts intéressants dans le monde solidaire des malfaiteurs.

Il est possible de s'évader de prison, mais c'est très difficile. Les bénéfices d'une telle action ne sont pas évidents, parce que votre tête est toujours mise à prix. Mais certains malfaiteurs estiment qu'ils ont le devoir de s'évader, c'est une question de principe.

On peut aussi récupérer les objets volés qui ont été confisqués. Ils sont gardés dans des coffres spéciaux près des cellules de la prison. Voler des objets au nez et à la barbe des geôliers est extrêmement difficile, mais là aussi, certains malfaiteurs pensent que c'est une question d'honneur de récupérer leur bien mal acquis.

## LE DIALOGUE

Quand l'icône de dialogue s'affiche , activez le personnage pour commencer à parler. Le menu Dialogue comporte plusieurs rubriques importantes.



### NOM DU PERSONNAGE


Le nom du personnage à qui vous parlez.

### LES SUJETS


C'est une liste de tout ce que vous pouvez demander à cette personne. Il faudra peut-être la dérouler vers le bas pour révéler d'autres sujets. En posant des questions sur certains sujets, d'autres s'ajouteront peut-être à la liste. Un sujet affiché en doré contient des informations que vous n'avez pas encore. S'il est en gris, vous connaissez déjà l'information que vous donnera le personnage. Si vous posez une question et que le sujet reste en doré ça signifie que le personnage ne vous trouve pas suffisamment sympathique pour vous dire ce qu'il sait.


### LES OPTIONS DE DIALOGUE


Plusieurs options de dialogue peuvent s'afficher à côté de la liste de sujets. En sélectionnant ces icônes, vous afficherez d'autres menus de dialogue.


 **La persuasion** : elle vous permet d'essayer d'augmenter la disposition du personnage à votre égard (voir page 45).

 **Troquer** : acheter et vendre des marchandises. Voir page suivante.

 **Réparer** : ce personnage sait réparer des armes et des armures magiques de toutes sortes contre rétribution.

 **Sorts à vendre** : pour voir les sorts disponibles, y compris le coût de la magie nécessaire pour les jeter et le prix d'achat en or.

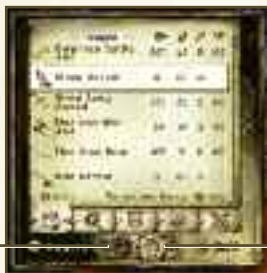
 **Recharger** : ceux qui offrent ce service sont capables de recharger les objets magiques mais il faudra les payer.

 **Entraînement** : il y a un nombre limité de personnages qui savent enseigner des talents et très peu sont capables de les enseigner à des niveaux supérieurs. Vous ne pouvez augmenter une combinaison de talents que de cinq points en tout avant de passer au niveau suivant.

 **Quitter le dialogue**

## TROQUER

En choisissant Troquer vous afficherez votre inventaire et celui de votre interlocuteur. Dans le menu Troquer, utilisez **LA GÂCHETTE GAUCHE** **LT** pour voir la liste de vos objets à vendre et **LA GÂCHETTE DROITE** **RT** pour voir la liste des objets que le marchand propose à la vente.



Vente à partir de votre inventaire

Achat à partir de  
l'inventaire du Commerçant

Choisissez le ou les objets qui vous intéressent et ils seront mis dans votre inventaire. Vous pouvez aussi tenter de vendre à votre interlocuteur un objet de votre inventaire en le sélectionnant. Il acceptera ou refusera votre offre modifiée en fonction de votre talent de marchandage et si vous discutez beaucoup le prix. S'il refuse votre offre, sa disposition à votre égard baissera d'un point.

## MARCHANDER LE PRIX

Le prix offert par un marchand dépend de votre talent de marchandage, de celui de votre interlocuteur et de sa disposition à votre égard. Un marchand est parfois d'accord pour baisser son prix ou pour acheter plus cher, mais vous ne pouvez le savoir qu'en discutant les prix. Appuyez sur **V** pour marchander les prix. L'affichage indique le niveau du talent de



marchandage de votre interlocuteur et sa disposition et vous permet de vous adapter aux circonstances : plus votre talent de marchandage est élevé et celui de votre interlocuteur faible, plus il vous trouve sympathique, plus vous pouvez discuter le prix à un niveau "difficile" et votre offre sera tout de même acceptée. Quand vous aurez trouvé le point du curseur où le marchand acceptera votre offre, il acceptera toutes les offres jusqu'à ce point, sauf si sa disposition à votre égard diminue. Au fur et à mesure que votre talent de marchandage s'améliore, vous pourrez encore mieux marchander les prix.

## LA PERSUASION

### LA DISPOSITION

La disposition d'une personne à votre égard correspond à un chiffre de 0 à 100 qui reflète ses sentiments envers vous. Plus le chiffre est élevé, plus il vous trouve sympathique.

