



# **Oblivion XP**

***Version 4.2.3***

***de SirFrederik***

***mise à jour par AndalayBay***

*Oblivion XP change le système de niveau d'Oblivion par un système d'expérience similaire à ceux qui peut être trouvés dans les jeux comme Baldur's Gate t World of Warcraft. Par exemple, vous pouvez maintenant gagner de l'expérience en terminant des quêtes ou en mordant quelqu'un en tant que vampire. Explorez de nouveaux endroits, trouvez des artefacts ou volez des objets pour gagner de l'expérience ! Et le mieux, c'est que tout est parfaitement configurable à travers un fichier ini.*

## Contents

Contents .....	2
Introduction .....	5
Description .....	5
Note importante .....	6
Quoi de neuf dans la version 4.2.3 .....	6
Point de récompense pour TOUTES les quêtes .....	6
Le script de gestion de la récompense pour tuer est devenu un gestionnaire d'événements .....	6
Menu de gestionnaire d'événements .....	7
Autres corrections importantes et changement de Jouabilité .....	7
MenuQue .....	7
Note à propos des sessions d'entraînements .....	7
Nouveau réglage pour la clef squelette dans le fichier ini .....	8
Nouveau plafond augmentation des talents et coût de la progression .....	8
Requis .....	8
Installation .....	9
Installation avec BAIN : .....	9
Installation manuelle : .....	9
Désinstallation .....	9
Désinstallation avec BAIN : .....	9
Désinstallation manuelle : .....	10
Mise à jour .....	10
Configuration .....	10
Règlement de la progression des niveaux .....	10
Introduction rapide .....	10
Détails .....	11

Attributs et points de talent par niveau .....	12
Introduction rapide .....	12
Détails .....	12
Liste complétée des réglages du fichier d'initialisation .....	14
Jouer avec Oblivion XP .....	19
Ajouter à une partie existante .....	20
Augmenter son niveau de façon manuelle .....	20
Le système de nivelisation d'Oblivion XP .....	21
Gagner des points d'expériences .....	21
Points d'expérience en tuant .....	21
Points d'expériences en accomplissant des actions diverses .....	22
Points d'expérience en terminant des quêtes .....	23
Mods qui supporte Oblivion XP .....	24
Mods supported via un plugin de patch .....	24
Support intégré .....	24
Points d'expériences au repos .....	25
Monter de niveau .....	26
Points de caractéristiques et de talents .....	26
Caps .....	27
Requis pour les niveaux de talents .....	27
Caractéristiques dérivées et régénération .....	28
Caractéristiques dérivées .....	28
Santé .....	28
Magie .....	28
Fatigue .....	29
Régénération .....	29
Support d'interopérabilité du mod .....	29
Incompatibilité .....	30

Incompatibilités mineurs ou autres problèmes .....	30
Historique (VO) .....	31
Version 4.2.3 .....	31
Version 4.1.9a .....	32
Version 4.1.9 .....	32
Version 4.1.8 .....	34
Version 4.1.7a .....	34
Version 4.1.7 .....	34
Version 4.1.6 .....	35
History .....	36
Contact .....	37
Remerciements .....	37
Traductions .....	37
Outils utilisés .....	38
Licence.....	38

## Introduction

Pour ceux qui ne connaissent pas Oblivion XP, il s'agit d'un remplacement du système de niveau du joueur. Le système de niveau d'Oblivion est basé sur l'utilisation des talents pour améliorer ces dernières et leurs caractéristiques associées. Cependant, pour de nombreux joueurs cela s'avère être un exercice fastidieux qui les contraints à utiliser des talents qui ne correspondent pas à leur style de jeu afin d'améliorer certaines caractéristiques. Cela exige un certain degré de microgestion si vous souhaitez obtenir le bonus maximum lorsque vous augmentez de niveau.

Oblivion XP vise à changer tout cela. Il apporte le système de points d'expérience de récompense pour Oblivion. Vous gagnez des points d'expérience en effectuant certaines actions, y compris en complétant des quêtes, en tuant des monstres, en crochétant des serrures ou en découvrant de nouveaux endroits. Quand vous accumulez suffisamment d'expérience, vous gagnez un niveau supplémentaire. Lors de la montée de niveau, vous dépenserez les points d'expériences gagnés dans les talents et les statistiques. Vous n'avez plus à utiliser vos talents pour les améliorer. Vous gagnez des points d'expériences en agissant et dépensez ces points comme vous le souhaitez.

SirFredrick est l'auteur original de ce mod. Il a conçu des formules mathématiques qui contrôlent le nombre de points d'expérience que vous avez besoin pour gagner un niveau et le nombre de points d'expériences gagné pour chaque action. Le système qu'il a conçu est complet et fonctionne une unité compréhensive et équilibré. Je ne peux rien altérer là-dedans. Il a également rendu OblivionXP extrêmement personnalisable grâce au fichier de configuration qui permet à ce système de fonctionner avec tous les styles de jeux.

## Description

Il s'agit d'une mise à jour complète du mod Oblivion XP de SirFrederik. Elle corrige de nombreux bugs et tire profit de quelques-unes des fonctions récentes dans les nouvelles versions des scripts étendus d'Oblivion. La mise à jour est complète et n'a pas besoin de l'original Oblivion XP, tout est inclus dans l'archive. J'ai copié une partie de la documentation originale de SirFrederik dans ce lisez-moi pour que toutes les informations soient disponible dans un seul fichier.

J'ai sorti plusieurs mises à jour d'Oblivion XP en commençant par la première que j'ai étiqueté à 4.16. J'ai continué à suivre les numéros de version de SirFrederik pour indiquer qu'il s'agit bien de la mise à jour du mod précédent.

## ***Note importante***

Le fichier d'initialisation peut être trouvé dans le dossier Ini qui se trouve dans [Dossier d'installation]\Oblivion\Data.

## **Quoi de neuf dans la version 4.2.3**

Il s'agit de la version finale d'Oblivion XP à moins que quelqu'un découvre un bug sérieux. J'ai maintenant ajouté toutes les fonctionnalités que je voulais ajouter. Voici les fonctionnalités principales que j'ai ajoutés à la version 4,2,3

### ***Point de récompense pour TOUTES les quêtes***

A ma demande, l'équipe d'OBSE a ajouté un gestionnaire d'événements pour l'achèvement d'une quête. Cela m'a permis d'ajouter du code qui vous attribuera un certain nombre de points d'expérience de base pour la réalisation d'une quête. Les quêtes reconnues comme celles du jeu original, des DLC et des quêtes de plusieurs mods recevront un nombre de points d'exp qui a été configuré pour ces dernières. Il y a également une catégorie de mods nommé les Amis d'Oblivion XP qui proposent également un nombre de points d'exp adaptés. Les patches pour les récompenses sont maintenant optionnels. Les patches peuvent cependant offrir une quantité de points d'exp adaptés, donc je recommande de continuer à les utiliser si vous avez encore de la place dans votre ordre de chargement.

Cela signifie également que le script utilise désormais un gestionnaire d'événements, qui offre une amélioration importante des performances. Oblivion XP utilisait un script pour vérifier qu'une quête était terminée toutes les 1.5 secondes. Maintenant, l'événement se déclenche dès que vous avez terminé une quête et aucune mise à feu n'est requise.

