

The Elder Scrolls 3 : Tribunal - 1/1

**Et oui la suite de Morrowind vient de sortir, le jeu qui a fait fureur sort maintenant son extension !
Ruez vous de l'acheter, mais soyez au niveau et bien renseigné, venez lire l'article...**

L'excellent Morrowind s'offre une extension avec Tribunal, un add-on certes sympathique, mais qui se destine principalement aux joueurs disposant d'un personnage de haut niveau et attirés par les combats en donjons.

C'est en effet principalement du côté des donjons et des combats musclés que s'oriente cette extension. Si celle-ci propose en effet quelques petites améliorations au sein de Morrowind, sa principale vocation sera de prolonger l'aventure jusqu'à la nouvelle ville de Mournhold que propose Tribunal. En clair pas la peine de se ruiner sur cette extension si vous n'avez pas encore progressé très loin dans le titre original. Vous lancer en direction de la capitale antique de ce monde avec un personnage de bas niveau vous fera risquer votre peau à chaque instant avec des monstres assez costauds vous débarquant dessus par paquets. Dans ces conditions, mieux vaut se focaliser sur Morrowind jusqu'à son issue ou tout au moins jusqu'à avoir atteint un niveau honorable et permettant de résister aux assauts des nouvelles créatures. Pour l'essentiel, ce sont donc de nombreux donjons et une nouvelle ville qu'apporte ce titre développé très rapidement par Bethesda.

Concernant le reste peu de changements, si ce n'est quelques petites améliorations mineures au niveau de l'interface. Tout d'abord le journal devient plus convivial et permettra de s'y retrouver un peu mieux dans le fil de vos quêtes. On pourra désormais savoir où l'on en est exactement avec ce qui a été achevé ou non. Il sera également possible désormais grâce à un nouveau système d'annoter votre carte pour faciliter les voyages, une icône apparaît alors en rouge et permet à tout moment de lire les indications que vous avez écrites. A tout ceci s'ajoute bien entendu de nouvelles armes et armures, ainsi que de nouvelles quêtes qui permettront de faire une fois encore progresser votre personnage.

Au niveau du bestiaire ce sont principalement des créatures balaises que l'on découvre avec cette extension. Gobelins, Liches ou encore les mystérieux Fabricants feront partie des monstres qu'il vous faudra affronter au péril de la vie de votre personnage ou encore de celle de son compagnon de voyage. Un mercenaire qui vous prêtera main forte et qui s'efforcera de combattre à vos côtés tant que vous le paierez.

Pour le reste on retrouve tout ce que proposait déjà Morrowind et c'est donc uniquement ces quelques éléments que nous venons de voir qui sont apportés par Tribunal. Pas d'amélioration graphique notable, d'ailleurs pas d'ajout de zones extérieures à proprement parler. La nouveauté visuelle réside essentiellement dans la nouvelle ville, la multitude de vastes donjons proposés et bien entendu le design des nouvelles créatures. L'univers de Morrowind reste donc toujours aussi beau, mais également toujours aussi vide en extérieur avec des kilomètres à parcourir pour aller tarter des créatures.

En somme, si cette extension apporte quelques petites nouveautés celles-ci sont négligeables pour les joueurs qui ne sont pas encore allés très loin dans le jeu original. Pour ceux qui ont en revanche bien progressé voire même terminé la quête principale de Morrowind, ils découvriront de nouvelles créatures à éliminer et des tas de donjons à vider. Voici un add-on qui se destine aux combattants dans l'âme qui souhaitent prolonger de quelques poignées d'heures le plaisir délivré par Morrowind. Rappelons enfin que la version disponible de cette extension n'est que semi-localisée, sa version entièrement traduite est attendue pour le début de cette année 2003.