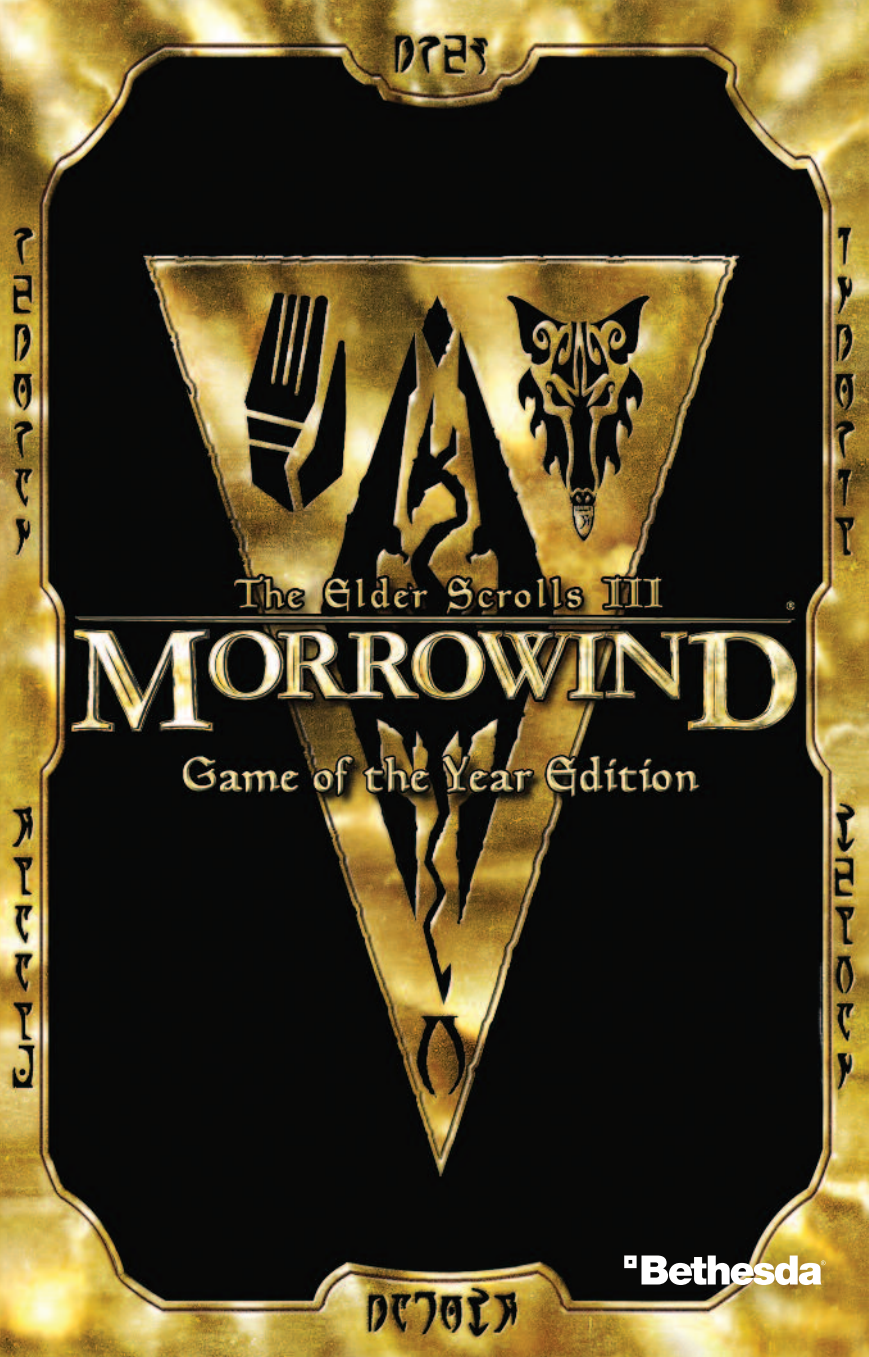

The Elder Scrolls III
MORROWIND
Game of the Year Edition
Bethesda

Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

Table des matières

Introduction 2
Installation du jeu 3
Menu principal 4
Commandes 5
L'écran de jeu 6
Utilisation des menus 7
Menu des caractéristiques 8
Menu Inventaire 9
Menu Magie 10
Menu de la carte 11
Races 12
Caractéristiques 16
Caractéristiques dérivées 17
Talents liés au combat 18
Talents liés à la magie 19
Talents liés à la discrétion 20
- Classes 21
- Classes spécialisées dans le combat 22
- Classes spécialisées dans la magie 23
- Classes spécialisées dans la discrétion 24

Signes astrologiques 25
Développer ses compétences et passer au niveau supérieur 26
Armes 27
Armures 28
Utilisation des armes, réparation des armes et armures 29
- Magie 30
- L'école d'invocation 30
- L'école d'illusion 30
- L'école de destruction 32
- L'école de guérison 32
- L'école de mysticisme 34
- L'école d'altération 35

Caractéristiques raciales, pouvoirs, maladies et sorts 36
Objets et parchemins magiques 37
Créer des sorts 38
Enchanter les objets 39
Potions et alchimie 40
Discrétion 41
Dialogues 42
Livres et journal 44
Contenants, repos, voyages rapides, crime et châtiment 45
Chargement et sauvegarde, menu Options 46
Préférences 47
Crédits 48

Introduction à Morrowind

Les jeux de rôles de la série Elder Scrolls ont toujours obéi au même principe : vous permettre de faire tout ce que vous voulez en vous amusant. Les termes "immense", "très détaillé" et "non linéaire" reviennent souvent lorsqu'on évoque Arena, Daggerfall et, désormais, Morrowind. Nous estimons qu'un bon jeu de rôle ne doit pas limiter vos choix, même si cela signifie qu'il vous laissera parfois commettre des erreurs. Incarnez un mage revêtu d'une armure lourde, si vous le souhaitez. Rien ne vous en empêche, mais vous verrez que l'apprentissage du port de l'armure vous éloignera, pour un temps du moins, de vos études magiques.

La première question que les gens nous posent généralement à propos de ce jeu est la suivante : "Qu'est-ce que je peux faire dans Morrowind ?" Notre réponse est toujours la même : "Ce que vous voulez." Préférez-vous incarner un preux chevalier ou le pire des forbans ? Voulez-vous que les gens vous admirent ou vous craignent ? Allez-vous combattre à l'aide d'épées, de magie, ou des deux ? Piller des donjons et des tombeaux, ou vous élever au sein d'une guilde jusqu'à en devenir le chef ? Ou encore rassembler des informations sur tout le monde ? Quoi que vous souhaitiez, Morrowind a amplement de quoi vous satisfaire.

Vous contemplez la lune et le ciel étoilé ou vous partez vous baigner dans la mer Fantôme, et soudain vous voilà poursuivi par un braillard des falaises ou un poisson carnassier. N'importe quel lieu de Morrowind peut très vite devenir mortel. L'île de Vvardenfell, dans laquelle se déroule le jeu, est un endroit très varié sur le plan culturel et géographique, que dominent le gigantesque volcan appelé mont Ecarlate et les terres dévastées qui l'entourent. Vous découvrirez les habitants des lieux dans des sites extrêmement variés : petits villages de pêche constitués de huttes en bois, villes étranges dont les maisons ressemblent à des carapaces d'insectes, champignons démesurés que des mages font pousser pour s'en servir d'habitations, sans oublier la majestueuse cité antique de Vivec.

Partout, vous trouverez des gens bons, malveillants, excentriques ou ordinaires qui ont leurs propres objectifs. À vous de décider comment vous comporter envers eux : votre expérience de jeu dépend de vos choix et sera différente de celle d'un autre joueur. Accordez votre confiance à qui vous voulez, tuez si vous le jugez bon, mais sachez que vous devrez assumer les conséquences de vos actes.

Morrowind vous propose des centaines de choses à faire. Même si vous préférez vous concentrer sur la quête principale ou sur votre ascension sociale au sein de votre faction, empruntez de temps en temps les chemins de traverse afin d'élargir vos horizons. De la même manière, adressez-vous aux gens que vous rencontrerez ; ils pourront vous raconter leurs problèmes ou vous apporter de l'aide. C'est ainsi que vous oublierez le monde réel – parfois bien plus longtemps que vous ne l'aurez prévu – et que vous vous perdrez dans le nôtre. Après cela, ce sera à vous de décider si vous préférez, par exemple, partir à la recherche d'un artefact oublié et caché, d'après la rumeur, dans une tombe, ou prendre part à un conflit entre guildes rivales. Quoi que vous choisissiez, il n'existe pas de "bonne" ou de "mauvaise" façon de jouer à Morrowind.

– L'équipe de Morrowind

Installation du jeu

Insérez simplement le disque de Morrowind et lancez le programme d'installation setup.exe s'il ne démarre pas automatiquement. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu. Il n'est pas nécessaire d'installer *The Elder Scrolls Construction Set* pour jouer à Morrowind.

Lancement du jeu

Une fois Morrowind installé sur votre ordinateur, vous pouvez le lancer à partir du menu Démarrer de Windows ou faire un double clic sur l'icône de votre bureau.

Lancer
Jouer à Morrowind.

Fichiers données
Permet de sélectionner les modules d'extension avec lesquels vous jouez. Les modules pour Elder Scrolls (fichiers .esp) qui ajoutent de nouveaux contenus au monde de Morrowind sont créés à partir de *The Elder Scrolls Construction Set*. Vous pouvez aussi les télécharger sur Internet ou en produire vous-même.

Faites un double clic sur un fichier pour le sélectionner ou le désélectionner. Vous pouvez également visualiser vos fichiers de sauvegarde (fichiers .ess) ainsi que les modules d'extension utilisés lorsque vous avez sauvegardé votre partie. Faites un double clic sur un fichier sauvegardé pour sélectionner automatiquement tous les modules nécessaires.

Les modules d'extension représentent des modifications temporaires apportées à votre partie. Si vous décidez de charger une partie sauvegardée sans un module déjà utilisé jusqu'alors, toutes les modifications découlant de ce module disparaîtront. Les modules fonctionnent aussi bien avec les nouvelles parties qu'avec les parties en cours.

Options
Sélectionnez ce paramètre pour modifier les options vidéo, comme le type de carte vidéo que vous utilisez, la résolution ou la taille de l'écran. Si votre carte vidéo est compatible avec l'ombrage (comme c'est le cas pour la NVIDIA GeForce3 ou 4, ou encore l'ATI 8500), vous pouvez activer ou désactiver cette option.

ElderScrolls.com
Sélectionnez cette option pour accéder au site www.elderscrolls.com. Vous y trouverez des nouveautés et pourrez intégrer la communauté des joueurs.

Assistance technique
Ouvre la fenêtre d'assistance technique, qui vous proposera divers diagnostics possibles pour votre système. Si vous devez contacter l'assistance technique, les informations présentes dans cette fenêtre permettront de mieux vous aider.

Désinstaller
Cette option vous permet de désinstaller Morrowind ou de modifier l'installation existante. Si Morrowind n'est pas installé sur votre système, il est impossible de lancer The Elder Scrolls Construction Set.

Quitter
Permet de quitter le jeu.

Menu principal

Nouvelle partie
Lance une nouvelle partie de Morrowind.

Charger
Permet de reprendre une partie sauvegardée.

Options
Ouvre le menu Options pour modifier les réglages vidéo et sonores, les commandes et les préférences.Voir page 46.

Crédits
Voir les créateurs de Morrowind.

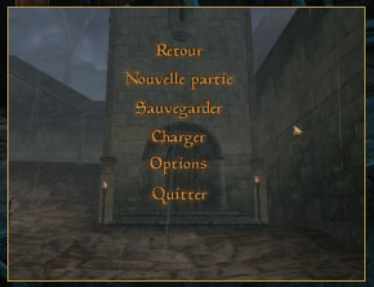
Quitter
Permet de quitter le jeu.

Les options suivantes sont également disponibles en cours de partie :

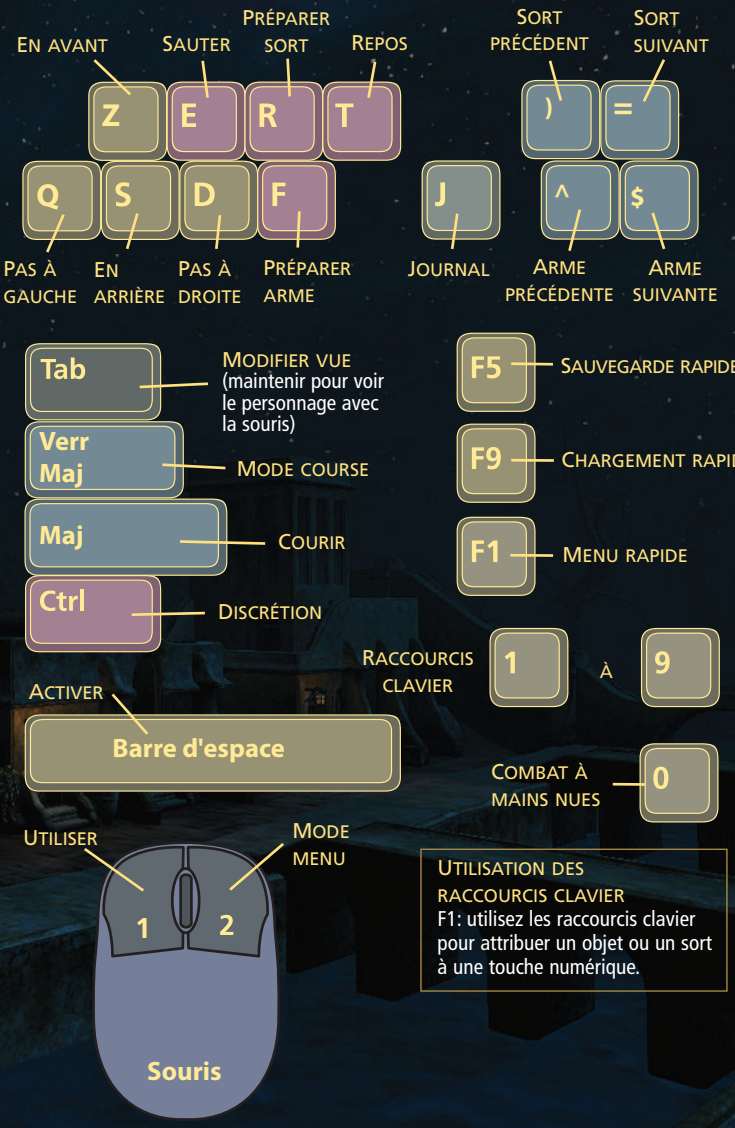
Quitter
Revenir à l'écran initial en cours de partie.

