
ARTEFACTS DE TAMRIEL

Description	3
I. L'armure du seigneur	3
II. L'armure d'Ebène.....	3
III. Briseur de sorts version HD.....	3
IV. Chrysamère.....	3
V. Bâton de Magnus	3
VI. Anneau du sorcier	3
VII. Anneau de Phynastre	3
VIII. Anneau du Khajiit.....	3
IX. Masse de Molag Bal	4
X. Masque de Clavicus Vile.....	4
XI. Cuirasse de la peau de sauveur.....	4
XII. Rasoir de Mehrunes.....	4
XIII. La Lance de Cruelle Miséricorde.....	5
XIV. Châtiment	6
XV. L'arc des ombres.....	6
XVI. Poings de Randagulf.....	6
XVII. Lame glacée du Monarque	6
XVIII. Anneau de Mimétisme	6
XIX. Bottes de l'Apôtre	6

XX.	Anneau du mentor.....	7
XXI.	Anneau des vents.....	7
XXII.	Anneau vampirique.....	7
XXIII.	Protecteur d'Eleidon	7
XXIV.	Bâton d'Hasedoki	7
XXV.	Heaume de Verdesang.....	7
XXVI.	Cuirasse en os de dragon.....	7
XXVII.	Brise-crânes	7
XXVIII.	Lamedor	7
XXIX.	Croc Haynekhtnamet	8
XXX.	Umbra.....	8
XXXI.	Anneau de Denstagmer	8
XXXII.	Heaume d'Oreyn Griffes d'Ours	8
XXXIII.	Croissant daedrique.....	8
<i>Compatibilité</i>		<i>9</i>
<i>Remerciements.....</i>		<i>9</i>

DESCRIPTION

Avant tout, assurez-vous d'avoir : Les scripts étendus d'Oblivion installé (O.B.S.E.) : <http://obse.silverlock.org/>

Rajoute 33 artéfacts des autres jeux de la série. Ces derniers sont disséminés à travers Tamriel, vous aurez besoin de temps pour les trouver.

I. L'ARMURE DU SEIGNEUR

Elle peut seulement être obtenue dans les quartiers du Chancelier Ocato pendant la dernière quête de la Guilde des Voleurs.

II. L'ARMURE D'EBENE

L'armure peut-être obtenu après sanctuaire d'Agnorith Septim, sur une colline à l'est de Sedor. Vous devez avoir au moins 85 en réputation et venir de nuit.

III. BRISEUR DE SORTS VERSION HD

Aucun changement par rapport à vanilla.

IV. CHRYSAMERE

Son porteur est un dunmer appelé Hloran Draramu dans la Grotte de la Tique jaune.

V. BATON DE MAGNUS

Fort Cedrian au nord-est de Bravil.

VI. ANNEAU DU SORCIER

Fort Hastrel au nord de Kvatch

VII. ANNEAU DE PHYNASTRE

Fort Empire.

VIII. ANNEAU DU KHAJIIT

Aucun changement par rapport à vanilla.

IX. MASSE DE MOLAG BAL

Aucun changement par rapport à vanilla.

X. MASQUE DE CLAVICUS VILE

Aucun changement par rapport à vanilla.

XI. Cuirasse de la peau de sauveur

Aucun changement par rapport à vanilla.

XII. RASOIR DE MEHRUNES

DLC du même nom OU dans les cavernes du Lac Arrius

Cette arme a été créée par le dieu fou Shéogorath. Pour obtenir la lance rendez-vous au sanctuaire de Shéogorath et ramassez la fourchette d'horripilation (Attention à grosse-tête !)

Fonctionnement de la lance :

Les attaques de la lance pénètrent la garde de l'adversaire de sorte que l'attaque ne soit pas blocable. Les attaques magiques de la lance peuvent être contrées.

Pour les attaques en puissance, tenez la touche de parade enfoncée pendant 5 secondes jusqu'à que le temporisateur s'allume. (Votre personnage et la lance clignoteront en jaune)

Si vous tenez la touche enfoncée pendant 10 secondes il est entièrement chargé et vous clignotez en rouge. Pendant qu'il est chargé à 5 secondes ou plus, votre attaque aura une possibilité de devenir une attaque puissante. La chance de succès est de 33%.

L'attaque de puissance que vous pouvez employer dépend de votre niveau de lame ou d'armes lourdes. La compétence la plus élevée est prise en compte:

25 Lames / Armes lourdes :

- Attaque puissante normale
- Ajout des dégâts de foudre correspondant à 1/3 de votre volonté
- Exige de la magie.

50 Lames / Armes lourdes :

- Attaque de puissance arrière
- Démantèle toutes les attaques dans votre direction
- Vers l'arrière une fois chargé
- Exige de la fatigue

75 Lames / Armes lourdes :

- Attaque de puissance vers l'avant
- Coup critique infligeant le double de dégâts si on attaque vers l'avant une fois chargé.
- Exige de la fatigue

100 Lames / Armes lourdes :

- Chance de faire un coup puissant est augmenté à 50%
- Les dommages de foudres correspondent à la moitié de la volonté de l'utilisateur de la lance.
- Le coup critique fait trois fois plus de dégâts.

