

## Traits

Les traits permettent d'ajouter optionnellement un effet à la création d'un objet. La puissance de l'effet dépendra directement du pallier de l'objet créé. Pour appliquer un trait, il faut avoir recherché le trait et posséder le matériau associé au trait. Il existe deux types de traits partagés par tous les objets de tous les artisanats, dépendant uniquement de l'objet étant une arme ou une pièce d'armure. Cependant, il faudra apprendre un même trait séparément pour chaque type d'objet le partageant.

## Bois

1. Arc / 2. Bâton infernal / 3. Bâton glace / 4. Bâton foudre / 5. Bâton rétablissement

|                                                                                  |                                                                                                  | 1                                                                                 | 2                                                                                 | 3                                                                                 | 4                                                                                 | 5                                                                                 |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|                                                                                  |                                                                                                  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Energisé (Chysolite)<br>Augmente les soins prodigués                                             |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Chargé (Améthyste)<br>Augmente votre chance d'appliquer les effets de statut                     |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Précis (Rubis)<br>Augm. la puissance des coups critiques de l'arme ou du sort                    |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Infusé (Jade)<br>Augm. l'effet de l'enchant. de l'arme et réd. son temps de recharge             |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Défenseur (Turquoise)<br>Augmente la résistance physique et la Résistance aux sorts              |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Entraînement (Cornaline)<br>Augmente l'expérience que rapportent les ennemis tués                |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Acéré (Opale_de_feu)<br>Augmente la pénétration physique et magique                              |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Décisif (Citrine)<br>Lorsque vs gagnez des Ultimes, vs avez 1 chance de gagner des Ultimes supp. |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|  | Trempe_de_Nirn (Nirncrux_Puissant)<br>Augmente les dégâts de cette arme                          |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |

1. Bouclier

|                                                                                    |                                                                                                   | 1                                                                                 |  |  |  |  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
|                                                                                    |                                                                                                   |  |  |  |  |  |  |  |
|   | Solide (Quartz)<br>L'objet réduit le coût de blocage                                              |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Impénétrable (Diamant)<br>Réd. les dég add infligés par les coups crit. et la perte de durabilité |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Renforcé (Sardonyx)<br>Augmente la valeur d'armure de cet objet                                   |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Ajusté (Almandine)<br>Diminue légèrement le coût du sprint et des roulés-boulés                   |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Entraînement (Emeraude)<br>Augm. l'expérience que rapporte les ennemis tués                       |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Infusé (Pierre_de_sang)<br>Augmente l'effet de l'enchantement d'armure de l'objet                 |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Revigorant (Grenat)<br>Augmente la récupération de Santé, Magie et Vigueur                        |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Divins (Saphir)<br>Augmente les effets des pierres de Mundus                                      |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|  | Trempe_de_Nirn (Nirncrux_Fortifié)<br>Augmente la résistance physique et aux sorts                |                                                                                   |  |  |  |  |  |  |

## Forge

1. Hache / 2. Marteau ou Masse / 3. Epée / 4. Hache de bataille / 5. Masse d'arme / 6. Epée longue / 7. Dague

|                                                                                     |                                                                                                  | 1                                                                                   | 2                                                                                   | 3                                                                                   | 4                                                                                   | 5                                                                                   | 6                                                                                   | 7                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                     |                                                                                                  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Energisé (Chysolite)<br>Augmente les soins prodigués                                             |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Chargé (Améthyste)<br>Augmente votre chance d'appliquer les effets de statut                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Précis (Rubis)<br>Augm. la puissance des coups critiques de l'arme ou du sort                    |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Infusé (Jade)<br>Augm. l'effet de l'enchant. de l'arme et réd. son temps de recharge             |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Défenseur (Turquoise)<br>Augmente la résistance physique et la Résistance aux sorts              |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Entraînement (Cornaline)<br>Augmente l'expérience que rapportent les ennemis tués                |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Acéré (Opale_de_feu)<br>Augmente la pénétration physique et magique                              |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Décisif (Citrine)<br>Lorsque vs gagnez des Ultimes, vs avez 1 chance de gagner des Ultimes supp. |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Trempe_de_Nirn (Nirncrux_Puissant)<br>Augmente les dégâts de cette arme                          |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |

1. Cuirasse / 2. Solerets / 3. Gantelets / 4. Heaume / 5. Grèves / 6. Spallières / 7. Gaine

|                                                                                       |                                                                                                   | 1                                                                                   | 2                                                                                   | 3                                                                                   | 4                                                                                   | 5                                                                                   | 6                                                                                   | 7                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                       |                                                                                                   |  |  |  |  |  |  |  |
|   | Solide (Quartz)<br>L'objet réduit le coût de blocage                                              |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Impénétrable (Diamant)<br>Réd. les dég add infligés par les coups crit. et la perte de durabilité |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Renforcé (Sardonyx)<br>Augmente la valeur d'armure de cet objet                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Ajusté (Almandine)<br>Diminue légèrement le coût du sprint et des roulés-boulés                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Entraînement (Emeraude)<br>Augm. l'expérience que rapporte les ennemis tués                       |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Infusé (Pierre_de_sang)<br>Augmente l'effet de l'enchantement d'armure de l'objet                 |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Revigorant (Grenat)<br>Augmente la récupération de Santé, Magie et Vigueur                        |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Divins (Saphir)<br>Augmente les effets des pierres de Mundus                                      |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  | Trempe_de_Nirn (Nirncrux_Fortifié)<br>Augmente la résistance physique et aux sorts                |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |

