



CRIS DE DRAGON AMÉLIORÉS

(Improved Dragon Shouts)

Version : 1.1

Auteur : Ozram

Catégorie : Jouabilité

Traducteur : Mesut-Ozil

Lien VO : [Nexus](#)

Lien VF : [Confrérie](#)

Vous êtes le Dovahkiin, le vrai Enfant de dragon. Votre épée est le Courroux des Dieux, votre bouclier le Mur qui scelle les portes d'Oblivion, et votre voix est... est... de la m**de.

Si vous pensez que la plupart des Cris de dragon sont inutiles, mais que vous voulez garder un gameplay équilibré, ce mod est pour vous. Un rééquilibrage complet des cris de dragons testés contre différents ennemis de différents niveaux.

DESCRIPTION

Ce mod change tous les cris de dragons pour les rendre utiles et équilibrés. Cela inclus : dégâts augmentés, temps de recharge diminués, et ajustements des effets. Voici une comparaison entre le jeu de base et le mod.

===== Cris de Skyrim de base =====

Allégeance animale

Niv. 1 : Rayon : 75 pieds → 150 pieds Niv. max. : 20 → 20 Durée : 30 s → 120 s Cd : 50 s → 35 s
Niv. 2 : Rayon : 150 pieds → 300 pieds Niv. max : 20 → 30 Durée : 45 s → 150 s Cd : 60 s → 52 s
Niv. 3 : Rayon : 250 pieds → 500 pieds Niv. max : 20 → 40 Durée : 60 s → 180 s Cd : 70 s → 70 s

Le petit rayon et la durée ne rendaient pas ce cri digne. Le niveau maximum des ennemis qui n'augmente pas n'a pas de sens. Donc, ces points-là ont été améliorés.

Aura de perception

Niv. 1 : Rayon : 500 pieds → 500 pieds Durée : 10 s → 6 s Recharge : 30 s → 10 s
Niv. 2 : Rayon : 500 pieds → 500 pieds Durée : 20 s → 9 s Recharge : 40 s → 12 s
Niv. 3 : Rayon : 500 pieds → 500 pieds Durée : 30 s → 12 s Recharge : 50 s → 15 s

Durée et recharge trop longues pour un cri qui n'inflige pas de dégâts. Maintenant la durée est plus courte, mais la recharge également.

Corps éthéré

Niv. 1 : Durée : 8 s → 10 s Recharge : 30 s → 15 s
Niv. 2 : Durée : 13 s → 15 s Recharge : 40 s → 20 s
Niv. 3 : Durée : 18 s → 20 s Recharge : 50 s → 25 s

Petite révision dans la durée et le rechargement, pour un cri moins exigeant.

Allié draconique

Niv. 1 : Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 2 : Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 3 : Recharge : 300 s → 180 s

Le temps de rechargement a été très réduit, car trop long.

Allié héroïque

Niv. 1 : Durée : 60 s → 120 s Recharge : 180 s → 120 s
Niv. 2 : Durée : 60 s → 120 s Recharge : 180 s → 120 s
Niv. 3 : Durée : 60 s → 120 s Recharge : 180 s → 120 s

Durée augmentée et révision du rechargement. Si le guerrier ne meurt pas, vous pouvez le garder si vous n'utilisez aucun cri.

Ciel dégagé

Aucun changement nécessaire.

Désarmement

Niv. 1 : Max Niv. : 12 → 15 Recharge : 30 s → 15 s

Niv. 2 : Max Niv. : 20 → 30 Recharge : 35 s → 20 s

Niv. 3 : Max Niv. : 30 → 45 Recharge : 40 s → 25 s

Le niveau maximum était trop bas et le rechargement trop long. Un temps de rechargement plus faible permet de l'utiliser lors d'un combat en tant que cri défensif.

Intimidation

Niv. 1 : Max Niv. : 7 → 15 Durée : 30 s → 30 s Recharge : 40 s → 20 s

Niv. 2 : Max Niv. : 15 → 25 Durée : 30 s → 30 s Recharge : 45 s → 30 s

Niv. 3 : Max Niv. : 24 → 35 Durée : 30 s → 30 s Recharge : 50 s → 40 s

Le niveau max a été augmenté, tout comme le temps de rechargement.

Fendragon

Aucun changement nécessaire.

Furie élémentale

Niv. 1 : Vit : 1.3x → 1.4x Durée : 15 s → 15 s Recharge : 30 s → 20 s

Niv. 2 : Vit : 1.5x → 1.7x Durée : 15 s → 17 s Recharge : 40 s → 30 s

Niv. 3 : Vit : 1.7x → 2.0x Durée : 15 s → 20 s Recharge : 50 s → 40 s

Ce cri de combat devient plus dynamique avec une grosse réduction du temps de rechargement. La vitesse est augmentée étant donné que les armes enchantées ne marchent plus avec.

