

Classes

Acrobate

Il est aussi difficile d'attraper ou de toucher un acrobate expérimenté qu'une goutte de mercure. Doté d'une dextérité surhumaine, un acrobate est particulièrement doué pour sauter, escalader, esquiver, courir et faire des culbutes. Le terme "acrobate" est un euphémisme poli pour désigner les cambrioleurs professionnels. Ces voleurs se reposent sur leur discrétion pour éviter de se faire repérer, et sur leur ruse et leur rapidité pour échapper à la garde le cas échéant.

Agent

Les agents sont des spécialistes du renseignement, formés à jouer différents rôles pour approcher leur cible mais aussi à faire usage de la force quand il devient impossible de l'éviter. Farouchement indépendants et habitués à opérer seuls, ils agissent pour le compte d'un supérieur hiérarchique, au nom d'une cause ou encore pour des raisons qui ne regardent qu'eux.

Archer

Les archers sont des guerriers spécialisés dans l'utilisation d'un arc. Les guerriers, qui préfèrent le combat au contact, considèrent les attaques à longue distance des archers comme peu honorables. Mais pour les archers, l'efficacité prime. Ils ne peuvent pas se permettre de gaspiller leurs flèches comme un guerrier gaspille ses coups. Leurs manœuvres incessantes 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 au contact.

Assassin

L'attitude commerciale des assassins est la suivante : nous sommes des marchands dont le commerce est la mort. Doté d'un grand sang-froid, efficace, l'assassin est entraîné à trouver la faille et à tuer pour de l'argent. La Confrérie Noire est principalement composée d'assassins et ne voit pas les assassins indépendants d'un bon œil.

Barbare

Les véritables guerriers sauvages de Tamriel sont les barbares, qui viennent des terres dévastées où seuls les plus forts et les plus résistants survivent. Si ce ne sont pas des gens très fins en société, ils sont par contre extrêmement efficaces sur le champ de bataille.

Ils se montrent souvent brutaux et directs du fait de leur manque d'éducation mais, étant avides d'actes héroïques, ils excellent dans les combats d'homme à homme.

Barde

Le barde que l'on voit dans les tavernes est habituellement un troubadour itinérant, qui raconte des histoires, danse, chante. Certains sont devenus des maîtres de ces diverses compétences et ont choisi de suivre un autre chemin que celui de la scène. Le barde est considéré comme un "homme à tout faire" car en plus des traditionnelles compétences des voleurs, il est entraîné à l'utilisation des arcanes magiques et doté de compétences sociales.

Cambrioleur

Un bon cambrioleur est capable de déménager un château sans réveiller quiconque. Laissez les jeunes délinquants vulgaires assassiner pour de l'or ; le cambrioleur est agile, silencieux et curieux comme un chat. Parfois le défi posé par une serrure supposée inviolable ou par des gardes toujours en alerte suffit à le faire trépigner d'impatience. Le plus souvent, l'avidité pure et simple est suffisante.

Chasseur de sorcière

Les chasseurs de sorcières ont juré de traquer et éradiquer les cultes malfaisants et tous les adeptes de la magie profane. Ils reçoivent une formation martiale et magique spécifique qui leur permet d'affronter vampires, sorciers et nécromanciens. Sachant utiliser la rapidité de déplacement et lancer de sorts, ils aiment travailler à distance. Les ennemis lents tombent sous leurs flèches.

Chevalier

Les chevaliers sont l'élite des guerriers, mais ils ne s'occupent pas que de combattre. Ce sont des hommes et des femmes d'honneur et de haute naissance, la force de la chevalerie dans un pays sauvage.

Croisé

Le croisé est doté d'une force brutale et de connaissances médicales. Défiant la mort à chaque combat, ils se fient à leur savoir en matière de soins pour se préparer à la bataille suivante. Tout guerrier en armure 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.

Eclaireur

Préférant la campagne vallonnée à la vie citadine, les éclaireurs savent esquiver, se garder et se protéger. Ils s'appuient sur leur grande discrétion pour reconnaître le terrain et épier leurs adversaires. Quand il leur faut se battre, ils le font de loin en employant des tactiques de guérilleros. Contrairement aux barbares, qui se montrent très impulsifs, les éclaireurs combattent de façon prudente et méthodique.

