

SERVICES DE VOYAGE CYRODIILIEN 3.1

REQUIS

- Les scripts étendus d'Oblivion (O.B.S.E.) : <http://obse.silverlock.org/>
- Elys Silent Voice 0.93. : <http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=16622>
- Le DLC officiel Shivering Isles

DESCRIPTION

Ce mod est une collection d'options de voyages qui vise à recréer un système semblable à celui qui existe dans Morrowind. Il inclut des services d'agence de voyage entre les écuries, les sorts d'intervention divine, de marque et de rappel et les guides des Guilde des Mages.

Dans chaque ville principale, il y a un agent de voyage qui offrira le transport dans d'autres villes importantes, y compris quelques destinations supplémentaires ajoutées par certains mods. Les services sont relativement bon marchés et sont basés sur la distance entre chaque arrêt où ils s'arrêtent/proposent leurs services. Les agents sont lourdement armés et si vous décidez de les attaquer, attendez-vous à un combat significatif. Ils peuvent également appeler les gardes locaux. Ces agents ne RESPAWN PAS s'ils sont tués, alors essayez de ne pas provoquer de catastrophes.

Le sort d'Intervention Divine fonctionne d'une façon similaire à celui de Morrowind. La seule véritable différence est qu'il vous amènera à l'intérieur d'une chapelle au lieu de vous laisser tomber dehors. Le sort est vendu dans chaque chapelle et exige que votre talent de mysticisme soit au moins de 50. Les parchemins peuvent être trouvés dans les listes de butin et chez les vendeurs qui proposent des objets de niveau compagnon. L'intervention divine ne fonctionne pas dans les royaumes d'Oblivion, les îles du tourment ou tout autre endroit où cela risque de briser quelque chose. Il tient compte également de Chevalier des Neufs et ne vous transportera pas dans une chapelle profanée pendant la quête.

Les sorts marque et rappel fonctionnent comme leur équivalent dans Morrowind et Daggerfall. Ils vous permettent de placer une marque pratiquement n'importe où et de revenir dessus plus tard. Ces sorts ne fonctionnent pas dans les royaumes d'Oblivion, les îles du tourment ou tout autre endroit où cela risque de briser quelque chose. Les sorts sont vendus par Alves Uvenim dans Leyawiin puisqu'il est spécialiste en mysticisme.

Des services de téléportation sont maintenant disponibles entre les guildes de mages et sont accessibles à tous. Demander aux membres de la guilde locale pour savoir qui se charge de ceci. Pour ceux qui ne sont pas membres de la guilde des mages, le service est de 100 septims, pour les membres initiés de la guilde le service est de 25 septims. La téléportation est gratuite une fois que vous avez accès à l'Université des Arcanes. La flèche de Rocheglacée est également disponible comme destination, mais fonctionne seulement avec le DLC OFFICIEL.

Le voyage rapide peut maintenant être désactivé également grâce au fichier ini.

INSTALLATION

1. Copiez les fichiers dans votre dossier Data.
2. Cochez le fichier esp correspondant dans le launcher/OBMM/Wrye.

COMPATIBILITE

Ce mod devrait être compatible avec tout ce qui existe. Il ne modifie ni les quêtes, ni les PNJs existants. Il ajoute seulement des nouveaux PNJs. Leur emploi du temps les envois manger dans les tavernes des cités, mais tant que personne ne détruit les tavernes qu'ils fréquentent, il ne devrait y avoir aucun problème. Aucun paysage n'a été modifié et aucun 'patchgrind' n'a été modifié. Ceci devrait éliminer une importante source de conflits avec d'autres mods.

J'ai essayé de me servir des écuries existantes si possibles. Parfois j'ai même assigné des quartiers de sommeil à l'intérieur des écuries car il n'y a avait pas suffisant d'espace à l'extérieur pour l'installation complète des PNJs. C'était particulièrement compliqué dans Bravil, au point que Ciingail a dû avoir ses affaires placées sur le toit du bâtiment.

Ce mod est en chevauchement avec le réseau de transport de Cyrodiilien (VF : <http://oblimods.wiwiland.net/spip.php?article38>). J'ai commencé à travailler sur mon projet pendant un bon moment avant de me rendre compte qu'il existait, mais j'ai continué à travailler sur le mien en réalisant qu'il ne faisait pas exactement la même chose. Tant que vous êtes disposé à vous rendre dans le plus d'endroits possibles, les deux mods se complètent.