Retour
Revenir à la partie en cours.

Sauvegarder
Permet de sauvegarder la partie en cours.



Commandes



Utilisation des raccourcis clavier
F1: utilisez les raccourcis clavier pour attribuer un objet ou un sort à une touche numérique.

L'écran de jeu

Santé / Santé de l'ennemi
Représentée par la barre rouge. Vous mourrez si elle disparaît totalement. Le repos vous permet de récupérer de la Santé, tout comme certains sorts et potions. La Santé de l'ennemi est représentée par la barre jaune.

Magie
Représentée par la barre bleue. Vous en consommez chaque fois que vous lancez des sorts. Le repos vous permet de récupérer de la Magie, tout comme certains sorts et potions.

Fatigue
Représentée par la barre verte. Plus celle-ci diminue, plus vous êtes fatigué et plus vous avez du mal à attaquer ou à lancer des sorts, par exemple. La barre verte diminue lorsque vous recevez des coups de poings, mais aussi lorsque vous courez, sautez, nagez vite ou utilisez une arme. Elle remonte quand vous marchez, quand vous attendez ou quand vous vous reposez. Certains sorts et potions font également remonter la barre de Fatigue.

Arme active
Appuyez sur la touche F afin de préparer votre arme (ou vos poings si vous n'avez pas d'arme en main) puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour attaquer. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus votre attaque sera puissante, ce qui vous permettra d'infliger davantage de dégâts. Vous pouvez également délivrer des coups plus rapides, mais moins destructeurs. La barre apparaissant sous votre arme vous indique l'état de cette dernière. Utilisez les touches ^ et $ pour faire défiler les armes de votre inventaire. Vous pouvez aussi attribuer des raccourcis clavier à vos armes (voir page 5).

Sort actif
Appuyez sur la touche R afin de vous préparer à utiliser un sort et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le lancer. Utilisez les touches) et = pour faire défiler les sorts figurant dans votre menu Magie (qui comprend les sorts, mais aussi les pouvoirs, capacités et objets magiques équipés). Vous pouvez aussi attribuer des raccourcis clavier à vos sorts (voir page 5).

Carte
Montre vos environs et indique la direction à laquelle vous faites face. Les portes sont surlignées.

Effets
Affiche les icônes représentant les capacités, effets magiques et maladies qui vous affectent. Allez dans le menu Magie et sélectionnez la ou les icônes qui vous intéressent.

Utilisation des menus

Pour accéder aux menus, cliquez sur le bouton droit de la souris en cours de partie. Cliquez à nouveau pour quitter le mode menu.

Il existe quatre menus principaux : Caractéristiques, Inventaire, Magie et Carte. Tous sont détaillés dans les 4 pages qui suivent. Vous pouvez les ouvrir et les fermer indépendamment ; il suffit pour cela de cliquer sur l'icône de votre choix.

Caractéristiques : barre de caractéristiques
Inventaire : icône d'arme active
Magie : icône de magie active
Carte : mini-carte

Chaque menu peut être redimensionné, déplacé ou masqué, selon vos besoins.

Déplacer : cliquez sur la barre de titre du menu et faites glisser
Redimensionner : cliquez sur un bord du menu et faites glisser
Masquer : faites un double clic sur la barre de titre du menu
Verrouiller : cliquez sur verrouillage menu afin de verrouiller le menu pendant que vous poursuivez votre exploratio
Taille automatique : faites un double clic sur la barre de titre du menu en maintenant la touche Maj enfoncée pour agrandir le menu au maximum. Recommencez pour qu'il reprenne sa taille précédente.

Remarque : il suffit de faire passer le curseur de la souris sur la plupart des éléments du menu pour faire apparaître une fenêtre d'aide.

Menu des caractéristiques

* la colonne de droite permet un défilement vers le haut/bas. Faites défiler le menu pour accéder à la réputation, au signe astrologique et à la prime.

Nom
Votre nom.

Santé
Les dégâts que vous pouvez subir. Lorsque votre Santé tombe à 0, vous mourez. Le repos vous permet de récupérer de la Santé, tout comme certains sorts et potions.

Magie
Vous en consommez chaque fois que vous lancez des sorts. Le repos vous permet de récupérer de la Magie, tout comme certains sorts et potions.

Fatigue
Plus celle-ci diminue, plus vous êtes fatigué et plus vous avez du mal à attaquer ou à lancer des sorts, par exemple. Vous perdez des points de Fatigue quand vous combattez à mains nues, courez, nagez vite, utilisez une arme ou sautez. Le repos et la marche vous permettent d'en récupérer, tout comme certains sorts et potions.

Niveau
Mesure votre progression. Race Votre race. Voir pages 12 à 15 pour plus de précisions à ce sujet.

Classe
Votre classe.

Caractéristiques
Mesure vos capacités mentales, physiques et magiques.

Talents
Passez le curseur sur un talent pour obtenir des informations à son sujet, ainsi qu'une barre de progression indiquant quand votre talent augmentera d'un point. Voir pages 18 à 20 pour plus de précisions à ce sujet.

Réputation
Votre célébrité.

Factions
La faction dont vous faites partie.

Signe astrologique
La constellation qui se trouvait dans le ciel le jour de votre naissance.

Prime
La récompense offerte pour votre capture si quelqu'un vous a vu commettre un crime.

Menu Inventaire

Charge
Cette barre indique le poids cumulé de tous les objets que vous transportez. Si elle est pleine, vous ne pourrez pas vous déplacer tant que vous ne vous serez pas débarrassé de quelques objets.

Personnage
L'image de votre personnage montre tout ce que vous portez, ainsi que votre arme active. Elle reflète tous vos choix en matière d'équipement.

Valeur d'armure
La protection moyenne conférée par toutes les pièces d'armure que vous portez. Pour les parties de votre corps qui ne sont pas protégées par une pièce d'armure, c'est la valeur de votre talent Combat sans armure qui est prise en compte. Plus votre valeur d'armure est élevée, mieux vous êtes protégé. Voir page 28 pour ce qui concerne les armures.

Arme active
L'arme que vous avez en main. Si vous changez d'arme, la nouvelle devient automatiquement votre arme active. Si vous n'avez pas d'arme en main, votre talent de Combat à mains nues est automatiquement considéré comme votre arme active.

Objets
Cliquez sur un objet de votre inventaire pour le prendre et faites-le glisser sur l'image de votre personnage pour l'équiper. Vous pouvez ainsi enfiler une armure ou des vêtements, glisser un anneau à votre doigt, lire un livre, utiliser une potion ou des ingrédients, prendre une arme en main, utiliser des crochets de serrurier, une torche ou autre chose. Tout objet équipé est représenté par une icône encadrée. Pour déséquiper un objet, cliquez à nouveau dessus et retirez-le. Passez le curseur sur un objet pour obtenir des renseignements à son sujet.

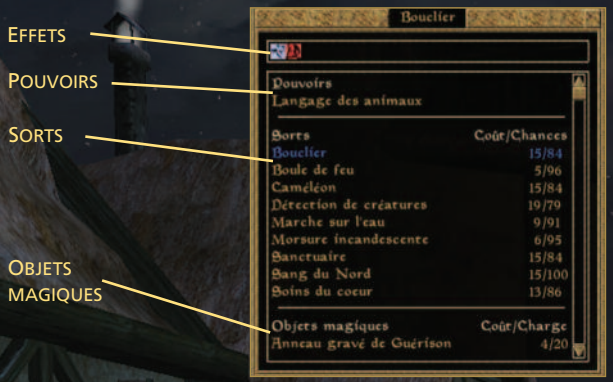
Si vous possédez plusieurs objets du même type, ils s'empilent. Si vous prenez ou jetez une pile d'objets (par exemple, un tas de pièces d'or ou une poignée de flèches), leur quantité s'affiche dans le menu quantité. Utilisez le curseur pour déterminer la quantité exacte que vous souhaitez prendre. Vous pouvez également :

Prendre toute la pile : cliquez sur la pile en appuyant sur la touche Maj
Prendre un seul objet de la pile : cliquez sur la pile en appuyant sur la touche Ctrl

Vous pouvez aussi utiliser le curseur pour déplacer des objets dans le monde de jeu, comme des assiettes disposées sur une table. Cliquez sur l'objet à l'aide du bouton gauche de la souris pour le soulever et cliquez de nouveau pour le reposer.

Filtres d'objets
Si vous ne voulez pas voir tout votre inventaire d'un seul coup, utilisez les filtres pour classer vos objets par catégories : armes, tenues (armures et vêtements), magie (objets magiques et potions) et enfin objets divers (livres, sources de lumière, crochets...).

Menu Magie



Effets

Affiche des icônes symbolisant vos pouvoirs et capacités spéciales, ainsi que les effets magiques et les maladies qui vous affectent actuellement. Passez le curseur sur une icône pour voir quel effet elle représente.

Pouvoirs

La liste de vos pouvoirs. Passez le curseur sur un pouvoir pour plus de renseignements à son sujet. Un pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. Voir page 36 pour plus de précisions.

Sorts

La liste des sorts que vous pouvez lancer. Afin de sélectionner votre sort actif, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Passez le curseur sur un sort pour obtenir des précisions sur ses effets, sa durée et le talent auquel il est associé. Le coût indique le nombre de points de Magie que vous perdez chaque fois que vous essayez de le lancer (et ce, même si vous n'y parvenez pas). Les chances sont vos chances de succès : elles sont déterminées par le niveau de maîtrise que vous avez obtenu dans l'école de magie dont le sort dépend.

Objets magiques

Vous trouverez la liste des sorts que peuvent lancer les objets magiques de votre inventaire. Passez le curseur sur un objet magique pour obtenir plus de détails sur l'effet et la durée du sort. Voir page 39 pour ce qui est d'enchanter les objets.

Menu de la carte

Carte locale

Le menu carte vous offre la possibilité d'y voir plus loin autour de vous. Il vous permet de repérer les bâtiments, complexes souterrains et autres structures qui vous entourent. La flèche située au centre de l'écran indique l'endroit où vous vous trouvez et la direction à laquelle vous faites face. Les portes apparaissent en jaune. Si vous avez lancé un sort vous permettant de détecter certaines choses (des créatures, par exemple), celles-ci sont également représentées sur la carte. Pour vous déplacer sur la carte, bougez la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé. Placez le curseur sur les divers symboles pour voir ce qu'ils représentent.

Carte du monde

Cliquez sur l'icône située en bas à droite pour passer à la carte du monde. Vous verrez apparaître l'île de Vvardenfell dans son ensemble et en particulier les lieux auxquels vous vous êtes déjà rendu. D'autres personnages pourront marquer des endroits importants sur votre carte du monde. Pour vous déplacer sur la carte, bougez la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé. Placez le curseur sur les divers symboles pour voir ce qu'ils représentent. Cliquez sur l'icône de la carte locale pour revenir à cette dernière.

Création de personnage

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez commencer par créer votre personnage. Après avoir saisi votre nom, le jeu vous demande de sélectionner votre race, votre classe et votre signe astrologique.

Races

Dix races différentes cohabitent en Morrowind. Comme chacune a des caractéristiques raciales distinctes, le choix de la race est l'un des plus déterminants.

Argonien

On ne sait, ni ne comprend que peu de choses sur les créatures reptiliennes du Marais noir. Après des années passées à défendre leurs frontières, les Argoniens sont devenus des maîtres de la guérilla. Grâce à leurs capacités naturelles, ils sont à l'aise sur terre comme dans l'eau. Ils se sont parfaitement adaptés aux dangereux marais de leur terre natale et ont développé une immunité naturelle aux maladies et aux poisons, véritable fléau pour de nombreux explorateurs de la région.

Bonus aux talents : Alchimie + 5, Athlétisme + 15, Illusion + 5, Armure intermédiaire + 5, Mysticisme + 5, Lance + 5, Combat sans armure + 5
Capacités spéciales : Résistance aux maladies, Immunité contre le poison, Respiration aquatique

Breton

Les Bretons ont un lien étroit et instinctif avec le surnaturel et les forces instables de la magie. Bon nombre de grands sorciers sont originaires de la province de Hauteroche. Outre la grande maîtrise des sorts, de l'enchantement et de l'alchimie inhérente à leur race, même les plus humbles Bretons de Hauteroche peuvent se vanter de leur résistance élevée aux énergies destructrices et dominatrices de la magie.

Bonus aux talents : Invocation + 10, Mysticisme + 10, Guérison + 10, Alchimie + 5, Altération + 5, Illusion + 5
Capacités spéciales : Multiplicateur de Magie fortifié, Peau de dragon, Résistance à la magie

Elfe noir

Dans l'Empire, on les appelle communément les "Elfes noirs", mais dans leur terre natale de Morrowind, ils se surnomment les "Dunmers". Ils ont la peau sombre et les yeux rouges ; ils allient une puissante intelligence à un corps d'athlète, ce qui fait d'eux des guerriers et des sorciers hors pair. Sur le champ de bataille, les Elfes noirs se caractérisent par l'alliance talentueuse et équilibrée de leurs épéistes, archers et sorciers de guerre.

Bonus aux talents : Lame longue + 5, Destruction + 10, Armure légère + 5, Athlétisme + 5, Mysticisme + 5, Précision + 5, Lame courte + 10
Capacités spéciales : Gardien ancestral, Résistance au feu

Haut Elfe

Les Hauts Elfes, ou Altmers, sont un peuple fort, de grande taille et à la peau dorée, originaire de l'archipel de l'Automne. La langue commune de l'Empire, le Tamrielic, est inspirée par leur langage et leur écriture, et de nombreux courants artistiques, métiers d'artisanat ou idées scientifiques de l'Empire sont dérivés de la culture des Hauts Elfes. Agiles, intelligents et animés d'une grande volonté, ils sont généralement doués pour tout ce qui touche à la magie et bien plus résistants aux maladies que les races inférieures.