### ***Le script de gestion de la récompense pour tuer est devenu un gestionnaire d'événements***

J'ai réécrit le script de traitement pour utiliser également un gestionnaire d'événements. Non seulement cela améliore les performances car le script ne se lance pas toutes les 0,1 secondes pour voir si un acteur a été tué, mais il n'a plus besoin de vérifier les statistiques du joueur ce qui améliore la compatibilité. Parfois vous n'avez pas assez de points d'expérience en tuant certaines créatures ou en utilisant un sort ou des méthodes de combat de certains mods, maintenant vous ne serez plus laissé pour compte. Je n'ai pas eu de retour à ce propos.

### *Menu de gestionnaire d'événements*

Vous devez commencer à en avoir marre des gestionnaires d'événements... Mais oui, nous en avons encore ! Kyoma a retravaillé les menus des niveaux et a changé les boutons pour qu'ils répondent aux clics des boutons au lieu qu'ils scrutent l'évolution des différentes valeurs. Kyoma a également fixé l'espacement dans le menu permettant le passage au niveau supérieur afin d'éviter le chevauchement du texte en particulier pour les versions anglaises du jeu.

### *Autres corrections importantes et changement de Jouabilité*

**Récompense pour le vol :** la récompense pour le vol d'un objet n'est plus basée sur le fait de dérober un objet, elle est maintenant basée sur le recel des objets. Maintenant vous devrez revendre l'objet que vous avez volé pour gagner de l'expérience. Cette dernière sera basée sur le prix que vous avez revendu l'objet.

**Récompense pour le crochetage :** La quantité d'xp pour crocheter une serrure est maintenant basée sur votre talent de crochetage et sur la difficulté de la serrure. Ainsi un novice qui crocheter une serrure difficile gagnera plus de points d'expériences qu'un expert qui crochète la même serrure.

**Des points d'Exp pour le mini jeu d'éloquence :** Vous recevrez maintenant des points d'éloquence pour le mini-jeu de l'éloquence. Cela est spécifique à ce dernier et pas au changement de disposition du PNJ. La quantité de points d'expériences est ajustée en fonction des changements positifs de la disposition du PNJ. La corruption permet également de gagner quelques points.

**Gestionnaire d'événement pour la création de potion :** oui encore un autre. J'espère que cela va résoudre beaucoup de bugs concernant les points d'expériences pour la création de potions. Les points sont seulement pour les nouvelles potions

### **MenuQue**

Oblivion XP 4.2.3 requiert maintenant MenuQue 14a ou supérieur. Cependant Kyoma a renommé la DLL principale dans cette version, donc je recommande de prendre les versions 15 ou supérieures. Kyoma a fait également quelques ajustements afin d'empêcher l'ancienne DLL d'interférer avec les versions 15 et supérieures.

### **Note à propos des sessions d'entraînements**

Oblivion XP peut conserver vos sessions d'entraînements pour le niveau suivant si vous n'utilisez pas toutes vos sessions auxquelles vous avez le droit. Donc si vous avez le droit à 5 sessions par niveau et que

vous n'en n'utilisez aucune, vous aurez le droit à 10 sessions de d'entraînements au niveau suivant. Le nombre de sessions d'entraînement auquel vous aurez le droit par niveau est configurable dans le fichier de configuration. Si vous modifiez cette valeur au cours d'une partie, la nouvelle valeur prend effet immédiatement, mais n'est pas rétroactive. Donc si vous avez droit à 5 sessions par niveau et que vous modifiez cette valeur à 7, vous recevrez 2 autres sessions de formation pour le niveau actuel et vous aurez droit à 7 sessions d'entraînements par niveau par la suite. De même, si vous réduisez le nombre de sessions d'entraînement par niveau, le nombre de sessions d'entraînement disponible pour ce niveau sera réduit par la différence entre la nouvelle valeur et l'ancienne, avec zéro sessions d'entraînement comme minimum pour le niveau actuel.

Depuis la version 4.1.9 vous pouvez maintenant désactiver les sessions d'entraînements et les coûts de formation dans le fichier de configuration en réglant les variables suivantes à 0 `trainingSessions` et / ou `trainingCostMult`. Cela permet également de réinitialiser le nombre de sessions entraînement par niveau et vos séances d'entraînements inutilisés ne seront PAS conservées pour le prochain niveau. Ces paramètres ont été ajoutés afin que vous puissiez utiliser un autre mod pour configurer vos sessions d'entraînements, si vous le souhaitez. Vous pouvez désactiver ces paramètres indépendamment l'un de l'autre.

### **Nouveau réglage pour la clef squelette dans le fichier ini**

Le crochetage a été corrigé dans la version 4.1.7 et un nouveau réglage a été ajouté dans le fichier ini. La valeur par défaut de ce nouveau réglage (nommé `SkeletonKeyCounts`) est de zéro, ce qui signifie que vous ne gagnerez PAS de points d'expérience en crochétant une serrure avec la clef squelette. Pour davantage d'informations, veuillez consulter l'historique.

### **Nouveau plafond augmentation des talents et coût de la progression**

Depuis la version 4.1.9, l'augmentation des talents est plafonnée à 5 par niveau et les talents de haut niveau coutent plus cher à augmenter. Voir l'historique pour une description complète, incluant les paramètres dans le fichier de configuration pour diverses options de configuration. Vous devez remplacer votre ancien fichier de configuration par le nouveau !

Maintenant **MenuQue** est **REQUIS**. MenuQue est un plugin d'OBSE qui étends la possibilité de lire les fichiers de menu d'Oblivion, incluant le fichier `strings.xml` qui est le texte localisé pour les menus.

## **Requis**

Oblivion XP a besoin d'Oblivion 1.2.0.416 et des [Scripts étendus d'Oblivion](#) (OBSE) v21 Beta 4 ou



supérieur. Il a également besoin du plugin d'OBSE [MenuQue](#) version 15 ou supérieur. Oblivion XP ne peut pas fonctionner avec une vieille version d'OBSE ou MenuQue.

## Installation

Note: si vous n'avez encore installé votre interface utilisateur (UI) préféré, faites-le avant d'installer Oblivion XP. Oblivion XP remplace certains éléments de l'UI, donc il doit être installé après tous les mods d'interface comme DarNified UI. Oblivion XP est compatible avec vanilla (interface du jeu de base), BTmod, DarNified UI, DarkUI d DarN et Dark UI. Oblivion XP est **incompatible** avec Oblivion Interface Overhaul ou Phinix Immersive Interface.

### Installation avec BAIN :

1. Copiez l'archive dans votre dossier Bash Installers.
2. Ouvrez Wrye Bash et cliquez sur l'onglet Installers. Sélectionner le paquet Oblivion XP
3. Clic droit sur le paquet de l'archive et sélectionner Wizard. Le wizard vous assiste dans la configuration des sous-paquets adaptés et dans la configuration de base.

### Installation manuelle :

Je ne recommande pas ce choix, car il peut être assez difficile d'installer tous les fichiers correctement. La désinstallation devient également une corvée :

1. Extraire le contenu de l'archive dans un dossier temporaire.
2. Copiez le contenu de **00 Documentation** dans Data\Docs et **01 Core** dans Data. Soyez-sûr de copier TOUS les dossiers. Ils sont tous requis.
3. Copiez le contenu de l'un des dossiers **02 Sub-Package** qui correspond à l'interface utilisateur que vous avez installé. Si vous n'êtes pas sûr du dossier à copier, jeter un coup d'oeil aux captures d'écrans dans le dossier images de l'archive. Ces images sont utilisés par l'assistant d'installation BAIN pour vous aider à choisir le sous-package d'interface correcte. I

## Désinstallation

### Désinstallation avec BAIN :

1. Ouvrez Wrye Bash et cliquer sur l'onglet Installers. Sélectionner l'archive d'Oblivion XP,
2. Clic droit sur l'archive et sélectionner Uninstall dans le menu.
3. Réinstallez votre mod d'inteface si besoin.