Vous pouvez également activer/désactiver les attaques puissantes si vous désirez conserver votre magie/fatigue en pressant la touche ":" "/"

La première pression désactive la prochaine attaque puissante, même chargé et permet donc de conserver la charge. La presser une seconde fois désactive l'active l'attaque puissante de façon permanente. La troisième pression permet de revenir à la normale.

XIV. CHATIMENT

La masse peut-être trouvé dans l'armurerie de la prison impériale dans un coffre à l'apparence unique.

Vous aurez besoin de quatre clefs pour ouvrir ce coffre, ces dernières peuvent être trouvées dans des coffres similaires qui se trouvent dans des ruines ayléides.

- 1ère clef : Dans une ruine dont le nom commence par V.

- 2ème clef : Anutwyll

- 3ème clef : Rielle

- 4ème clef : Une grotte daedrique dans le comté de Kvatch.

La masse est un peu plus puissante qu'une masse daedrique, mais possède un sort et un enchantement.

L'enchantement est juste un bannissement de daedra, mais le sort appelé Esprit noir vous permet d'invoquer un galopin et un drémora pendant 120 secondes.

XV. L'ARC DES OMBRES

Dasek Moor au sud de Kvatch dans la tombe de Dasek Moor.

L'arc est un peu plus puissant qu'un arc daedrique, mais possède un sort et un enchantement.

L'enchantement vous permet de rendre muet n'importe quel mage que vous touchez avec une flèche. Le sort appelle un spectre des ombres qui fortifie votre vitesse de 20 points pendant 30 secondes et vous rends invisible pendant 30 secondes.

XVI. POINGS DE RANDAGULF

Campement du lézard au nord-est de Fort Teleman, ils sont détenus par un Nordique.

XVII. LAME GLACEE DU MONARQUE

Fanacascul à l'est de la Cité Impériale.

XVIII. ANNEAU DE MIMETISME

Chambre de l'Empereur du Temple du Maître des Nuages

XIX. BOTTES DE L'APOTRE

Catacombes de Sancre Tor

XX. ANNEAU DU MENTOR

Porté par la nécromancienne Camilla Lollia. Peut-être trouvé seulement durant l'assaut sur la guilde des mages de Bruma.

XXI. ANNEAU DES VENTS

Porté par Ri'Zakar dirigeant de la Compagnie de Boinoir. Peut-être seulement obtenu durant l'assaut sur la compagnie.

XXII. ANNEAU VAMPIRIQUE

Hindaril dans Fort Eaurouge, peut-être seulement obtenu durant la quête de guérison du vampirisme.

XXIII. PROTECTEUR D'ELEIDON

Dans une chambre secrète de Veyond à l'est de Leyawiin. Une note sur un argonien mort peut-être trouvée sur le chemin qui mène au sanctuaire de Clavicus Vile.

XXIV. BATON D'HASEDOKI

Tombeau ancestral des Yesamis à l'ouest de Kvatch.

XXV. HEAUME DE VERDESANG

Dans votre commode en tant qu'Archimage.

XXVI. CUIRASSE EN OS DE DRAGON

Portée par un vampire argonien nommé Sanguinaire à Fort Hommerouge.

XXVII. BRISE-CRANES

Dans une chambre secrète de la grotte du mage dans Bravil.

XXVIII. LAMEDOR

Quête de Boéthia

XXIX. CROC HAYNEKHTNAMET

Lac d'Arrius

XXX. UMBRA

Quête de Clavicus Vile

XXXI. ANNEAU DE DENSTAGMER

Chambre de la mère de la nuit à Bravil ;

XXXII. HEAUME D'OREYN GRIFFE D'OURS

Devenez Maître de la Guilde des Guerriers

XXXIII. CROISSANT DAEDRIQUE

Amulette étrange dans la chambre de l'archimage. Faites une sauvegarde auparavant.

COMPATIBILITE

À l'heure actuelle la compatibilité n'est pas encore au rendez-vous, et peu de conflits sont connus, cependant le mod a subi un nettoyage complet avec TES4Edit et est donc beaucoup plus propre. Si vous utilisez CT – Les Falaises d'Anvil, chargez Artefacts.esp avant ce dernier et vous n'aurez que quelques arbres qui flottent. Si BOSS ou LOOT vous disent le contraire, envoyez les promenez.

REMERCIEMENTS

Bethesda Softworks pour Oblivion et le CS.
Ferretmyster pour cette magnifique compilation et m'avoir permis de la traduire.
alonsomartinez
Helborne
ZuSkunk
InsanitySorrow
Havelock
Dorje
LHammonds
LordFrostCraig
gdarknight
Legion5v2
PrivateEye
Ghogiel
Painkiller_rider
throttlekitty
Shiraishi
Genzel
Hard_Rocker
Razhkul
Oriphier
Ginnungagap
wolveski
Trollf
Dalls
Painkiller97
flyfightflea
Ub3rman123
TodaY
helpfulperson
jcd13
themythofanst
RonnieMagnum
Lord_Gallant
watchinthewheels
magnemoe
Ancestral Ghost pour le croissant daedrique.
A. pour sa traduction du Bâton d'Hasedoki