Bonus aux talents : Destruction + 10, Enchantement + 10, Alchimie + 10, Altération + 5, Invocation + 5, Illusion + 5
Capacités spéciales : Multiplicateur de Magie fortifié, Vulnérabilité à la magie, au feu, au froid et à la foudre, Résistance aux maladies

Impérial

Originaires de la province civilisée et cosmopolite de Cyrodil, les Impériaux sont des personnes instruites au langage châtié. Bien qu'ils soient moins imposants physiquement que les autres races, ils se sont révélés être d'excellents diplomates et commerçants. Ces traits de caractère, alliés à leurs remarquables capacités en infanterie légère, leur ont permis de prendre le dessus sur toutes les autres provinces et d'établir un royaume de paix et de prospérité englobant le glorieux Empire.

Bonus aux talents : Eloquence + 10, Marchandage + 10, Lame longue + 10,Arme contondante + 5, Armure légère + 5, Combat à mains nues + 5
Capacités spéciales : Etoile de l'Occident, Voix de l'empereur

Khajiit

Les Khajiits sont originaires de la province d'Elsweyr et leurs représentants sont d'aspect très varié : être proches des Elfes, "hommes jaguars" (Cathay-Rahts) et majestueux Senche-Tigres. L'espèce la plus répandue, les Suthay-Rahts, est intelligente, rapide et agile. De nombreux Khajiits préfèrent attaquer avec leurs griffes plutôt qu'avec des armes. Leur agilité naturelle et leurs talents d'acrobates inégalés font d'eux d'excellents voleurs.

Bonus aux talents : Acrobatie + 15, Athlétisme + 5, Combat à mains nues + 5, Armure légère + 5, Sécurité + 5, Lame courte + 5, Discrétion + 5
Capacités spéciales : Oeil d'effroi, Vision nocturne

Nordique

Les citoyens de Bordeciel sont des hommes de grande taille aux cheveux clairs. Violents et courageux au combat, ce sont également des commerçants et des explorateurs ingénieux et audacieux. On en croise dans les ports maritimes et dans les villages côtiers ou bordant les fleuves de Tamriel car ce sont des marins expérimentés. Puissants, obstinés et coriaces, les Nordiques sont réputés pour leur résistance au froid, même d'origine magique. La violence fait partie de leur culture ; les Nordiques se réjouissent à l'idée de se jeter férocement dans la bataille, ce qui perturbe et consterne leurs ennemis.

Bonus aux talents : Hache + 10, Arme contondante + 10, Armure intermédiaire + 10, Lame longue + 5, Lance + 5, Armure lourde + 5
Cap. spéciales : Poing du tonnerre, Guède, Résistance à la foudre, Immunité contre le froid

Orque

Ces grandes bêtes barbares des monts de Wrothgarian et de la Queue de dragon sont réputées pour leur courage inébranlable à la guerre et pour leur solide endurance face à l'adversité. Jadis, les autres nations et races de Tamriel craignaient et haïssaient les Orques, mais ces derniers sont lentement parvenus à se faire accepter dans l'Empire. Les armuriers orques sont très recherchés en raison de la qualité de leurs créations et les guerriers orques, portant des armures lourdes, comptent parmi les meilleurs soldats de l'Empire.

Bonus aux talents : Armurerie + 10, Hache + 5, Armure lourde + 10, Armure intermédiaire + 10, Parade + 10
Capacités spéciales : Berserker, Résistance à la magie

Rougegarde

Incontestablement les guerriers les plus talentueux de Tamriel et originaires de Lenclume, les Rougegardes à la peau sombre et aux cheveux raides semblent être nés pour le combat. Cependant, ne les imaginez pas comme des soldats disciplinés. Leur fier et féroce esprit indépendant fait d'eux d'excellents éclaireurs, escarmoucheurs ou explorateurs. En plus de leurs affinités culturelles pour de nombreux types d'armes et d'armures, ils bénéficient d'une bonne constitution et d'une grande vivacité.

Bonus aux talents : Lame longue + 15, Lame courte + 5, Armure lourde + 5, Hache + 5, Arme contondante + 5, Armure intermédiaire + 5, Athlétisme + 5
Capacités spéciales : Poussée d'adrénaline, Résistance au poison, Résistance aux maladies

Elfe des bois

Ce sont les habitants des forêts occidentales du Val-Boisé. Dans l'Empire, on les appelle les "Elfes des bois", mais ils se surnomment eux-mêmes les Bosmers ou le "peuple né de la sève des arbres". Les Elfes des bois sont habiles et vifs, physiquement et intellectuellement. Leur nature curieuse et leur agilité naturelle font d'eux d'excellents éclaireurs, agents ou voleurs et aucun être de Tamriel ne saurait rivaliser avec leurs talents d'archer.

Bonus aux talents : Précision + 15, Discrétion + 10, Armure légère + 10, Alchimie + 5, Acrobatie + 5
Capacités spéciales : Langage des animaux, Résistance aux maladies

Caractéristiques

Les capacités physiques, mentales et magiques de votre personnage sont quantifiées à l'aide de huit caractéristiques principales. Ces dernières ont une valeur allant de 0-100, qui peut être modifiée par magie, en buvant des potions ou en attrapant des maladies. Gagner un niveau permet d'augmenter ses caractéristiques.

Force

Détermine la charge que vous pouvez porter, mais aussi votre nombre de points de Fatigue et de Santé et les dégâts que vous infligez en vous servant d'armes de contact telles que les épées et les haches. Caractéristique associée aux talents Armurerie, Arme contondante, Hache, Lame longue et Acrobatie.

Intelligence

Influe sur votre Magie et l'usage que vous pouvez en faire. Caractéristique associée aux talents Alchimie, Enchantement, Invocation et Sécurité.

Volonté

Détermine votre faculté à résister aux attaques magiques, ainsi que votre nombre de points de Fatigue. Caractéristique associée aux talents Destruction, Altération, Mysticisme et Guérison.

Agilité

Influe sur votre capacité à éviter les attaques et à toucher vos adversaires, ainsi que sur votre nombre de points de Fatigue. Caractéristique associée aux talents Discrétion, Armure légère, Précision et Parade.

Rapidité

Détermine votre vitesse de déplacement. Caractéristique associée aux talents Athlétisme, Lame courte, Combat à mains nues et Combat sans armure.

Endurance

Influe sur vos points de Fatigue et de Santé, tout en déterminant à quelle vitesse votre Santé progresse lorsque vous dormez ou gagnez un niveau. Caractéristique associée aux talents Armure intermédiaire, Armure lourde et Lance.

Personnalité

Détermine si les gens vous apprécient ou non, ce qui peut vous permettre d'obtenir davantage de renseignements lorsque vous leur parlez. Caractéristique associée aux talents Eloquence, Marchandage et Illusion.

Chance

La Chance a un effet sur toutes vos actions. Aucun talent ne lui est associé.

Caractéristiques dérivées

Ces caractéristiques sont dérivées de vos caractéristiques principales ; tout changement apporté à ces dernières les modifient.

Santé

La Santé représente le nombre de points de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. Son maximum augmente chaque fois que vous gagnez un niveau. C'est votre Endurance qui détermine la Santé que vous récupérez en dormant et que vous gagnez à chaque nouveau niveau. Votre Santé de départ est égale à la moitié de la somme de votre Force et de votre Endurance.

Magie

La Magie permet de jeter des sorts. Votre valeur de départ est égale à la moitié de votre valeur d'Intelligence, mais vous pouvez ensuite l'améliorer en choisissant une race ou un signe astrologique augmentant votre multiplicateur de Magie. Vous récupérez vos points de Magie en dormant.

Fatigue

Cette valeur représente votre degré de fatigue. Plus vous êtes fatigué et plus il vous est difficile d'accomplir certaines actions. Courir, sauter, nager vite ou utiliser une arme réduit cette valeur, qui augmente lorsque vous marchez, vous reposez, attendez ou utilisez un sort ou une potion appropriée. Votre nombre de points de Fatigue maximal est égal à la somme de vos valeurs de Force, Endurance, Agilité et Volonté.

Charge

Cette valeur est égale au poids combiné de tous les objets que vous transportez. Elle affecte la vitesse à laquelle vous vous déplacez et le degré de fatigue que vous imposent des efforts tels que le fait de nager ou de courir. Si vous portez un poids trop important, vous ne pourrez plus bouger. Votre charge maximale est égale à cinq fois votre valeur de Force.

Talents liés au combat

Parade vous permet de parer les coups adverses à l'aide de votre bouclier. Lorsque vous y parvenez, l'attaque adverse ne vous inflige aucun dégât.
Caractéristique associée : Agilité

Armurerie sert à maintenir armes et armures en bon état. Les armes en mauvais état occasionnent moins de dégâts, tandis que les armures usées protègent moins bien des attaques. Cette diminution d'efficacité est de plus en plus sensible au fur et à mesure que l'arme ou l'armure se détériore.
Caractéristique associée : Force

Armure intermédiaire vous permet de vous déplacer et de vous défendre efficacement en portant une armure intermédiaire solide mais souple, comme une cotte de mailles, une armure d'écailles, une armure d'ossements ou une armure orque. Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.
Caractéristique associée : Endurance

Armure lourde vous permet de vous déplacer et de vous défendre efficacement en portant une armure lourde, comme une armure de fer, d'acier, d'argent, d'ébène, dwemer ou daedrique. Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.
Caractéristique associée : Endurance

Arme contondante augmente votre efficacité lorsque vous vous servez d'armes telles que la masse, le marteau, le gourdin ou le bâton.
Caractéristique associée : Force

Lame longue vous permet d'utiliser efficacement les épées larges, sabres, épées longues, claymores, katanas et daï-katanas.
Caractéristique associée : Force

Hache vous rend plus efficace dans le maniement de la hache de guerre et de la hache d'armes.
Caractéristique associée : Force

Lance vous rend plus efficace dans le maniement des armes d'hast que sont la lance et la hallebarde.
Caractéristique associée : Endurance

Athlétisme vous entraîne à la course et à la natation. Les personnages athlétiques peuvent courir rapidement et efficacement sur des distances courtes ou longues, et nager plus vite sous l'eau.
Caractéristique associée : Rapidité

Talents liés à la magie

Destruction représente la maîtrise des sorts de l'école de Destruction, qui infligent des dégâts aux créatures vivantes ou aux morts-vivants et incluent les effets magiques de type dégâts élémentaires, atténuation de caractéristique, réduction de caractéristique, vulnérabilité et désintégration.
Caractéristique associée : Volonté

Les étudiants de l'école d'**Altération** manipulent le monde physique et ses propriétés naturelles. Leurs sorts incluent les effets de respiration aquatique, de marche sur l'eau, de saut, d'ouverture, de verrouillage, de fardeau et de bouclier contre les dégâts physiques. Caractéristique associée : Volonté

Les effets des sorts de l'école d'**Illusion** altèrent les perceptions et les pensées des sujets vivants. Ces effets peuvent aveugler, éclairer, paralyser, imposer le silence, calmer ou enrager, permettre de se camoufler ou de devenir invisible.
Caractéristique associée : Personnalité

Les effets des sorts de l'école d'**Invocation** incluent la domination mentale des créatures normales ou magiques, l'invocation d'armes et d'armures surnaturelles ainsi que de serviteurs daedriques ou morts-vivants pour servir et protéger le lanceur de sorts. Caractéristique associée : Intelligence

Les sorts de l'école de **Mysticisme** manipulent les forces surnaturelles pour emprisonner des âmes dans des gemmes, téléporter le lanceur de sort, manipuler des choses par la télékinésie, absorber ou renvoyer des énergies magiques ou sentir la présence d'êtres ou d'objets à distance. Caractéristique associée : Volonté

Les adeptes de l'école de **Guérison** soignent les blessures, guérissent les maladies, restaurent les caractéristiques amoindries et protègent des influences malignes. Les sorts de guérison peuvent aussi augmenter ou absorber la Force, l'Endurance, l'Intelligence, l'Agilité et les autres caractéristiques physiques.
Caractéristique associée : Volonté

Le talent **Enchantement** regroupe la création, l'utilisation et le rechargement d'objets enchantés. Les enchanteurs les plus doués ont plus de chances de créer de nouveaux objets. Utilisés par un expert, les objets enchantés dépensent moins d'énergie et se rechargent plus facilement avec des gemmes spirituelles.
Caractéristique associée : Intelligence

L'**Alchimie** permet d'exploiter les propriétés magiques des substances communes. Les substances sont consommées telles quelles ou préparées en potions aux effets durables : soins, remèdes aux maladies, marche sur l'eau, protection magique ou augmentation des caractéristiques. Caractéristique associée : Intelligence

Combat sans armure permet d'éviter ou de réduire les dégâts subis au combat en ne portant aucune armure et en esquivant, en déviant ou en absorbant les coups. Ceux qui maîtrisent ce talent se défendent mieux que s'ils portaient une armure.
Caractéristique associée : Rapidité

Talents liés à la discrétion

Sécurité permet de crocheter des portes et des contenants verrouillés mais aussi de désamorcer des pièges avec des sondes. C'est un talent essentiel pour les agents et les voleurs.
Caractéristique associée : Intelligence

Discrétion c'est l'art de se déplacer sans être vu ou entendu. Les individus très discrets sont aussi d'excellents pickpockets.
Caractéristique associée : Agilité

Acrobatie permet de sauter loin et d'éviter les dégâts en tombant de haut. Les bons acrobates peuvent atteindre des endroits inaccessibles à d'autres et contrôler leurs chutes.
Caractéristique associée : Force

Armure légère est la capacité de se déplacer et de se défendre avec une armure légère et souple, comme l'armure de cuir, de peau, de chitine ou de verre. Pour utiliser une armure avec efficacité, l'utilisateur doit être entraîné à la porter.
Caractéristique associée : Agilité

Les personnages maîtrisant **Lame courte** attaquent plus facilement avec des armes rapides à lame courte telles la dague, le tanto, l'épée courte ou le wakizashi.
Caractéristique associée : Rapidité

Avec **Précision**, il est plus facile d'utiliser les armes à distance que sont l'arc court, l'arc long, l'arbalète, le shuriken ou le couteau de lancer.
Caractéristique associée : Agilité

Le talent de **Marchandage** est l'art d'acheter à bas prix et de vendre cher. Cela permet de réduire les prix initiaux des marchandises, des équipements et des services et permet d'augmenter ses chances d'obtenir les meilleures transactions.
Caractéristique associée : Personnalité

Eloquence permet d'influencer les autres en les flattant, en les intimidant ou en se montrant sarcastique. Cela permet d'obtenir plus facilement des informations ou des missions importantes.
Caractéristique associée : Personnalité

Combat à mains nues permet de combattre sans armes. Les attaques de ce type font uniquement perdre des points de Fatigue à un adversaire debout jusqu'à ce que ce dernier soit inconscient. À partir de ce moment, il perdra des points de Santé.
Caractéristique associée : Rapidité

Classes

Votre classe définit votre mode de vie et les talents les plus importants pour vous. Plusieurs options s'offrent à vous pour choisir votre classe lorsque vous créez votre personnage :

1. Répondez à 10 questions et le jeu vous assignera automatiquement une classe en fonction de vos réponses.
2. Choisissez l'une des 21 classes proposées dans Morrowind.
3. Créez votre propre classe en choisissant les talents principaux et secondaires qui vous intéressent et en déterminant le nom de votre classe personnalisée.