La disposition de quelqu'un est basée sur de nombreux facteurs, y compris la race, la personnalité, votre réputation, l'affiliation à une faction et la façon dont cette personne perçoit vos actions précédentes (si par exemple vous avez aidé un membre de la guilde dont



elle fait partie, ou si vous avez volé ou tué un de ses amis.)

**La disposition** : les points de disposition de cette personne à votre égard.

**Corrompre** : le prix de la tentative de corruption. Vous pouvez essayer de donner des pots de vin pour augmenter la disposition de la personne à votre égard, mais tout le monde ne les acceptera pas.

**Tourner** : ne s'affiche que si vous avez le niveau apprenti en éloquence et permet aux portions de la roue de tourner une fois lors de chaque séance de persuasion.

**Lancer** : pour commencer une séance de persuasion.

**Terminé** : quitte le menu Persuasion et n'est pas disponible avant d'avoir fait tous les choix d'action.

### LES RÈGLES DE LA PERSUASION

Dans chaque séance de persuasion, il faut admirer, se vanter, plaisanter et contraindre, et vous ne pouvez choisir qu'une option par séance, dans l'ordre que vous voulez. Chacune de ces actions augmente ou diminue la disposition de votre interlocuteur à votre égard. Vous pouvez faire de nombreuses sessions de persuasion avant d'élever la disposition de la personne au niveau désiré.



Pour commencer une séance de persuasion, appuyez sur **A**. Chaque quartier se remplira de portions de différentes tailles. La taille d'une portion reflète l'effet potentiel de l'action choisie. Choisir une grande portion donne un grand effet, une petite portion donne un petit effet.

Alors que vous mettez en surbrillance tour à tour les portions admirer, se vanter, plaisanter et contraindre, le visage de votre interlocuteur réagit à chacune de ces actions. Il va soit les adorer, les aimer, les détester ou les haïr. Ne traînez pas, car sa disposition diminue constamment. Si vous sélectionnez une action qu'il adore ou qu'il aime, sa disposition augmente et elle diminue si vous choisissez une action qu'il déteste ou haït.

Le gain ou la perte potentielle de chaque action dépend de votre éloquence et du degré de remplissage de la portion. Essayez de sélectionner des portions remplies quand elles correspondent aux actions que la personne aime bien, et des portions moins remplies quand elles correspondent à des actions qu'elle n'aime pas.

## LES CHEVAUX, MAISONS, LIVRES ET OBJETS VERROUILLÉS





### LES CHEVAUX

Pour monter un cheval, activez-le. Utilisez **LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE**  pour diriger le cheval et **LE STICK ANALOGIQUE DROIT**  pour regarder autour de vous. En activant un cheval qui ne vous appartient pas vous commettez un grand crime : le vol de chevaux. Pour acheter un cheval, faites le tour des écuries à l'extérieur des villes. Quand vous faites un voyage rapide dans une ville, votre cheval vous attend dans l'écurie de la ville, juste à l'extérieur des portes de la cité.

### LES MAISONS À VENDRE









Dans chaque ville, il y a des maisons à vendre et, quand vous êtes propriétaire d'une maison, vous pouvez acheter le mobilier à divers marchands du coin. Pour en savoir plus sur la vente de maisons, rendez visite aux comtes, comtesses ou à leurs représentants dans les châteaux.

### LES LIVRES ET AUTRES DOCUMENTS

Quand vous ramassez un livre ou un document, vous pouvez le remettre là où vous l'avez trouvé (avec "Quitter") ou le mettre dans votre inventaire (avec "Prendre"). Si vous avez un livre dans votre inventaire, parcourez le menu Inventaire et appuyez sur **A** pour l'ouvrir. Avec **LA GÂCHETTE GAUCHE**  et **LA GÂCHETTE DROITE**  vous pouvez le feuilleter dans tous les sens. Pour parcourir vers le haut ou le bas le texte d'un rouleau, utilisez **LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE**  ou **LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL** . Certains livres de talents spéciaux améliorent vos talents. Il suffit de les ouvrir pour voir un message indiquant quel talent a été amélioré. Un livre n'améliore qu'une seule fois le talent, il est inutile de le relire.


### LES OBJETS VERROUILLÉS

Parmi les objets verrouillés on compte les coffres, les sacs, les caisses, les tonneaux, les cadavres et d'autres choses encore. Pour voir ce qu'il y a dedans, mettez le réticule sur l'objet pour faire apparaître l'icône de la bourse puis appuyez sur **A**. Si l'icône est blanche, vous pouvez prendre ce que vous voyez ; si elle est rouge, l'objet verrouillé appartient à quelqu'un et si vous y prenez quelque chose c'est un vol considéré comme un crime si on vous voit. Si l'icône est rouge et l'objet verrouillé, toute tentative de crochetage est considérée comme un vol si vous êtes surpris.

