Guide : Création d'un personnage

La création de personnage dans Daggerfall est une des plus poussées que je connaisse. Pour ne pas vous perdre dans sa complexité, je vous propose ce guide qui vous aidera à mieux comprendre les différentes étapes de la chose. J'essayerai d'être le plus exhaustif possible tout en restant clair.

I. Choix de la race

Vous avez lancé Daggerfall et cliqué sur « Start new game » ? C'est partit ! La première étape est de choisir votre race d'origine. Vous avez le choix entre toutes les régions de Tamriel, excepté Cyrodiil, vous ne pourrez donc pas faire d'impérial. Pourquoi ? Mystère. Voici une petite description de chaque race :

- High Rock : les Brétons

High Rock est la contrée où se déroule les événements de Daggerfall. Ses habitants sont des mages nés et possèdent une grande résistance aux attaques magiques.
C'est un choix idéal pour qui veut faire un mage pur, mais attention, le combat n'est pas leur spécialité ! Un breton est également un excellent marchand.
Visuellement, ils sont de type humain, rien de bien spécifique.

- Skyrim : les Nordiques

Les nordiques sont les brutes typiques, ils sont au reflet de leur territoire de neige et de glace : durs et impitoyables. Cela en fait de très bons combattants, spécialement aux armes lourdes.
La vie dans les montagnes froides de Skyrim leur a appris à très bien résister aux froids, vous bénéficierez donc d'un bonus de résistance face aux attaques magiques de type froid. Les nordiques sont pâles et ont les cheveux blonds en général.

- Morrowind : les Elfes Noirs

Terre sombre et mystérieuse ou se déroule troisième volet de la série, Morrowind abrite les elfes noirs, une race particulière d'elfes à la peau sombre comme leur nom l'indique.
Ils sont de très bon bretteurs, manie bien l'arc ainsi que la magie. Cela en fait donc des combattants très polyvalents, ils constituent donc un excellent choix pour ceux qui ne savent pas encore trop sur quelle classe partir. Mais ils ne sont cependant pas les meilleurs question furtivité et marchandage, ce n'est donc pas spécialement une bonne classe pour les voleurs.

- Summurset Isle : les Hauts Elfes

Dans cette lointaine île du sud vivent les hauts-elfes, un peuple fier et arrogant à la peau dorée et aux pommettes hautes. Aussi connu sous le nom d'Altmers, ils sont très doués dans les

disciplines magiques, particulièrement les plus abstraites (mysticisme). Ils sont cependant particulièrement vulnérables au feu et au froid, mais sont immunisés contre le poison et les sorts ! Cela en fait de redoutables adversaires…

- Hammerfell : les Rougegardes

Les rougegardes sont des hommes à la peau sombre et aux cheveux noirs, très connu pour leur maitrise sans égale de l'escrime. Ils sont les meilleurs combattants de Tamriel, alors si vous voulez faire un guerrier maniant l'épée longue ou courte, n'hésitez pas, cette race est faite pour vous !

- Valenwood : les Elfes des Bois

Les contrées boisées de Valenwood sont peuplées par les elfes des bois, ceux qui se rapprochent le plus de la définition populaire des elfes : doués à l'arc, beaux (ils sont un peu bronzés et ont les cheveux bruns) et agiles ainsi que rapide.
Un elfe des bois constitue également un excellent voleur. Petit bémol, ils sont vulnérables aux maladies (et oui, l'air pur des forêts, tout ça).

- Elsweyr : les Khajiits

Les Khajiits vivent dans une jungle luxuriante et sont très proches de la nature. C'est un peuple très varié qui peut prendre des apparences félines comme dans les volets suivants, ou humaine comme c'est le cas dans Daggerfall (voir plus loins pour plus de détails).
Ils sont d'excellents voleurs (et grimpeurs aussi, ce qui aide au métier) et leur intelligence élevée permet d'en faire de bons mages. Une très bonne classe pour les voleurs voulant se servir un peu de magie de temps en temps !

- Black Marsh : les Argoniens

Cette contrée assez méconnue est habitées par les Argoniens, une race reptilienne ayant de très grandes dispositions à la nage (ils se fatiguent peu). Ce sont les meilleurs voleurs de Tamriel, et ils sont également doués en magie et au combat. Une race très polyvalente pour les joueurs voulant créer un assassin ou un bandit !

Vous l'aurez compris, le choix ne va pas être facile à faire, beaucoup de classes sont intéressantes. Mais on peut en mettre 4 en avant : les Brétons pour la magie, les Rougegardes pour le combat, les Argoniens pour le vol et les Elfes Noirs pour la pluridisciplinarité. Les autres classes ne sont cependant pas à jeter, le choix se fera donc sans doute selon vos préférences esthétiques. Je vous ai donc contacté un tableau permettant d'avoir un aperçu des visages de chaque race (j'ai choisis pour chacune un visage que je trouvais sympa, mais sachez qu'il en existe beaucoup pour chaque race et sexe).

M	F	M	F	M	F	M	F
Rougegarde		Bréton		Nordique		Elfe Noir	

M	F	M	F	M	F	M	F
Haut Elfe		Elfe des bois		Khajiit		Argonien	

Pourquoi les khajjits ont-ils un visage humain ?

Là, un petit cours d'histoire s'impose. Quand un Khajiit nait, son apparence est conditionnée par la position des lunes Masser et Secunda au moment de sa conception. Il existe ainsi de multiples races de Khajiits, les plus connues sont celles présentes dans Oblivion, les Cathay, et dans Morrowind, les Suthay. Les khajiits de Daggerfall sont cependant des Ohmes, au physique donc franchement humain, ou plutôt elfique.