Chaque classe a droit à une spécialisation, 5 talents principaux, 5 talents secondaires et un bonus de + 10 à 2 caractéristiques.

La spécialisation

Chaque classe est spécialisée dans le combat, la magie ou la discrétion. C'est le principal enseignement de ce cours. Vous recevez un bonus de + 5 à tous les talents liés à votre spécialisation et il vous sera par la suite plus facile de les améliorer.

Par exemple, un personnage spécialisé dans le combat apprendra beaucoup plus facilement à manier la hache qu'à effectuer des acrobaties.

Talents principaux

À chaque classe correspondent 5 talents principaux, qui lui sont vitaux. Les talents principaux ont une valeur de départ de 30 et il est par la suite plus facile de les améliorer que les autres.

Talents secondaires

À chaque classe correspondent 5 talents mineurs qui ont aussi leur importance et dont la valeur de départ est 15.

Talents divers

Tous les talents qui n'entrent pas dans la catégorie des talents principaux ou secondaires sont dits divers. Leur valeur de départ est 5 seulement et ils sont plus lents à améliorer.

Par exemple, un personnage spécialisé dans le combat avec Athlétisme comme talent principal (valeur de départ 30) pourra augmenter son talent 50 % plus vite qu'un autre aventurier spécialisé dans la magie et avec Athlétisme comme talent divers.

Classes spécialisées dans le combat

Guerriers
Les guerriers sont des hommes d'armes, soldats, mercenaires ou aventuriers de l'Empire, formés au maniement de nombreuses armes et au port de divers types d'armure. Ils sont habitués à marcher de longues heures durant et ont été endurcis par les embuscades, les escarmouches et les batailles.

Barbares
Les barbares sont de fiers et sauvages guerriers nomades des plaines, des montagnes ou des océans. Les civilités ne sont pas leur fort et ils se montrent souvent brutaux et directs. Avides d'actes d'héroïsme, ils excellent dans les combats d'homme à homme.

Croisés
Tout guerrier en armure lourde possédant des pouvoirs magiques et agissant au nom d'une noble cause peut se dire croisé. Les croisés ont pour mission de faire le Bien. Traquant monstres et individus malfaisants, ils s'enrichissent tout en débarrassant le monde des forces du Mal.

Chevaliers
Les chevaliers sont des guerriers civilisés, nés de famille noble ou qui se sont distingués en tournoi ou sur le champ de bataille. Sachant lire et écrire, ils suivent les règles de la courtoisie et le code de la chevalerie. Ils étudient l'art de la guerre, mais aussi ceux de la magie et de la guérison.

Eclaireurs
Leur grande furtivité permet aux éclaireurs de déterminer les meilleurs itinéraires et d'épier l'ennemi. Quand il leur faut se battre, ils utilisent des armes à distance et des tactiques de guérilleros. Contrairement aux barbares, qui se montrent très impulsifs, les éclaireurs combattent de façon prudente et méthodique.

Archers
Les archers sont des combattants spécialisés dans l'affrontement à distance et les déplacements rapides. Leurs manœuvres vives comme l'éclair et leur habileté à l'arc leur permettent de maintenir l'ennemi loin d'eux jusqu'à ce qu'il soit suffisamment affaibli, après quoi ils l'achèvent à l'épée, bouclier en main.

Roublards
Les roublards sont des aventuriers et des opportunistes, aussi doués pour s'attirer des ennuis que pour s'en sortir. Faisant autant confiance à leur charme et à leur panache qu'à leur épée ou à leur sens des affaires, ils n'aiment rien tant que les périodes de conflit, s'appuyant sur leur chance et leur ruse pour survivre.

Classes spécialisées dans la magie

Mages
Même si la plupart des mages affirment étudier la magie par pur plaisir intellectuel, ils en tirent souvent un profit plus que substantiel. Leur caractère et leur motivation peuvent varier du tout au tout, mais tous ont un point commun : l'amour de la magie.

Ensorceleurs
Bien qu'étant des lanceurs de sorts, les ensorceleurs se consacrent presque exclusivement aux invocations et aux enchantements. Ils recherchent constamment parchemins, anneaux, armures et armes magiques, et n'aiment rien tant que contrôler morts-vivants et serviteurs daedriques.

Guérisseurs
Les guérisseurs sont des lanceurs de sorts ayant prêté serment de secourir les malades et les blessés. Quand ils se sentent menacés, ils se défendent avec raison, préférant mettre leur adversaire hors de combat et ne le tuant qu'en dernier recours.

Mages de guerre
Les mages de guerre sont des magiciens portés sur les sorts mortels et arborant une lourde armure. Ils sacrifient leur mobilité et leur polyvalence pour pouvoir se battre au corps à corps et utiliser des attaques à distance en faisant appel aux éléments et aux créatures invoquées.

Chasseurs de sorcières
Les chasseurs de sorcières vouent leur existence à l'éradication des cultes malfaisants et de tous les adeptes de la magie profane. Ils sont formés à toutes les facettes de la lutte contre les vampires, sorcières, sorciers et autres nécromanciens : combat armé, magique et furtif.

Magelames
Les magelames sont des lanceurs de sorts apportant leur soutien aux troupes impériales lors des escarmouches et des batailles. Ceux qui quittent l'armée deviennent souvent mercenaires et font d'excellents aventuriers et soldats de fortune.

Lames noires
Les lames noires utilisent leurs sorts pour augmenter leurs facultés de discrétion, de déplacement et de combat rapproché. Si leur réputation est sinistre, c'est sans doute parce que la plupart d'entre eux font carrière en tant que voleurs, miliciens, assassins ou espions.

Classes spécialisées dans la discrétion

Voleurs
Les voleurs sont des pickpockets. Contrairement aux brigands, qui tuent leurs victimes afin de les dévaliser, ils préfèrent la subtilité à la violence, à tel point que certains sont perçus comme des individus charmants et romantiques par une partie de la population.

Agents
Les agents sont formés à éviter toute détection et à tromper l'ennemi, mais aussi à faire usage de la force quand il devient impossible de l'éviter. Très indépendants, ils peuvent agir seuls ou sur ordre d'une organisation ou d'un personnage haut placé.

Assassins
Les assassins sont des tueurs professionnels jouant de leur discrétion et de leurs grandes facultés de mouvement pour approcher de leur cible sans se faire repérer, après quoi ils l'exécutent à l'aide d'une arme à distance ou, s'il leur faut opérer au contact, d'une lame courte. Certains assassins sont d'impitoyables meurtriers, d'autres ont des principes et servent une noble cause.

Acrobates
Les acrobates sont en réalité des cambrioleurs de haut vol. Ces voleurs jouent sur leur discrétion pour éviter de se faire repérer, et sur leur ruse et leur rapidité pour échapper, au besoin, à la garde.

Moines
Les moines étudient l'art ancestral du combat à mains nues et de l'autodéfense sans armure. Dotés d'une grande agilité et d'un sens aigu de la discrétion, ils savent également se battre à l'aide de certaines armes à distance ou de corps à corps.

Pèlerins
Les pèlerins sont des voyageurs en quête d'expériences mystiques. Armes, armures et magie leur permettent de se défendre contre les dangers de la route et leur connaissance approfondie du vaste monde fait d'eux des spécialistes du commerce et de la persuasion.

Bardes
Les bardes sont des conteurs et des gardiens du savoir. Ils recherchent l'aventure pour les connaissances qu'elle leur apporte, faisant confiance à leurs armes et à leurs sorts pour les protéger contre tous les dangers.

Signes astrologiques

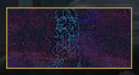
En Tamriel, on dit que les gens nés sous diverses constellations ont été bénis par les puissances supérieures. Bien souvent, ces personnes montrent par la suite des dons surprenants (ou, au contraire, de terribles handicaps), résultat de la conjonction de différentes influences célestes.

L'Apprenti
Ceux qui sont nés sous le signe de l'Apprenti bénéficient d'une Magie augmentée mais ils sont plus vulnérables aux sorts adverses.

L'Atronach
Ceux qui sont nés sous le signe de l'Atronach ne savent pas régénérer leur Magie, mais ils ont des chances d'en récupérer en absorbant les sorts qui les prennent pour cible.

La Dame
La Dame confère un bonus en Endurance et en Personnalité.

Le Seigneur
La Santé de ceux qui sont nés sous le signe du Seigneur se régénère, mais ils sont vulnérables au feu.

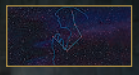


L'Amant
Les personnages bénéficiant de la bénédiction de l'Amant jouissent d'une Agilité accrue et peuvent paralyser les autres d'un simple baiser.

Le Mage
Le Mage confère un bonus en Magie.

Le Rituel
Ceux qui sont nés sous le signe du Rituel peuvent se soigner et repousser les morts-vivants.

Le Serpent
Ceux qui sont nés sous le signe du Serpent peuvent empoisonner les autres, mais cela leur coûte des points de Santé.



L'Ombre
Ceux qui bénéficient de l'influence de l'Ombre peuvent devenir invisibles.

Le Destrier
Le Destrier permet de se déplacer plus rapidement.

Le Voleur
Ceux qui sont nés sous le signe du Voleur sont plus difficiles à toucher.

La Tour
La Tour offre à ses protégés le pouvoir d'ouvrir les serrures par magie et de détecter les objets à distance.

Le Guerrier
Ceux qui sont nés sous le signe du Guerrier ont de plus grandes chances de toucher leurs adversaires.

Améliorer ses talents et progresser dans les niveaux

Pour vous améliorer dans un talent, il suffit de s'en servir avec succès à plusieurs reprises. Lorsque votre talent est faible, il est difficile d'y arriver, mais un petit nombre d'utilisations réussies vous suffit pour vous améliorer. À l'inverse, les talents très développés mettent plus de temps à s'améliorer. Les talents spécialisés, principaux ou secondaires s'améliorent plus rapidement que les talents divers.

Il existe trois façons de s'améliorer dans un talent :

1. L'utiliser encore et encore.
2. Payer un personnage pour qu'il vous entraîne.
3. Apprendre les secrets de ce talent dans un livre qui lui est consacré.

Vous pouvez consulter votre progression dans un talent donné en le sélectionnant dans le menu de caractéristiques. Pour que votre niveau augmente, vous devez vous améliorer dans vos caractéristiques principales ou secondaires. Vous gagnez un niveau chaque fois que vous remportez un total de 10 points dans l'ensemble de vos talents principaux et secondaires.
Vous pouvez consulter votre progression en sélectionnant Niveau dans le menu des caractéristiques.

Une fois que vous avez suffisamment amélioré vos talents, il faut vous reposer en appuyant sur T. Cela vous permet de méditer sur ce que vous avez appris, et ainsi de gagner un niveau. Voir page 45 pour plus de précisions concernant le repos. Vous remporterez également 3 points, à répartir entre vos caractéristiques. Certaines caractéristiques s'accompagnent d'un bonus déterminé par ce que vous avez fait progresser depuis le niveau précédent. Par exemple, si vous vous êtes amélioré dans

plusieurs talents ayant Personnalité comme caractéristique associée, un multiplicateur bonus apparaîtra à côté de votre valeur de Personnalité. Si vous attribuez un point à cette caractéristique, ce point sera multiplié par le bonus indiqué. L'utilisation de tous vos talents est prise en compte pour ce qui est de l'attribution du bonus, même les talents divers. Vous ne pouvez ajouter qu'un seul point à chaque caractéristique.

En outre, votre total de Santé augmente de 10 % de votre valeur d'Endurance chaque fois que vous gagnez un niveau.

Armes

Il existe des armes de toutes formes et tailles, qui peuvent être fabriquées à partir de divers matériaux. Certaines peuvent être enchantées, ce qui augmente leur efficacité. Chaque arme s'accompagne de deux valeurs de dégâts (un minimum et un maximum) pour chaque type d'attaque : coup asséné, de taille et d'estoc (voir page 29).