Souffle ardent

Niv. 1 : Dégâts : 50/ s → 60flat+6/ s Durée : 1 s → 10 s Recharge : 30 s → 35 s

Niv. 2 : Dégâts : 70/ s → 110flat+11/ s Durée : 1 s → 10 s Recharge : 50 s → 52 s

Niv. 3 : Dégâts : 100/ s → 170flat+17/ s Durée : 1 s → 10 s Recharge : 100 s → 70 s

Grosse hausse des dégâts x6 pour ce cri inutile.

Souffle glacé

Niv. 1 : Dégâts : 10/ s → 40flat+4/ s Durée : 5 s → 10 s Ralent. : 50 % → 50% Recharge : 30 s → 35 s

Niv. 2 : Dégâts : 14/ s → 80flat+8/ s Durée : 5 s → 10 s Ralent. : 50 % → 65% Recharge : 50 s → 52 s

Niv. 3 : Dégâts : 18/ s → 130flat+13/ s Durée : 5 s → 10 s Ralent. : 50 % → 80% Recharge : 100 s → 70 s

Grosse hausse des dégâts x5 pour ce cri inutile.

Cri de glace

Niv. 1 : Dégâts : 2/ s → 6/ s Durée : 15 s → 15 s Recharge : 60 s → 35 s

Niv. 2 : Dégâts : 2/ s → 8/ s Durée : 30 s → 25 s Recharge : 90 s → 52 s

Niv. 3 : Dégâts : 2/ s → 10/ s Durée : 60 s → 40 s Recharge : 120 s → 70 s

Diminution de la durée de la paralysie, mais hausse des dégâts.

Paix de Kyne

Niv. 1 : Rayon : 75 pieds → 150 pieds Niv. max. : Niv.20 → Niv.20 Durée : 60 s → 120 s Recharge : 40 s → 20 s
Niv. 2 : Rayon : 150 pieds → 300 pieds Niv. max. : Niv.20 → Niv.35 Durée : 120 s → 150 s Recharge : 50 s → 30 s
Niv. 3 : Rayon : 250 pieds → 500 pieds Niv. max. : Niv.20 → Niv.50 Durée : 180 s → 180 s Recharge : 60 s → 40 s

Un cri pas très utile. Hausse du rayon, du niveau max, de la durée et du temps de rechargement.

Marque mortelle

Niv. 1 : Dégâts : 1/s → 3/s Durée : 60 s → 120 s Armure : -25 → -60 Recharge : 20 s → 20 s
Niv. 2 : Dégâts : 2/s → 4/s Durée : 60 s → 150 s Armure : -50 → -115 Recharge : 30 s → 30 s
Niv. 3 : Dégâts : 3/s → 5/s Durée : 60 s → 180 s Armure : -75 → -170 Recharge : 40 s → 40 s

Hausse des dégâts et durée.

Ralentissement

Niv. 1 : Ral : 70 % → 55 % Durée : 8 s → 10 s Recharge : 30 s → 35 s
Niv. 2 : Ral : 80 % → 70 % Durée : 12 s → 15 s Recharge : 45 s → 52 s
Niv. 3 : Ral : 90 % → 85 % Durée : 16 s → 20 s Recharge : 60 s → 70 s

Un cri un peu trop puissant par rapport aux autres. Le ralentissement est maintenant moins lent, mais la durée augmente.

Tourmente

Niv. 1 : Dégâts par éclair : 40 → 45 Durée : 60 s → 120 s Recharge : 300 s → 240 s
Niv. 2 : Dégâts par éclair : 60 → 70 Durée : 120 s → 150 s Recharge : 480 s → 300 s
Niv. 3 : Dégâts par éclair : 80 → 95 Durée : 180 s → 180 s Recharge : 600 s → 360 s

Grande hausse des dégâts, baisse du temps de rechargement, hausse de la durée.

Télékinésie

Aucun changement nécessaire.

Déferlement

Niv. 1 : Dégâts : 2 → 10 Recharge : 15 s → 15 s
Niv. 2 : Dégât : 5 → 20 Recharge : 20 s → 20 s
Niv. 3 : Dégât : 10 → 50 Recharge : 45 s → 25 s

Un Fus Ro Dah avec des dégâts ? Les dégâts sont négligeables et ont donc été augmentés.

Impulsion

Niv. 1 : Recharge : 20 s → 10 s
Niv. 2 : Recharge : 25 s → 12 s
Niv. 3 : Recharge : 35 s → 15 s

Réduction du temps de rechargement pour donner une utilité à ce cri.