Si malgré cette petite explication vous n'êtes toujours pas satisfait de votre Khajiit, il existe un mod qui règle le problème, ainsi que le fait que les argoniens puissent porter des bottes, ce qui est impossible normalement à cause de leur physiologie. Où le trouver ? Là, je vais être un peu nul, mais je ne me souviens plus. Je l'avais croisé sur le net une fois, et je n'arrive pas à le retrouver. Alors si quelqu'un connait au moins son nom…

Mais… où sont les orques ?

Bonne question. Petit cours d'histoire encore. Je vais commencer par le début, mais alors là vraiment par le début. Comme vous le savez peut être déjà, la planète où se trouve Tamriel est la planète Nirn créée par les dieux il y a très longtemps. Mais ce que peu savent, c'est que Tamriel est loin d'être le seul contient de Nirn ! C'est certes le plus grand, mais il y a aussi Akavir à l'est, Aldmeris au sud, Pyandonea au sud-est des Summerset Isles (l'archipel de l'automne), Yokuda loin à l'ouest, patrie des Rougegardes et enfin Atmora au nord, d'où viennent les humains. Mais alors, d'où viennent les orcs ? Je ne peux que spéculer à ce niveau, mais il y a deux théories plausibles : soit ils viennent eux aussi d'Atmora, comme beaucoup de races, soit ils ont été créés par les Mer (les Elfes) tout comme les Khajiits.

A cause de leur apparence rustre, ils ont été souvent persécutés par les humains et ont finalement trouvé refuge dans les Montagnes de Wrothgarian (Wrothgarian Moutains), une immense région au nord-est de High Rock, dans les Monts de la Queue du Dragon (Dragontail Mountains) et enfin et surtout dans Orsinium. Bonne nouvelle, ces trois régions sont accessibles dans Daggerfall, et vous trouverez même dans la dernière des villes orques ! Certes vous ne pouvez pas jouer un orque, mais vous verrez à la fin du jeu que vous pourrez choisir de rejoindre leur camp (ils ont un même un roi). Voici les régions où les orques sont les plus répandus :

Je m'arrêterai là dans la dissertation sur les races des Elder Scrolls, il y a pourtant encore beaucoup à dire ! J'essayerai de faire des articles complets sur chacune, détaillant leur histoire, et aussi de vous narrer l'histoire de la création de Nirn, avec tous les mythes qu'il y a autour. En attendant, je vous renvoie vers les liens suivants sur la Grande Bibliothèque de Tamriel, où vous apprendrez énormément de choses sur les mythes de Tamriel :

- Article sur les orques
- Article sur Nirn

II. Choix de la classe

Maintenant que vous avez choisis la race et le sexe de votre personnage, vous devez déterminer votre classe. Là, deux chois s'offrent à vous : sélectionner directement votre classe, ou répondre à quelques questions permettant au jeu de vous proposer la classe la plus adaptée à votre caractère. C'est amusant à faire, mais le système montre vite ses limites et se contente juste de déterminer si vous serez plus un mage, un voleur ou un guerrier. Ça, vous devriez déjà le savoir. Et puis les questions sont en anglais.

1. Détail des classes

Le jeu vous propose une liste de classe, 18 au total. Je vais d'abord vous les détailler, puis je vous parlerai de la création de classe. Plutôt que de vous faire un speech pour chaque classe, je vais vous retranscrire les principales caractéristiques pour que vous compreniez vite de quoi il retourne de chaque classe. Les explications sur les compétences viendront dans le chapitre suivant.

a) Classes liées à la magie

- **Mage**
  Particularités : sont rajoutés au total de points de sorts le double de votre intelligence (pas réelle, rassurez vous), pas d'épée longue ou de hache, ni d'arc, seule l'armure de cuir est autorisée et peu de boucliers peuvent être utilisés.
  Gain de points de vie par niveau : 6
  Sorts de départ : Fermeture, Choc, Guérison, Marche sur l'eau et Chute douce
  Compétences primaires : Mysticisme, Altération, Thaumaturgie
  Compétences majeures : Illusion, Destruction, Restauration (guérison)
  Compétences mineures : Médecine, Epée courte, Armes loures, Langue des dragons, Langue

des daedras, Esquive

- **Spellsword (Magelame)**
  Particularités : sont rajoutés au total de points de sorts 1.5x la valeur de votre intelligence, seules les armures de cuir et chaîne sont autorisées et les boucliers longs sont interdits.
  Gain de points de vie par niveau : 12
  Sorts de départ : Choc, Chute douce, Caméléon
  Compétences primaires : Hache, Epée longue, Armes lourdes
  Compétences majeures : Destruction, Illusion, Altération
  Compétences mineures : Restauration (guérison), Thaumaturgie, Mysticisme, Epée courte, Combat à mains nues, Archerie

- **Battlemage (Mage de bataille)**
  Particularités : sont rajoutés au total de points de sorts 1.75x la valeur de votre intelligence, seules les armures de cuir sont autorisées et pas de boucliers longs ou ceux en forme de losange.
  Gain de points de vie par niveau : 10
  Sorts de départ : Choc, Chute douce, Flottabilité
  Compétences primaires : Destruction, Epée longue, Hache
  Compétences majeures : Thaumaturgie, Altération, Combat à mains nues
  Compétences mineures : Illusion, Mysticisme, Restauration (guérison), Archerie, Epée courte, Armes lourdes