## Désinstallation manuelle :

Supprimez tous les fichiers d'Oblivion XP. Vous pouvez utiliser le contenu de l'archive comme guide pour savoir quel fichier supprimer. Vous devrez réinstaller votre mod d'interface si vous en utilisez un. Vous risquez de devoir également réinstaller tous les mods qui modifie les menu, si les fichiers qu'ils utilisent ont été remplacés par ceux d'Oblivion XP. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser le BAIN qui sera en mesure de les restaurer pour vous.

## Mise à jour

Pour mettre à jour à partir d'une version précédente d'Oblivion XP :

1. Faites une copie de fichier Settings.ini d'Oblivion XP dans un dossier en dehors de votre installation d'Oblivion.
2. Désinstallez la version actuelle d'Oblivion XP en suivant les instructions de désinstallation. Vous n'avez pas à réinstaller votre mod d'interface lorsque vous mettez à jour Oblivion XP. Il est impératif que tous les fichiers de l'ancienne version d'Oblivion XP soient supprimés. En particulier, soyez sûr qu'il n'y a pas de dossier ObXP dans `Data\ \ Menus\prefabs` après avoir désinstallé l'ancienne version. Si c'est le cas il suffit de supprimer l'intégralité du dossier.
3. Suivez les instructions d'installation ci-dessous.
4. Transférez vos modifications de votre ancien fichier Settings.ini vers le nouveau (dossier d'installation\Oblivion\Data\ini\). Ne remplacez **PAS** le nouveau fichier ini par votre ancien. Il y a de nouvelles sections dans le fichier et de nombreuses valeurs ont été modifiées.
5. Lancez Oblivion et jouer.

## Configuration

L'assistant d'installation BAIN vous guidera à travers la configuration des options les plus courantes. Cette section vous guidera à travers tous les paramètres, à commencer par ajuster votre vitesse de progression. Le fichier de configuration peut-être trouvé dans le dossier Oblivion\Data\Ini et se nomme Oblivion XP Settings.ini. La valeur par défaut de chaque paramètre est mentionné après le point-virgule à la fin de la ligne, donc si vous modifiez un paramètre, vous êtes donc en mesure de voir la valeur par défaut.

## Réglement de la progression des niveaux

### *Introduction rapide*

Les paramètres qui réagissent votre vitesse de progression sont les suivants :

Setting	Default Value	Description
ObXPSettings.multXPNeeded	1	Multiplicateur global
ObXPSettings.multXPNeededBase	1500	Nombre de points d'exp requis de base
ObXPSettings.multXPNeededLinear	150	Shift linear portion of levelling curve
ObXPSettings.multXPNeededQuadraticSlope	1	Ajustement de la pente de la courbe
ObXPSettings.multXPNeededQuadraticAmp	20000	Shift "hump" of curve

### Détails

La courbe de progression développée par SirFrederik pour Oblivion Xp commence par une pente douce. Cela signifie qu'il faudra un certain temps au début pour gagner vos premiers niveaux. Quand vous aurez gagné quelques niveaux, la pente se reprend un peu et se redresse à partir du niveau 25, de sorte que la progression des niveaux est constante à partir du niveau 25. Cela est très bien équilibré avec la quantité de points d'expériences que vous gagnez.

La courbe de progression est réglable en modifiant les paramètres dans le fichier ini. Le paramètre le plus simple à modifier est la valeur *multXPNeeded*. Si vous désirez ralentir votre progression, augmentez un peu ce nombre. Si vous désirez augmenter votre progression, diminuez-la. Je dirai 1,5 pour ralentir votre rythme et 0,8 pour l'augmenter. Rappelez-vous que la formule représente le nombre de points d'expériences que vous avez besoin pour gagner un niveau; réduire ce nombre signifie que vous montez de niveau plus vite, augmenter ce nombre signifie que vous gagnez des niveaux plus lentement.

J'ai trouvé que modifier la valeur de *multXPNeeded* avait besoin de beaucoup trop de peaufinage à travers le jeu. Je préfère changer la valeur de *multXPNeededQuadraticSlope*. *Quelle est la différence ?* Cela change l'inclinaison de la courbe. J'ai également trouvé que je montais de niveau très rapidement, donc j'ai la courbe à 2.0. J'ai trouvé que la courbe par défaut ne demande pas assez d'expériences entre les niveaux. Voici un petit tableau qui montre la différence.

Niveau	Courbe de base	Courbe à 2
5	4200	6100
6	5200	8000
7	6400	10000

Comme vous pouvez le voir, le changement n'est pas spectaculaire, mais le nombre de points nécessaire pour monter au niveau suivant augmente un peu et ce jusqu'à que vous atteignez le niveau 25 ou plus.

Finalement j'ai trouvé que si je combine les deux réglages, les réglages sont adaptés à mon style de jeu. Je joue avec beaucoup de mods de quêtes, mais pas avec FCOM. Toutefois les mods de quêtes sont

suffisants pour augmenter mon niveau avec l'équation de base. J'ai modifié les valeurs de *multXPNeeded* et *multXPNeededQuadraticSlope* et j'ai obtenu une courbe dont j'étais vraiment contente :

Les paramètres de nivelisation par défaut sont affichés en bleu sur le graphique et mes réglages sont en rouges. Ceci est juste un exemple de la façon dont vous pouvez modifier votre taux de nivelisation et certains des facteurs impliqués. Heureusement, si vous n'aimez pas ce dernier, vous pouvez le changer très rapidement en ajustant les valeurs dans le fichier ini.

J'ai inclus une feuille de calcul nommé OblivionXPLEvellingEquation dans l'archive que vous pouvez utiliser pour tester les différents paramètres. Il montre les deux graphiques (l'original et les facteurs modifiés) afin que vous puissiez comparer les effets quand vous changez les paramètres. Deux versions sont fournies : Excel et OpenDocument, donc vous aurez besoin de Microsoft Excel, OpenOffice ou LibreOffice pour les éditer. OpenOffice et LibreOffice sont gratuits.

## Attributs et points de talent par niveau

### Introduction rapide

Quand vous gagnez un niveau, vous gagnez un certain nombre de points d'expériences à dépenser pour accroître vos statistiques et vos talents. Cela coûte seulement un point pour accroître, mais cela dépend de votre niveau de maîtrise dans le talent, et si c'est l'un de vos talents principaux, sinon cela peut coûter entre deux et six points pour accroître votre talent. Donc selon la façon dont vous jouez, vous pouvez changer le nombre de points gagnés pour accroître vos statistiques et vos talents.

Réglages	Valeur par défaut	Description
ObXPSettings.attributePointsPerLevel	13	Nombre de points à dépenser pour accroître les statistiques.
ObXPSettings.skillPointsPerLevel	48	Nombre de points à dépenser pour accroître les talents.

