

# Patch Non Officiel Nehrim

v1.0 - 14/06/2015

Par A .

## Sommaire

Prérequis : .....	1
Présentation : .....	1
Installation : .....	2
Désinstallation : .....	2
Compatibilité : .....	3
Foire Aux Questions (FAQ) : .....	3
Liste des changements : .....	4
Crédits/Utilisation : .....	22

## Prérequis :

Nehrim, et par définition tous les prérequis liés ! ( *version française de Nehrim* : [ici](#) )

## Présentation :

Initialement petit correctif d'urgence, ce mod s'est étoffé afin de corriger tous les bugs et incohérences qui me tombaient sous la main. Il touche aussi bien aux problèmes de placements d'objets, de scripts et quêtes boguées, d'attribution de slots sur les équipements, que de propriétés d'objets et cellules, attribution des meshes et textures et plein d'autres choses encore !

Depuis la v1.0 NehrimFR.esp a été joint à l'archive, ainsi qu'un menu .xml afin de corriger les dernières coquilles de traduction. Nous ne pouvons pas mettre à jour l'exécutable d'installation de Nehrim, alors pensez à reprendre l'esp ici même si vous n'utilisez pas le PNO !

## Installation :

- extrayez l'archive dans votre dossier Nehrim, si vous aviez une version antérieure n'ayez aucun scrupule à remplacer les fichiers existants
- cochez PNO\_Nehrim.esp dans votre lanceur
- le plugin doit être chargé après NehrimFR.esp, l'ordre peut ensuite être variable en fonction des mods que vous utilisez. Rappelez-vous que si deux mods modifient la même chose, seuls les modifications du dernier chargé sont prises en compte par le jeu.

### ORN.esp dans le dossier Optionnel -- Patch ORN2.0

À cette fin, un patch de compatibilité avec ORN (Oaristys' Revamped Nehrim) 2.0 a été créé. Il remplace la version **2.0** (et **uniquement celle-ci**) en intégrant quelques modifications apportés aux PNJs au niveau des factions et emplois du temps. ORN est disponible (et je vous le recommande chaudement !) sur le site de la Confrérie des Traducteurs, [ici](#).

### Ordre de chargement :

NehrimFR.esp  
PNO\_nehrim.esp  
ORN.esp

## Désinstallation :

*Attention, depuis la v0.7, il est fortement déconseillé de désinstaller le PNO sur une partie en cours. Recommencer une partie avec un nouveau personnage sans le PNO est la meilleure (plus propre) alternative.*

- décochez PNO\_Nehrim.esp dans votre lanceur
- supprimez le fichier PNO\_Nehrim.esp dans votre dossier Nehrim/Data
- supprimez le dossier Nehrim\Data\Textures\menus\Icons\PNO\_Nehrim
- supprimez le dossier Nehrim\Data\Textures\PNO\_Nehrim
- supprimer le dossier Nehrim\Data\Meshes\PNO\_Nehrim
- ce Lisez-moi se trouve normalement dans Nehrim\Docs

### Attention avec ORN.esp !

Si pour une raison ou une autre vous cessez d'utiliser le PNO et conservez ORN, vous devez impérativement remplacer ORN (version PNO) par l'esp original d'Oaristys. La version compatible avec le PNO est dépendante de celui-ci.

## Compatibilité :

Actuellement compatible avec Harvest Flora for Nehrim v1.0. Comme ce mod corrige certains bugs de l'esm, il probable que les mods installés ensuite et modifiant les mêmes références les fassent ressortir, l'ordre de chargement sera donc à adapter en fonction. Ce mod est « incompatible » avec tout autre mod modifiant les choses suivantes décrites dans la Liste des Changements. Tout dépend des mods que vous utilisez, et surtout l'ordre de chargement. J'ai essayé de faire ce correctif le moins intrusif possible, mais pour la correction de certains aspects j'ai dû modifier du contenu original, en particulier quelques scripts. La démarche pour supprimer certaines parties du correctif est expliquée dans la FAQ.

Utilisez ORN.esp fourni avec le PNO pour le rendre compatible ce mod.