Ensorceleur

Meilleurs que les guerriers les mieux équipés, les ensorceleurs se reposent sur les sorts des arts mystiques. Ils ont pour caractéristique unique de disposer de l'armure la plus épaisse. Bien qu'étant des lanceurs de sorts au même titre que les mages, les ensorceleurs se consacrent presque exclusivement aux convocations et aux enchantements. Ils recherchent constamment parchemins, anneaux, armures et armes magiques, et le fait de commander morts-vivants et Daedra flatte leur ego.

Guerrier

Dans un sens, la classe des guerriers est celle à laquelle on compare toutes les autres en termes de puissance et de versatilité. Comme son nom l'indique, le guerrier est dans son élément lors des combats physiques. Ce sont des combattants parfaitement entraînés, capables d'utiliser toutes les armes, toutes les armures et tous les boucliers.

Guérisseur

La classe des guérisseurs est une sous-classe de mages ayant prêté serment de secourir les malades et les blessés. Leurs pouvoirs sont généralement très puissants pour la défense, mais assez faibles pour l'attaque. 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.

Lame noire

La classe qui est sans doute la plus crainte est celle des lames noires. Ils possèdent la plupart des compétences et la philosophie des classes de voleurs, combinées à la puissance des mages. Ils ont une sinistre réputation qui se justifie par le fait que nombre d'entre eux sont voleurs, assassins ou agents secrets.

Mage

Les thaumaturges, les mystiques, les enchanteurs, les illusionnistes : tous les lanceurs de sorts sont, à la base, des mages. Les mages passent des années à étudier les six écoles de magie, les combinant et les juxtaposant pour créer des effets invraisemblables.

Mage de guerre

L'exact opposé du guérisseur, c'est le mage de guerre. Son crédo, c'est la destruction. Les sorts offensifs viennent naturellement à l'esprit des mages de guerre, comme les sorts défensifs le font pour les guérisseurs.

Magelame

Les magelames sont les guerriers-mages de Tamriel, une classe puissante capable d'utiliser aussi bien les ressources de la magie que les moins exotiques armes conventionnelles. Peu de classes sont aussi versatiles que celle des magelames.

Moine

Les moines sont de redoutables combattants utilisant les arts martiaux, principalement grâce à leur discipline mentale surhumaine. Leur corps est leur arme et tout ce qui est armure et bouclier n'est qu'une gêne pour eux. De nombreux moines choisissent même de complètement se passer d'armes conventionnelles, n'utilisant que leurs mains et leurs pieds avec des effets dévastateurs.

Pèlerin

Joviaux et connaissant bien les vieux livres, les pèlerins sont d'infatigables voyageurs en quête de spiritualité et de vérités. Ils se protègent des mauvaises rencontres à l'aide de leurs armes, leurs armures et leur magie, et leur connaissance approfondie du vaste monde fait d'eux des spécialistes du commerce et de la persuasion.

Rôdeur

Bien que la civilisation prenne peu à peu le pas sur la nature sauvage, les guerriers sylvains de Tamriel, les rôdeurs, ne craignent personne dans leur élément : la forêt. Les rôdeurs sont loin d'être des sauvages. Ce sont des combattants dotés d'une grande faculté d'adaptation, parfois gardiens de la forêt, parfois protecteurs des voyageurs.

Roublard

Les roublards sont des opportunistes, aussi doués pour s'attirer les ennuis que pour s'en extraire. Pour ce faire, ils s'appuient autant sur leur charme naturel que sur leurs aptitudes martiales ou leur sens des affaires. Ils sont sans cesse en quête d'aventures et font confiance à leur chance et à leur ruse pour s'en sortir.

Voleur

Le crime paie, soyez-en sûrs. Demandez à n'importe quel voleur. La classe des voleurs est la classe criminelle la plus versatile, capable de tous les procédés malhonnêtes et de toutes les feintes. Un voleur indépendant peut avoir de réels problèmes avec la loi, mais un membre de la Guilde des Voleurs aura plus de chances de s'en sortir. Bien entendu, un voleur est quelqu'un qui cherche précisément à prendre des risques.

Compétences

Acrobatie

Plus un personnage est doué en acrobaties, plus il ou elle peut sauter loin et haut et éviter les dégâts causés par une longue chute. Les acrobates accomplis peuvent se rendre en des lieux hors d'atteinte pour les autres personnages et même se diriger en vol quand ils tombent.

Alchimie

L'alchimie permet d'identifier et d'exploiter les propriétés magiques des substances communes. Les substances sont consommées telles quelles ou préparées en potions aux effets variables : soins, remèdes aux maladies, marche sur l'eau, protection magique ou augmentation des caractéristiques.