Aucune texture ou maillage n'a été ajoutée, tout le contenu utilisé est celui de vanilla. Il ne devrait y avoir aucun souci de compatibilité avec tout ce qui le remplace.

Ce mod est entièrement compatible avec les cités ouvertes classiques, les cités ouvertes renaissantes et Better Cities.

REMERCIEMENTS

Bethesda Softworks pour la saga Elder Scrolls et ses outils de moddage.
Arthmoor pour son mod et me laisser le traduire.
Dwip pour le sort d'intervention divine qui est basé sur son travail.

LICENCE

La redistribution de ce mod est interdite. Vous devez obtenir ma permission d'abord.
(Arthmoor).

Les traductions peuvent être redistribuées sans permission avec les conditions suivantes:

1. Les noms des dossiers contenu dans l'archive ne sont pas altérés.
2. Aucun changement n'est apporté à l'esp autre que ceux nécessaires à sa traduction.
3. Aucun changement n'est apporté aux meshes et textures autre que ceux nécessaires à sa traduction.
4. Le fichier lisez-moi est inclus, en anglais, sans aucun changement.

Toutes les requêtes concernant ce mod doivent m'être adressées. Si après 180 jours après que vous ayez établi le contact, vous n'avez pas obtenu de réponse, l'intendance de ce mod tombe à la communauté de TES Alliance (tesalliance.org).

Je peux être joint par l'intermédiaire des mp sur les forums de Bethesda, TES Alliance, TES Nexus, Great House Fliggerty, et AFK Mods sous le pseudonyme d'Arthmoor.

Je peux également être contacté par le formulaire de contact de mon blog -
<http://www.iguanadons.net>.

Un effort de bonne foi doit être établi avant de conclure que je ne maintiens plus le mod.

Les archives historiques de mods comme Morrowind Mod History ont l'autorisation de conserver une copie de ce mod dans leurs archives pour des buts historiques.

HISTORIQUE - VO

Travel service is now available from Chorrol to Battlehorn Castle. Purchasing the forge improvement will enable the travel agent there.

Guild guides will no longer talk about themselves in the 3rd person if asked about teleportation.

Recall and Divine Intervention will not be allowed while mounted or in a seated position to prevent some nasty bugs that would otherwise occur once the player had been moved.

Special thanks to PrinceShroob for the following:

Using one of the Mages Guild teleporter pads will no longer result in the weather remaining the same as where you came from, resulting in things like snow in Anvil.

Made Divine Intervention more reliable -- it will actually move you to the chapel the shortest distance from you, and will function correctly in cities.

Tightened the restrictions for using Mark, Recall, and Divine Intervention (i.e., instances where using those spells could allow you to access areas you shouldn't be able to go back to, or allow you to break quests by leaving).

Mark, Recall, and Divine Intervention now function in the Shivering Isles; Divine Intervention takes you to the Sacellum Arden-Sul. You can only recall back to a mark placed in the Shivering Isles if you are in the Isles. Needless to say, Shivering Isles is now REQUIRED for this mod to run.

Version 3.0.6

- * The Mark/Recall marker object needed to be turned into a marker rat due to the worldspace snapback bug.

Version 3.0.5

- * Travel service to Sancre Tor added if Reclaiming Sancre Tor is loaded.

Version 3.0.4

- * Skirlene's aggression value was too high and resulted in her stealing food.
- * All NPCs have been given another boost in carried gold to prevent them from turning to crime as well.

Version 3.0.3

- * The route from Bravil to Faregyl was not connected properly in the dialogue.
- * Added a shorter time factor for the Skingrad to Chorrol route when West Roads is in the game.

Version 3.0.2

- * Further fixes to the Bruma Guild support. Stubborn little guy.

Version 3.0.1

- * Detection for mod supported locations got broken when the script was updated. Oops.
- * Made adjustments for the destruction of the Bruma Mages Guild after A Plot Revealed is

underway.