## Foire Aux Questions (FAQ) :

**Q :** C'est quoi les couleurs moches dans la liste des ajouts ?

**R :** **Cela sert à mettre en évidence les dépendances entres différents éléments**, dans le cas où vous auriez besoin de supprimer quelque chose pour assurer la compatibilité avec un autre mod au détriment du correctif. Vous pouvez supprimer/modifier un script sans trop de casse, mais supprimer simplement une référence qu'il utilise risque de faire crasher le jeu à chaque fois que le script se lancera. Attention, depuis la v0.7 certaines références sont dites « persistantes » - je ne m'aventurerais pas à jouer l'alchimiste avec.

**Q :** J'aime bien le correctif, mais il touche à trop de choses (argh !), et je voudrais n'en garder qu'une partie - que dois-je faire ?

**R :** Il y a deux possibilités. Soit vous maîtrisez Wrye Bash et arrivez à merger tout ce qui est mergeable, et avec du bol ça fonctionnera comme vous voudrez (peu probable pour les scripts...). Soit, de manière beaucoup plus radicale mais plus propre, vous supprimez directement des éléments via TESEdit (la solution la plus propre) et le CS (en tenant compte des informations que ces utilitaires délivrent sur les dépendances). La liste des changements est normalement assez complète, utilisez **la carte des couleurs** pour éviter de garder des éléments dépendants d'autres inexistants. Il est fortement recommandé de charger par la suite une sauvegarde non-dépendante du PNO.

**Q :** Il y a des bugs dans le correctif, ou le correctif crée des bugs, c'est normal ?

**R :** Non. J'ai fait tout mon possible pour éviter cela, mais il n'est pas exclu que certaines coquilles trainent. N'hésitez pas à les signaler sur [ce sujet](#), si vous pensez que cela peut être dû au correctif.

## Liste des changements :

### v1.0 (13/06/15)

#### Archive :

Ajout d'un patch de compatibilité avec ORN2.0, de NehrimFR.esp pour et d'un menu .xml  
corriger des coquilles de traduction.

#### Général :

- Nettoyage du module avec Tes4Edit. Malgré les soins apportés à la réalisation du PNO, j'avais fait quelques bourdes en supprimant (Delete) certaines références (peu impactant, mais sur le principe un correctif se doit d'être totalement propre !)
- Il reste des erreurs détectées par Tes4Edit dans les conditions de dialogues ajoutées pour louer une chambre mais je ne sais pas comment m'en astreindre.
- les couvre-chefs des bardes ne seront pas gérés par le PNO mais par ORN

## v0.9 (08/06/13)

### Cellules (1) :

- **Ferme de Salen** (SalenBauernhaus02) : attribution à la faction PNOSalenBrunaOlafFaction , elle était initialement à un sans abris de Cahbaet
- Taverne de la route d'Erothin (ErothinBauernSchaenke) : déplace un marqueur sonore visible (!?) avec le mod All Natural pour qu'il quitte le champ de vision

### Créatures(1) :

- Soleil (Summon7Sonne) : ne nagera plus, ajout de la capacité Feu d'atronach (voir plus bas)

### Faction (1) :

- Création de la faction **PNOSalenBrunaOlafFaction**, pour le couple Olaf / Bruna à Salen

### Packages (1) :

- Création d'un package pour que Khurn le vétéran(KriegsveteranKhurn) dorme de 23h à 7h.

### Potions (2) :

- Bière (DrinkBier01) et Bière forte (DrinkBier01) : attribution des scripts d'intoxication (Betrunkenheit) correspondants, prévus mais oubliés (?). Traduction de l'effet en français.