- **Sorceror (Sorcier)**
  Particularités : sont rajoutés au total de points de sorts le triple de votre intelligence, mais vous ne pouvez pas régénérer naturellement votre mana (points de sorts). Cependant vous bénéficierez de l'effet d'absorption de sorts (résistance à la magie en gros). Seules les armures de cuir et de chaîne sont autorisées et vous ne pourrez pas utiliser de boucliers.
  Gain de points de vie par niveau : 6
  Sorts de départ : Fermeture, Choc, Guérison, Flottabilité, Chute douce
  Compétences primaires : Mysticisme, Altération, Thaumaturgie
  Compétences majeures : Destruction, Restauration (guérison), Illusion
  Compétences mineures : Médecine, Epée courte, Armes lourdes, Langue des dragons, Langue des daedras, Esquive

- **Healer (Guérisseur)**
  Particularités : sont rajoutés au total de points de sorts 1.75x la valeur de votre intelligence, le Healer bénéficie d'un regain de points de vie rapide, mais il ne peut porte que des armures de cuir ou de chaîne, pas de hache ou d'épée longue ni de boucliers longs ou en losange.
  Gain de points de vie par niveau : 8
  Sorts de départ : Guérison, Chute douce, Fermeture, Flottabilité
  Compétences primaires : Restauration (guérison), Médecine, Esquive
  Compétences majeures : Thaumaturgie, Mysticisme, Altération
  Compétences mineures : Illusion, Langage des rues, Etiquette, Epée courte, Combat à mains nues, Armes lourdes

- **Nightblade (Mage voleur)**
  Particularités : sont rajoutés au total de points de sorts 1.5x la valeur de votre intelligence, seules les armures en cuir sont autorisées, peu de boucliers peuvent être utilisés.

Gain de points de vie par niveau : 8
Sorts de départ : Flottabilité, Caméléon
Compétences primaires : Illusion, Furtivité, Esquive
Compétences majeures : Thaumaturgie, Epée courte, Crochetage
Compétences mineures : Altération, Coup critique, Marchandage, Destruction, Restauration (guérison), Assassinat furtif

- **Bard (Barde)**
  Particularités : sont rajoutés au total de point la valeur de votre intelligence, seules les armures de cuir ou de chaîne sont autorisées, pas de grands boucliers.
  Gain de points de vie par niveau : 8
  Sort de départ : Chute douce
  Compétences primaires : Langage des rues, Etiquette, Pickpocket
  Compétences majeures : Furtivité, Epée courte, Combat à mains nues
  Compétences mineures : Crochetage, Altération, Illusion, Destruction, Archerie, Restauration (guérison)

b) Classes liées au vol et à l'assassinat

- **Burglar (Cambrioleur)**
  Particularités : seule l'armure de plates est autorisée, pas de boucliers.
  Gain de points de vie par niveau : 8
  Compétences primaires : Crochetage, Furtivité, Escalade
  Compétences majeures : Marchandage, Esquive, Epée courte
  Compétences mineures : Saut, Course, Coup critique, Pickpocket, Langage des rues, Assassinat furtif

- **Rogue (Gredin)**
  Particularités : seules les armures de cuir ou de chaîne sont autorisées, pas de boucliers longs.
  Gain de points de vie par niveau : 12
  Compétences primaires : Epée longue, Furtivité, Esquive
  Compétences majeures : Pickpocket, Assassinat furtif, Langage des rues
  Compétences mineures : Coup critique, Armes lourdes, Crochetage, Combat à mains nues, Course, Nage

- **Acrobat (Acrobate)**
  Particularités : l'acrobate est athlétique et bénéficie de la compétence « pic d'adrénaline », ne peut porter qu'une armure en cuir, et ne peut pas utiliser de bouclier ou de hache.
  Gain de points de vie par niveau : 8
  Compétences primaires : Saut, Esquive, Course
  Compétences majeures : Escalade, Combat à mains nues, Furtivité
  Compétences mineures : Pickpocket, Coup critique, Assassinat furtif, Epée courte, Archerie, Nage

- **Thief (Voleur)**
  Particularités : pas d'armes lourdes, seule l'armure de cuir est autorisée, peu de boucliers utilisables.
  Gain de points de vie par niveau : 10
  Compétences primaires : Pickpocket, Furtivité, Epée courte

Compétences majeures : Assassinat furtif, Escalade, Crochetage
Compétences mineures : Coup critique, Saut, Course, Esquive, Langage des rues, Marchandage

- **Assassin**
  Particularités : seule l'armure en cuir est autorisée, pas de boucliers, bonus d'attaque contre les humanoïdes.
  Gain de points de vie par niveau : 8
  Compétences primaires : Coup critique, Assassinat furtif, Furtivité
  Compétences majeures : Epée courte, Epée longue, Armes lourdes
  Compétences mineures : Hache, Archerie, Crochetage, Pickpocket, Escalade, Esquive

c) Classes liées au combat

- **Monk (Moine)**
  Particularités : résiste aux coups et à la magie, ne peut pas porter d'armure ou de bouclier
  Gain de points de vie par niveau : N/A
  Compétences primaires : Combat à mains nues, Coup critique, Esquive
  Compétences majeures : Escalade, Médecine, Armes lourdes
  Compétences mineures : Hache, Epée longue, Archerie, Epée courte, Saut, Escalade