## Couture

1. Robe et Pourpoint / 2. Chaussures / 3. Gants / 4. Chapeau / 5. Braies / 6. Epaulettes / 7. Baudrier

|  |                                                                                                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
|  |                                                                                                   |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Solide (Quartz)<br>L'objet réduit le coût de blocage                                              |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Impénétrable (Diamant)<br>Réd. les dég add infligés par les coups crit. et la perte de durabilité |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Renforcé (Sardonyx)<br>Augmente la valeur d'armure de cet objet                                   |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Ajusté (Almandine)<br>Diminue légèrement le coût du sprint et des roulés-boulés                   |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Entraînement (Émeraude)<br>Augm. l'expérience que rapporte les ennemis tués                       |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Infusé (Pierre de sang)<br>Augmente l'effet de l'enchantement d'armure de l'objet                 |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Revigorant (Grenat)<br>Augmente la récupération de Santé, Magie et Vigueur                        |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Divins (Saphir)<br>Augmente les effets des pierres de Mundus                                      |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Trempe de Nirn (Nirncrux Fortifié)<br>Augmente la résistance physique et aux sorts                |   |   |   |   |   |   |   |

8. Gilet / 9. Bottes / 10. Brassards / 11. Casque / 12. Gardes / 13. Coques d'Épaulé / 14. Ceinture

|  |                                                                                                   | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|----|----|----|----|----|
|  |                                                                                                   |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Solide (Quartz)<br>L'objet réduit le coût de blocage                                              |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Impénétrable (Diamant)<br>Réd. les dég add infligés par les coups crit. et la perte de durabilité |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Renforcé (Sardonyx)<br>Augmente la valeur d'armure de cet objet                                   |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Ajusté (Almandine)<br>Diminue légèrement le coût du sprint et des roulés-boulés                   |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Entraînement (Émeraude)<br>Augm. l'expérience que rapporte les ennemis tués                       |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Infusé (Pierre de sang)<br>Augmente l'effet de l'enchantement d'armure de l'objet                 |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Revigorant (Grenat)<br>Augmente la récupération de Santé, Magie et Vigueur                        |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Divins (Saphir)<br>Augmente les effets des pierres de Mundus                                      |   |   |    |    |    |    |    |
|  | Trempe de Nirn (Nirncrux Fortifié)<br>Augmente la résistance physique et aux sorts                |   |   |    |    |    |    |    |

Images :

<http://www.tesonline.ru/db/items>  
<http://www.esohead.com/crafting>

## Temps des recherches

Chaque recherche va demander un temps de recherche et plus il y aura de traits recherchés dans un objet, plus le temps de recherche sera long.

1 Recherche = 6 heures; 2 Recherches = 12 heures; 3 Recherches = 1 jour; 4 Recherches = 2 jours; 5 Recherches = 4 jours; 6 Recherches = 8 jours; 7 Recherches = 16 jours; 8 Recherches = 32 jours

## Réduire le temps de recherche

Afin de réduire le temps de recherche, il faut dépenser un point de compétence dans **Charpente** pour le bois, **Métallurgie** pour la forge, et **Surpiqûre** pour la couture. Cette compétence est indispensable au vu du nombre de recherches à faire, et du temps que cela va prendre, il est vital d'augmenter le nombre de recherches simultanées. Quand certaines recherches vont prendre plus de 20 jours à faire, 20 % de réduction sera un plus non négligeable.

| COMPÉTENCES PASSIVES | COMPÉTENCES PASSIVES | COMPÉTENCES PASSIVES |
|----------------------|----------------------|----------------------|
|                      |                      |                      |
|                      |                      |                      |
|                      |                      |                      |
|                      |                      |                      |
|                      |                      |                      |
|                      |                      |                      |

Cela se situe dans compétence passives de chaque corps de métier. [K] et choisir [Artisanat].

## Add-on pour les recherches

Il est difficile de voir le potentiel d'un objet lorsqu'on est sur le point de le revendre au marchand. **Research Assistant** permet donc d'identifier rapidement les objets susceptibles d'être utilisés pour les recherches au lieu d'être vendus ou déconstruits.

**CraftStore Fixed and Improved 1.1** est le must de l'utilitaire de crafting. Ça fait tout, ça moule le grain, ça fait le café et ça rajoute même la crème et le sucre. !!!

Il donne un visuel sur l'ensemble des recherches, à prévoir, en cours, terminées.

CraftStore permet aussi d'avoir une vision sur la collection des styles. La visibilité se fait sur tous les personnages, donc plus besoin de sortir du jeu et revenir avec un autre perso pour vérifier ses collections et l'avancement de ses recherches.

Cela gère aussi les métiers mineurs (cuisine, enchantement) en ouvrant de toutes nouvelles fenêtres.