Prenez les choses une par une en appuyant sur **A**. Déroulez les listes avec **LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE**  ou le bouton multidirectionnel , parcourez les onglets d'inventaire de **GAUCHE À DROITE**  en déplaçant **LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE**  ou **LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL**  vers la gauche ou la droite. Appuyez sur **LA GÂCHETTE GAUCHE**  pour afficher votre inventaire et sur **LA GÂCHETTE DROITE**  pour afficher celui de l'objet verrouillé. Appuyez sur **X** pour prendre tout ce qui se trouve dans un contenant et sur **B** pour quitter cet objet. Pour mettre quelque chose dans un contenant, appuyez sur **LA GÂCHETTE GAUCHE** .

**Mais attention ! Ne mettez pas des objets dans des contenants qui ne vous appartiennent pas ! Ils risquent de disparaître pendant votre absence !**

## LES OPTIONS ET PRÉFÉRENCES

Vous pouvez accéder au menu Options à partir du menu principal lors du chargement d'Oblivion ou à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur **START** . Le menu Options vous permet de régler vos paramètres de jeu, l'audio, la vidéo et les commandes et vous permet d'accéder à l'option télécharger.

### LES PARAMÈTRES DE JEU

Ce menu vous permet d'ajuster le curseur de difficulté et d'activer ou de désactiver certaines options dont les sous-titres, les sous-titres de dialogues, le réticule et les options Sauvegarde au repos, Sauvegarde en attente et Sauvegarde en voyage.

### LA VIDÉO

Vous pouvez régler la luminosité grâce au curseur. Si vous jouez sur un téléviseur de type DLP ou LCD, ou bien dans une salle lumineuse, nous vous recommandons d'augmenter la luminosité.

### L'AUDIO

Ce menu vous permet de régler les volumes : général, voix, effets sonores, volume pas et musique.

### LES COMMANDES

Dans ce menu, vous pouvez régler la sensibilité verticale et horizontale, inverser l'axe Y et activer et désactiver la vibration. Vous pouvez aussi modifier le mapping d'action des les commandes.

### LES TÉLÉCHARGEMENTS

Sélectionnez cette option pour télécharger de nouveaux contenus.

## XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

### CONNEXION

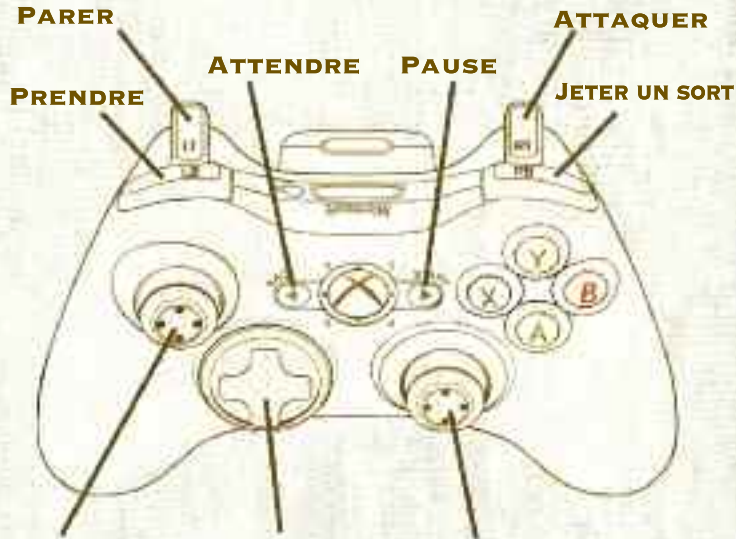
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# COMMANDES DU JEU



**SE DÉPLACER RACCOURCIS REGARDER/TOURNER**

- |          |                                    |                                 |                                    |
|----------|------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| <b>A</b> | <b>ACTIVER</b>                     | <b>BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE</b> | <b>ALTERNER EN MODE DISCRÉTION</b> |
| <b>B</b> | <b>JOURNAL</b>                     | <b>CLIQUER</b>                  |                                    |
| <b>X</b> | <b>PRÉPARER L'ARME / LA TORCHE</b> | <b>BOUTON ANALOGIQUE DROIT</b>  | <b>CHANGER DE VUE</b>              |
| <b>Y</b> | <b>SAUTER</b>                      | <b>CLIQUER</b>                  |                                    |



**Bethesda**  
SOFTWARES

**ZeniMax**  
MEDIA INC.

**BETHESDA**  
GAME STUDIOS

The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All Rights Reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

PLATINUM HITS 17587-FRCAN