- **Archer**
  Particularités : expert dans les armes à distance, seules les armures de cuir ou de chêne sont autorisées, pas de bouclier.
  Gain de points de vie par niveau : 13
  Compétences primaire : Archerie, Combat à mains nues, Esquive
  Compétences majeures : Hache, Armes lourdes, Coup critique
  Compétences mineures : Epée longue, Epée courte, Escalade, Saut, Course, Nage

- **Ranger (Garde forestier)**
  Particularité : pas de bouclier long.
  Gain de points de vie par niveau : 18
  Compétences primaires : Epée longue, Hache, Escalade
  Compétences majeures : Nage, Archerie, Coup critique
  Compétences mineures : Armes lourdes, Combat à mais nues, Epée courte, Course, Esquive, Ami des Spprigans

- **Barbarian (Barbare)**
  Particularités : immunisé contre le poison, seules les armures de cuir ou de chêne sont autorisées, ne peut pas utiliser du matériel orque ou daedrique.
  Gain de points de vie par niveau : 25
  Compétences primaires : Armes lourdes, Epée longue, Hache
  Compétences majeures : Saut, Course, Nage
  Compétences mineures : Médecine, Escalade, Esquive, Coup critique, Archerie, Ami des Géants

- **Warrior (Guerrier)**
  Particularité : aucune.
  Gain de points de vie par niveau : 12
  Compétences primaires : Hache, Epée longue, Armes lourdes

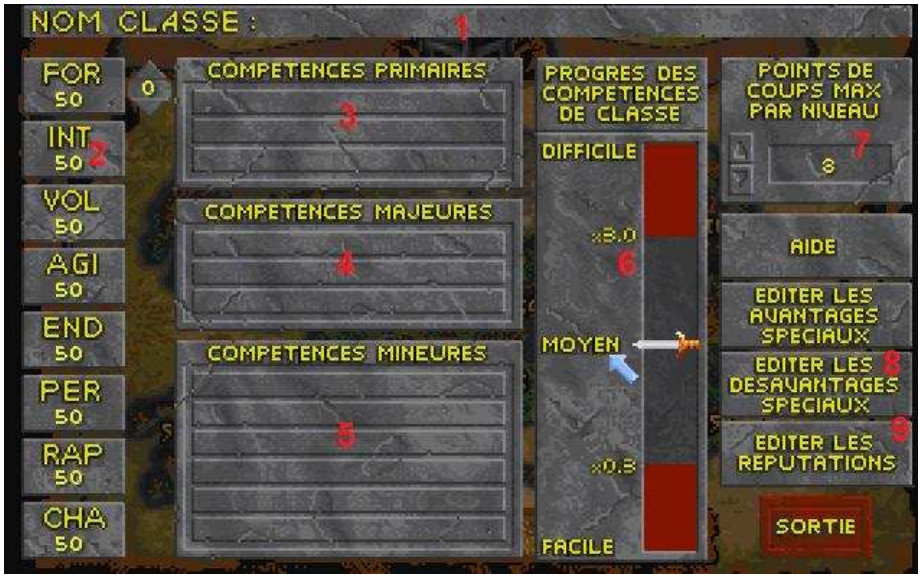
Compétences majeures : Combat à mains nues, Archerie, Epée courte
Compétences mineures : Escalade, Saut, Esquive, Course, Nage, Médecine

- **Knight (Chevalier)**
  Particularités : immunisé contre la paralysie, pas d'armure en cuir ou de bâton, ni de matériel daedrique.
  Gain de points de vie par niveau : 17
  Compétences primaires : Epée longue, Etiquette, Armes lourdes
  Compétences majeures : Hache, Archerie, Epée courte
  Compétences mineures : Médecine, Esquive, Combat à mains nues, Saut, Nage, Escalade

Vous voyez donc qu'il y en a pour tous les goûts, il y a en plus beaucoup de classes intermédiaires qui touchent un peu à tout. Mais si vous ne trouvez pas votre bonheur là dedans, vous pouvez aussi créer votre propre classe en sélectionnant le dernier élément du menu, « Custom ».

2. *Classe personnalisée*

Si vous choisissez « Custom », vous arrivez sur l'écran suivant :



a) Le nom de la classe (1)

Rien de bien compliqué, c'est juste le nom que vous souhaitez donner à votre classe, alors laissez courir votre imagination. Je rappelle que votre clavier est en QWERTY, je vous laisse vous référer à cette image pour voir l'équivalent des touches.

b) Les caractéristiques (2)

Ces différents paramètres influent sur les capacités de votre personnage. Vous pouvez augmenter une caractéristique en cliquant sur le haut du losange et en diminuer une en cliquant sur le bas. Le chiffre à l'intérieur du losange indique le nombre de points restants, pour le moment vous ne pouvez donc que diminuer une caractéristique pour en augmenter une autre, ce qui permet tout de même déjà de définir l'orientation de la classe. Vous verrez plus loin que vous pourrez rajouter des points supplémentaires. A chaque niveau gagné, vous aurez huit points (par défaut) à répartir dans ces caractéristiques (je reviendrai plus loin sur le gain de niveau).
Voici la signification de chaque caractéristique (notez que l'augmentation d'une caractéristique augmente les compétences associées à celle-ci) :