### Détails

Une autre question que l'on me pose souvent est comment changer le nombre de points de talent gagné à chaque niveau. La pensée de SirFrederik était que le joueur prenne des talents et se spécialise avec. Il n'a pas développé avec l'esprit en tête que je joueur est un touche-à-tout. Oblivion XP est également configurable pour ce genre de joueur également. Je le sais : je suis ce style de joueuse. ☺

Faisons d'abord une révision rapide du système de niveau par défaut. Vous améliorez vos talents en les

utilisant. Chaque talent est dirigé par une caractéristique. Donc si vous voulez améliorer votre endurance, vous devez améliorer votre armurerie, votre parade et votre armure lourde. Vous pouvez ainsi accroître votre caractéristique de 5 points quand vous passez d'un niveau, vous devez augmenter les talents liés par l'endurance d'au moins 10 points. Toute talent qui augmente au-delà est gaspillé. Si vous n'augmentez pas les talents dirigés d'au moins 10, vous n'obtiendrez pas le bonus maximum. Donc si vous êtes capable de maximiser les attributs bonus, vous pouvez accroître vos statistiques au maximum de 15 points, ou 11 si vous choisissez d'augmenter deux statistiques et d'ajouter un point à la chance, le maximum que vous pouvez accroître la chance en utilisant le système vanilla. Il n'y a pas de limite de comment vous pouvez accroître vos talents à chaque niveau, mais vous êtes limité du fait que dès que vos talents principaux sont augmentés de 10 points, vous gagnez un niveau.

Avec Oblivion XP, vous n'avez pas à vous inquiéter de cela. Vous êtes libre d'utiliser vos talents comme vous le souhaitez, en fonction des réglages dans le fichier ini. (*maximumAttributeIncrease* and *maximumSkillIncrease*). Mais savoir seulement 48 points à dépenser pour accroître ses talents ne convient pas à tout le monde. La première chose que vous pouvez remarquer est que le nombre de points à dépenser pour accroître vos statistiques est situé entre le nombre que vous obtiendriez si vous aviez le bonus +5 pour trois statistiques vanilla et celui si vous désirez accroître deux statistiques plus la chance. Donc, cela ne change pas le nombre d'attribut par défaut. Je connais beaucoup de joueurs qui apprécient cette valeur.

Donc, si vous avez utilisé le nivellement efficace, ce qui signifie que vous avez augmenté vos talents pour obtenir les 5 points de caractéristiques bonus, mais que vous n'avez pas gaspillé de talent, alors vous avez besoin de 26 points de talents pour augmenter vos statistiques de 13 points. EN fait, il est presque impossible de seulement augmenter les talents dirigés par les caractéristiques bonus que vous désirez, de sorte que vous aurez plutôt besoin de 30 à 35 points de talents pour l'augmenter. Avec Oblivion XP, vous aurez besoin de 52 à 182 points pour augmenter vos talents de 26 points. D'accord, alors pourquoi la valeur par défaut est de 48 points\* ? Je pense que SirFrederik a pris en compte que la plupart des joueurs ne sont pas concernés par le nivellement efficace. Si vous ne vous inquiétez pas des talents que vous utilisez, vous gagnerez des niveaux plus rapidement et obtiendrez seulement deux bonus à vos attributs. Donc si vous n'aimez pas la valeur par défaut de 48 points\*, augmenter la valeur du réglage *SkillPointsPerLevel* entre 52 et 182. Personnellement j'ai choisi d'augmenter cette dernière à 120 comme un compromis depuis que je joue à avec un réglage sans spécialisation (*SkillPointPreset* à 0) donc mes talents coûte de trois à six points à augmenter.

\* Depuis la version 4.1.9, la quantité de points de talents par défaut a été augmentée à 48 afin de compenser le coût plus élevée pour accroître les talents de niveau compagnon et expert. Une fois qu'un talent à atteints le niveau de compagnon (50) il vous coutera un point supplémentaire. Quand une talent

atteint le niveau Expert (75), il vous en coûtera deux points de plus et au niveau Maître (100), il vous en coûtera trois points de plus pour augmenter cette talent. Vous serez également en mesure d'accroître un talent de 5 points par niveau. Donc si vous avez une talent actuellement à 26, vous ne pourrez pas l'augmenter au-delà de 31 à ce niveau.

### **Liste complétée des réglages du fichier d'initialisation**

Voici tous les réglages que vous pouvez configurer dans le fichier d'initialisation, avec une description de chaque réglage. Tous les réglages ont un préfixe avec ObXPSetting dans le fichier ini, donc virez le "ObXPSettings" quand vous cherchez un réglage.

Réglage	Def.	Description
attributePointsPerLevel	13	Quantité de points à dépenser pour accroître vos caractéristiques quand vous gagnez un niveau.
skillPointsPerLevel	48	Quantité de points à dépenser pour accroître vos talents quand vous gagnez un niveau.
trainingSessions	5	Nombre de sessions d'entraînements par niveau
trainingCostMult	10	Multiplicateur du coût d'entraînement
minimumLevelApprentice	0	Niveau du joueur requis pour progresser dans les talents de niveau apprenti.
minimumLevelJourneyman	5	Niveau du joueur requis pour progresser dans les talents de niveau artisan.
minimumLevelExpert	10	Niveau du joueur requis pour progresser dans les talents de niveau expert.
minimumLevelMaster	20	Niveau du joueur requis pour progresser dans les talents de niveau maître
minimumLevelGrandMaster	30	Niveau du joueur requis pour progresser dans les talents au-delà du niveau maître.
maximumAttributeIncrease	5	Nombre de points maximum de caractéristiques qui peuvent être augmentés par niveau.
maximumSkillIncrease	5	Nombre de points maximum de talents qui peuvent être augmentés par niveau.
skillPointPreset	1	Spécialisation : (Actif par défaut) Les talents principaux coûtent moins cher, mais les talents mineurs coûtent plus cher à augmenter.
skillPointCostJourneyman	1	Nombre de points de talents supplémentaire qu'il en coûte pour faire progresser les talents au niveau compagnon ou supérieur.
skillPointCostExpert	1	Nombre de points de talents supplémentaire qu'il en coûte pour faire progresser les talents au niveau expert ou supérieur. En supplément du cout du compagnon
skillPointCostMaster	1	Nombre de points de talents supplémentaire qu'il en coûte pour faire progresser les talents au niveau maître ou supérieur. En supplément du cout du compagnon et expert.
redistRefundSkillBooks	1	Activer le calcul des points d'expériences supplémentaires lors de l'installation d'Oblivion XP sur une partie existante.
redistRefundTrainingSessions	1	Activer le calcul des points de talents supplémentaires lors de l'installation d'Oblivion XP sur une partie existante.
multXPNeeded	1	Multiplicateur global

multXPNeededBase	1500	Nombre de points d'expérience de base nécessaire.
multXPNeededLinear	150	Déplacement linéaire d'une portion de la courbe de nivellisation.
multXPNeededQuadraticSlope	1	Ajustement de la pente de la courbe.
multXPNeededQuadraticAmp	20000	Déplacement "bosse" de la courbe.
multXPKillBase	5	Nombre de points de récompense de base pour avoir tué quelque chose.
multXPKillBonus	1	Multiplicateur bonus pour avoir tué un ennemi.
multXPKillLevel	0.3	Facteur de nivellement. Points de récompense pour l'échelle des morts qui évoluent avec le niveau du joueur.
multXPKillSneaking	2	Facteur bonus pour les morts discrètes.
multXPLevel	0.2	Facteur de nivellement. Points de récompense pour l'échelle des actions diverses qui évoluent avec le niveau du joueur.
multXPQuestLevel	0.1	Facteur de nivellement. Points de récompense pour l'échelle des quêtes qui évoluent avec le niveau du joueur.
multXPArtifacts	300	Récompense de base pour avoir trouvé un artefact.
multXPBook	25	Récompense de base pour avoir lu un livre.
multXPEating	1	Récompense de base pour avoir mangé un ingrédient.
multXPExploration	30	Points de récompense de base pour avoir trouvé une nouvelle location.
multXPFame	50	Points de récompense de base pour avoir gagné un point de réputation.
multXPGates	200	Points de récompense de base pour avoir fermé une porte d'Oblivion.
multXPHorses	65	Points de récompense de base pour avoir acheté un cheval.
multXPHouses	180	Points de récompense de base pour avoir acheté une maison.
multXPInfamy	50	Points de récompense de base pour avoir gagné un point d'infamie.
multXPInvest	150	Points de récompense de base pour avoir investi dans un magasin.
multXPLockpick	15	Points de récompense de base pour avoir croché une serrure.
multXPNirnsFound	50	Points de récompense de base pour avoir récolter un nirnroot.
multXPNPCDisposition	2	Points de récompense de base pour avoir accru la disposition d'un PNJ à travers le mini-jeu d'éloquence.



