

Nom : Une confrérie renaissante  
Auteur : Arthmoor  
Version : 1.0.12  
Traducteur : Kaos Sita  
Testeur : Argetlam

#### Description :

« Le sanctuaire de Cheydinal est l'un des nombreux sanctuaires de la Confrérie noire à travers la province impériale. »

Vous avez rempli tous vos contrats. Vous avez gravi tous les échelons. Lucien vous a confié sa vie. Après une longue lutte acharnée, vous avez sauvé la confrérie noire de l'annihilation totale. Les seuls survivants de l'organisation fière et puissantes sont : vous, Arquen, un meurtrier aléatoire et deux autres assassins que vous avez trouvés. Après tout cela, êtes-vous satisfait de visiter Bravil une fois par semaine pour récupérer seulement un peu de menu monnaie. Il n'y a plus rien à faire ? L'histoire se termine ici comme un mauvais film. Le temps est venu de retrouver la puissance perdue, de reprendre les sanctuaires perdus. Afin de faire renaître la Confrérie Noire.

Ce mod ajoute une courte série de quêtes à la fin de la saga de la confrérie noire qui a lieu après votre première visite à Bravil après que vous soyez devenu l'Écouteur. J'ai toujours estimé que Bethesda a court-circuité la fin de la saga. Comme si vous n'étiez censé rien faire, comme s'il ne s'était rien passé après que votre organisation complète ait été mise à genoux ? Que diriez-vous de tous ces sanctuaires qui sont mentionnés dans le jeu mais que vous ne voyez jamais ? C'est ma réponse à celle qui apporte au moins des choses à une fin plus sensible avant que vous soyez fait.

Vous pouvez installer ceci à n'importe quel moment du jeu, il n'est pas nécessaire d'avoir terminé la confrérie. En fait, certains des personnages impliqués existeront et seront déjà dans le monde du jeu avant que tout ne devienne mauvais. Vous ne réaliserez sans doute pas qui elles sont quand vous les croiserez. Une fois que vous aurez terminé l'ensemble des quêtes de la confrérie et rendez au moins une fois visite à la statue de la mère de la nuit dans Bravil, les événements commenceront. Vous serez approché par un messenger pour que les choses commencent.

#### Installation

Copier les fichiers dans le dossier Data.

Si un message disant que le fichier/dossier existe déjà répondez oui à la réponse d'écrasement. Cocher le fichier esp correspondant dans le launcher.

\*\*\* L'utilisation Bain Ready est fortement recommandée concernant le recouvrement des ressources. \*\*\*

#### Désinstallation

Supprimer manuellement les dossiers installés. Vous devrez sans doute vous référer aux archives pour cela.

Considérez que ce mod peut partager des ressources installées avec certains de mes autres mods. Essayer de ne pas supprimer les ressources dont mes autres mods ont besoin.

Si vous employez Wyre Bash, désinstaller juste l'installateur avec le tableau de Bain. .

### Compatibilité

Il devrait y avoir très peu de soucis de compatibilité avec les zones de sanctuaire, sauf dans le cas où d'autres mods modifient le secteur qui les relie.

Devrait être entièrement compatible avec les mods qui modifient le sanctuaire de Cheydinhal, du moment qu'ils ne retirent pas Arquen.

Aucune édition aux Worldspace extérieur n'a été faite.

### Licence

La redistribution sans accord préalable est strictement interdite. Cela signifie que vous n'uploader pas ce mod ailleurs sans ma permission (Arthmoor).

Des traductions dans d'autres langues peuvent être uploadées sans permission en respectant les conditions suivantes :

1. Tous les fichiers contenus dans ce mods conservent leur nom actuel.
2. Aucun changement n'est apporté au contenu des esp ou esm autre que pour traduire le texte anglais.
3. Aucun changement ou rajout n'est fait aux meshes ou textures autre que ceux nécessaires à la traduction du texte anglais.
4. Ce readme est inclus, en anglais, exactement comme il était dans la version originale.

### Crédits

- Bethesda pour le jeu Oblivion et le CS.
- Arthmoor pour ses splendides créations et me permettre de les traduire.
- Cliffworms : Sanctuaire d'Anvil
- The-Manta : Sanctuaire de Bruma et de Leyawiin, texturation des pierres rouge de welkynd.
- Dwip : Sanctuaire de Chorrol, les topics de dialogues des membres de la confrérie qui donnent une meilleure immersion. Egalement pour les disciples de la confrérie. L'icône de la pierre rouge de welkynd et les nombreux tests pour vérifier que tout fonctionne.
- StarX : les variations des bannières de la Main Noire qui peuvent être trouvés dans les nouveaux sanctuaires.
- Throttlekitty et Da Mage : Les ressources du plan d'eau utilisés dans le sanctuaire de Leyawiin.
- Alasdair : Pour les ressources des tombeaux nordiques.
- ForestDillinger : La vidéo silencieuse de 3 secondes et les effets audio.
- WhoGuru : Meshe de la cage ayélide avec la porte animé.
- Hanaisse : L'aide avec les tests.
- La guilde des Beta Testeurs de TESA : pour avoir aidé à découvrir quelques bugs inaperçus et avoir offert quelques suggestions qui ont été incorporés.

### Historique (VO)

Version 1.0.4

-----

\* Fixed end-of-quest rumors to not be spoken by Dark Brotherhood members as it makes no sense.

Version 1.0.3

-----  
\* Updated scripting to handle Scar-Tail's quest conditions to make sure he isn't a valid hire option if he's dead or the player hasn't met him yet.

Hopefully this time it's actually fixed and doesn't still have loopholes.

#### Version 1.0.2

-----

\* The courier's AI would start returning back to the sanctuary if the player caused the conditions to break temporarily.

He will now simply stop where he's at and resume once the player is available again.

\* Undead everywhere in the game were no longer hostile if the Bruma sanctuary quest was not advanced beyond a certain point.

\* NPCs who survive the Purification as a result of mods were not moved to their sanctuaries when hired.

\* Dialogue relating to Edla's side quest was not properly restricted to only be spoken by the hired Speaker.

#### Version 1.0.1

-----

\* Fixed an instance where Scar-Tail's hire option shows up but the quest offered by Teinaava has never run, leaving Scar Tail's reference disabled. Should only be the case if the quest was never offered. If you HAVE met Scar-Tail and actively elected to spare him, the option will still show up even if his quest is not properly completed since he will be alive and you have met him.

\* Disable the Greyland marauder spawn point earlier in the Leyawiin quest so you don't come home to a surprise if you visit before fully reclaiming the sanctuary.

\* Fixed the Sideways Cave material so the bandits will not show up until the proper time.

#### Version 1.0

-----

\* Initial public release.