- FOR = Force (détermine votre capacité de portage ainsi que la puissance de vos coups)
- INT = Intelligence (détermine vos points de mana)
- VOL = Volonté (détermine votre résistance à la magie)
- AGI = Agilité (détermine votre précision au combat)
- END = Endurance (a un impact sur votre santé, vos points de fatigue, votre capacité de guérison ainsi que votre résistance aux maladies et aux poisons)
- PER = Personnalité (détermine la relation que vous avez avec les gens)
- RAP = Rapidité (détermine votre vitesse de déplacement ainsi que votre rapidité au combat et le temps de rechargement des arcs)
- CHA = Chance (a un impact positif sur toutes les actions que vous entreprenez)

c) <u>Les compétences (3, 4, 5)</u>

Les compétences primaires (3) sont les plus importantes. Elles commencent entre 20 et 30 et détermine toutes le « levelling » (ou gain de niveau) de votre personnage. Prenez en priorité des talents que vous êtes dons sûr d'utiliser couramment. Les compétences majeures (4) sont également importantes dans le gain de niveau et commencent autour de 20. Les compétences mineures ne jouent pas sur le gain de niveau mais commencent au dessus de 10, alors que toutes les autres compétences démarrent entre 1 et 5 et sont très difficiles à augmenter.

Au sujet du gain de niveau

Le gain de niveau est déterminé selon l'équation suivante :

$$= \times \frac{- \quad + 28}{15}$$

avec A = points dans les trois compétences primaires + points dans deux des compétences majeures + points dans la plus élevée des compétences mineures

B = la valeur de départ de ces compétences

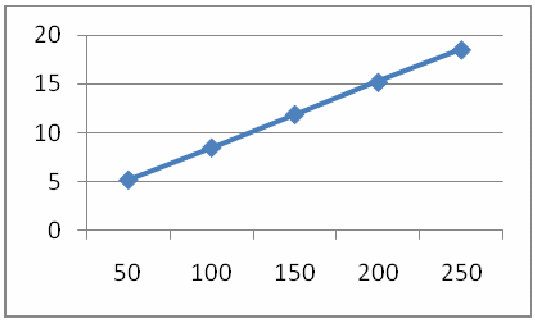
X = valeur à la signification inconnue (si quelqu'un sait à quoi elle correspond, merci de m'en faire part). Son calcul est décrit plus bas

Essayons une petite application pour mieux comprendre. Mettons que j'ai 45, 47 et 43 dans mes compétences primaires qui étaient parties respectivement à 27, 25, et 24. Mes compétences majeures quant à elles sont à 35, 28 et 32, et elles étaient parties à 19, 22 et 20. Ma compétence mineure la plus élevée est à 31, elle était partie à 12. Donc si on applique la formule :

$$= \times \frac{(45+47+43+35+28+32+31)-(27+25+24+19+22+20+12)+28}{15}$$

$$= \times \frac{261-149+28}{15} = \frac{140}{15} \times \quad \approx 9.3$$

Si on essaye d'appliquer cela au jeu, cette formule signifie que plus vous avancerez dans le jeu, plus il faudra de points de compétence pour augmenter de niveau, et donc plus ce sera difficile. Tout cela est affecté par la difficulté que vous avez choisis au jeu, ce que nous allons voir au point suivant. Pour ceux qui ont déjà mal au crâne face à cette explication, vous pouvez sauter le paragraphe suivant, d'autant plus que ce n'est pas nécessaire de savoir tout ça pour jouer au jeu (heureusement !), mais j'en parle pour nourrir votre curiosité, et pour que vous puissiez comprendre pourquoi vous ne comprenez pas le levelling dans Daggerfall.



Comme vous pouvez le voir dans ce graphique, sans X le gain de niveau est linéaire (x = points de compétences gagnés, y = niveaux)

Essayons de faire une application afin de calculer la variable X pour le niveau 1. Je détaille cela afin que la démarche soit consignée et puisse être réfutée si besoin est.

$$\frac{\quad}{\quad} = \frac{- \quad + 28}{15} \qquad \times 15 = (\; - \quad + 28) \qquad = \frac{\times 15}{- \quad + 28}$$

Bon je ne pense pas vous avoir perdu jusque là, il s'agit juste d'un bête produit en croix. Passons maintenant à l'application numérique :

$$_1 = \frac{15}{28} \approx 0.53$$

Il est de notoriété commune qu'il suffit de deux points supplémentaires par compétence, soit 12 points au total, pour passer au niveau 2 (source : UESP). Donc :

$$_2 = \frac{2 \times 15}{12+28} = \frac{30}{40} = 0.75$$

Bon donc cette variable X tend à grandir en fonction du niveau, ce qui semble tout à fait logique. Quel intérêt d'avoir prouver cela ? Et bien ça montre que X a pour but d'aider à la montée en niveau, on peut donc en déduire qu'au moins un des paramètres qui la compose est le degré de difficulté définit au début du jeu. Selon l'UESP, le nombre de points de compétence nécessaires augmentent de 15% à chaque niveau.

Bon laissons un peu les maths de côté et revenons à des choses plus terre à terre. Il y a quelques petites choses à savoir. Tout d'abord le gain de compétences se fait généralement après un déplacement sur la carte ou après avoir dormis ou attendus, bref après avoir glandé. Mais le gain ne peut pas se faire à moins de six heures de jeu d'intervalle. Autre point important, vous ne pourrez plus utiliser d'entraineurs (des PNJ vous faisant gagner des niveaux dans des compétences) après le niveau 50. Au-delà, vous devrez accroitre votre niveau par entrainement ou en utilisant des objets magiques qui boostent vos capacités.
Au sujet de l'entrainement de compétences, le système de Daggerfall est simple : il comptabilise le nombre de fois que vous utilisez une compétence donnée, sans tenir compte de la réussite de l'action (dans les faits, si vous ratez votre sort, l'utilisation de la compétence liée à ce sort sera tout de même incrémentée).