### Script (1) :

- PNOsoleilFlameScript : nouveau script servant à piloter le shader du Soleil (Summon7Sonne)

### Shader(1) :

- PNOeffectSoleilFlame : nouveau shader

### Sort (1) :

- Feu d'atronach (PNOsoleilFlameEffect) : capacité ajoutant un shader dédié au soleil

## v0.8 (24/11/12)

### Centrée sur Salen

#### Cellules (3) :

- Auberge de Salen : passage en références persistantes des portes, lits et PNJ (aubergiste et serveuse). Il n'est plus possible de se reposer librement dans les lits
- Salen (extérieurs) : les vignes appartiennent désormais aux paysans qui les cultivent
- Ferme (SalenBauernhaus04) : attribution à la faction des cultivateurs de Salen
- Giliad : tous les conteneurs extérieurs, tertres, animaux ont un propriétaire - soit le pnj le plus proche, soit les factions globales habitants/gardes de Giliad

#### Créatures (1) :

- Un autre puma donnait des peaux de lion (CreatureMountainLion), suppression de l'inventaire et attribution du script des pumas

#### Dialogues :

- Il est désormais possible de louer une chambre à l'Auberge du Pont, à Salen, pour la modique somme de 15 pièces. S'adresser à Leff, le tenancier

#### Effets magiques (1) :

- (FRDG) Les sorts utilisant l'effet Dégat de Froid ont désormais les sons associés. Note : dans Oblivion, les mauvais sons sont utilisés !

#### Fleurs (2) :

- Les racines lacustres se cueillent à la manière d'Harvest Flora
- Les vignes de Salen ont désormais des propriétaires

#### Meubles (furniture) (4) :

- PNOrefLitSalenGasthaus1 : attribution de cette ID à l'un des lits de la troisième chambre. Passage en référence persistante
- PNOrefLitLitSalenGasthaus2 : attribution de cette ID à l'un des lits de la troisième chambre. Passage en référence persistante

- PNOLifLeff : attribution de cette ID. Leff en devient propriétaire
- PNOLifJossi: attribution de cette ID. Jossi en devient propriétaire

#### Objets (1) :

- Clé de l'auberge de Salen (PNOcleSalenGasthaus) : création et attribution au personnel de l'auberge.

#### Package (11) :

- Création de différents packages pour Leff et Jossi afin qu'ils ne restent pas statiques
- Création de différents packages pour Clarissa et Horim afin qu'ils fassent autre chose que de biner

#### PNJ (4) :

- Leff et Jossi auront désormais quelques activités. Leur emploi du temps est complémentaire afin d'assurer en permanence une présence au rez de chaussée. Leurs heures de repos sont interverties les jours de weekend. Seul Leff vous donnera accès à une chambre.
- Clarissa et Horim s'occuperont des vignes, mangeront, dormiront etc.

#### Portes (3) :

- PNOrefPorteSalenGasthaus1, PNOrefPorteSalenGasthaus2, PNOrefPorteSalenGasthaus3 (portes à l'étage de l'auberge) : création des ID et passage en références persistantes

#### Statics (1) :

- Création d'un marqueur (PNOmarkerSalenVignesDecharger) pour un des packages de Clarissa

#### Scripts (2) :

- Création du script PNOSalenGasthausLocation pour pouvoir louer des chambres auprès de Leff l'aubergiste, à Salen (Auberge du Pont).
- Création du script PNORacineLacustreScript pour pouvoir récolter les racines lacustres à la manière d'Harvest Flora

## v0.7

### Cellules (4) :

- À Erothin, Maison (ErothinWestlicherHauptturm) devient « Tour principale ouest »
  - Tour principale ouest (ErothinWestlicherHauptturm) : attribution des lits sans propriétaire à la faction des gardes d'Erothin (CityErothinWatchen)
  - Salle d'arrêt de Giliad (GliliadWachstube) : attribution du lit à la faction des gardes de Giliad (CityGiliadWatchen)
  - Auberge du voyageur - cellier : Huberto l'aubergiste n'en est plus le propriétaire exclusif, c'est désormais la faction PNOErothinTavernezumEinkehrendenReisenden
  - Auberge du voyageur : les 2 portes passent en références persistantes pour pouvoir être utilisées dans le script de location des chambres, de mêmes que les lits.
- Aménagement de la seconde chambre (lit utilisable).