===== Cris de Dawnguard =====

Ponction de vitalité

Niv. 1 : Dégâts à Vigueur, Magie, Santé : 5-0-0/ s → 6-0-0/ s Durée : 30 s → 30 s Recharge : 30 s → 35 s
Niv. 2 : Dégâts à Vigueur, Magie, Santé : 5-5-0/ s → 8-8-0/ s Durée : 30 s → 30 s Recharge : 60 s → 52 s
Niv. 3 : Dégâts à Vigueur, Magie, Santé : 5-5-5/ s → 10-10-10/ s Durée : 30 s → 30 s Recharge : 90 s → 70 s

Maintenant un vrai cri d'absorption. Un cri qui n'absorbait rien à part les dégâts absorbe aussi la vigueur et la magie.

Lacération d'âme

Niv. 1 : Dégâts : 0 → 0 Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 2 : Dégâts : 0 → 0 Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 3 : Dégâts : 300 → 300 Recharge : 90 s → 70 s

Dégâts augmentés, temps de rechargement diminué.

Invocation de Durnehviir

Niv. 1 : Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 2 : Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 3 : Recharge : 300 s → 180 s

Réduction du temps de rechargement.

===== Cris de Dragonborn =====

Furie combative

Niv. 1 : Aspd : 1.3x → 1.4x Durée : 60 s → 40 s Recharge : 20 s → 20 s
Niv. 2 : Aspd : 1.5x → 1.7x Durée : 120 s → 60 s Recharge : 30 s → 30 s
Niv. 3 : Aspd : 1.7x → 2.0x Durée : 180 s → 80 s Recharge : 40 s → 40 s

La durée était trop élevée. Effets augmentés pour correspondre au cri *Furie élémentale*.

Asservissement

Niv. 1 : Recharge : 5 s → 5 s
Niv. 2 : Recharge : 90 s → 70 s
Niv. 3 : Recharge : 120 s → 90 s

Temps de recharge diminué.

Cyclone

Niv. 1 : Dégâts : 50 → 100 Recharge : 30 s → 30 s
Niv. 2 : Dégâts : 75 → 170 Recharge : 45 s → 45 s
Niv. 3 : Dégâts : 100 → 240 Recharge : 60 s → 60 s

Dégâts augmentés. Un cri puissant.

Aspect draconique

Niv. 1 : Bonus : 25 % → 50 % Armure : 25 → 50 Résistance feu/froid : 0 % → 0 % Réduction temps de cri : 0 % → 0 % Durée : 300 s → 300 s Recharge : 1 jour → 1 jour

Niv. 2 : Bonus : 25 % → 75 % Armure : 100 → 125 Résistance feu/froid : 25 % → 25 % Réduction temps de cri : 0 % → 0 % Durée : 300 s → 300 s Recharge : 1 jour → 1 jour

Niv. 3 : Bonus : 25 % → 100 % Armure : 100 → 175 Résistance feu/froid : 25 % → 35 % Réduction temps de cri : 20 % → 20 % Durée : 300 s → 300 s Recharge : 1 jour → 1 jour

===== Livre noir =====

Force de l'Enfant de dragon

Votre cri "Déferlement" inflige plus de dégâts et peut désintégrer les ennemis lorsque vous utilisez les trois mots.

Combine *Déferlement* et *Désarmement*. Les dégâts augmentent si les trois mots sont utilisés et il y a une petite chance de désintégrer les adversaires.

Flamme de l'Enfant de dragon

Lorsque votre cri "Souffle ardent" tue un ennemi, une vouivre de feu sort de son corps et se bat à vos côtés pendant 60 secondes.

Combine *Souffle de feu* et *Intimidation*.

Glace de l'Enfant de dragon

Votre cri "Souffle glacé" emprisonne vos ennemis dans la glace pendant 15/15/15 → 15/25/40 secondes.

Combine *Souffle glacé* avec *Forme de glace*. La durée de la *Forme de glace* dépend du niveau du cri.

INSTALLATION

Il est conseillé d'utiliser un gestionnaire de mods.

Installation manuelle

1. Copiez le contenu du dossier 01 dans : ...\\Steam\\SteamApps\\common\\Skyrim\\Data.
2. Activez le plugin via votre gestionnaire de mods.

Si vous avez Dawnguard vous devez installer Improved Dragon Shouts.esp ET Improved Dragon Shouts – Dawnguard. Même chose pour Dragonborn.

COMPATIBILITÉ

Compatible avec 99 % des mods. Souvenez-vous que si vous avez deux mods qui modifient la même chose, les changements du dernier dans l'ordre de chargement sont pris en compte. Si vous soupçonnez un mod de modifier les atouts, placez *Cris de dragon améliorés* après le mod en question.

Compatible avec Dragons mortels et Skyrim Redone.

