

Nehrim - Lice & Entraînements

v1.0 - 01/06/2013

Par A .

Rubrique de téléchargement : Nehrim

Sommaire

Prérequis :	2
Installation :	2
Désinstallation :	2
Bugs et problèmes connus :	2
Description :	3
Localisation :	3
Acrobatie :	4
Athlétisme :	5
Tir à l'arc :	6
Combat à mains nues :	7
Combat à l'épée ou la masse :	7
Suggestions :	8
Utilisation :	8
Crédits :	8

Prérequis :

- [Nehrim](#)
- [OBSE](#)

Installation :

Extrayez l'archive dans votre dossier /Data de Nehrim.

Désinstallation :

Les bonus de résistance aux poisons seront conservés et si vous supprimez / sauvegardez / réactivez plusieurs fois le mod au cours d'une même partie, ils risquent de se cumuler. En dehors de cela, vous pouvez supprimer le mod sans soucis particuliers.

Bugs et problèmes connus :

- si vous frappez le mannequin trop de biais ou en étant trop éloigné, il est possible que rien ne se passe
- inversement, il est possible que votre talent augmente bien que vous n'ayez pas touché le mannequin, et ce pour les mêmes raisons. J'ai essayé d'affiner au mieux la détection, mais il y a encore certainement des petits détails à régler
- le parcours d'Ostian n'est pas buggé au niveau de l'arbre

Description :

Lassé(e) de courir partout à la recherche d'ennemis pour vous entraîner ? D'ailleurs, reste-t-il encore assez d'ennemis pour assouvir votre soif de maîtrise et de compétence ? Vous êtes pingre et ne voulez pas déboursier un rond auprès d'un charlatan ? Vous pensez qu'il existe une autre solution que de se jeter du haut d'une montagne pour gagner en souplesse et rapidité de manière significative ? Vous aimez les défis ?

Découvrez de nouvelles façons de vous entraîner et de repousser vos limites physiques, notamment pour exploiter au maximum vos talents.

Localisation :



Acrobatie :

Deux parcours de sauts à réaliser sans tomber et en moins de temps possible. Libérez le kangourou qui sommeille en vous !

Mécanismes :

Vous devez effectuer une série de sauts ; chaque franchissement augmentera votre talent d'acrobatie et d'athlétisme. Au terme du parcours, s'il a été réalisé en un temps record, vous obtenez un bonus. En cas de chute, il vous faut recommencer depuis le début pour valider l'ensemble. Et pour plus de défi, si vous faites demi-tour en plein saut et arrivez à atteindre votre but, vous obtenez un bonus supplémentaire en acrobatie (un message vous avertit). Trop la classe, non ?

Afin de rendre le mod le moins intrusif possible, je n'ai pas intégré de balisage particulier des parcours et il vous faudra peut-être vous y reprendre plusieurs fois pour les découvrir entièrement, mais a priori ils sont construits de manière logique.

Premier parcours :

Situé à la Lice, il se compose de 3 sauts dont un grand final. Le bonus s'obtient en clôturant la série de sauts en 4 secondes. L'objectif final est le toit de l'appentis ajouté pour l'occasion.



Second parcours :

Situé à l'ouest d'Ostian, il se compose de 6 sauts dont un grand final. Le bonus s'obtient en clôturant la série de sauts en 10 secondes. Petite particularité, il vous faudra à un moment donné vous baisser - c'était juste pour le plaisir d'apporter un petit peu de réalisme. Là encore vous pouvez effectuer des « pirouettes » entre les différents rondins.

En l'achevant en moins de dix secondes, vous débloquentez un nouveau succès !



*Le point de départ se fait sur le rocher.
(nota : vous pouvez voir le navire amarré aux quais d'Ostian)*

Athlétisme :

Je n'ai rien trouvé de plus intéressant que de combiner l'athlétisme avec l'acrobatie. Je suis ouvert à toute suggestion pour un parcours dédié ou n'importe quoi d'autres !

Toutefois, afin de rendre plus intéressant l'entraînement :

*** à 25 dans ce talent :**

- atténue très légèrement la baisse de fatigue lors d'une attaque
- donne une résistance passive aux poisons de 5 %
- permet une apnée de 4 secondes supplémentaires (barre de souffle figée)

*** à 50 dans ce talent :**

- atténue légèrement la baisse de fatigue lors d'une attaque
- atténue très légèrement la baisse de fatigue lors d'une attaque puissante
- donne une résistance passive aux poisons de 13 %
- permet une apnée de 8 secondes supplémentaires

*** à 75 dans ce talent :**

- atténue légèrement la baisse de fatigue lors d'une attaque
- atténue légèrement la baisse de fatigue lors d'une attaque puissante
- donne une résistance passive aux poisons de 18 %
- permet une apnée de 13 secondes supplémentaires

*** à 95 dans ce talent :**

- atténue la baisse de fatigue lors d'une attaque
- atténue légèrement la baisse de fatigue lors d'une attaque puissante
- donne une résistance passive aux poisons de 25 %
- permet une apnée de 20 secondes supplémentaires

Les poisons sont parfois appliqués sur les armes par les ennemis. Ils sont également utilisés par les pièges émettant des gaz.

Tir à l'arc :

Les cibles c'est bien pour décorer, mais si on peut s'entrainer avec c'est encore mieux. Les cibles de la Lice sont modifiées à ces fins. Elles ne le sont pas directement, j'ai juste créé des meshes transparents que j'ai placé devant, afin de pouvoir découper la zone d'impact.

- plus vous êtes éloigné(e), plus votre compétence Précision augmentera
- et si vous atteignez le centre, cela augmentera encore plus rapidement
- augmente la vitesse de déplacement des flèches pour un peu plus de réalisme
- ajoute un nouveau succès si vous atteignez le centre à plus de 55 mètres !



Combat à mains nues :

Ajoute un sac (punching-ball) à la Lice qui vous permettra de devenir un boxeur émérite, ou de casser des briques avec le plat de la main. Donner des coups avec une arme n'apportera rien.



Combat à l'épée ou la masse :

Un mannequin pour s'entraîner aux lames et masses est également accessible à la Lice. Vous pouvez mettre des mandales au mannequin, mais c'est moins efficace qu'avec le sac. Si vous ne voyez aucune amélioration de vos talents, rapprochez-vous un peu ou mettez-vous plus en face du mannequin.



Suggestions :

Des remarques, des suggestions, des bugs rencontrés ?

Ça se passe ici : <http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/viewtopic.php?f=212&t=16074>

Utilisation :

Ce mod n'ayant été testé que par moi-même, je n'autorise pas la redistribution ailleurs que sur le site de la Confrérie des Traducteurs. Lorsque j'aurais eu plus de retours, vous pourrez le traduire ou en faire ce que vous voulez à votre guise.

Crédits :

J'ai utilisé un arbre parmi les ressources de Nehrim pour lui enlever ses collisions, mais je ne sais pas qui en est l'auteur. Si vous l'êtes et que vous ne souhaitez pas que votre mesh soit utilisé à ces fins, contactez-moi.

Merci à SureAI et à toutes les personnes ayant collaboré de près ou de loin à la réalisation de Nehrim, ainsi qu'à toutes celles et ceux qui m'aideront à améliorer ce mod !

A.

La Confrérie des Traducteurs :

Site Oblivion/Nehrim : <http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/oblivion/nehrim.php>

Forum : <http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/index.php>

Section Nehrim : <http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/viewforum.php?f=204>