### Conteneurs (1) :

- Coffre du patron Huberto (Truhe03WirtHuberto) : propriété donnée à Huberto)

### Factions (1) :

- Création de PNOErothinTavernezumEinkehrendenReisenden pour y inclure toutes les personnes accédant au cellier de la taverne du voyageur et rendre plus difficile (et cohérente) les tentatives d'intrusion. J'ai repris l'ID de la zone pour faciliter le modding/débogage

### Dialogues :

- Il est désormais possible de louer une chambre à l'Auberge du Voyageur, à Erothin, pour la modique somme de 20 pièces. Cela dit, si vous êtes un(e) aeterna il vous en coûtera 60, et ce à condition d'être en bon terme avec le tenancier - ce dernier ne manquera pas d'ailleurs de vous offrir sa plus somptueuse suite (ironie). Un choix personnel pour mettre plus en avant le racisme anti-aeterna et donner une personnalité à Huberto l'aubergiste.
- (les autres auberges seront accessibles ainsi - à faire)

### Quêtes (3) :

- Modification des quêtes NQ02 et NQ03, ajout d'une nouvelle fin possible pour pouvoir achever les quêtes. Si n'aviez pas pu finir les quêtes, au chargement du jeu avec cette version du PNO elles seront mises à jour en conséquence avec le fil de la trame principale.
- PNOlocationChambre : implémentation d'une quête pour pouvoir louer des chambres dans les auberges



### Meubles (2) :

- **PNOrefLitErothinTavernezumEinkehrenden** : attribution de cette ID au lit de la première chambre. Passage en référence persistante
- **PNOrefLitErothinTavernezumEinkehrenden2** : création d'un lit pour la seconde chambre. Passage en référence persistante

### Objets (1) :

- Clef de coffre bancaire : 1111 (ErothinBankTresorKey1111) : propriété donnée à Huberto

### Packages (1) :

- Création d'un package générique pour que les propriétaires vous collent lorsque vous êtes détecté chez eux (PNODefaultHomeOwner)

### PNJs (3) :

- Huberto l'aubergiste (WirtHuberto) appartient désormais à la faction PNOErothinTavernezumEinkehrendenReisenden
- Huberto l'aubergiste ne respawnera plus
- Tatiana la serveuse (SchankmagdTatjana) appartient désormais à la faction PNOErothinTavernezumEinkehrendenReisenden
- Isabelle la serveuse (SchankmagdIsabell) appartient désormais aux factions et PNOErothinTavernezumEinkehrendenReisenden et HandelFaction
- Isabelle la serveuse ne respawnera plus

### Portes (3) :

- La porte menant à la chambre d'Huberto (001E424D) appartient désormais à Huberto
- **PNOrefPorteErothinTavernezumEinkehrenden** et **PNOrefPorteErothinTavernezumEinkehrenden2** (portes à l'étage de l'auberge) : création des ID et passage en références persistantes

### Scripts (3) :

- Modification des scripts de quêtes NQ02Script et NQ03Script pour que les quêtes données par Vanmiria puissent s'achever
- Création du script **PNOErothinTavernezumEinkehrendenLocation** pour pouvoir louer des chambres auprès d'Huberto l'aubergiste, à Erothin (Auberge du Voyageur).

## v0.6.2

### Cellules (1) :

- Le Repaire de pirate devient une zone dont la faction « Pirat » est propriétaire. Les objets ne sont donc plus en libre service.

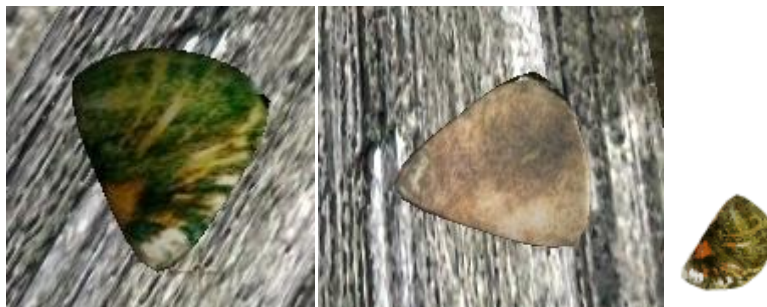
### Objets (4) :

- Création de 4 viandes infectées placées dans les différents inventaires des animaux malades (daim, mouton, loup, ours) à la place des viandes saines.

## v0.6.1

### Objets (2) :

- Création d'un mesh et d'une texture pour l'écaille de dinosaure cristalline :



- Petit dispositif explosif (001AB59C) : on ne vous confiera plus une pastèque pour faire s'effondrer la grotte des gobelins (dans les premières quêtes du jeu) - remplacement par une icône adaptée.