Détail des compétences

J'ai dit que ce guide serait exhaustif, alors après la partie maths, voilà la liste de toutes les compétences avec leur description (je ne décrirai cependant pas les compétences évidentes comme épée longue, archerie… vous vous doutez bien de quoi il en retourne) :

- *Alteration (Altération)*
  Ecole de magie centrée sur la modification structurelle des objets. Grâce à cette magie, vous pouvez ouvrir les serrures ou créer un bouclier défensif autour de vous.
- *Archery (Archerie)*
- *Axe (Hache)*
- *Backstabbing (Assassinat discret)*
  J'ai traduit cette compétence comme « assassinat » discret, mais si on traduit littéralement, il elle signifie « poignarder dans le dos », il s'agit donc en pratique de s'approcher discrètement derrière un PNJ et de le tuer d'un seul coup de lame. Une compétence très utile pour les assassins.
- *Blunt Weapon (Arme lourde)*
- *Centaurian (Ami des Centaures)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les centaures vous laissent tranquille.
- *Climbing (Escalade)*
  Grâce à cette compétence, vous pouvez escalader les murs des maisons et accéder aux terrasses supérieures ! Très pratique étant donné qu'il y a souvent des portes en haut des bâtiments…

- *Critical Strike (Coup critique)*
  Augmente vos chances de porter un coup infligeant bien plus de dégâts que la moyenne au cours d'un combat.
- *Daedric (Ami des daedras)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les daedras vous laissent tranquille.
- *Destruction*
  Cette école de magie est spécialisée dans l'art de la destruction, donc à vous les boules de feu, jets d'éclair ou traits de froid ! Idéal pour le mage de combat.
- *Dodging (Esquive)*
  Réduit les chances de se faire toucher par l'adversaire (autant au combat traditionnel qu'au duel de magie)
- *Dragonish (Ami des dragons)*
  Il existe un seul dragon dans le jeu, mais son importance est cruciale dans l'histoire. Si vous prenez soin de monter cette caractéristique, cela sera décisif plus tard !
- *Etiquette*
  Détermine si vous êtes bien élevé ou pas, ce qui permet d'avoir plus facilement des informations et de pouvoir fréquenter la cour des nobles.
- *Giantish (Ami des géants)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les géants vous laissent tranquille.
- *Hand-to-hand (Combat à mains nues)*
- *Harpy (Ami des harpies)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les harpies vous laissent tranquille.
- *Illusion*
  L'école de magie de l'illusion se centre sur… l'illusion. Dingue non ? Avec eux, vous apprendrez à vous rendre invisible et à éclairer des endroits sombres.
- *Impish (Ami des diablotins)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les diablotins vous laissent tranquille.
- *Jumping (Saut)*
  Détermine sur quelle hauteur et distance vous pouvez sauter.
- *Lockpicking (Crochetage)*
  Détermine votre chance de succès quand vous essayez de forcer une serrure (verrouillée).
- *Long Blade (Epée longue)*
- *Medical (Médecine)*
  Permet de guérir soit même ses blessures.
- *Mercantile (Marchandage)*
  Influence sur le prix de vente et d'achat des objets.
- *Mysticism (Mysticisme)*
  Ecole de magie assez mystique (ah ah), le Mysticisme est une discipline qui propose de nombreux sorts dont les plus connu sont la capture d'âme et le silence.
- *Nymph (Ami des Nymphes)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les nymphes vous laissent tranquille.
- *Orcish (Ami des Orques)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les orques vous laissent tranquille.

- *Pickpocket*
  Plus cette compétence est élevée, moins vous avez de risques de vous faire détecter quand vous essayer de faire les poches de quelqu'un.
- *Restoration (Restauration, ou Guérison)*
  Cette école de magie est centré sur la blessure des plaies, la guérison des maladies et du poison ainsi que le regain de caractéristiques.
- *Running (Course)*
  Détermine la vitesse de sprint.
- *Short Blade (Epée courte)*
- *Sprigan (Ami des Spriggans)*
  Plus cette compétence est élevée, plus vous avez de chance que les spriggans (créatures magique de la nature ayant une apparence végétale) vous laissent tranquille.
- *Stealth (Furtivité)*
- *Streetwise (Langage des rues)*
  Mot à mot, cette compétence signifierait « sagesse des rues ». C'est un peu comme l'étiquette, ça a un impact sur les discussions, mais plus sur la réussite de l'emploi du ton menacant.
- *Swimming (Nage)*
  Détermine votre vitesse de nage, la rapidité à laquelle votre jauge de fatigue se vide et la durée d'apnée.
- *Thaumaturgy (Thaumaturgie)*
  La thaumaturgie ou discipline des miracles (rien que ça) vous propose des sorts comme lévitation ou détection d'ennemis. Cette école de magie disparaitra dans les Elder Scrolls suivant et ses sorts seront intégrés dans les écoles d'altération et d'illusion.