Nom et description	Meilleure attaque Dégâts de base
Dague, Tanto Armes à lame courte utilisées pour des tâches multiples. Frappent rapidement mais se cassent très facilement.	Estoc 5-5
Epée courte, Wakizashi Armes à lame courte avec un excellent rapport dégâts/rapidité.	Estoc 7-12
Epée large Lame longue à double tranchant, produite en grande quantité et très utilisée au sein de la Légion.	Taille 4-14
Epée longue, Katana Lames longues souvent utilisées par les chevaliers portant un bouclier.	Taille 1-20
Sabre Variante à un seul tranchant de l'épée large, arme de prédilection des roublards.	Asséné 5-20
Claymore, Daï-katana Énormes lames longues à deux mains utilisées par les guerriers dotés d'une grande force physique.	Asséné 1-27
Gourdin Arme contondante de fortune que l'un utilise généralement avec un bouclier.	Asséné 4-5
Bâton Arme contondante à deux mains généralement utilisée par les voyageurs.	Taille 3-7
Masse Arme contondante favorite des croisés. Se manie souvent conjointement avec un bouclier.	Asséné 3-14
Marteau de guerre Arme contondante massive et à deux mains, excellente pour jeter quelqu'un à terre.	Asséné 1-32
Hache d'armes Arme tranchante très appréciée des barbares. Inflige d'importants dégâts.	Asséné 1-20
Battle axe Arme tranchante lourde à deux mains infligeant des dégâts très importants.	Asséné 1-36
Lance, Hallebarde Armes d'hast se maniant à deux mains. Confèrent une grande allonge mais n'infligent que des dégâts moyens.	Estoc 6-17
Arc Arme de précision existant en deux version (arc court et arc long). Tire des flèches.	Distance 1-25
Arbalète Arme de précision tirant des carreaux capables de transpercer les armures lourdes.	Distance 20-20
Dards, Shurikens, Couteaux de lancer Armes de précision à lancer de loin. Elles n'infligent que d'assez faibles dégâts.	Distance 1-4

Armure

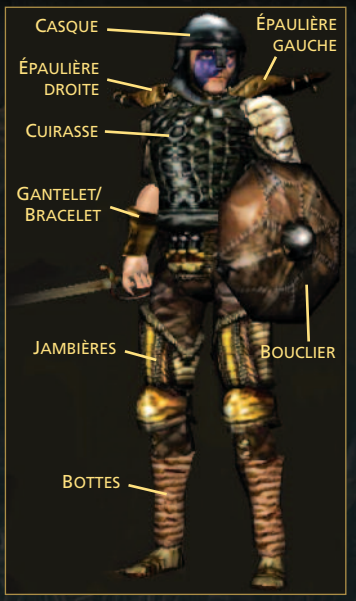
Chaque pièce d'armure que vous portez augmente la protection dont vous bénéficiez, votre "valeur d'armure". Plus votre valeur d'armure est élevée, mieux vous êtes protégé. Chaque fois que vous trouvez une pièce d'armure, la valeur d'armure qu'elle confère est modifiée en fonction de vos talents. Par exemple, si votre talent Armure légère est bien plus élevé que votre talent Armure lourde, les valeurs d'armure des pièces d'armure légère acquises seront bien plus intéressantes que celles des pièces d'armure lourde.

Si vous avez une valeur suffisamment élevée dans le talent Combat sans armure, il est possible que vous soyez mieux protégé sans armure.

L'armure absorbe une partie des dégâts. Lorsque vous recevez un coup, les dégâts qu'il inflige sont comparés à la valeur d'absorption de votre armure et vous n'encaissez que le reliquat, le cas échéant.

L'état de votre armure se dégrade lorsqu'elle absorbe des dégâts, et la protection qu'elle confère diminue du même coup.

Votre valeur d'armure est une moyenne prenant en compte toutes les pièces d'armure que vous portez. Certaines pièces vous protègent plus que d'autres.



	Pièce d'armure	Pourcentage de la valeur d'armure totale
	Cuirasse Poitrine	40
	Casque Tête	10
	Épaulière Bras gauche ou droit	10
	Gantelets/Bracelets Mains, poignets et avant-bras gauche ou droit	10
	Jambières Cuisses	10
	Bottes Jambes	10
	Bouclier Côté gauche et devant du corps. Permet de parer les attaques.	10

Utilisation des armes

Pour attaquer, appuyez sur le bouton gauche de la souris puis relâchez-le. Plus vous appuyez longtemps, plus vous infligez de dégâts mais plus vous perdez de points de Fatigue.

Chaque arme inflige des dégâts distincts dans trois styles d'attaque différents : les coups assénés, de taille et d'estoc. Vous accomplissez ces divers types d'attaque en vous déplaçant lorsque vous frappez.

Coup asséné : gardez la souris immobile ou déplacez-la en diagonale
Coup de taille : déplacez la souris latéralement
Coup d'estoc : déplacez la souris d'avant en arrière

Vous pouvez également activer l'option "Tjrs meilleure attaque" dans vos préférences (voir page 47). Dans ce cas, vous portez toujours le meilleur type d'attaque quel que soit votre déplacement. Cette option est désactivée par défaut.

Réparation des armes et armures

Vos armes et armures s'endommagent lorsque vous les utilisez. Quand une arme se détériore, les dégâts qu'elle inflige diminuent. Quand l'état d'une arme ou armure tombe à zéro, elle devient inutilisable. Vous pouvez réparer vos armes et armures en vous munissant d'un marteau et de pinces. Vos chances de succès dépendent de votre talent Armurerie et de la qualité de l'outil.

Vous pouvez demander à certaines personnes qu'elle réparent vos armes et armures. Cela vous coûtera de l'argent mais vous récupérerez vos objets en parfait état.

À terre

Lors d'un combat, vous pouvez être jeté à terre pour un court instant si un adversaire vous assène un coup particulièrement puissant. Cela peut se produire à n'importe quel moment, quels que soient vos niveaux de Santé ou de Fatigue. Il vous est impossible d'attaquer ou de parer les coups adverses tant que vous êtes à terre. Si vous frappez un ennemi à terre, vous lui infligez davantage de dégâts, et il sera plus facile à toucher. Une valeur d'Agilité suffisamment élevée vous évitera d'être jeté à terre.

Perte de connaissance

Lorsque votre Fatigue tombe à zéro, vous perdez connaissance. Cela se produit généralement quand quelqu'un vous donne des coups de poing. La durée de votre évanouissement dépend de plusieurs facteurs. Tant que vous n'avez pas repris connaissance, vous ne pouvez plus parer les attaques adverses. Si l'ennemi continue de vous frapper à mains nues, ses attaques vous font perdre de la Santé plutôt que de la Fatigue.

La magie

L'utilisation que vous pouvez faire de vos sorts dépend du degré de maîtrise que vous avez atteint dans chacune des six écoles de magie. Vous vous améliorerez en fonction des utilisations que vous remporterez et de votre entraînement. Vous pouvez apprendre de nouveaux sorts auprès des personnages que vous rencontrez ou au cours de certaines quêtes.

L'école d'invocation

Les sorts de ce type permettent d'invoquer des objets magiques et des créatures des Royaumes extérieurs pour vous servir. Leurs effets incluent la domination mentale des créatures normales et magiques, l'invocation d'armes et d'armures surnaturelles ainsi que des serviteurs et pouvoirs daedriques pour vous servir.

Renvoi des morts-vivants
Augmente temporairement le facteur de fuite d'un mort-vivant (sa propension à fuir). La puissance de l'effet augmente d'autant le facteur de fuite.

Invocation de créature
Appelle une créature des Royaumes extérieurs. Cette dernière apparaît à deux mètres devant vous et attaque tous vos adversaires, jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou que l'effet arrive à son terme. Si vous invoquez une créature en ville, les gardes vous attaquent à vue, ainsi que votre serviteur.

Commandement de créature
Oblige les créatures ou humanoïdes pris pour cible à combattre pour vous. La puissance de l'effet détermine le niveau de la créature ou de l'humanoïde pouvant être affecté.

***Objet* lié**
Invoque un Daedra inférieur lié sous la forme d'un objet daedrique, magique et d'une exceptionnelle légèreté. Elle apparaît automatiquement dans la main du lanceur, plaçant dans l'inventaire l'arme dont il était équipé.

L'école d'illusion

Les sorts d'illusion affectent la perception et l'esprit des cibles vivantes.

Invisibilité
Rend la cible totalement invisible pour les autres. L'effet est automatiquement dissipé si le sujet attaque, parle, ou active un objet (comme une porte).

Caméléon
Permet à la cible de se fondre dans le décor. Elle peut attaquer et utiliser les objets sans dissiper l'effet, mais l'efficacité du sort de Caméléon peut varier de 1 % à 100 %. La puissance de l'effet correspond au degré de dissimulation.

Lumière
Illumine la zone d'effet pendant la durée indiquée dès qu'il touche la cible. N'inflige pas de dégâts.

Sanctuaire
Rend la cible plus difficile à toucher. La puissance de l'effet est ajoutée à la probabilité pour la cible d'éviter les attaques.

Vision nocturne
Donne au sujet la possibilité de voir dans le noir. La puissance de l'effet est déterminée par la luminosité ambiante.

Charme
Augmente temporairement la prédisposition de la cible envers le lanceur de sorts. La cible reprend son comportement normal dès que l'effet du sort cesse.

Paralysie
Immobilise la cible pendant toute la durée de l'effet.

Silence
Empêche temporairement la cible de jeter des sorts.

Cécité
Obscurcit la vision de la cible, réduisant ainsi ses chances de frapper avec une arme ou une attaque au corps à corps.

Son
Produit un son dans l'esprit de la cible qui la désoriente. La puissance de l'effet réduit la chance pour la cible de lancer des sorts de manière efficace (ainsi que le volume sonore).

Apaisement d'humanoïde ou de créature
Réduit la valeur d'attaque de la cible (autrement dit, la propension à attaquer). La puissance de l'effet correspond à l'ampleur de la réduction. Les morts-vivants, Daedras et artefacts ne sont pas affectés..

Frénésie d'humanoïde ou de créature
Augmente la valeur d'attaque de la cible (autrement dit, la propension à attaquer). La puissance de l'effet correspond à l'ampleur de l'augmentation. Les morts-vivants, Daedras et artefacts ne sont pas affectés.

Démoralisation d'humanoïde ou de créature
Augmente la valeur de fuite de la cible (autrement dit, sa propension à fuir une attaque). La puissance de l'effet correspond à l'ampleur de l'augmentation. Les morts-vivants, Daedras et artefacts ne sont pas affectés.

Encouragement d'humanoïde ou de créature
Réduit la valeur de fuite de la cible (autrement dit, sa propension à fuir une attaque). La puissance de l'effet correspond à l'ampleur de la réduction. Les morts-vivants, Daedras et artefacts ne sont pas affectés.

L'ÉCOLE DE DESTRUCTION

Les sorts de destruction infligent des dégâts aux cibles vivantes et inanimées.

Réduction de caractéristique

Projette une énergie magique réduisant la valeur d'une caractéristique de la cible : Santé, Magie, Fatigue ou talent. Leur valeur d'origine ne peut être retrouvée que grâce au sort de regain approprié ou à une potion. La puissance de l'effet correspond au nombre de points perdus par seconde.

Dégâts de feu

Produit une manifestation de feu élémentaire. Celle-ci explose au contact d'un objet et engendre des dégâts.

Dégâts de foudre

Génère des éclairs élémentaires. La puissance de l'effet correspond à l'ampleur des dégâts infligés à la première créature touchée par un éclair.

Dégâts de froid

Produit une manifestation de froid élémentaire. Au contact d'un objet, celle-ci engendre des dégâts de froid dans la zone d'effet.

Atténuation de caractéristique

Réduit temporairement la valeur d'une caractéristique de la cible : Santé, Magie, Fatigue ou talent. La puissance de l'effet correspond au nombre de points perdus par seconde.

Poison

Projette de l'acide entrainant une diminution de la Santé de la cible. Cette dernière continue de perdre de la Santé pendant toute la durée du sort, à moins de recevoir une Guérison du poison.

Magie suspendue

Empêche la cible de récupérer de la Magie lorsqu'elle dort, pendant toute la durée de l'effet.

Vulnérabilité

Réduit la résistance de la cible à divers types d'attaques, tels que le feu, le froid ou la foudre élémentaires, la magie (non élémentaire), les armes (non enchantées), les maladies communes, les maladies dues au Fléau, la peste ou le poison.

Désintégration d'arme ou d'armure

Endommage la Santé d'une arme ou armure équipée sur une cible touchée ou à distance.

L'ÉCOLE DE GUÉRISON

Les sorts de guérison permettent de soigner, fortifier et protéger le corps contre les caractéristiques et capacités affaiblies, les maladies ou les mauvaises influences. La guérison permet aussi d'augmenter ou d'absorber la force, l'intelligence, l'agilité et d'autres attributs physiques.

Soins

Guérit une maladie spécifique ou différents états tels que les maladies communes, le Fléau, la peste, la paralysie et l'empoisonnement (fait juste disparaître le poison sans rendre de Santé).

Regain

Si une caractéristique du sujet, Santé, Magie, Fatigue ou talent, a été affaiblie par une attaque magique, ce sort permet de lui rendre sa valeur d'origine. La puissance de l'effet correspond au nombre de points rendus par seconde.

Caractéristique fortifiée

Augmente temporairement la valeur d'une caractéristique de la cible, Santé, Magie, Fatigue ou talent. La puissance de l'effet correspond à l'ampleur de l'augmentation.

Multiplicateur de magie fortifiée

Multiplie le maximum de Magie de la cible. La puissance de l'effet est multipliée par la valeur d'Intelligence du personnage. Un résultat de 2.0 confère un bonus de Magie égal au double de l'intelligence de la cible.

Attaque augmentée

Augmente les chances de la cible de toucher lors d'une attaque avec une arme ou au corps à corps.

Résistance

Augmente la résistance de la cible à l'une des attaques suivantes : feu, froid ou foudre élémentaires, attaque magique, arme normale, maladie commune, Fléau, peste, poison ou paralysie. La puissance de l'effet correspond au pourcentage des dégâts engendrés.

Délivrance de la malédiction

Fait disparaître une malédiction affectant la cible.

L'école de mysticisme

Les sorts de mysticisme permettent de manipuler les forces magiques et les frontières afin de dépasser les structures et limites du monde physique.

Dissipation
Fait disparaître les effets magiques agissant sur la cible. Sans effet sur les caractéristiques, maladies, malédictions et les effets permanents des objets magiques. La puissance du sort correspond à la probabilité de dissiper l'effet.

