

MODULES OBLIVIFALL

Notez que certains de ces modules sont disponibles et que d'autres sont encore en préparation. Jetez un coup d'œil sur le site où vous avez téléchargé votre module Oblivifall pour suivre les derniers ajouts. Recherchez « Oblivifall » sur ledit site web.

Description des classes

Remplace les descriptions des classes du jeu par celles se trouvant dans le manuel de Daggerfall et qui sont plus orientées « jeux de rôle ».

Ajoute aussi deux classes existant dans Daggerfall : le Cambrioleur et le Rôdeur.

Il y a quelque chose de louche ici...

Ce module ajoute des messages d'information dans le coin supérieur gauche de votre écran quand vous vous approchez d'un donjon. Ces messages peuvent par exemple vous informer que votre personnage est mal à l'aise, qu'il a repéré des empreintes de goblin, qu'il a l'impression d'être observé, qu'il sent une odeur immonde, etc.

47 messages différents variant selon le type de donjon dont vous vous approchez apparaissent à l'écran. Vous approcher d'un antre de nécromanciens peut ainsi vous informer que votre personnage remarque de la terre fraîchement retournée, ou que des chevaux sont récemment passés dans les parages d'un fort occupé par des bandits.

Heures de fermeture

Modifie les horaires d'ouverture et de fermeture de chaque vendeur selon le type de magasin qu'il tient. Un magasin de vêtements fermera plus tôt qu'un magasin généraliste par exemple. Cela rend le magasinage plus dynamique.

Discutons un peu

Ajoute plusieurs nouveaux sujets de discussion, ainsi que des nouvelles rumeurs.

Comprend :

Demandez les directions ! Plus besoin de harceler les gardes pour savoir où aller. Demandez aux citoyens les directions des guildes, magasins, temples, châteaux et autres points névralgiques de la cité.

Renseignez-vous à l'échelle régionale. Si une ville ne possède pas un magasin ou une guilde spécifique, vous pouvez demander aux citoyens s'ils savent quelle autre cité peut vous offrir ces services. Parfois ils connaissent la réponse, parfois ils ne la connaissent pas et parfois ils vous envoient dans la direction opposée.

Un nouveau sujet « Que pouvez-vous me dire sur... » Ce sous-sujet vous permet de demander à un PNJ ce qu'il sait sur une organisation de Tamriel ou de Cyrodiil, que ce soit la Compagnie de Boineir, la Guilde des Mages, les Chevaliers de l'Épine ou autres. Les réponses du PNJ varient selon qu'il est membre ou non de l'organisation et qu'il est un érudit. Si vous voulez recueillir les meilleures informations, demandez à un érudit.

De nouvelles rumeurs ! 35 nouvelles rumeurs ont été ajoutées. Certaines insistent sur l'insécurité dans les rues, d'autres mentionnent que l'Empire pourrait à nouveau augmenter les taxes. (Les bâtards !)

Employez les services d'un éclaireur. Vous pouvez payer un éclaireur pour obtenir des informations sur la géographie des différentes régions. Un éclaireur peut vous indiquer l'emplacement d'un site important, d'un campement ou d'une cité et peut vous aider à trouver un service spécifique dans une cité sans la moindre erreur.

Citoyens agacés : Soyez prudent en demandant une direction ou des informations sur une organisation à un citoyen. Si le PNJ n'est pas votre ami (disposition inférieur à 60), il vous aimera de moins en moins à chaque nouvelle question jusqu'à être agacé et il mettra un terme abrupte à la conversation.

Sujets made in Morrowind, « Petit conseil », « Petit secret » et d'autres sujets morrowindiens sont de retour.

Plus de 300 lignes de dialogue, tirées pour la plupart de Daggerfall et Morrowind.

Loot!

Ajoute de nombreux objets qui existaient dans Daggerfall. De nouveaux vêtements, de nouvelles armures, armes et de nouveaux articles comme des peintures, des lampes à huile, des bandages et des cartes de donjon.

Daedra Summoning

Pour les joueurs hardcore. Les offrandes que vous offrez aux \$\$Princes Daedras ont été modifiées. Les fidèles ne demandent plus que de l'or pour invoquer leurs maîtres. D'ENORMES quantités d'or.

Comprend :

Invoquer un Prince Daedra nécessite que vous soyez riche. Les fidèles demandent maintenant une offrande de 50 000 septims.

Néanmoins, si vous êtes un membre éminent de la Guilde des Mages, vous pouvez demander ses services à un Invokeur de Daedras. Plus vous avez un rang important, moins il vous faut payer. Le revers de la médaille est que les Invokeurs ne peuvent invoquer les Princes que lors des jours qui leur sont spécialement dédiés.

Il n'y a aucune restriction de niveaux pour réaliser les quêtes.

Donnez aux Princes l'offrande appropriée ou vous subirez leur courroux.