multXPPickpocket	4	Points de récompense de base pour avoir fait les poches de quelqu'un.
multXPPotion	25	Points de récompense de base pour avoir créé une potion.
multXPSouls	20	Points de récompense de base pour avoir capturé une âme.
multXPStealing	0.5	Points de récompense de base basée sur l'or gagné en vendant des objets volés.
multXPVampireBite	50	Points de récompense de base pour s'être nourri en tant que vampire.
multXPSleeping	0.03	Pourcentage d'expérience nécessaire pour gagner un niveau au repos.
globalQuestXPMult	1	Multiplicateur global pour les quêtes terminées.
lockpicksBrokenMax	5	Nombre maximum de crochets qui peuvent être brisés quand vous crochetez une serrure. Pas de points d'expérience si vous cassez plus de crochets que ce nombre.
SkeletonKeyCounts	0	Nombre de points d'expériences pour le crochetage avec la clef squelette. Par défaut la valeur est désactivée.
capAttributes	100	Limitation des caractéristiques. Les caractéristiques ne peuvent pas être accrues au-delà de cette valeur.
capLevel	50	Limitation de niveau. Votre personnage ne gagne plus de niveau au-dessus de cette valeur. .
capSkills	100	Limitation des talents. Les talents ne peuvent pas être accru au-delà de cette valeur.
fatigueControlEnabled	1	Oblivion XP calcul la nouvelle valeur pour la fatigue quand vous gagnez un niveau. Mettre à 0 pour désactiver.
healthControlEnabled	1	Oblivion XP calcul la nouvelle valeur pour la santé quand vous gagnez un niveau. Mettre à 0 pour désactiver.
magickaControlEnabled	1	Oblivion XP calcul la nouvelle valeur pour la magie quand vous gagnez un niveau. Mettre à 0 pour désactiver.
healthMultBase	2	Multiplicateur de base pour le calcul de la santé.
healthMultAgi	0	Facteur d'agilité
healthMultEnd	0.1	Facteur d'endurance
healthMultInt	0	Facteur d'intelligence
healthMultPer	0	Facteur de personnalité
healthMultSpd	0	Facteur de vitesse
healthMultStr	0	Facteur de force
healthMultWil	0	Facteur de volonté

magickaMultBase	2	Multiplicateur de base pour le calcul de la magie.
magickaMultAgi	0	Facteur d'agilité
magickaMultEnd	0	Facteur d'endurance
magickaMultInt	0.1	Facteur d'intelligence
magickaMultPer	0	Facteur de personnalité
magickaMultSpd	0	Facteur de vitesse
magickaMultStr	0	Facteur de force
magickaMultWil	0	Facteur de volonté
magickaSumBase	1	Active ou désactive la somme des talents magiques influençant le calcul de la quantité de magie. Est activé par défaut.
magickaSumMult	0.25	Multiplicateur pour la somme des talents magiques dans le calcul de la magie.
fatigueMultAgi	0	Facteur d'agilité
fatigueMultEnd	0	Facteur d'endurance
fatigueMultInt	0	Facteur d'intelligence
fatigueMultPer	0	Facteur de personnalité
fatigueMultSpd	0	Facteur de vitesse
fatigueMultStr	0	Facteur de force
fatigueMultWil	0	Facteur de volonté
healthReturnEnabled	1	Active ou désactive la régénération de santé d'Oblivion XP.
magickaReturnEnabled	1	Active ou désactive la régénération de magie d'Oblivion XP.
healthReturnBase	0.75	Taux de base de régénération de santé.
healthReturnMult	0.02	Multiplicateur pour la volonté pour la régénération de la santé.
magickaReturnBase	0.75	Taux de base de régénération de la magie.
magickaReturnMult	0.02	Multiplicateur pour la volonté pour la régénération de la magie.
messageIcon	1	Affiche l'icône de gain de niveau quand il est temps de gagner un niveau.
messageInit	1	Afficher le message d'initialisation d'Oblivion XP.
messageSoundInit	1	Jouer un son lors de l'initialisation.
messageSoundLevel	1	Jouer un son lors d'un gain de niveau.

messageSoundXP	1	Jouer un son lorsque de l'xp est gagné.
messageBufferSize	50	Nombre de lignes conservées dans la mémoire tampon.
messageLogAutoHide	1	Cacher automatiquement les messages du journal.
keyControl	38	Code de la touche pour afficher le journal des messages (par défaut L).
keyHideLog	203	Code de la touche pour cacher le journal des messages (par défaut flèche gauche).
keyShowLog	205	Code de la touche pour afficher le journal des messages (par défaut flèche droite).
keyScrollUp	200	Code de la touche pour faire défiler le journal des messages vers le haut (flèche haut).
keyScrollDown	208	Code de la touche pour faire défiler le journal des messages vers le bas (flèche bas).
displaySkillPerkMsg	1	Afficher la description de l'atout quand un nouvel atout est gagné.
progressDisplayText	0	Affiche le texte de progression actuel à côté de la barre de progression.
progressDisplayBar	1	Affiche la barre de progression.
enableCompanionSupport	1	Active le support des compagnons afin de gagner des points d'expériences quand ils tuent quelque chose.
enablePoisonFix	1	Active la correction pour avoir éliminé quelque chose avec le poison.

Note: La plupart des scripts de réglage du temps ne sont plus utilisés. Je recommande de ne pas changer les réglages restants, donc ils ne sont pas listés dans le tableau.

See the section titled The Oblivion XP Levelling System below for a further explanation on many of these settings.

## Jouer avec Oblivion XP

Une fois que vous avez configuré Oblivion XP comme vous l'aimez, lancez le jeu ! Quand vous serez dans le jeu, vous remarquerez que vous avez quelques nouveaux éléments dans l'HUD : une barre d'XP et une nouvelle zone de texte. La nouvelle barre de statue qui est groupée avec les barres de santé/magie/endurance représente votre progression dans le niveau actuel, alors que la nouvelle zone de texte sert à afficher tous les messages d'Oblivion XP.

Le nouveau journal d'Oblivion XP peut-être minimisé pour afficher seulement une ligne ou cachée

complètement en **tenant la touche L et en appuyant sur la touche Gauche**. Pour l'afficher de nouveau, **pressez la touche L et appuyer sur la flèche droite**. En outre, vous pouvez faire défiler l'historique des messages en **maintenant la touche L enfoncée et en appuyant sur les touches Flèche haut / Flèche bas**, le nombre de messages conservé en mémoire est configurable dans le fichier ini.