Comme vous le voyez il y en a pour tous les goûts. Certaines compétences sont tout de même à déconseiller, dans la série des « ami des … » je ne retiendrai personnellement que « Ami des dragons » et « Ami des orques » qui sont les seuls à avoir un réel impact sur le déroulement du jeu. « Ami des daedras » est sympa aussi, mais permettez moi de rire de « Ami des diablotins »… Concernant les techniques de combat, je conseille d'en prendre deux histoire de pouvoir alterner vers une autre arme sans trop de problèmes. Une en primaire et une en majeure par exemple.

d) La difficulté (6, 7)

On revient à des choses plus simples. La difficulté se règle avec la dague. Plus vous la montez, plus vous gagnerez de points à répartir entre les caractéristiques quand vous gagnerez un niveau, et plus vous la baissez, moins vous en aurez. Il faut donc le juste équilibre pour que son personnage puisse évoluer sans trop traîner et aussi sans se faire buter à chaque rencontre avec un rat. Il est donc suicidaire de la mettre au maximum et peu pertinent de la mettre au minimum. Vous pouvez régler cette difficulté en modifiant les points par niveau dans la partie 7.

e) Les avantages et désavantages (8)

Les avantages sont des bonus qui vous facilitent le jeu, tandis que les désavantages sont (évidemment) des malus vous permettant d'imposer en un sens un background à votre personnage. Chaque ajout d'avantage augmente la difficulté, alors qu'un désavantage la réduit. Il est donc bon d'essayer d'équilibrer les deux et de faire des choix cohérents par rapport à l'orientation de votre classe.

Voici la traduction des différents avantages :

- Acute Hearing = Ouïe aigue (le personnage entend les créatures de plus loin)

- Adrenaline Rush = Poussée d'adrénaline (quand votre vie est basse, vous avez un bonus dans certaines caractéristiques pour terminer plus rapidement le combat)
- Atheleticism = Athlétique (votre personnage se fatigue moins quand il court, nage, saute ou escalade)
- Bonus to Hit = Bonus de dommages (vous pourrez choisir d'infliger des dommages supplémentaires aux animaux, daedras, humains ou morts-vivants)
- Expertise in = Expert dans une compétence (vous pouvez choisir d'infliger des dommages supplémentaires à la hache, l'arme lourde, l'épée longue, l'épée courte, avec les armes à distance ou au combat à main nue.
- Immunity = Immunité (vous pouvez être immunisé contre la maladie, le feu, le froid, la magie, la paralysie ou les dégâts conventionnels)
- Increased Magery = Augmenter la Mana (vous pouvez choisir d'augmenter votre total de mana en y ajoutant votre valeur d'intelligence, multipliée par le chiffre que vous voulez (plus celui-ci est élevé, plus la difficulté augmente)
- Rapid Healing = Guérison rapide (votre personnage guérit plus vite en général, ou dans la lumière ou l'obscurité, au choix donc)
- Regenerate Health = Régénérer la santé (idem que le précédent, mais moins rapide (15 points de vie par heure), avec la possibilité en plus de guérir en étant immergé dans l'eau)
- Resistance (le personnage peut être plus résistant à un élément : froid, feu, maladie, magie, paralysie, dégâts conventionnels)
- Spell Absorption = Absorption de sorts (le héros peut quelque fois absorber les sorts, en général, dans la lumière ou dans l'obscurité. La probabilité d'absorption est définie selon la formule suivante : $= \frac{+}{2}$. Donc si le personnage a 60 d'intelligence et 70 de volonté, il a 65% de chance d'absorber un sort)

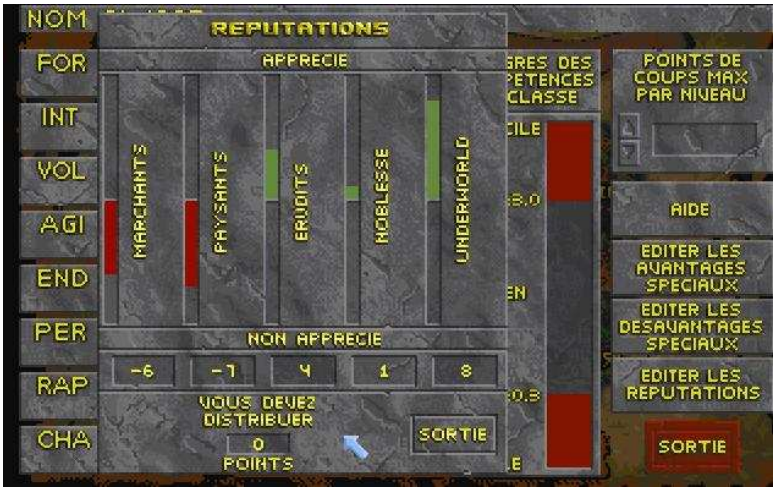
Et pour les désavantages :

- Critical weakness = Faiblesse critique (le héros est particulièrement vulnérable à l'élément choisis : maladie, feu, froid, magie, paralysie, poison ou dégâts conventionnels)
- Darkness Powered Magery = Magie dans l'obscurité (le héros ne peut pas lancer de sort le jour)
- Forbidden Armor Types = Interdire un type d'armure (le héros ne peut pas porter un type d'armure, au choix : en adamantium, daedrique, naine, en ébène, elfique, en fer, en mithril, orque ou en acier)
- Forbidden Shield Types = Interdire un type de bouclier (basique, en losange, rond ou en tour)
- Forbidden Weaponry = Interdire un type d'arme (arme lourde, épée courte, épée longue, hache, armes à distance, corps-à-corps)
- Inability to Regen Spell Points = Impossibilité de régénérer la mana (comme pour la classe Sorcier, le héros ne peut recouvrir sa mana qu'avec des potions)
- Light Powered Magery = Magie dans la lumière (le héros ne peut pas lancer de sort la nuit)
- Low Tolerance = Tolérance légère (moins fort que Faiblesse critique, le héros a un malus de résistance à l'élément choisis : maladie, feu, froid, magie, paralysie, poison ou dégâts conventionnels)
- Phobia = Phobie (diminue les dommages infligés ainsi que la précision des coups contre un type de créature : animaux, daedras, morts-vivants ou… humains)