## v0.6

### Cellules (2) :

- Zerobilon (première zone) : ajout d'une **plaque** pour activer la porte, l'animation de l'ouverture la fait apparaître, ce qui pose une incohérence. Elle est à proximité de la porte.
- Zerobilon (première et seconde zone) : déplacement d'une potion et d'une pierre d'âme pour les faire ressortir de la roche.

### Objets (1) :

- **PNOzerobilonTablet (xx02E41C)** : plaque de style ayléide afin de pouvoir ouvrir une porte

### Quêtes (1) :

- NQ15W02 (Monde des mille tours) : lors du franchissement de la ligne par les créatures il ne se passait rien, et pour continuer la seule solution était de construire une tour à côté ou d'éliminer les ennemis d'une autre manière (donc impossible de perdre au jeu).

### Scripts (2) :

- **SCN NQ15W02EnemyScript** : modification du script pour y ajouter une condition de distance avec les ennemis et la ligne d'arrivée. Le trigger prévu en cas de défaite ne fonctionnait pas (SCN NQ15W02FinishTrigBox01Script)
- ZerobilonGate01SCRIPT : ajout de la condition « **posséder la plaque** » pour que la porte s'ouvre.

### Références(1) :

- Création d'un **EditorID (NQ15W02FinnishMarker)** pour le marqueur de fin (0023330F) pour l'utiliser dans le script précédent modifié.

## v0.5 - (01/06/2012)

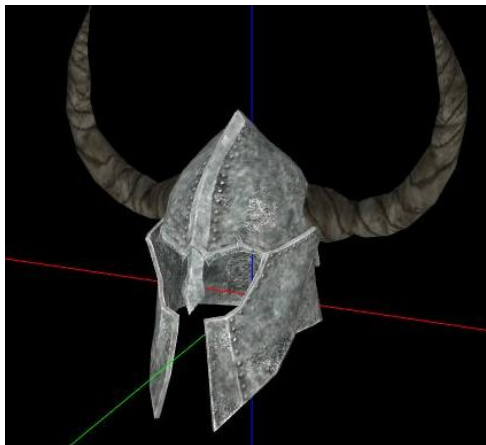
Suite à la reprise de la traduction de Nehrim, ont été directement intégrés à NehrimFR.esp (et donc supprimés du PNO) les éléments suivants :

- les 30 scripts modifiés
- la référence à Tamriel dans la montée de niveau 15

J'ai également corrigé directement le bug de shader des armes enchantées par le feu provoquant un crash du jeu dans l'esm pour que le correctif soit « moins indispensable ». Néanmoins, le shader modifié est conservé dans le PNO car je compte affiner l'effet.

### Armures (6) :

- Casque de berserker (001EACF4) : création du fichier .egm, modification de l'UVmap et refonte de la texture



- Casque de stalhrim (0019CEF5)
- Casque des Rampants des Ombres ()
- Casque de templier (001B97B6) : réattribution des bons slots et création du fichier .egm
- Casque de Tranchenoir : attribution du bon mesh pour le modèle féminin
- Casque du Chasseur de guerre ([idem](#))

### Cellules (3) :

- Salle de la sentinelle des Marres : un tonneau était enfoncé dans le sol
- Nature (1,11) : suppression d'une plateforme flottante au pied du grand arbre
- Nature (2,11) : un arbre flottait, sur la gauche lorsque l'on prend la route vers le nord du Dernier bastion d'Alcazar, dans la partie supérieur du virage en S

### **Livres (2) :**

- WorldItemTextFortMarris affiche désormais un parchemin à l'ouverture, et non un livre (c'est une lettre)
- WorldItemManakatalysator, idem

### **Porte (1) :**

TentDoorInterior01 : attribution des bons sons (type tissus au lieu de métalliques)

### **Ingrédient (1) :**

- Création du Nectar de muguet (xx022D10)

### **Fleurs (1) :**

- Le muguet donne désormais du nectar de muguet (anciennement celui de Lys tigré)

### **Scripts(1) :**

- EPJagd0050Loewe : lors du dépeçage, les pumas donnent désormais des peaux de puma, et non de lion.