Lorsque vous ouvrez la fiche de personnage dans le menu Statistiques (F1), vous remarquerez une nouvelle entrée ainsi qu'une barre qui se trouve sous les barres de santé/magie/fatigue, montrant à nouveau votre progression dans votre niveau actuel et l'XP requise. Si vous déplacez la souris sur cette entrée, un texte descriptif apparaît, affichant un indice et quelques informations supplémentaires à propos de l'expérience : XP au repos restant, XP total gagné et la moyenne d'XP/heure

## **Ajouter à une partie existante**

Il n'y a pas besoin de créer un nouveau personnage pour jouer avec Oblivion XP. La première fois que vous utilisez Oblivion XP avec un personnage existant, vous aurez la possibilité de redistribuer les points de statistiques et de talents, ce choix réinitialise votre personnage au niveau 1 et vous affiche le menu de niveau supérieur et vous donne la quantité de points correspondants à votre niveau actuel. Il est fortement recommandé de compléter la configuration de votre personnage à ce point pour être sûr que tous les réglages d'Oblivion XP soient correctement mises à jour.

## ***Augmenter son niveau de façon manuelle***

Une des questions les plus fréquentes sur les forums est comment utiliser Oblivion XP pour forcer le passage au niveau supplémentaire ou forcer votre personne à atteindre un certain niveau. C'est vraiment très facile avec Oblivion XP. Pendant le jeu, ouvrez juste la console et tapez :

a certain level. That's really easy with Oblivion XP. In-game, just open the console and type:

*Set ObXPMain.CurrentXP to xxx*

où xxx est la quantité de points que vous avez besoin pour passer au niveau supérieur et pressez Entrée et fermez la console. Remarque : La fenêtre de la console n'est pas sensible à la case, j'ai juste utilisé différentes cases pour rendre le paramètre plus facile à lire.

Vous pouvez calculer le nombre de points dont vous avez besoin en regardant la feuille de calcul de leveling qui est inclus dans l'archive. Vous pouvez la trouver dans le dossier Data\Docs, où le lisez-moi est localisé. Si vous mettez vos paramètres de nivelisation dans la section paramètre de la colonne H, la feuille de calcul va se mettre à jour avec le nombre de points que vous devez avoir pour chaque niveau dans la colonne H. Remarque : C'est le nombre total de points, donc si vous désirez avancer jusqu'au niveau 5, vous devez ajouter définir CurrentXP au nombre après le niveau dans la colonne d'ajustement

de l'équation. (H)

## Le système de nivelisation d'Oblivion XP

Avec Oblivion XP, vos talents et votre niveau ne progresse plus en les utilisant, au contraire, vous devez maintenant gagner des points d'expériences (XP) pour augmenter votre niveau. Une autre fonctionnalité intéressante d'Oblivion XP est que la quantité de sessions d'entraînements dont vous disposez sera reporté au niveau suivant si vous le ne les utilisez pas. Vous n'avez plus à vous soucier de les utiliser ! Tous ceci sont réalisés à des travers des menus intuitifs qui ressemblent et semblent faire partie du jeu original.

### ***Gagner des points d'expériences***

Vous pouvez gagner des points d'expériences de nombreuses façons. Etant donné que gagner de l'expérience en tuant quelque chose demande un peu plus d'explications, il a une section qui lui est dédiée.

#### **Points d'expérience en tuant**

Une des manières pour le joueur d'obtenir de l'expérience est en tuant quelque chose. L'expérience pour chaque mort est dépendante du niveau et de la difficulté du PNJ ou de la créature. Si le joueur réussi à tuer un autre acteur en discrétion sans se faire remarquer, l'expérience finale est multipliée par un autre facteur, multXPKillSneaking dans le fichier ini, dont la valeur par défaut est 2.

Le calcul de l'XP final accordé pour avoir tué quelque chose est le suivant

$$XP\ Final = (XP\ Base * Bonus\ XP\ Multiplicateur * (1 + Niveau\ du\ joueur * 0.2) / (\#\ de\ companions + 1))$$

Premièrement, l'XP de base pour un PNJ (ou une créature) est déterminée par le ratio niveau du PNJ / niveau du joueur ; par exemple si vous êtes au niveau 1 l'XP de base pour tuer un PNJ de niveau 1 est de 5 pour un PNJ de niveau 10 elle est de 163, alors que l'XP de base pour tuer un PNJ de niveau 1 est de 1 et pour un PNJ de niveau 10 elle est de 32.

Après avoir calculé l'XP de base, les statistiques du joueurs sont comparés à ceux du PNJ (les statistiques pris en compte sont : santé, force, endurance, agilité, personnalité, intelligence, vitesse et volonté) qui détermine l'XP bonus comme ceci :

$$Bonus\ XP\ Multiplicateur = (Statistiques\ du\ PNJ) * (Statistiques\ du\ Joueur)$$

Remarque : Le joueur reçoit de l'XP seulement pour ce qu'il tue, par l'une des créatures invoquées ou

un compagnon ! Oblivion XP détecte automatiquement les PNJ qui vous accompagnent et les morts dont ils sont responsables. Si l'un de vos compagnons est en combat avec un PNJ, l'XP gagné pour le PNJ sera divisé par le nombre de personnage dans votre groupe (donc 1 + nombre de compagnons). En outre, l'XP de base pour chaque PNJ est déterminé par le niveau moyen du groupe au lieu du niveau du joueur. L'expérience gagné est la même, peu importe qui porte le coup final. Cela signifie qu'avoir un compagnon trop fort et qui combat avec vous vous donnera moins d'XP qu'un compagnon plus faible que vous.

## Points d'expériences en accomplissant des actions diverses

Mise à part en éliminant un opposant le joueur peut gagner des points d'XP en effectuant les actions suivantes

- En gagnant de la renommée (réputation/infamie). Le nombre de points d'expérience est de 150 par point de renommé.
- En explorant de nouvelles zones. L'XP gagné pour avoir découvert une nouvelle localisation. L'XP dépend de l'éloignement de la localisation, qui est déterminée par sa distance avec la cite la plus proche. Une localisation très facile rapporte 30 XP, 60 pour une facile, 90 pour une moyenne, 120 pour une très difficile et 120 et 150 XP pour les durs.
- En trouvant des artefacts. Le nombre de points d'expérience pour avoir trouvé un artefact est de 300.
- En récoltant des Nirnroot. Le nombre de points d'expériences pour avoir trouvé un Nirnroot est de 150.
- En recelant des objets volés. Vous gagné 0.5 XP pour chaque septim recelé. Donc si vous revendez vos objets volés pour 50 septims, vous gagnerez 25 XP. Si vous avez un mod qui augmente la valeur des objets comme Enhanced Economy, vous souhaitez mettre la quantité d'XP à une valeur plus petite comme 0.01.
- En Volant des objets dans les poches. L'XP gagné pour chaque vol à la tire est de 4.
- En crochétant des serrures. L'XP gagné pour crochété une serrure dépend de la difficulté de la serrure, une serrure très facile rapporte 15 XP, une facile 30 XP, une normal 45 XP, une difficile 60 XP et une très difficile 75 XP. Votre talent de sécurité est également un facteur qui intervient dans l'XP. Donc vous aurez plus de points si votre talent de sécurité est faible et que la serrure est difficile. Vous gagnerez seulement de l'XP si vous ne cassez pas plus d'un certain nombre de crochets. La quantité de crochets que vous pouvez casser est déterminée par le réglage lockpicksBrokenMax dans le fichier ini.