Altération

L'Ecole de l'Altération est l'une des six voies de l'étude de la magie. Cette école s'intéresse aux changements, parfois radicaux, que peut avoir la magie sur la structure et la composition de n'importe quel objet. A l'inverse de l'Ecole de l'Illusion, l'Altération modifie le fond, pas uniquement la forme. Les sorts permettent par exemple de respirer sous l'eau ou de marcher dessus, d'ouvrir une porte, de se protéger des dégâts physiques et magiques en créant un bouclier et de modifier l'encombrement.

Armure légère

Etre compétent en armure légère permet à un personnage de se mouvoir et de se défendre en portant une armure flexible et peu encombrante comme les armures en fourrure, en cuir, en mailles, en mithril, en verre et les armures elfiques. Pour utiliser une armure avec efficacité, l'utilisateur doit être entraîné à la porter.

Armure lourde

Etre compétent en armure lourde permet à un personnage de se mouvoir et de se défendre en portant une armure massive et rigide comme les armures de fer, d'acier, d'ébène, dwemers, orques ou daedriques. Pour utiliser une armure avec efficacité, l'utilisateur doit être entraîné à la porter.

Armurerie

Le talent d'armurier permet d'entretenir ses armes et ses armures. Les armes endommagées font moins de dégâts. Les armures endommagées protègent moins bien. Plus les armes et les armures sont endommagées, moins elles sont efficaces.

Athlétisme

L'athlétisme vous entraine à la course et à la nage. Les bons athlètes se déplacent avec efficacité et rapidité sur tout type de terrain et ils nagent sous l'eau avec aisance.

Combat à mains nues

Les personnages possédant une connaissance accrue du combat à mains nues sont des artistes martiaux, capables de blesser leurs adversaires et de les envoyer au sol avec leurs seuls poings.

Destruction

L'Ecole de la Destruction est l'une des six voies de l'étude de la magie. Cette école s'intéresse uniquement au potentiel destructeur de la magie. Les étudiants en Destruction ont l'habilité de déverser sur leurs ennemis un brasier, un blizzard ou un orage magique, ou de réduire la résistance d'autrui aux dégâts élémentaires.

Eloquence

Les gens éloquents peuvent influencer les autres en les flattant, en les intimidant ou en se montrant sarcastiques. Une personne acceptera plus volontiers de révéler des informations ou de proposer des missions importantes à un orateur confirmé.

Guérison

L'Ecole de la Guérison est l'une des six voies de l'étude de la magie. Cette école est dédiée aux pouvoirs curatifs et apaisants de la magie, visibles dans les sorts comme Guérison du poison ou Regain de santé. Les sorts lancés restaurent, fortifient ou absorbent les caractéristiques physiques et magiques, soignent les maladies et atténuent les dommages physiques.

Illusion

L'Ecole de l'Illusion est l'une des six voies de l'étude de la magie. Cette école s'intéresse à la capacité qu'à la magie de camoufler ou d'illuminer un objet sans en modifier la structure. Les adeptes de l'Illusions lancent des sorts pouvant charmer ou commander un individu, l'apaiser ou le rendre incontrôlable, le priver de sa parole ou de ses mouvements, ou encore pouvant créer une source lumineuse.

Invocation

L'Ecole de l'Invocation est l'une des six voies de l'étude de la magie. Les élèves de cette Ecole sont capables de d'appeler grâce à leurs sorts des créatures d'un autre plan, de faire apparaître des armes ou des armures magiques ou de repousser les morts-vivants.

Lames

Les personnages possédant une connaissance accrue des différents types de lames peuvent porter des attaques d'estoc et de taille avec une épée ou une dague de manière plus efficace.

Marchandage

Le marchandage est l'art d'acheter pour une bouchée de pain et de revendre à plein tarif. Cette compétence garantit des prix de départ bas pour les marchandises, l'équipement et les services, et augmente les chances d'obtenir de meilleures remises en négociant.

Mysticisme

L'Ecole de Mysticisme est l'une des six voies de l'étude de la magie. Cette école se spécialise dans l'étude des aspects les plus arcaniques de la magie et convertit les "accidents" ainsi engendrés en une multitude de sorts. Parce que les forces manipulées par le mysticisme sont inconnues et dangereuses, les effets desdits sorts sont très spécifiques : ils absorbent, reflètent ou dissipent la magie, déplacent les objets à distance, détectent les signes de vie et lient une âme à un objet.

Sécurité

La sécurité permet de crocheter des portes et des contenants verrouillés. C'est un talent essentiel pour les agents et les voleurs.