Capture d'âme
Emprisonne l'âme de la créature prise pour cible dans la plus petite gemme spirituelle de l'inventaire du personnage, à condition que la cible soit tuée avant le terme de l'effet.

Télékinésie
Permet à la cible de ramasser des objets ou d'ouvrir contenants et portes à distance. La puissance de l'effet correspond à la distance atteignable par la cible.

Marque
Établit une cible permettant l'utilisation du sort Rappel.

Rappel
Téléporte instantanément le lanceur du sort à la dernière marque laissée par le sort Marque.

Intervention divine et d'Almsivi
Téléporte instantanément le lanceur du sort jusqu'à l'autel du sanctuaire le plus proche. Intervention divine est liée au Culte impérial, Intervention d'Almsivi au Temple des Tribuns.

Détection
Permet de détecter des créatures, des objets enchantés ou des clés apparaissant sur la carte sous forme de symboles. La puissance de l'effet correspond au rayon dans lequel vous détecterez la cible.

Absorption de sort
Permet à la cible d'absorber la puissance d'un sort d'attaque sous la forme d'une augmentation de Magie. La puissance de l'effet correspond au pourcentage de chance d'absorber la puissance du sort. En cas d'échec, le sort d'attaque agit normalement. Ce sort ne permet pas d'augmenter la Magie de la cible au-delà de son maximum.

Réflexion
Retourne tous les sorts à l'envoyeur qui vous attaque. La puissance de l'effet correspond au pourcentage de chance de renvoi. En cas d'échec, le ou les sorts qui vous sont destinés agissent normalement.

Réflexion
Transfère temporairement une partie d'une caractéristique de la cible, Santé, Magie, Fatigue ou talent. Les caractéristiques du lanceur de sort peuvent dépasser leur maximum pendant la durée du sort. Au terme de l'effet, les valeurs de caractéristique du lanceur et de la cible retournent à la normale. Les modifications de Santé, Magie ou Fatigue sont permanentes.

L'école d'altération

Les sorts d'altération permettent de manipuler le monde physique et ses propriétés naturelles.

Respiration aquatique
Permet à la cible de respirer sous l'eau pendant la durée du sort.

Nage rapide
Augmente la vitesse de natation de la cible.

Marche aquatique
Permet de marcher sur l'eau pendant la durée du sort.

Bouclier
Crée une barrière magique, de feu, de froid ou de foudre autour du corps de la cible. La puissance de l'effet vient s'ajouter à la valeur d'armure de la cible et réduit fortement les dégâts infligés par les attaques de feu, froid ou foudre.

Fardeau
Augmente temporairement la charge transportée par la cible. La puissance de l'effet correspond au poids supplémentaire.

Plume
Réduit temporairement le fardeau de la cible. La puissance de l'effet correspond aux unités de poids soustraites.

Saut
Augmente la hauteur et la distance de saut de la cible. La puissance de l'effet est proportionnelle à l'augmentation.

Chute ralentie
Ralentit la vitesse de chute de la cible, réduisant ainsi les dégâts subis en touchant le sol.

Lévitation
Permet une lévitation temporaire. La puissance de l'effet correspond à la vitesse de la cible dans les airs.

Serrure
Permet une lévitation temporaire. La puissance de l'effet correspond à la vitesse de la cible dans les airs.

Ouverture
Ouvre un contenant ou une porte verrouillés. La puissance de l'effet correspond à la serrure la plus complexe pouvant être ouverte.

Capacités
La plupart des races de Tamriel possèdent des caractéristiques innées. Celles-ci ressemblent à des sorts constamment actifs qu'il est inutile de lancer. Ces capacités englobent généralement les résistances et vulnérabilités.

Pouvoirs
De nombreuses races et signes astrologiques confèrent également des pouvoirs spéciaux pouvant être utilisés une fois par jour. Ces pouvoirs fonctionnent toujours comme on le souhaite, ce qui les rend bien plus puissants que les sorts. Ils ne relèvent d'aucune école de magie : le fait de les utiliser ne vous permettra donc pas de vous améliorer en magie.

Maladies
Si les maladies ne relèvent pas de la magie, leurs effets peuvent s'en approcher. Il existe trois types de maladies : les maladies communes, les maladies liées au Fléau et la peste. Les maladies communes sont souvent bénignes, mais vous devrez tout de même vous faire soigner dans les temples et sanctuaires, sans quoi les gens refuseront de vous parler. Les maladies dues au Fléau sont plus graves et les potions curatives sont plus difficiles à obtenir. Enfin, la peste est incurable. D'aucuns prétendent que le vampirisme est également une maladie et qu'il est lui aussi incurable.

Sorts
Chaque sort lancé avec succès augmente votre degré de maîtrise dans l'école concernée. Vous pouvez acheter de nouveaux sorts auprès des divers vendeurs que vous rencontrerez.

Nom du sort – Nom du sort sélectionné.

École de magie – Nom de l'école de magie à laquelle ce sort est associé. Chaque sort lancé avec succès augmente votre degré de maîtrise.

Effets magiques – Le ou les effets du sort. Quand un sort comprend plusieurs effets, c'est le plus difficile à maîtriser qui détermine l'école qui lui est associée.

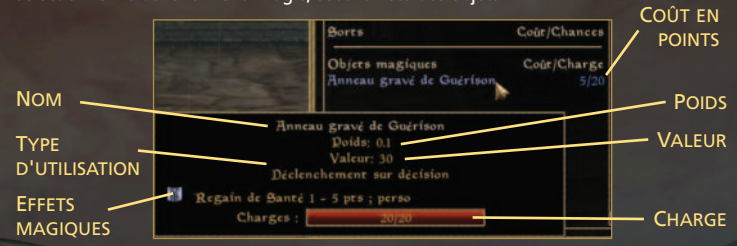
Puissance – Puissance du sort. Elle détermine les dégâts infligés ou l'augmentation/réduction affectant les caractéristiques de la cible. Bien souvent, elle est représentée par une échelle de valeurs (par exemple, de 1 à 10 points). Dans ce cas, la puissance est déterminée aléatoirement au sein de cet intervalle.

Durée – Durée de l'effet du sort.

Portée – Chaque sort peut être lancé de trois manières :
Contact– L'effet du sort agit une fois la cible touchée.
Distance – L'effet du sort peut être infligé à distance.
Personnel – L'effet du sort touche uniquement le lanceur.

Zone d'effet – Rayon d'action du sort, exprimé en pieds.

Objets magiques
Votre aventure sera l'occasion de trouver de nombreux objets magiques, tels que des anneaux, amulettes, ceintures, parchemins, armes, armures et bien d'autres. Le fait d'équiper certains objets, comme les armes, entraîne automatiquement un sort pour chaque utilisation réussie (comme toucher votre adversaire). D'autres objets vous permettent de lancer un sort après vous en être équipé (par exemple, l'Anneau de Guérison). Pour faire en sorte que le sort de l'objet devienne votre sort actif, sélectionnez-le dans le menu Magie, sous la liste des objets.



Nom – Nom de l'objet.

Poids – Poids de l'objet.

Value – Indique le mode de déclenchement de l'effet magique.

Type d'utilisation – Indique le mode de déclenchement de l'effet magique.
Déclenchement sur décision : l'objet doit être lancé, comme un sort.
Déclenchement automatique : l'effet magique de l'objet se déclenche au contact de la cible.
Effet constant : le pouvoir fait toujours effet une fois l'objet équipé.

Effets magiques – Effets magiques produits par l'objet.

Charges – Nombre de charges présentes et totales dans l'objet magique.

Coût – Nombre de charges utilisées par l'objet. Son coût d'utilisation dépend de votre talent d'Enchantement. Les objets magiques peuvent récupérer leur charge avec le temps ou être rechargés par une gemme spirituelle.

Parchemins magiques
Les parchemins sont des objets magiques particuliers ne pouvant être utilisés qu'une seule fois. Ils ne peuvent être rechargés et sont automatiquement détruits après utilisation. Il s'agit donc de sorts à usage unique. Pour faire d'un parchemin votre sort actif, sélectionnez-le à partir du menu Magie. Les parchemins magiques sont utilisés comme des sorts, une seule fois. Pour visualiser le sort d'un parchemin, sélectionnez-le avec le curseur dans l'inventaire ou le menu Magie.

Création de sort

Les lanceurs de sorts que vous rencontrerez pourront, contre rémunération, combiner les effets que vous avez appris en nouveaux sorts.

Nom – Nom du nouveau sort.

Effets magiques – Effets appris pouvant être combinés.

Effets – Effets à combiner, puissance, durée, portée et zone d'effet comprises.

Coût en points – Nombre de points de Magie requis pour pouvoir lancer le sort.

Probabilité du sort – Pourcentage de chance de réussir à lancer le sort. Plus votre maîtrise est élevée dans l'école de magie en question, plus vos chances de réussite sont élevées.

Prix – Prix à payer pour obtenir le nouveau sort.

Au cours du dialogue, sélectionnez l'option Création de sort. Sélectionnez ensuite les sorts que vous souhaitez combiner à l'aide du bouton gauche de la souris. En choisissant un effet à ajouter, vous pouvez modifier sa puissance, sa durée ou sa zone d'effet en déplaçant latéralement les curseurs. Pour annuler ou modifier un effet, sélectionnez-le dans la liste proposée : vous pouvez alors modifier ses propriétés ou l'effacer en cliquant sur Effacer.

Ajouter des effets ou augmenter la puissance, la durée ou la zone d'effet des effets existants augmente le prix à payer. Une fois la création de votre sort terminée, cliquez sur Acheter. Vous pouvez à tout moment revenir à la fenêtre de dialogue en cliquant sur Annuler.

Enchanter les objets

Pour enchanter un objet, vous devez posséder une gemme spirituelle pleine. Les gemmes spirituelles de grande qualité permettent de capturer des créatures plus imposantes et ainsi de fabriquer des objets magiques plus puissants. Emprisonner une âme nécessite une gemme spirituelle vide, un sort ou un parchemin de capture d'âme et une créature vivante. Lancez-lui le sort de capture d'âme, puis tuez-la. Au moment de sa mort, son âme sera automatiquement absorbée par la gemme. Dans le doute, sélectionnez votre gemme spirituelle pour vérifier que la créature a bien été emprisonnée.

Trouvez ensuite un individu capable d'enchanter les objets et sélectionnez Enchanter pendant la conversation. Vous pouvez également sélectionner vous-même une gemme contenant une âme dans votre inventaire. Vos chances de succès dépendent alors de votre maîtrise de l'Enchantement. Si vous payez pour bénéficier de ce service, le succès est automatique.

Nom – Nom de l'objet enchanté.

Objet – Objet de votre inventaire que vous souhaitez enchanter ou recharger.

Âme – Gemme spirituelle pleine que vous souhaitez utiliser pour enchanter ou recharger l'objet.

Enchantement – Points d'enchantement utilisés et total des points d'enchantement disponibles pour l'objet choisi. Plus vous ajoutez d'effets, plus vous utilisez de points d'enchantement.

Coût d'utilisation – Nombre de points de Magie requis par utilisation. Plus vous ajoutez d'effets, plus le coût est élevé. Le coût d'utilisation dépend de votre maîtrise de l'Enchantement.

Charges – Quantité de Magie disponible avec une charge maximum.

Effets magiques – Sorts acquis et disponibles pour l'enchantement.

Effets – Effets utilisés lors de la procédure d'enchantement, puissance, durée et zone d'effet comprises.

Portée – Vous pouvez choisir le Déclenchement sur décision, le Déclenchement automatique, l'Effet constant (uniquement disponible avec les gemmes spirituelles puissantes) ou l'Usage unique (livres et parchemins uniquement).

Sélectionnez un objet à enchanter et une gemme spirituelle pleine dans votre inventaire. Choisissez ensuite l'effet magique dont vous voulez doter l'objet. Vous pouvez déterminer la portée de l'effet en cliquant sur le bouton correspondant mais aussi modifier sa puissance, sa durée ou sa zone d'effet en déplaçant les curseurs. Augmenter la puissance de l'effet coûte des points d'enchantement. Pour annuler ou modifier un effet, sélectionnez-le dans la liste proposée : vous pouvez alors modifier ses propriétés ou l'effacer en cliquant sur Effacer.

Une fois terminé, cliquez sur Acheter. Vous pouvez à tout moment revenir à la fenêtre de dialogue en cliquant sur Annuler.

Potions

Alchimistes, apothicaires, guérisseurs ainsi que certains marchands vendent des potions. Celles-ci sont simples d'accès et fiables, mais coûteuses. Si votre talent d'Alchimie n'est pas suffisamment élevé, les effets de la potion apparaîtront sous la forme d'un point d'interrogation ("?"). Votre talent d'Alchimie vous permet également de préparer vos propres potions. Pour boire une potion, équipez-vous-en depuis votre inventaire.

Alchimie

Pour utiliser le plus simplement votre talent d'Alchimie, avalez des ingrédients afin de bénéficier de leurs bienfaits (ou de leurs effets néfastes). Il vous suffit pour cela de vous en équiper depuis votre inventaire. Les ingrédients peuvent être ramassés sur le corps de créatures ou dans la nature, trouvés dans différents contenants des villes et bâtiments, ou encore achetés auprès d'individus.

Cliquez sur un ingrédient de votre inventaire pour voir ses effets. Si vous n'y voyez apparaître qu'un point d'interrogation (?), cela signifie que vous ne maîtrisez pas encore suffisamment bien l'Alchimie.

Si votre talent d'Alchimie est suffisamment élevé, vous avez des chances d'être affecté par le premier effet de la liste lorsque vous mangez l'ingrédient, même si vous ignorez de quoi il s'agit.

Vous pouvez également préparer vos propres potions, à condition de disposer du matériel d'alchimie et des ingrédients nécessaires. Mieux vous maîtrisez ce talent, plus vous avez de chances de concocter la potion qui vous intéresse et plus elle sera puissante.

Nom – Matériel d'alchimie – Effets créés – Ingrédients

Nom – Entrez ici le nom de la potion.