- En créant une potion. L'XP gagné pour avoir créé une potion est de 25. Seulement la création d'une nouvelle potion donne de l'XP, ou une version plus puissante de la potion précédente.
- En mangeant des ingrédients. L'XP gagné en mangeant un ingrédient est de 1.
- En lisant des livres. L'XP gagné pour la lecture est de 25. La lecture d'un livre rapporte de l'expérience seulement une fois. Si le livre est un parchemin, l'XP gagné sera seulement de 1/3 de l'expérience gagné.
- En investissant dans les magasins. L'XP gagné pour avoir investi dans un magasin est de 150.
- En mordant quelqu'un comme un vampire. L'XP gagné pour chaque morsure de vampire est de 50.
- En fermant une porte d'Oblivion. L'XP gagné pour avoir fermé une porte d'Oblivion est de 200.
- En capturant avec succès une âme. L'XP gagné pour avoir capturé une âme est de 20.
- En achetant un cheval. L'XP gagné pour avoir acheté un cheval est de 65.
- En achetant une maison. L'XP gagné pour avoir acheté une maison est de 180.

Avec votre niveau qui augmente, la quantité de XP gagné pour ces actions augmentent légèrement pour éviter qu'ils deviennent complètement inutiles en comparaison de l'XP gagné en éliminant des opposants. Les valeurs pour ces actions diverses et le multiplicateur de l'échelle de nivellement peut-être customisé dans le fichier ini.

## **Points d'expérience en terminant des quêtes**

En plus de gagner des points d'expériences en tuant des opposants ou en effectuant les différentes actions dans la section précédente, vous avez également la possibilité d'accomplir des quêtes pour gagner de l'XP. Cela donne également une nouvelle dimension au système de quête, qui est peu utile dans la progression du personnage.

L'XP gagné pour une quête supporté est customise en fonction de sa longueur et de sa difficulté.

Oblivion XP offre des points de récompense pour Oblivion, Shivering Isles et le contenu des DLC.

Il y a également un support additionnel pour d'autres mods. Certains supportent directement Oblivion XP, d'autres ont besoin d'un plug-in supplémentaire et d'autres sont compris directement dans Oblivion XP.

Depuis la version 4.2.3, toutes les quêtes donnent une quantité de points d'expériences de base quand elles sont complétées. Cette quantité est moins importante que les quêtes supportées, donc si vous avez de la place dans votre ordre de chargement, je recommande de continuer à utiliser un patch s'il est disponible.

## Mods qui supporte Oblivion XP

Les auteurs de ces mods ont ajouté le support d'Oblivion XP à leurs mods. Tout ce que vous avez besoin de faire et d'installer ces mods et vous obtiendrez de l'expérience en complétant les quêtes. Ces mods sont appelés les Amis d'Oblivion XP ☺

- Les quêtes mortes de Kragenir
- Enhanced Economy
- Les pierres ayléides
- Village de Faregyl
- Village de Rocheglacée
- Les Chroniques de la Confrérie Noire
- Le Marais Noir (WIP)
- Better Cities
- Contrées de Tamriel : Les falaises d'Anvil
- Contrées de Tamriel : Les cimes de l'est.

## Mods supported via un plugin de patch

Ce sont des mods qui requièrent un plugin supplémentaire pour supporter Oblivion XP. Dans certains cas, l'auteur de la quête a également créé un patch car le mod ne requiert pas OBSE.

- A Brotherhood Renewed v1.0+
- Amélioration de Weyé v2.2+ (également un ami d'Oblivion XP depuis que l'auteur a écrit le patch)
- Reconstruction de Kvatch

## Support intégré

Voici une liste de mods qui sont dans le support intégré dans Oblivion XP. Ils seront retirés et convertis dans un patch externe dans une mise à jour future pour améliorer les supports d'Oblivion XP.

- Flèche du Roi Ayléide v1.8
- Bartholm v7.0
- Blood & Mud
- C&C - The Blackwood Company v1.0.2
- Daggerfall - Libération des Cybiades Les portes vers Aesgaard Ep. 1 v1.1
- Le Fief de Glenvar v2.10
- Heart of the Dead v5.3



- Integration - TSL
- Quête de l'assassin v1.0
- Malevolent v1.0.2
- Midas Magic Spells of Aureumv0.990
- Oscuro's Oblivion Overhaul v1.34
- Ruined Tail's Tale v3.0.1
- Servant of the Dawn SI v2.25
- Tamriel Rebuilt - Stirk v1.2
- Tears of the Fiend v1.2.2
- Le cachot d'Ivallon v1.8
- The Lost Spires v14
- Verona House - Bloodlines SI v1.2
- Windfall v1.0

Vous avez également l'option de définir un multiplicateur d'XP global de quête : chaque quantité d'XP pour avoir complète une quête est multiplié par cette valeur. Par défaut, elle est à 1 et elle est déterminée par le réglage globalQuestXPmult.

## ***Points d'expériences au repos***

Quand vous dormez, vous êtes plus reposé et vous gagnez de l'XP plus rapidement. Vous recevrez une certaine quantité d'XP reposé après avoir dormi, ce qui double votre gain d'XP jusqu'à qu'il s'épuise. Basiquement l'XP reposé est une réserve d'expérience dans laquelle vous touchez des points d'expériences supplémentaire lorsque vous effectuez des actions qui donnent de l'XP. Vous ne gagnez pas de points d'expériences en vous reposant, mais vous gagnez une réserve supplémentaire d'XP dont les points sont distribués en plus si vous gagnez des points d'XP tant que la réserve n'est pas épuisée. Vous pouvez facilement savoir si vous avez de l'XP reposé ou non, la barre d'Oblivion XP de l'HUD est orange.

La quantité maximum d'XP reposé est atteinte au bout de 8h de sommeil.

Exemple de son fonctionnement :

- Je dors quatre heures et je gagne 200 d'XP reposé.
- Je tue un maraudeur de niveau 10, qui devrait normalement me donner 40 points d'exp, mais avec le bonus c'est 80 pts.
- Il me reste maintenant 160 d'xp reposé.
- Je découvre une location très difficile, ce qui rapporte d'habitude 150 pts, mais là 300.

- Il me reste 10 pts d'XP reposé.
- Je tue un autre maraudeur de niveau, je gagne 50 points d'exp, il ne me reste plus d'XP reposé.

Le montant d'XP reposé attribué pour chaque heure de sommeil est configurable dans le fichier ini en utilisant le réglage multXPSleeping. La valeur que vous indiquerez sera multipliée par l'XP nécessaire pour produire la quantité d'XP reposé par heure de sommeil. Par défaut, elle est de 0.03 ou 3% de votre XP requis par heure de sommeil.

-

## ***Monter de niveau***

Par défaut, la quantité d'XP requise pour augmenter jusqu'au niveau suivant :

$$XP \text{ jusqu'au niveau } (x) = (20000 * \tan(x^2 / 250) + 150 * x + 1500)$$

Où x = niveau du joueur. This curve is shown in figure 1. For a more detailed explanation of how to tweak this curve to your liking, please consult the ini. Servant of the Dawn SI

### ***Figure***

Vous pouvez toujours garder une trace de la quantité d'expérience dans la barre de d'XP sur la HUD ou sur la page du personnage dans le menu des statistiques. Il y a une option dans le fichier ini qui permet d'activer ou de désactiver l'affichage du texte de vos progrès en cours à côté de la barre de progression. C'est ce qui se nomme progressDisplayText.

Dès que vous avez gagné assez d'XP pour passer au niveau suivant, vous verrez un effet spécial qui s'applique au joueur et barre d'xp deviendra verte. A côté de la barre d'P l'icône de niveau supérieur devrait apparaître. Lorsque vous êtes prêt à monter de niveau, allez à la page du personnage dans le menu des statistiques et vous verrez qu'à la place vous verrez "Cliquez pour monter au niveau suivant". Lorsque vous cliquerez sur cette entrée, vous serez automatiquement redirigé vers le menu de niveau supérieur, cf figure n°2. Vous pouvez également l'activer en dormant.