Better Inns + Oblivion Comes Alive

« Better Inns & Taverns » a pour but de grandement améliorer l'atmosphère dans les tavernes et les auberges. Non seulement l'atmosphère mais aussi les choses que vous pouvez faire dans ces bâtiments de détente. Ce qui comprend les éléments suivants :

- 30 nouveaux PNJs disposant d'un emploi du temps complet et qui résident dans les auberges. Vous n'êtes plus seul à réserver une chambre désormais !

- 110 nouveaux PNJs génériques qui remplissent les auberges en début de soirée. Nobles, paysans, citadins, voleurs, guerriers, guérisseurs, mages, légionnaires impériaux et d'autres encore passent leur soirée dans les tavernes. Quand la nuit tombe, de nouveaux clients arrivent pour remplir encore un peu plus les lieux. Alors ne soyez pas en retard ou vous n'aurez plus une seule place où vous asseoir !

Pour Oblivion Comes Alive :

- 1200 PNJs aléatoires de toutes les professions qui remplissent les auberges situées en pleine nature, les tavernes en ville, les échoppes, les rues, etc. Chevaliers, chasseurs, chasseurs de vampires, chasseurs de loups-garous, légionnaires, guerriers, mages, assassins, guérisseurs, voyageurs, pèlerins, barbares, archers, croisés, roublards, et

d'autres encore peuplent ces auberges à tout moment de la journée à l'inverse des PNJs génériques.

- Les auberges et tavernes sont maintenant classifiées selon leur classe sociale. Certaines sont d'avantages destinées aux petites gens, quand d'autres conviennent d'avantage à l'aristocratie locale. De fait, les clients diffèrent d'une taverne à l'autre. Allez passer une nuit à la Jument Grise de Chorrol ou passez une soirée plus luxueuse en compagnie de nobles à l'hôtel Tiber Septim dans la Cité Impériale.

- Devenez le propriétaire des contenants et de la nourriture de la chambre que vous prenez. Vous pouvez maintenant ranger vos possessions dans les coffres, commodes et garde-robes de votre chambre en toute sécurité. Et vous pouvez consommer la nourriture proposée par l'auberge sans craindre de vous faire arrêter.

- Des services vous sont offerts lorsque vous prenez une chambre. Certaines auberges de luxe peuvent vous vendre les services d'une courtisane, vous donner de la nourriture ou vous offrir la dernière édition du Cheval Noir. Certaines disposent même de maîtres d'hôtel. Quelques auberges de moindre qualité proposent des filles de joie à leurs clients. Mais c'est une dépense supplémentaire.

- Certaines auberges bas-de-gamme ne changent pas leurs draps très souvent. Ne soyez pas surpris de tomber nez à nez avec des rats en entrant dans votre chambre ou d'attraper une infection après avoir dormi dans un lit sale ! Désormais vous obtenez ce pour quoi vous avez payé.

- Des sons et des musiques d'ambiance ! Entendez les gens parler et la musique se jouer au fur et à mesure que vous approchez de l'auberge ou même d'une de ses fenêtres. A l'intérieur, une chanson est jouée en fond sonore, accompagnée de sons d'ambiance pour taverne comme des éclats de voix, des verres s'entrechoquant ou des tabourets que l'on bouge.

- La musique jouée dépend de la classe sociale de l'auberge. On entendra d'avantage des chansons de style pirate dans une auberge bas-de-gamme, et une musique plus raffinée dans celles fréquentée par la noblesse.

- Des tavernes plus sombres. Un fin brouillard gris sombre est ajouté dans ces établissements afin de leur donner un aspect « fumeux ». Les sources lumineuses ont aussi été revues à la baisse pour rendre ces endroits plus sombres.

- Vous devriez pouvoir trouver des clients très spéciaux qui vendent des marchandises très sensibles, appelés receleurs. Les receleurs indépendants apparaissent dans certaines

tavernes à un horaire spécifique lors d'un jour bien précis. Inutile d'être membre de la Guilde des Voleurs pour leur vendre vos objets volés. Les receleurs vous proposent aussi des marchandises illégales comme des crochets ou du skouma.

Deadly Diseases

Tomber malade est désormais quelque chose dont vous devrez sérieusement vous inquiéter. Les maladies détérioreront les caractéristiques de votre personnage jusqu'à le tuer. Certaines vous tueront en une semaine ou deux alors que d'autres mettront fin à votre vie en à peine quelques jours. En d'autres termes, si vous tombez malade, faites-vous soigner ou **MOURREZ**.

Ajoute aussi 16 maladies de Daggerfall aux 25 maladies d'Oblivion.

Losing my Religion

Une complète refonte de la religion en Cyrodiil.

Chaque chapelle possède maintenant son nom dagerfallien approprié

Les chapelles ne sont plus appelées « Chapelle de [Insérez le nom d'un dieu] ». A la place, elles ont été rebaptisées avec le nom qu'elles avaient dans Daggerfall.

Complète refonte de l'intérieur de chaque chapelle

Chaque chapelle a été décorée en accord avec la personnalité du Dieu qui y est vénéré. La Maison de Dibella, Déesse de la beauté, a été magnifiée. Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, possède des représentations du Cycle dans sa chapelle. L'Ecole de Julianos est remplie de gigantesques étagères renfermant de nombreux volumes de sagesse et de savoir.