Version 3.0

- * A Divine Intervention spell has been added which functions loosely like the spell in Morrowind did, bringing you to the nearest chapel to the last outdoor location you visited in Tamriel.
- + This spell is aware of Knights of the Nine and will not direct you to a desecrated chapel while the quest line is underway.
- + The spell will not function in realms of Oblivion, and should include mod-added realms if they are set up correctly.
- + The spell will not function in a select few vanilla worldspaces, such as the Bloated Float when it is out to sea, because leaving abruptly would break the quest.
- * Guild Guides have been added to the Mages Guild in each major city, charging 100 for non-members, 25 for new initiates, and offering teleportation free to Apprentices or above.
- + Mages Guild members will tell you who you need to see to purchase teleportation in each guildhall.
- + If Frostcrag Spire is installed, the teleportation pads will offer it as a destination. Only guaranteed to work with the OFFICIAL DLC.
- * Mark & Recall spells have been added, which function just like their equivalents in Morrowind. You can only have one active mark, but can recall to it as often as you like.
- + These spells use the same conditions for casting as Divine Intervention, but will still work even in desecrated chapels.
- * An INI file has been added, currently with a single option to disable fast travel if desired. This is not guaranteed to be 100% capable of blocking it, but it will try. Default state is to leave it on.
- * Added an OBSE detection script.
- * Fast Travel can now be optionally disabled through an ini file.

Version 2.0.7

- * Added dialogue conditions to prevent the travel agents from offering their services when they should be sleeping or eating while not at their posts.
- * Master of Horses' travel dialogue was not checking to be sure the player isn't on horseback.

Version 2.0.6

- * Valera's bed in Faregyl was not activating, causing her to obsessively look for somewhere else to sleep in the inn but unable to find something.
- * Added script checks to place the Faregyl, Feldscar, Bartholm, Sutch, and Riverhold agents into the factions for their city so they will have access to any of their city related topics.

Version 2.0.5

- * Added service to Riverhold if Elsweyr Anequina is installed.

Version 2.0.4

- * The Bartholm travel agent was sending people to Cheydinhal on trips to Leyawiin. Oops.
- * Added a direct route from Chorrol to Anvil and back if West Roads is installed.

Version 2.0.3

- * Three of the horses belonging to agents were not owned by the faction.
- * Moved Demeter's tree in Anvil away from the building more to get it out of the path in OCR Anvil.
- * Made the agents' horses a separate creature for better AI control of where the horses go.

Version 2.0.2

- * Adjusted Skirlene's location outside Bruma for a better fit.
- * Relocated the Leyawiin site when OCLR is in use due to relocating the stables in OCLR.

Version 2.0.1

- * The agent in Bartholm wasn't hooked up to his topics. Oops.
- * Visits-Many-Lands was charging 45 gold and adding 5 hours to the clock for trips to Bravil which should have been 3 hours at 35 gold.

Version 2.0

- * Mod now requires OBSE v0018 or higher.
- * The delay between paying for travel service and the actual move to the destination should now be virtually instant.
- * Dropped the BSA as it isn't warranted for simple silent voice files. Be sure to delete that if you still have it.
- * Added travel destinations to Bartholm, Faregyl, Feldscar, and Sutch.

These destinations will only show up if the mods that add them are installed at the time the game is loaded. Other destinations will be considered, provided they are of sufficient size to justify adding them and are not too close to other already supported destinations. If the destination is only made active after a quest is completed in the target mod, that destination will not be considered as I do not want to get into the need for patches to accommodate them. I have enough patches for other mods to manage as it is.

Destinations in provinces outside of Cyrodiil will not be considered, as this one is meant only for servicing Cyrodiil. Exception: Service to Riverhold in Elsweyr is planned for a future version.

Version 1.3.1

- * Fixed K'Darr's AI so that he will be in the correct location if Open Cities Leyawiin Reborn is being used.
- * Call pcb to purge buffers when traveling to another city, which should mimic what fast travel does.

Version 1.3

- * Adjusted the agents' gold higher still because at least one of them has been reported as a thief.
- * Trimmed the morning eat package off of all agents in the interests of lightening AI load.

Version 1.2

- * Gave all of the travel agents enough gold to avoid them stealing to survive.
- * Modified the travel scripts to add the player's payments to the agents' inventories.

Version 1.1

- * Rewrote the travel handling to fix a bug when using MoveTo in a dialogue result script.