Matériel d'alchimie – Affiche tout le matériel dont vous disposez. Le matériel d'alchimie existe en diverses qualités : les instruments de meilleure qualité sont plus efficaces et durent plus longtemps. Pour préparer une potion, équipez-vous de l'instrument souhaité. Chaque instrument a une fonction bien spécifique :

Mortier et pilon – Requis pour mélanger une potion et déterminer sa puissance initiale.
Cornue – Augmente la puissance et la durée de tous les effets positifs de la potion.
Alambic – Réduit la puissance et la durée de tous les effets négatifs de la potion.
Creuset – Augmente la puissance et la durée de tous les effets de la potion.

Ingrédients – Une potion nécessite au moins deux ingrédients produisant le même effet. Deux ingrédients conférant l'invisibilité confèreront cette propriété à la potion.

Effets créés – Effets qu'aura la potion. À l'instar des ingrédient ingérés, vous ne connaîtrez pas forcément tous les effets d'une potion. Les effets inconnus sont signalés par un point d'interrogation ("?").

L'art de la discrétion

Discrétion

La discrétion est l'art de se déplacer sans se faire repérer par les créatures ou les individus. Pour y faire appel, maintenez la touche Ctrl enfoncée. Une fois en mode Discrétion, une icône apparaît à l'écran. Celle-ci disparaîtra si vous êtes repéré. La Discrétion vous permet de voler des objets, de pratiquer le vol à la tire, de crocheter les serrures ou encore d'accomplir d'autres actes illégaux. Le poids de vos bottes influence légèrement vos chances de succès. L'icône de discrétion n'implique aucune amélioration dans la maîtrise du talent du même nom, mais indique simplement que personne ne vous remarque.

Vol à la tire

Pour voler un objet à quelqu'un, vous devez d'abord entrer en mode Discrétion. Approchez ensuite votre cible et appuyez sur la barre d'espace lorsque son nom s'affiche au-dessus de sa tête. Une fenêtre d'inventaire de l'individu s'affiche alors. Le vol à la tire étant basé sur votre maîtrise de la Sécurité, vous ne verrez pas toujours tout ce que porte l'individu. Il est même possible que les objets de l'inventaire diffèrent d'une tentative à l'autre. Si un objet que vous souhaitez subtiliser apparaît, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. En cas de réussite, vous resterez indétectable. Dans le cas contraire, votre proie peut protester, vous dénoncer voire vous attaquer.

Vol

Toujours en mode Discrétion, vous pouvez essayer de vous emparer d'objets qui ne vous appartiennent pas. Ceux-ci peuvent être posés au vu et au su de tous ou rangés dans des contenants (voir page 45). Tous les objets volés s'ajoutent à votre inventaire. Notez qu'il est impossible de revendre les objets dérobés à leur propriétaire. Pour en savoir plus sur les crimes et châtiments, voir page 45.

Crochetage des serrures

Il existe diverses qualités de crochets de serrurier, lesquels ne peuvent servir qu'un nombre limité de fois. Pour crocheter une serrure, équipez-vous d'un crochet et sélectionnez la porte ou le contenant verrouillé. Appuyez sur la touche F pour activer votre crochet et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour commencer le crochetage. Vos chances de succès dépendent de la qualité du crochet utilisé, de la difficulté de la serrure et, surtout, de votre maîtrise de la Sécurité. Chaque tentative de crochetage compte pour une utilisation. Si vous réussissez à crocheter la serrure, vous pourrez ensuite ouvrir normalement la porte ou le contenant.

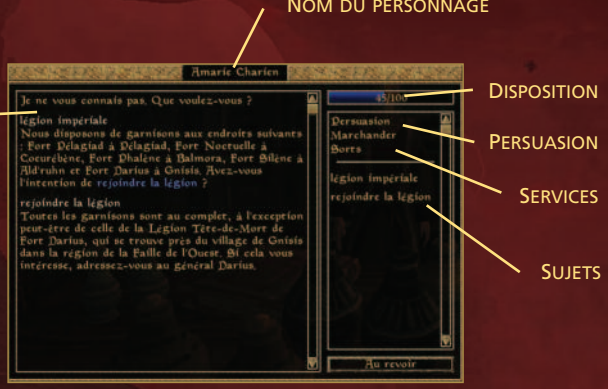
Désamorçage des pièges

Il suffit d'observer les objets pour voir s'ils sont piégés. Pour désarmer un piège, vous devez maîtriser le talent Sécurité et employer une sonde. Équipez-vous de celle-ci, sélectionnez l'objet piégé, appuyez sur la touche F pour activer votre sonde et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour désarmer le piège. Comme pour le crochetage, la qualité de la sonde peut grandement vous faciliter la tâche.

Coups critiques

Si vous parvenez à vous rapprocher d'un PNJ ou d'une créature sans vous faire repérer (grâce au mode Discrétion), votre première attaque au corps à corps infligera quatre fois plus de dégâts. Une note vous informant d'un coup critique réussi apparaîtra. Les attaques suivantes infligeront des dégâts normaux.

Dialogues



Pour entamer une discussion avec un individu, appuyez sur la barre d'espace lorsque son nom apparaît au-dessus de sa tête. Le menu Dialogues vous propose plusieurs informations :

Nom du personnage
Nom de la personne avec qui vous discutez.

Sujets
Liste des sujets sur lesquels vous pouvez interroger votre interlocuteur. Poser certaines questions peut faire apparaître de nouveaux sujets. Si vous pouvez poser toutes les questions que vous voulez, votre interlocuteur ne répondra que selon sa disposition à votre égard.

Disposition
Le menu Dialogues contient une barre bleue accompagnée d'un nombre. Celui-ci représente la disposition de votre interlocuteur à votre égard, sur une échelle de 0 à 100. Plus le nombre est élevé, plus il vous apprécie. Dans ce cas, il pourrait aborder avec vous des sujets qu'il n'aurait pas évoqués autrement, vous confier des quêtes ou vous proposer des services qu'il aurait gardé pour lui en temps normal. A l'inverse, plus ce nombre est faible, moins ils vous apprécie et moins vous en apprendrez de lui.

La disposition d'une personne dépend d'un grand nombre de facteurs, comme votre race, classe, réputation, la faction dont vous faites partie ou la manière dont votre interlocuteur perçoit vos actions passées (si vous avez aidé un membre de sa guilde ou tué son ami). Vous pouvez modifier sa disposition à votre égard par la Persuasion.

Réponse
C'est ici que s'inscrit la réponse à la question posée. Le texte en bleu indique un nouveau sujet à aborder avec votre interlocuteur. Toutes ces informations sont également enregistrées dans votre Journal.

Persuasion
Une persuasion réussie dépend de votre talent d'Éloquence pour ce qui est de vous montrer admiratif, sarcastique ou intimidant, et de Marchandage pour tout ce qui relève de la corruption.

Admiratif : il suffit parfois de complimenter votre interlocuteur pour modifier son attitude à votre égard. Si vous avez l'air sincère, sa disposition envers vous augmente. Si vous échouez, votre tentative passe pour de la flatterie et votre interlocuteur vous apprécie d'autant moins.

Sarcastique : il est illégal d'attaquer quelqu'un en ville et les gardes vous arrêteront aussitôt si vous êtes à l'origine d'un combat. En vous montrant sarcastique, vous pouvez cependant pousser un individu à vous attaquer et vous défendre le plus légalement du monde. En cas d'échec, la disposition de cet interlocuteur à votre égard diminue.

Intimidant : si vous n'avez ni envie de vous battre ni de dépenser de l'argent, vous pouvez toujours essayer d'obtenir ce que vous désirez par l'intimidation. Dans ce cas, la disposition de l'individu à votre égard s'améliorera temporairement et vous permettra peut-être d'obtenir quelques renseignements. Mais cette tactique ne fonctionne qu'à court terme : une fois reparti, votre interlocuteur vous appréciera moins et il sera plus difficile à intimider à l'avenir. En cas d'échec, la disposition de la personne à votre égard diminue.

Corruption : le meilleur moyen de se faire des amis est souvent de leur offrir de l'argent. Malheureusement, tout le monde n'est pas corruptible... particulièrement les individus à la moralité et à l'éthique irréprochables. Vous ne perdez de l'argent que si la tentative de corruption réussit. Dans le cas contraire, votre interlocuteur se sent insulté et sa disposition envers vous chute brusquement.

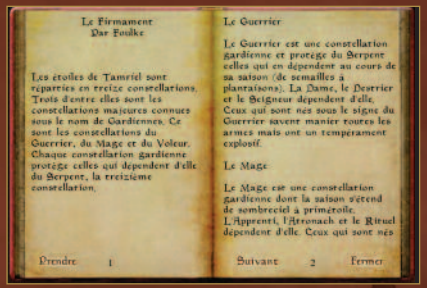
Services
De nombreux individus ont des services à vous proposer. Ceux-ci peuvent aller de la vente de marchandises aux soins en passant par l'entraînement. Le menu Dialogues liste les services proposés par votre interlocuteur. Sélectionnez celui qui vous intéresse afin d'obtenir davantage de précisions à son sujet (par exemple, une liste de talents et de prix pour un entraînement). Les services disponibles sont les suivants :

Marchander – Vendre ou acheter des objets. Voir ci-dessous.
Enchanter – Enchanter les objets de votre inventaire à l'aide de sorts que vous connaissez déjà. Voir page 39.
Réparation – Réparer armes et armure.
Sorts – Apprendre de nouveaux sorts.
Créer un sort – Combiner les effets de plusieurs sorts afin d'en créer de nouveaux. Voir page 38.
Entraînement – Améliorer d'un point les talents proposés contre de l'argent.
Voyager – Acheter un voyage rapide vers d'autres lieux.

Marchander
Vous pouvez vendre ou acheter des objets lors de certaines rencontres. Lorsque vous choisissez l'option Marchander, votre inventaire et celui de votre interlocuteur s'affichent. Sélectionnez les objets qui vous intéressent chez lui pour qu'ils apparaissent temporairement dans votre inventaire. Vous pouvez également tenter de lui vendre certains de vos objets en les sélectionnant dans votre inventaire.

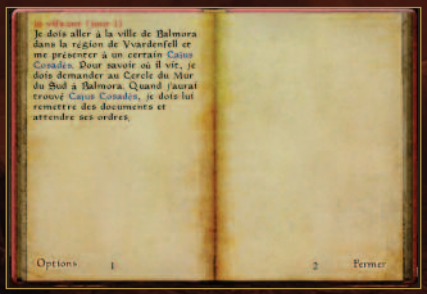
La différence entre le coût des objets achetés et la valeur de ceux que vous vendez s'affiche en bas de l'écran. Si ce que vous achetez coûte plus cher que ce que vous vendez, vous verrez apparaître la mention COUT TOTAL. Dans le cas contraire, c'est la mention TOTAL VENDU qui s'affiche. Vous pouvez modifier l'offre qui vous est faite en cliquant sur les boutons + ou - , qui ont pour effet d'ajouter ou de soustraire de l'or au total. Une fois le montant de la transaction défini, cliquez sur Proposer. Votre interlocuteur a alors la possibilité d'accepter votre offre ou de la rejeter, sa décision étant influencée par votre talent de Marchandage et la quantité d'or offerte. Si votre proposition est rejetée, la disposition du marchand à votre égard baisse d'un point.

Livres



Au cours de votre partie, vous découvrirez de nombreux livres. Certains peuvent compter plusieurs pages. Dans ce cas, cliquez sur les boutons Précédent et Suivant pour tourner les pages. Si votre souris est munie d'une molette, vous pouvez également tourner les pages en l'actionnant. Une fois le livre lu, vous pouvez soit le reposer à l'endroit où vous l'avez pris en cliquant sur Fermer, soit l'ajouter à votre inventaire, en cliquant sur Prendre. N'oubliez pas que les livres ont généralement un propriétaire : en prendre un s'apparente donc à du vol. Ne vous étonnez pas si celui-ci réagit en conséquence (s'il vous attrape). Certains livres vous apprendront des choses sur Morrowind et Tamriel, d'autres vous permettront d'améliorer vos talents. Pour ces derniers, il vous suffit d'ouvrir le livre pour bénéficier du bonus. Un message apparaît alors, vous indiquant quel talent a bénéficié de l'amélioration. A noter que celle-ci n'est valable qu'une fois : lire le même livre à plusieurs reprises ne sert donc à rien.

Journal



Votre journal est l'outil indispensable pour garder une trace des informations que l'on vous donne. Pour le consulter, appuyez sur la touche J. Le journal s'ouvre automatiquement à la dernière entrée en date, mais vous pouvez passer d'une page à l'autre en cliquant sur Précédent et Suivant ou en vous servant de la molette de votre souris. Vous y trouverez tous les renseignements nécessaires aux quêtes que l'on vous a confiées ou que vous avez menées à bien, mais aussi sur d'autres événements importants. Certains mots y sont surlignés en bleu. Il s'agit de sujets apparaissant dans votre liste de sujets, laquelle réunit tout ce que vous avez entendu sur diverses questions. Vous pouvez cliquer sur un mot surligné en bleu ou sur "Sujets" pour faire apparaître votre liste de sujets. Sélectionnez la lettre qui vous intéresse pour consulter les entrées correspondantes. Choisissez ensuite un sujet dans la liste proposée ou cliquez sur Annuler pour revenir à l'index et choisir une nouvelle lettre. Cliquez sur Journal pour revenir au journal.

Contenants

Parmi les contenants figurent les coffres, sacs, caisses, tonneaux, cadavres et bien d'autres encore. Lorsque vous souhaitez accéder à l'inventaire d'un contenant, placez celui-ci au centre de l'écran afin d'afficher son nom, puis appuyez sur la barre d'espace. Transférez alors tous les objets qui vous intéressent dans votre inventaire. Cliquez sur Tout prendre pour vous emparer de tous les objets. Appuyez une nouvelle fois sur la barre d'espace ou cliquez sur Fermer pour refermer le contenant. Vous pouvez également déposer des objets dans le contenant en les faisant passer de votre inventaire à la fenêtre du contenant. Enfin, vous pouvez de la même manière prendre des objets de votre inventaire et les déposer près de vous. Certains cadavres proposent l'option Se débarrasser du cadavre. Si vous cliquez dessus, vous récupérez tous les objets du corps et celui-ci disparaît définitivement du monde de Morrowind. Les gens n'aimant guère être volés, vous rencontrerez fréquemment des contenants fermés à clé, voire piégés. Pour les ouvrir, il vous faudra un crochet et/ou une sonde. Si jamais vous êtes pris la main dans le sac, il est possible que l'on vous dénonce aux gardes. Dans ce cas, voir les rubriques Vol, page 41 et Crime et châtiment, ci-dessous.