Kynareth possède son propre temple

Kynareth était la seule divinité à ne pas posséder de temple. Vous pouvez maintenant trouver son sanctuaire dans les terres sauvages. Kynareth est la Déesse de la Nature et de l'Air et, en tant que telle, son sanctuaire est paisible et préservé de toute agression extérieure.

De nouveaux services et PNJs dans chaque chapelle

Les chapelles offrent d'avantage de services aux fidèles et aux loyaux citoyens de Cyrodiil. Chaque chapelle possède un fabricant de potions, un vendeur de potions, un guérisseur et un aumônier. Certaines chapelles offrent même d'avantage : les fidèles de Julianos comptent dans leurs rangs un vendeur d'objets magiques tandis qu'il y a un marchand de gemmes d'âme parmi les adorateurs d'Arkay.

Les ordres de chevalerie

Les ordres de chevalerie de chaque divinité sont de retour en Cyrodiil. Ils sont le bras armé de leur dieu et les protecteurs des fidèles.

Chaque ordre de chevalerie possède un avant-poste dans les terres sauvages et un représentant en ville protégeant sa chapelle associée.

Les fidèles de chaque divinité possèdent leur propre faction

Les Neuf Divins ne sont unifiés sous un seul nom. Chaque membre de chapelle fait désormais partie de la faction de son dieu. Chaque dieu possède sa réputation propre vis-à-vis des autres dieux et des organisations de Cyrodiil. Chaque ordre de chevalerie partage la réputation du dieu auquel il est dédié.

Comme chaque dieu possède un point de vue différent des autres, certains peuvent s'opposer ou, au contraire, s'allier.

Bien qu'aucune religion ne soit l'ennemie d'une autre, si vous surprenez une conversation entre les membres de deux factions opposées, le ton montera plus qu'auparavant.

Des tombes identifiées dans les cryptes

Chaque gisant dans les cryptes possède désormais un nom et une épitaphe digne de leur gloire. La plupart des gisants ont été nommés d'après des personnages proposés par les joueurs.

Merci à ceux qui ont participé !

De nouveaux dialogues

Chaque fidèle peut vous en dire d'avantage sur sa vision de la religion ainsi que sur celle de son dieu ou déesse.

Les chevaliers vous en disent d'avantage sur leurs ordres.

Vous pouvez aussi vous renseigner sur les services offerts par le temple que vous visitez.

Changements divers

Les guides des cités ont été légèrement modifiés, principalement le nom des chapelles.

Lors de la quête de la Guilde des Voleurs où vous devez voler une relique dans les cryptes de l'Ordre d'Arkay, l'armure du garde a été remplacée par un uniforme des Chevaliers du Cycle, faction dont ledit garde fait désormais partie.

L'autel situé dans le chœur de la chapelle ne soigne désormais plus les malédictions et autres maladies et ne restaurent plus ni vos caractéristiques ni vos points de vie. Vous devez maintenant quérir les services d'un Guérisseur.

En projet

Les mods ci-dessous sont encore au stade d'écriture

LET'S GO BANKING

Chaque ville sera pourvue d'une banque où vous pourrez déposer de l'argent, en retirer, faire un emprunt et acheter une maison en ville. Les comtes et comtesses ne vous vendront plus de nids douille.

Achetez un navire à la banque d'Anvil ou de Leyawiin et allez faire un tour en mer (pas en temps réel bien sûr).

Les maisons coûtent désormais plus cher. Le prix des meubles restera cependant le même.

Daggerfall Vampirism

Pour l'instant, je n'envisage de ramener que deux traits du vampirisme de Daggerfall.

Quand vous attrapez la maladie et attendez trois jours, vous mourrez simplement. Un mois plus tard, vous ressuscitez dans le cimetière ou les cryptes de la ville la plus proche (selon votre prestige). L'autre ajout est que des chasseurs de vampires vous traqueront et vous proposeront, si vous l'acceptez, une quête afin d'être débarrassé de votre vampirisme.

Daggerfall's Character Generation

Optimisation des options lors de la création d'un personnage : édition des statistiques et des compétences, sélection de divers avantages et désavantages, questions dont les réponses vous donnent des bonus, modification de votre popularité avec les différentes classes sociales et choix de votre lieu de départ.

Halt!

Non. Je ne vais pas faire crier « Halte ! » aux gardes qui vous poursuivent.

Ce que j'espère pouvoir faire est d'importer le système judiciaire de Daggerfall où, avant d'être envoyé en cellule, vous êtes conduit devant une cour et devez plaider être coupable ou innocent des accusations qui pèsent sur vous. Votre réussite dépend de votre personnalité, votre persuasion et selon si vous avez des amis dans la Confrérie Noire et la Guilde des Voleurs.

Holidays

Apportera les jours de fêtes de Tamriel en Cyrodiil avec leurs effets associés. Certaines fêtes réduisent le prix des marchands, certaines sont purement des célébrations. Si possible, j'ajouterai des décorations appropriées dans les villes célébrant ces jours de fêtes.