



# BÂTONS DE BORDECIEL

*(Staves of Skyrim)*

**Version :** 1.8

**Auteur :** Kearsage

**Catégorie :** Armes

**Traduction :** Oaristys

**Lien VO :** [Nexus](#)

**Lien VF :** [Confrérie](#)

## PRÉREQUIS

SKSE

# DESCRIPTION

Ce mod ajoute 30 nouveaux bâtons au jeu (15 nouveaux meshes, nouvelles textures pour les vanilla) avec de nombreuses options.

- Bâtons de parade lourds et légers (plus besoin de bouclier !)
- Bâtons répartis dans les *leveled lists* des mages ennemis, chez les vendeurs et à la forge.
- Convertissez à volonté vos bâtons entre bâton magique et bâton de parade.
- Système de raccourci amélioré pour ne pas perdre les bâtons pendant la conversion.
- Rechargez vos bâtons magiques avec votre mana et non plus avec des gemmes spirituelles.
- Améliorez vos défenses avec de nouveaux atouts de parade qui s'appliquent aux bâtons.
- Lancez un sort pour illuminer les bâtons de parade (plus besoin de torche !)

## DÉTAILS

### *Localisation des nouveaux bâtons*

1. **Sur les mages ennemis.** Les bâtons ont été ajoutés aux *leveled lists* des mages et lanceurs de sorts ennemis et dans certains coffres.

2. **À la forge.** Tous les bâtons peuvent être forgés avec les matériaux et les atouts de forge appropriés.

3. **Chez les vendeurs.** Les bâtons ont été ajoutés aux *leveled lists* des vendeurs de sorts, comme les mages des Jarls et de l'Académie de Fortdhiver. De plus, un mage itinérant, Rindirsen, a monté un campement au pied du pont de l'Académie, à Fortdhiver, et vend tous les modèles de bâtons aux apprentis mages. Les bâtons sont disponibles en fonction de votre niveau (de même que l'équipement vanilla).

### *Bâtons de parade*

Les bâtons de parade existent en deux variantes, légère et lourde. Un bâton léger s'appelle tout simplement « bâton » tandis qu'un bâton lourd s'appelle... un bâton lourd.

Ces bâtons sont approximativement équivalents aux boucliers du même matériau. Par exemple, le bâton elfique a les mêmes statistiques que le bouclier elfique, et les bâtons en bois, les mêmes stats que le bouclier de cuir.

### *Nouveaux atouts et sorts*

Ce mod modifie également les atouts de parade et en ajoute de nouveaux exclusivement dédiés aux bâtons.

Les atouts vanilla affectent désormais les bâtons aussi bien que les boucliers. Ceux déterminant un effet « physique » attribuent aux bâtons un effet moitié moins puissant que les boucliers, ce qui est réaliste. Les atouts magiques, eux, font l'inverse (moitié moins pour les boucliers).

Certains nouveaux atouts ajoutent des sorts pour vous permettre de modifier vos bâtons. Ces atouts peuvent être aussi débloqués via des livres de sorts que vend Rindirsen.

#### *Illumination :*

- Illumine votre bâton de parade pour éclairer les donjons sans sortir de torche.
- Lancez à nouveau le sort pour éteindre le bâton.

- Vous pouvez toujours bloquer avec un bâton de parade illuminé (ce n'est pas une torche).

#### *Charger le bâton :*

- Convertissez votre bâton de parade pour qu'il lance des sorts de feu/glace/foudre.
  - Charger un bâton coûte 200 points de magie (pas besoin de gemme spirituelle).
  - Lancez le sort à nouveau pour recharger.
  - Convertissez votre bâton magique en bâton de parade avec le sort « Décharger le bâton ».
- Cela ne coûte pas de magie. Ce sort est appris automatiquement quand vous apprenez le pouvoir « Illuminer le bâton ».
- Les bâtons chargés s'alignent sur votre talent d'altération pour augmenter les dégâts et diminuer la charge utilisée.
  - Vous ne pouvez pas vendre un bâton chargé. Déchargez-le d'abord.

#### ***Raccourcis***

Étant donné que ce mod utilise plusieurs objets en un seul grâce à des scripts (bâton de parade/chargé en feu, glace, foudre/illuminé...), vous ne pouvez pas mettre directement un bâton en raccourci, car il serait perdu très vite. Pour vous aider, un nouvel objet apparaît dans votre inventaire (dans *Armure*) dès l'installation du mod : = **Raccourci - Bâton de parade** =.

Avec un bâton de parade équipé, cliquez sur cet objet et un nouvel objet apparaît, nommé comme votre bâton mais avec le suffixe = Raccourci =.

Cet objet demeurera tel quel même si vous illuminez ou chargez votre bâton. Mettez-le en favori et assignez-lui un raccourci.

Pour vous débarrasser de cet objet, déposez-le n'importe où dans le monde ou dans un conteneur.

## COMPATIBILITÉ

Ce mod entrera en conflit avec d'autres mods touchant à l'arbre du talent Parade. Le mod chargé en dernier dans l'ordre de chargement prendra le dessus (à vous de décider).

Ce mod peut entrer en conflit avec d'autres mods touchant aux mêmes *leveled lists* (un patch réalisé avec Wrye Bash/Mator Smash résout ces conflits automatiquement).

- *SkyRe* : Si vous chargez ce mod après SkyRe, vous ne devriez pas avoir de problème.
- *ASIS* : Vous devez mettre ces atouts suivants dans la liste d'exceptions d'ASIS :
  - \_DSWildPerk1
  - \_DSWildPerk2
  - \_DSFocusedPerk1
  - \_DSFocusedPerk2
- *ACE Combat Skills* : Compatible.
- *Artifact Balance Overhaul* : Chargez ce mod après ABO.

## CRÉDITS

747823 pour ses modèles de bâtons.