N'hésitez pas à y aller sur les désavantages, mettez ceux que vous savez qui ne vous gêneront pas (interdire le combat au corps-à-corps par exemple, ou faible tolérance au poison).

f) Les réputations (9)

L'écran est assez simple à comprendre : vous pouvez choisir d'avoir déjà une réputation plus élevée ou plus basse en fonction d'une certaine catégorie de la population. Vous devez enlever autant de points dans une catégorie que vous en ajoutez dans une autre, il faut que la moyenne s'équilibre donc à 0. Au cas où vous vous demandiez à quoi réfère « Underworld », cela regroupe les voleurs, assassins de la confrérie noire et vampires si je ne me trompe pas.



Pour en savoir plus sur le système de réputation et comment la connaître in-game, je vous renvoie vers ce tutoriel.

Et voilà, c'est « tout » concernant la création de classe. Pour valider votre classe, cliquez sur « sortie ».

III. Les antécédents

Etape suivante, vous devez choisir les antécédents, l'histoire ou background comme on dit communément de votre personnage. Vous avez le choix entre laisser le jeu vous en choisir aléatoirement ou les choisir vous-même. Nous allons donc se pencher sur cette deuxième option.

Les choix que vous ferez auront un impact, particulièrement au niveau de votre réputation auprès de la faction concernée. Les bonus que vous choisirez et vous seront donnés dès le début du jeu. Je vous conseille de prendre la dague d'ébène, elle est vraiment bien.
Un récapitulatif des changements de réputation vous sera affiché à la fin, globalement vous aurez beaucoup de « unchanged » généralement. Rappelons la traduction du nom des factions :

- Commoners = roturiers
- Merchants = marchands
- Scholars = érudits
- Nobility = nobles
- Underworld = littéralement gens de l'ombre, bref les hors-la-loi et les personnes « rejetées » comme les vampires

Une fois cette phase passée, vous devrez choisir le nom de votre personnage. Vous pouvez très bien choisir un nom composé, alors laissez courir votre imagination ! Une fois votre nom rentré, vous devrez aussi choisir la face de votre personnage.

IV. Les points bonus et les derniers réglages

1. Les caractéristiques

Cet écran va faire plaisir aux amateurs de jeu de rôle papier. En effet, comme dans une phase de création de personnage dans un vrai RP, vos caractéristiques seront déterminées aléatoirement par un jet de dés. Cela dit, vous pouvez choisir de relancer les dés « *reroll* » et d'ajouter le nombre de points déterminé par la difficulté (voir partie II) aux caractéristiques de votre choix.

Pour ajouter des points, cliquez sur la caractéristique de votre choix (voir le point 2.b de la partie II pour les équivalents) puis cliquez sur la pointe haut du losange à côté. Pour enlever des points déjà mis, vous devez cliquez sur la partie basse (notre qu'il est impossible d'enlever des points « de base »).

Vous avez la possibilité aussi de sauvegarder un jet de dés (« *save roll* ») si un jet vous plaisez mais que vous voulez tout de même en retenter d'autres. Vous pourrez après le charger en cliquant sur « *load roll* ».
Notez qu'un résumé des capacités de votre personnage est affiché (nombre de points de dommage, points de sort (mana), résistance à la magie, etc.).

2. Les compétences

Une fois que vos caractéristiques vous conviennent, cliquez sur « *ok* ». Vous arriverez sur un écran ayant le même principe : vous devez distribuer 6 points dans chaque catégorie de compétences. Le fonctionnement est simple : cliquez sur la compétence que vous voulez augmenter, puis cliquez sur la flèche à droite. La flèche de gauche permet d'enlever des points que vous avez attribués par erreur. Quand vous avez terminé, cliquez sur « *Accepter* ».

3. Vitesse du jeu

On vous demande ensuite de choisir la rapidité de votre réflexe. Votre choix conditionnera la vitesse du jeu : plus ceux-ci sont élevés, plus les ennemis accourront vite à vous, mais vous vous déplacerez plus vite et les attaques seront plus rapide. Inversement donc pour des réflexes moindres.

Je conseille personnellement de laisser la valeur par défaut pour un joueur novice, « *moyen* », mais pour quelqu'un qui a déjà bien l'expérience de Daggerfall, il peut être plaisant de jouer avec des réflexes rapides.

4. Récapitulatif

Vous en avez terminé avec votre personnage ! L'écran suivant vous propose de modifier quelques éléments si vous le souhaitez : le nom, le visage, les points bonus ainsi que les réflexes. Quand vous en avez finit, cliquez sur « Accepter » et profitez de la vidéo d'introduction assez originale ! Il y a en effet un charme assez désuet à cette vidéo avec des acteurs réels, le moteur graphique de l'époque ne permettant pas de faire des cinématiques convenables...

Sources :

- UESP : Articles Levelling and Skills, Character Creation, Intrinsic Class et ClassMaker.
- La Grande Bibliothèque de Tamriel : Nirn
- Merci à la communauté de l'irc d'UESP pour leurs précisions utiles.