### **Sorts (6) :**

- Antidote (Rang I) : est maintenant un sort de l'école de la Guérison
- Catharsis (Rang I) : est maintenant un sort de l'école de la Guérison
- Peau de pierre : est maintenant un sort de l'école de l'Alteration
- Saignée (Rang I) : est maintenant un sort de l'école du Mysticisme
- Saignée (Rang II) : est maintenant un sort de l'école du Mysticisme
- Tous les sorts de téléportation font maintenant partie de l'école du Mysticisme

## v0.4 - (15/04/2012)

Centrée sur les objets. Un gros travail sur l'armure de Lame Nocturne de Skeletonk que j'affectionne tout particulièrement !

### Cellules (2) :

- Tréomar : Suppression d'une poutre flottante à la verticale dans le Tunnel vers le Sanctum
- Caserne d'Erothin : déplacement et redimensionnement de quelques éléments qui servaient à dissimuler les bavures des meshes originaux, mais qui débordaient. Je n'ai pas réussi à tout recalculer proprement - à cause eh bien, du meshe de base - mais à bug graphique je préfère maçonnerie foireuse.





- Vendeur de vins d'Erothin : déplacement d'une tapisserie qui ressortait de l'autre côté du mur :



- À faire également dans les autres demeures clonées (Gervatius)
- Navire des Étoiles échoué - pont : création d'activateurs clones pour les pupitres, ils n'ont pas d'ID dans l'esm et ne sont pas traduisibles. L'autre solution serait de modifier directement l'esm.
- Cote est-sud-est du Cratère, à proximité du camp de la Confrérie des Arcanes (001A079C et 001A079E) : ajout d'un rocher pour dissimuler un trou (on voit à travers par le bas)
- Même zone, en remontant vers le nord, même type de modification (001A061B)



#### Vêtements et bijoux (14) :

- Pendentif de bouclier élémentaire (0019CF2B) utilisait les slots « hair » et « quiver ». C'est maintenant une amulette, et vos cheveux devraient repousser très vite. Utilise désormais le bon nif (cohérence avec l'icône et le groundnif) :



- Insigne d'Erothin (001BF01E) utilise désormais le bon mesh (idem que précédemment)
- Pendentif de résistance (0019CF29) : idem
- Pendentif de fourberie (0019CF21) : idem
- Pendentif du maître des sorts (00228376) : idem
- Amulette du Dévoreur de sorts (00095A6D/00095A6E/00095A6F/00095A70) : idem
  
- Insigne d'obsidienne scintillante (0019CF2A) : correction de l'icône
- Collier de mana (0019CF3A) : idem
- Amulette de secret (0019CF39 ) utilisait le slot « slide weapon », ce qui permettait de porter une autre amulette. Attribution du bon .nif
- L'Anneau du novice (0019CF30) n'utilise plus le slot « quiver » mais seulement « rightring ».
- Anneau de l'Apprenti (0019CF31) : idem
- Anneau en pierre de renforcement (0019CF34) : idem
- Anneau de Poing-d'acier (0019CF35) : idem



### Armures (13) :

- la Robe du Tel'Imaltath (0022B4CC) n'avait pas de modèle féminin, ce qui entraînait la disparition du tronc, des jambes et des bras.
- l'Armure de Lame nocturne (xx00CA70) et la Jupe de Lame nocturne (xx00CA71) ont été créées à partir des ressources contenues dans les .bsa afin de compléter le set. N'ont pas d'enchantement, ni d'implantation dans le jeu.
- création du groundnif de l'Armure de Lame nocturne (initialement un cube pour chaque objet, modèles homme et femme créés pour l'armure)
- création du groundnif des Bottes de Lame nocturne
- création du groundnif des Gants de Lame nocturne
- création du groundnif de la Jupe de Lame nocturne
- création du groundnif du Casque de Lame nocturne
- création du groundnif des Jambières de Lame nocturne



Tous les crédits pour ces meshes vont à Skeletonk, je suis parti des originaux

- Tous les objets de l'ensemble Lame nocturne utilisent désormais les icônes de Keshyngul conçus pour mais non inclus par SureAI :



- Casque du Destructeur d'esprit (002409FC) n'utilise plus le slot « head » et votre visage resplendissant est à nouveau visible (du moins le cou !)
- Casque d'ombre (0001030C) : création d'un fichier .egm pour qu'il puisse s'adapter à toutes les

têtes. À appliquer sur tous les casques ouverts (laissant apparaître une partie du visage) !