Races

Argonien

Aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme, les Argoniens du Marais noir sont parfaitement adaptés aux redoutables marécages de leur pays natal et bénéficient d'une immunité naturelle contre les maladies et le poison. Les femelles sont hautement intelligentes et douées pour la magie. Plus agressifs, les mâles sont des chasseurs nés, furtifs, vifs et agiles. S'ils se montrent toujours réservés à l'égard des étrangers, les Argoniens protègent par contre farouchement ceux avec qui ils se lient d'amitié.

Bréton

Passionnés et excentriques, têtus et intelligents, les Brétons sont des individus hauts en couleur et passionnés de poésie qui ressentent un lien étroit et inné avec la magie et le surnaturel. La plupart des ensorceleurs de légende sont natifs de leur province de Hauteroche. Tous comprennent instinctivement le fonctionnement de la magie et de l'alchimie, et ils bénéficient également d'une résistance innée aux sorts destructeurs ou visant à contrôler autrui.

Elfe des bois

Les Elfes des bois sont regroupés en divers clans occupant les forêts occidentales du Val-Boisé. Considérés comme des barbares par les Elfes noirs et les hauts Elfes, ils sont aussi vifs sur le plan mental que physique. Couplé à une grande agilité naturelle, leur sens de la curiosité en fait d'excellents éclaireurs, agents et voleurs. Mais ils sont d'abord et avant tout connus pour leur adresse au tir à l'arc ; il n'existe pas de meilleurs archers sur tout le continent.

Elfe noir

Les ténébreux Elfes noirs aux yeux de braise originaires de Morrowind sont des gens forts, intelligents et rapides. Ce sont des guerriers légendaires, capables de rivaliser à l'épée avec les Rougegardes et à l'arc avec les Elfes des bois. Peu souriants, ils ne font guère confiance aux autres, pour lesquels ils n'ont que mépris.

Haut Elfe

Les hauts Elfes considèrent leur culture comme la plus civilisée de Tamriel, et il est vrai que la langue impériale, le tamriellique, est un dérivé de l'ancien altméri et que les arts et sciences d'aujourd'hui s'inspirent souvent de la tradition des hauts Elfes. Agiles, intelligents et animés d'une grande volonté, ils sont généralement doués pour tout ce qui touche à la magie. Ils disent souvent que la perfection de leur physique les rend bien plus résistants aux maladies que les " races inférieures ".

Impérial

Les natifs de la province de Cyrodil se reconnaissent à leur langage châtié et à leur grande éducation, mais aussi à la discipline et à l'entraînement de leurs armées. Moins imposants physiquement que les autres races, les Impériaux sont d'habiles marchands et diplomates, ce qui leur a permis, avec leur infanterie légère, de prendre le dessus sur toutes les autres nations afin de fonder leur empire.

Khajiit

Les Khajiits d'Elsweyr sont d'aspect très varié, puisque certains ressemblent aux Elfes, tandis que les Cathay-Rahts et les Senche-Tigres sont plus proches du félin. Intelligents, vifs et agiles, les Suthay-Rahts sont les plus nombreux en Cyrodiil. Les Khajiits ont un faible pour les sucreries, et plus précisément pour la drogue appelée skouma. Ils préfèrent se battre à coups de griffes plutôt qu'à l'aide d'armes artificielles. Leur agilité et leurs talents d'acrobates en font des voleurs hors du commun.

Nordique

Les citoyens de Bordeciel sont grands et beaux. Forts, vaillants et obstinés, ils sont connus pour leur incroyable résistance au froid, fut-il magique. La violence fait partie intégrante de leur mode de vie : quand le combat s'engage, ils se ruent sur l'adversaire avec une joie qui fait peur à voir.

Orque

Ces humanoïdes des monts de Wrothgarian et de la Queue du Dragon sont connus pour leur grand courage et leur résistance aux caprices du sort, lequel n'a pas pour habitude de les épargner. Les guerriers orques en armure lourde sont parmi les meilleurs combattants de l'empire. Les autres races les considèrent comme des créatures barbares et cruelles, mais la société orque n'a pas que des mauvais côtés, comme le montrent la grande loyauté unissant les membres des tribus et l'égalité des sexes qui y règne.

Rougegarde

S'il est un peuple de Tamriel conçu naturellement pour combattre, ce sont les Rougegardes de Lenclume à la peau sombre et aux cheveux drus. A croire qu'ils ont été faits pour ça. Non seulement ils adorent les armes, mais en plus ils sont résistants et rapides.