Repos et attente

Appuyez sur la touche T pour vous reposer. Même si cela est déconseillé, vous pouvez vous reposer en pleine campagne à condition d'être suffisamment éloigné de la ville et qu'il n'y ait pas d'ennemis à proximité. En ville, il vous faudra entrer dans un bâtiment ou louer une chambre dans une auberge. Si vous faites partie d'une faction, vous bénéficiez en toute quiétude d'un lit dans tous ses bâtiments. Dormir dans le lit d'un autre constitue souvent un crime. Si vous guettez une heure bien précise (ou un changement de climat, par exemple), il peut être utile d'attendre. Pendant l'attente, seuls vos points de Fatigue augmentent tandis qu'au repos, vous regagnez des points de Fatigue, de Santé et de Magie. Se reposer est également le seul moyen de gagner un niveau.

Voyages rapides

Morrowind est si vaste que de nombreuses options de déplacement rapide vous sont proposées ça et là dans le monde. Les voyages à pied peuvent être source de fascinantes découvertes, mais ils peuvent également s'avérer très dangereux. Vous pouvez vous déplacer plus rapidement en bateau, à dos d'échassier des marais ou par téléportation depuis la guilde des Mages. La carte de Vvardenfell indique où vous pouvez prendre le bateau ou l'échassier des marais. Achetez chaque mode de voyage rapide en discutant avec la personne qui l'offre et en cliquant sur Voyager. Faites appel à ce type de service chaque fois que vos finances le permettent : vous y gagnerez du temps et éviterez les mauvaises rencontres.

Crime et châtiment

En règle générale, les actions suivantes sont considérées comme des crimes et s'accompagnent de sanctions si vous êtes pris : prendre quelque chose qui ne vous appartient pas, vous battre en ville (se défendre n'est pas condamnable), tuer quelqu'un ou dormir dans un lit qui n'est pas le vôtre. Lorsqu'un de vos crimes est signalé, la prime offerte pour votre capture augmente. Si vous allez en ville alors que votre tête est mise à prix, les gardes vous arrêteront probablement. Si vous fuyez, ils vous poursuivront. Même si vous parvenez à leur échapper, vous verrez que le système judiciaire local est extrêmement efficace : tous les gardes que vous rencontrerez tenteront de vous arrêter. Une fois attrapé, trois options s'offrent à vous :

1. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez payer la prime sur votre tête et éviter la prison. Si vous avez volé des objets, ils vous sont confisqués, y compris ceux que vous aviez pris sans vous faire remarquer. Les gardes sont habitués à repérer les objets volés.
2. Vous pouvez résister aux gardes, mais c'est contreproductif, et ce pour deux raisons : a) ils savent se défendre, et b) ce nouveau crime viendra s'ajouter à votre liste déjà longue au risque de faire augmenter la prime pour votre capture.
3. Vous pouvez accepter d'aller en prison plutôt que de payer l'amende. Dans ce cas, certains de vos talents souffrent de la détention. Le nombre de talents touchés et leur degré de détérioration dépend du temps passé derrière les barreaux. Tous les objets que vous avez volés vous seront également confisqués.

Chargement et sauvegarde

Une fois que vous avez créé votre personnage et quitté le Bureau des Taxes et du Recensement de Seyda Nihyn, vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment. Pour créer une sauvegarde, appuyez sur la touche Echap et choisissez Sauvegarder dans le menu principal. Vous pouvez alors sauvegarder votre partie sous le nouveau nom de votre choix en choisissant "Nouvelle sauvegarde", ou écraser une sauvegarde précédente en la sélectionnant et en cliquant sur Sauvegarder. Vous pouvez également charger une partie depuis le menu principal en cliquant sur Charger. La liste de toutes les parties sauvegardées vous est alors proposée, par ordre chronologique, des plus récentes aux plus anciennes.

Menu Options

Vous pouvez accéder au menu Options depuis le menu principal lorsque vous lancez Morrowind, mais aussi à tout moment de la partie en appuyant sur la touche Echap. Le menu Options vous permet de modifier les paramètres audio et vidéo, les commandes et vos préférences.

Audio

Ce menu vous permet de modifier le volume des voix, des effets sonores, des bruits de pas et de la musique. Régler la musique au plus bas permettra un meilleur fonctionnement du jeu.

Choisir l'option Son 3D vous donne une meilleure répartition spatiale des sons, supportée par seulement certaines cartes son. Si votre carte son n'est pas pleinement compatible avec DirectX 8.1, vous rencontrerez peut-être des problèmes de son. Dans ce cas, diminuez le rendement de votre carte dans le Panneau configuration de Windows.

Contrôles

Vous pouvez réassigner la commande correspondant à chaque action en cliquant sur l'action concernée puis en pressant la nouvelle touche ou le nouveau bouton.

Contrôles par défaut - Pour restaurer les commandes d'origine, cliquez sur "Contrôles par défaut". Il vous sera demandé de confirmer votre choix.

Inverser l'axe Y - Permet de modifier la direction dans laquelle votre personnage regarde lorsque vous déplacez la souris vers le haut ou le bas. Par défaut, il regarde vers le haut quand vous déplacez la souris vers le bas.

Joystick activé - Permet de réassigner les commandes à votre joystick. Assurez-vous de l'avoir préalablement calibré sous Windows.

Déplacement de côté - Permet de choisir entre effectuer un pas de côté ou se tourner. Uniquement disponible pour les joysticks.

Sensibilité verticale - Détermine la vitesse de défilement vertical de votre champ de vision lorsque vous déplacez la souris vers le haut ou le bas. Plus la sensibilité est élevée, plus l'image évolue rapidement.

Sensibilité horizontale - Détermine la vitesse de défilement horizontal de votre champ de vision lorsque vous déplacez la souris vers la gauche ou la droite. Plus la sensibilité est élevée, plus l'image évolue rapidement.

Préférences

Difficulté - 200 grades vous permettent d'augmenter ou de réduire la quantité de dégâts infligés et subis, suivant la position donnée au curseur.

Délai d'attente AIDE - Temps d'apparition souhaité pour le menu d'aide concernant un objet centré à l'écran ou sur lequel vous amenez le curseur de votre souris.

Transparence menus - Permet de modifier la transparence de fond de page pour tous les menus.

Distance IA - Détermine le temps accordé par le processeur aux personnages à l'écran. Vous pouvez améliorer la performance du jeu en réduisant cette distance.

Sauvegarde automatique au repos - Si vous activez cette option, le jeu sauvegarde automatiquement votre partie dans l'emplacement Sauvegarde automatique de votre liste de parties sauvegardées, chaque fois que vous attendez ou que vous vous reposez.

Tjrs utiliser la meilleure attaque - Si vous activez cette option, vous utilisez toujours le meilleur type d'attaque possible en fonction de l'arme que vous tenez en main, et ce quelle que soit la direction de déplacement. Si l'option est désactivée, vous portez un coup d'estoc quand vous bougez la souris d'avant en arrière, un coup de taille en bas et un coup asséné en diagonale ou si vous restez immobile.

Sous-titres - Vous pouvez choisir d'afficher ou non les sous-titres de tous les dialogues.

Viseur - Fait apparaître une petite cible au centre de l'écran pendant le jeu.

Vidéo

Résolution - Indique les résolutions permises par votre carte graphique et votre écran. Vous pouvez améliorer la performance du jeu en choisissant une résolution faible.

Profondeur de champ de vision - Ce curseur détermine la distance à laquelle vous pouvez voir. Vous pouvez améliorer la performance du jeu en diminuant cette distance.

Correction gamma - Permet de paramétrer la clarté de l'image.

Ombres en temps réel - Détermine la quantité d'ombres apparaissant à l'écran. Vous pouvez améliorer la performance du jeu en désactivant cette option.

Crédits

Chef de projet
Todd Howard

Responsable conception
Ken Rolston

Responsable programmation
Craig Walton

Responsable programmation pour Xbox
Guy Carver

Responsable artistique
Matthew Carofano

Responsable artistique des personnages
Christiane Meister

Programmeurs
Guy Carver
Ahn Hopgood
Scott Franke
Chris Innanen
Mat Krohn
Mike Lipari
Steve Meister
Matt Picioccio
Kerry Sergent
Craig Walton

Programmeurs additionnels
Hal Bouma
Victor Breuggemann
Dave DiAngelo
O'dell Hicks
Scott Hofmann
Andrew Nunn
Casey O'Toole
Erik Parker

Illustrateurs monde et bâtiments
Hope Adams
Noah Berry
Mark Bullock
Matthew Carofano
Christine Miller
Gary Noonan

Illustrateurs monde et bâtiments - équipe additionnelle
Shirin Alkaissi
Brian Chapin
Royal Connell
Bryan Card
Gavin Carter
Kevin Shriner
Frank Ward

Illustrateurs personnages et créatures
Tohan Kim
Christiane Meister
Juan Sanchez

Illustrateurs personnages et créatures - équipe additionnelle
Wan Chiu
Sean Ekanayake
Sean Foyle
Josh Jones
Mark Jones
Andrew Rai
Michael Smith
Ka-Kei Wong

Concept artistique
Michael Kirkbride

Scénario et conception des quêtes
Douglas Goodall
Mark Nelson
Ken Rolston

Scénario et conception des quêtes - équipe additionnelle
Bill Burcham
Todd Howard
Michael Kirkbride
Ted Peterson
Todd Vaughn

Effets sonores
Jason Ruddy

Musique originale composée et produite par
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Responsable assurance qualité
Mike Fridley

Assurance qualité
Absolute Quality Inc.

Producteurs associés
Ashley Cheng
Todd Vaughn

Voix
Jeff Baker
Jonathan Bryce
Lynda Carter
Linda Canyon
David DeBoy
Shari Elliker
Catherine Flye
Cami St. Germain
Gayle Jessup
Wes Johnson
Melissa Leebaert
Michael Mack
Elisabeth Noone
Dude Walker

Studio d'enregistrement
Absolute Pitch Studios,
Washington DC

Rédaction du manuel
Pete Hines
Ashley Cheng

Mise en page manuel et packaging
Michael Wagner

Directeur des ventes nationales
Lori Rehr

Directeur des relations publiques et du marketing
Pete Hines

Président
Vlatko Andonov

Concepteurs originaux
Todd Howard et Ken Rolston

Conception du jeu
The Morrowind Team

Un grand merci à Nos familles et amis

Informations relatives à la garantie

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

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

Assistance technique et clientèle

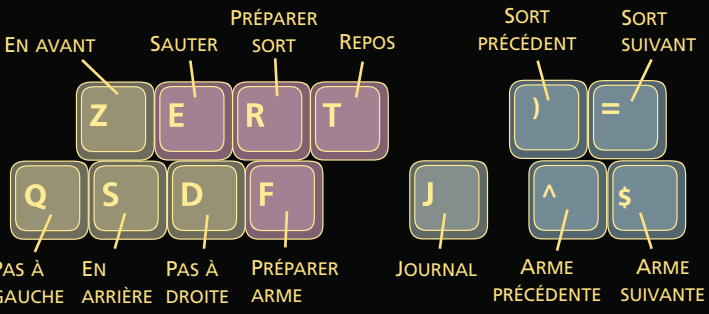
Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez consulter les FAQ disponibles sur **http://support.bethsoft.com**. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question, envoyez un mail à SupportFR@bethsoft.com ; ou appelez le 01.57.32.33.78 – horaires d'ouverture : de 9h à 18h du lundi au vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end. Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à ZeniMax Europe Limited, Skypark - 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Royaume-Uni, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

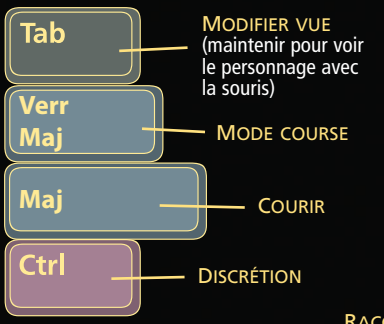
© 2003 Bethesda Softworks LLC, une filiale de ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bloodmoon, TES Construction Set, Arena, Daggerfall, Bethesda Softworks, ZeniMax et leurs logos respectifs sont des marques commerciales ou déposées de ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés.

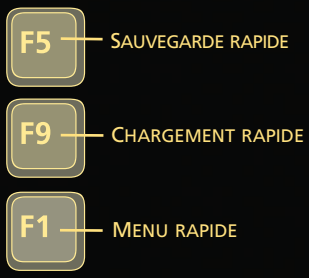
Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

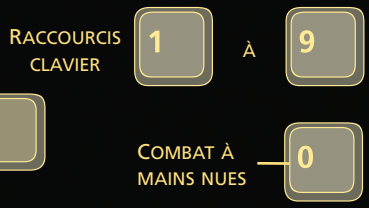
Des parties de ce logiciel sont sous licence © 1999 Numerical Design, Ltd. Tous droits réservés.

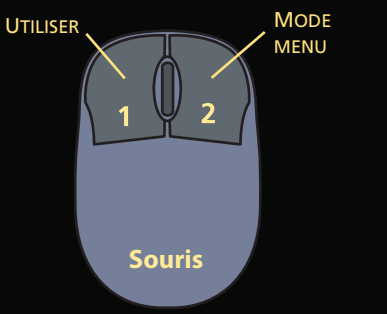
Commandes











Utilisation des raccourcis clavier

F1: utilisez les raccourcis clavier pour attribuer un objet ou un sort à une touche numérique.

ndl

BINK VIDEO

Bethesda