- Capuchon de Mage de sang (Étreinte du Mage de sang) (00217694) création du fichier .egm
  - Casque du Dieu de l'Ombre déchu (00229633) (et ses différentes versions) création du fichier .egm.
- Je n'ai pas réussi à obtenir quelque chose de parfait, à vous de voir si vous préférez avoir votre tête qui dépasse, ou bien l'effet ombré sur le visage mal appliqué. Vraiment désolé.
- Casque du Gardien des Âmes (0023B942) n'utilise plus que le slot « hair » ; création du fichier .egm
  - Tour de guet d'Alessia (0001BF6A) création du fichier .egm

#### Autres (1) :

- mise à jour des crédits

## v0.3 - (15/04/2012)

### Scripts (3) :

- WerkzeugSchmiedeAmbossScript (forge d'arme) : correction d'une coquille
- WerkzeugSchmiedeFeuerstelleScript (fonte de minerais) : ajustage
- GlobaltagebuchScript (journal) : refonte des menus pour une meilleure lisibilité !

### Sorts (1) :

- Soins Instantanés (1HeilenderBlitz) : il faut désormais être compagnon pour pouvoir le lancer (et non maître)

### Paramètres (1) :

- sLevelup15 (message de montée de niveau) faisait référence à Tamriel, c'est désormais à Nehrim. (Lié à la traduction anglaise/française)

## v0.2 - (13/04/2012)

### Armures (1):

- Jambière de Lame nocturne : ajout de l'enchantement prévu 5UNIBeinschienenDerNachtklingeEnch

### Fleurs (1) :

- Griffes de givre (+1 encombrement) devient « Griffes de givre (+1 encombrement) ».

### Ingrédients (3) :

- Griffes de glace : modification de la description : « Augmente le poids maximum transportable (+1 permanent) ». L'effet n'est plus hostile (v0.1). Devient Griffes de givre pour uniformiser avec la fleur.
- Chapeau d'étincelles de feu : l'effet n'est plus hostile (v0.1). Nouvelle description : « Augmente la chance (+1 permanent) ».
- Herbes de sang séchées : fournies désormais de l'herbe de sang (et non du ginseng). Pas de problème avec la v1.0 de Harvest Flora pour Nehrim, cette plante n'a pas de script. À suivre en fonction des futures versions de Harvest Flora, l'ordre de chargement influera sur le résultat.

### Pierres d'enchantement (3) :

- Écaille de dinosaure cristalline : nouvelle icône, avec un autre mesh/texture plus approprié (anciennement celui du rubis cubique).



- Rubis de feu : l'un des deux (le moins puissant) s'appelle désormais « Rubis de feu simple », et l'icône est maintenant adaptée au mesh (rubis cubique). Une confusion était possible avec l'autre

Rubis de feu, notamment lors de la création d'une arme en nécessitant.

- Saphir de glace : idem que précédemment, l'un des deux s'appelle désormais « Saphir de glace simple »

#### Objets divers (1) :

- Boulets de canon : l'archive n'a pas été bien construite dans la v0.1, normalement corrigé dans la v0.2.

#### Scripts/Messages de scripts (28 en tout ) dont :

- KarickScript : « + XP 250 » devient « + 250 XP »
- MQ09SoldatenScript : adaptation du message en fonction du sexe du personnage ; correction « découverts »
- MQ13Script : correction d'un accord - « approché »
- MQ14Gefasst01TrigBoxScript : adaptation du message en fonction du sexe du personnage
- MQ14PatrouilleWachescript : adaptation du message en fonction du sexe du personnage
- MQ23KillBox01SCRIPT : correction d'une coquille (accord d'un mot)
- MQ23Trigger01Script
- MQ34TiefseeMarker : adaptation du message en fonction du sexe du personnage
- MQ38BannTrigZoneScript : adaptation du message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterPatrouille01Script : message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterPatrouille02Script : message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterPatrouille03Script : message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterPatrouille04Script : message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterPatrouille05Script : message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterPatrouille06Script : message en fonction du sexe du personnage
- MQ38SeelenwaechterStand0101Script : message en fonction du sexe du personnage
- NQ00RattenlochPerformanceBox01Script : correction d'une coquille (accord d'un mot)
- NQ01TheophilScript : message en fonction du sexe du personnage
- NQ13GeisterBaumScript : correction d'une coquille
- NQ13SwitchScript : correction d'une coquille
- NQ15W02Turret01SCRIPT : correction d'une faute de frappe empêchant de voir l'or que l'on possède dans le menu d'amélioration des tours.
- NQWantedBoardScript : correction d'une coquille
- WerkzeugBraukesselScript : « grains de blé » devient « portions de blé »
- WerkzeugFeuerstelleScript : correction d'une coquille
- WerkzeugSchmiedeAmbossScript : correction d'une coquille
- WerkzeugSchmiedeSchleifsteinScript : on parlait d'aiguiser des outils alors qu'il s'agit d'armes
- WerkzeugWeinpresseScript : « fabriquer du vin » devient « produire du vin »

**Sorts (70) :** suppression des effets hostiles et de la réflexion/absorption sur les sorts bénéfiques, en particulier ceux de téléportation. Encore beaucoup d'autres à venir.

## v0.1

- Correction de l'effet visuel de flammes ajouté aux armes enchantées par le feu, les armes ainsi enchantées et dégainées par le joueur ou les ennemis ne devraient plus provoquer de retour-bureau.



### Ingrédients (2) :

- Griffes de glace : L'effet n'est plus hostile
- Chapeau d'étincelles de feu : l'effet n'est plus hostile

### Objets divers (1) :

- Boulets de canon : ajoute une icône nouvelle propre aux boulets de canon récupérables. L'originale était celle de la perle. (Chemin de texture corrigé depuis la v0.2)



### Portes (2) :

- Portes de tissus de deux tentes dans le camp de l'armée près de Cabaheth : suppression de la nécessité de clef pour les ouvrir. Les portes ne débouchent de toute façon sur aucun intérieur.



## Crédits/Utilisation :

Ce mod est libre d'utilisation et de non-utilisation. Évitez juste de pondre des dizaines de versions de correctifs, cela ne facilitera pas la vie des joueurs et je compte plancher sur celui-ci de manière sérieuse - n'hésitez pas à me contacter sur le site de la Confrérie des Traducteurs pour des suggestions/collaborations. En revanche, je n'autorise pas la distribution de ce correctif ailleurs que sur le site de la Confrérie des Traducteurs (pour le moment), afin que différentes versions ne se trimballent sur internet. Je n'apporte aucun support aux éventuelles autres versions anciennes et/ou dérivées (dont les traductions) de ce correctif.

Vous pouvez réutiliser librement les quelques meshes et textures que j'ai créés.

À terme des versions anglaises et allemandes (du mod ! pas du readme ! ) verront peut-être le jour.

Merci à toute l'équipe de SureAI et toutes les personnes ayant collaboré de près ou de loin sur le projets, les ressources, les traductions, les tests. Plus de détails dans le Lisez-moi de Nehrim.

Merci à Skeletonk pour son armure Night Shade (Lame nocturne) que j'affectionne. Merci également à Keshyngul pour ses icônes des différentes parties de l'armure et son autorisation pour les inclure dans ce correctif. (<http://oblivion.nexusmods.com/mods/17895/>)

J'ai utilisé un des icônes de Critterman pour le petit dispositif explosif : (<http://oblivion.nexusmods.com/mods/25659/>)

Merci à la personne qui a pris en photo des boulets de canon et les a mises en ligne sur le web !

Un grand merci à Ellowynn et Oaristys pour leurs tests approfondis et leur intérêt, ainsi qu'à toutes les personnes m'ayant aidé pour la conception de 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>