### ***Figure n°2***

## ***Points de caractéristiques et de talents***

Pour les talents, le coût pour accroître chaque talent d'un point est indiqué en bleu juste en suite. Chaque attribut coûte 1 points d'attribut, alors que la quantité de points pour accroître un talent est déterminée par le nombre de points et votre rang actuel dans le talent. Il y a deux options disponibles pour le talent

- Maître partout : Chaque talent, qu'il soit majeur, mineur ou spécialisé coûte 3 points à accroître à partir du niveau novice et apprenti.
- Spécialiste : Les talents majeurs et spécialisés coutent 2 ponts par niveau. Les majeures et non spécialisés / les mineurs et spécialisés coutent 3 points par niveau et les mineurs et les non spécialisés coutent 4 point par niveau, tous au niveau novice et apprenti.

Le réglage par défaut est spécialiste. Par défaut, une fois qu'un talent atteint le niveau compagnon ; il vous coutera un point supplémentaire pour l'augmenter. Une fois celui d'expert atteint, un de plus ou deux à partir des valeurs de base. Enfin une fois le niveau maître atteint, cela vous coutera encore un point de plus, pour un total de trois point supplémentaires. Ceci est configurable dans le fichier d'initialisation.

Il y a une limite à la quantité de points que vous pouvez mettre dans une caractéristique ou un talet par niveau ; par défaut elle est de 5. Elle est déterminée par les réglages maximum `AttributeIncrease` et `maximumSkillIncrease` dans le fichier d'initialisation.

Notez que vous n'avez pas à vous inquiéter si vous avez des points de caractéristiques ou de talent restent restant, ils seront reportés pour le niveau suivant.

## Caps

Par défaut, le maximum pour une caractéristique est 100, le maximum pour un talent est 100 et le niveau maximum pour le joueur est de 50. Cependant, Oblivion XP est capable de passer passer outre, donc si vous utilisez un mod qui permet d'accroître les talents et/ou les caractéristiques pour pourrez monter jusqu'à 255 !

## Requis pour les niveaux de talents

Oblivion XP a des exigences de niveau pour les talents. Cela signifie que vous ne pouvez pas passer au prochain niveau de maîtrise du talent (compagnon, expert, etc) sauf si vous répondez aux exigences de niveau du joueur. Par péfaut, ses exigences sont les suivantes :

- Apprenti (Talent à 25+): Niveau du joueur 0+
- Artisan (Talent à 50+): Niveau du joueur 5+
- Expert (Talent à 75+): Niveau du joueur 10+
- Maître (Talent à 100+): Niveau du joueur 20+
- Grand Maître (Talent à 150+): Niveau du joueur 30+

Les paramètres suivants dans le fichier ini déterminent le niveau de ces exigences :

*minimumLevelApprentice*, *minimumLevelJourneyman*, *minimumLevelExpert*, *minimumLevelMaster* et

*minimumLevelGrandMaster.*

## Caractéristiques dérivées et régénération

Outre la modification du système de niveau par défaut, Oblivion XP donne également à l'utilisateur la possibilité d'ajustement la façon dans les caractéristiques dérivées sont déterminées. La santé est maintenant déterminée par l'endurance rétroactivement, la magie est influencée par le niveau de vos talents magiques et la fatigue gagne un bonus par niveau et votre santé se régénère désormais comme la magie.

Pour désactiver comment Oblivion XP gère vos caractéristiques dérivées vous devez définir les réglages suivantes à 0 dans les fichiers ini : `fatigueControlEnabled`, `healthControlEnabled`, `magickaControlEnabled`. De même pour désactiver le contrôle de la régénération de la magie et de la santé, mettez `healthReturnEnabled` et `magickaReturnEnabled` à 0.

REMARQUE : Si vous utilisez un mod comme Supreme Magicka qui contrôle également votre régénération de la magie, vous devez désactiver la régénération de la magie dans Supreme Magicka ou Oblivion XP.

## Caractéristiques dérivées

### Santé

Par défaut, la santé est calculée de la façon suivante :

$$\text{Santé} = 2 * \text{Endurance} + \text{Niveau du joueur} * \text{Endurance} / 10$$

Cela signifie qu'avec Oblivion XP, votre endurance affecte votre santé de façon rétroactive. Vous pouvez définir le bonus par niveau pour chaque caractéristique, ainsi que le multiplicateur de base dans le fichier d'initialisation.

### Magie

Dans Oblivion vanilla, votre magie est équivalente à deux fois votre intelligence.

Dans Oblivion XP, elle est de :

$$\text{Magie} = \text{Intelligence} * 2 + \text{Niveau du joueur} * \text{Intelligence} / 10 + (\text{Somme des talents magiques}) / 4$$

Cela signifie que vous aurez une quantité de magie plus élevée que dans Oblivion vanilla en utilisant les réglages d'Oblivion XP. Vous pouvez définir le bonus par niveau pour chaque caractéristique, ainsi que le multiplicateur de base dans le fichier d'initialisation. Cela signifie que vous pouvez affiner l'influence de vos talents magiques sur votre magie (ou la désactiver complètement.)

## Fatigue

Votre fatigue est calculée de la même manière que dans Oblivion vanilla, mais Oblivion XP vous permet également de définir des bonus supplémentaires par niveau si vous le souhaitez. Par défaut, ceux-ci sont désactivés.

$$\text{Fatigue} = \text{Agilité} + \text{Force} + \text{Endurance} + \text{Volonté}$$

## Régénération

Le taux de régénération de votre magie est (comme vanilla):

$$\text{Taux de régénération de la magie (\%)} = (0.75 + 0.02 * \text{Volonté}) * \text{Total de magie}$$

Contrairement à vanilla, avec Oblivion XP, votre santé se régénère également :

$$\text{Taux de régénération de la santé (\%)} = (0.75 + 0.02 * \text{Volonté}) * \text{Total de santé}$$

Vous obtenez 100% de votre taux de régénération de santé si vous n'êtes pas en combat, pendant le combat votre santé se régénère une fois toutes les quelques seconds, en fonction de votre volonté. Vous pouvez définir la taux de régénération, ainsi que l'influence de la volonté dans le fichier de configuration. Vous pouvez également désactiver la régénération de la santé.

## Support d'interopérabilité du mod

Depuis la version 4.0.0, Oblivion XP dispose d'un nouveau système pour soutenir l'interopérabilité avec les mods. Avec ce nouveau système, les moddeurs peuvent facilement ajouter un support integer à Oblivion XP dans leur mod sans avoir à faire de correctif supplémentaires et sans que leur mods ne dépendant d'Oblivion XP. Notez cependant que le mod en question devra utiliser OBSE v0017+ afin de rendre cela possible.

Les deux variables suivantes ont été ajoutés à Oblivion XP :

The following two variables have been added to Oblivion XP:

- *float* *interOpGainedXP*
- *string\_var* *interOpGainedXPMessage*

Oblivion XP traite ces variables lorsque la quête est terminée et donne des points d'expériences pour le joueur en fonction des valeurs.

```
if ( isModLoaded "Oblivion XP.esp" )
    runScriptLine "set ObXPMain.interOpGainedXPMessage to sv_Construct %qDid stuff!%q"
    runScriptLine "set ObXPMain.interOpGainedXP to 50"
endif
```

Tout le reste est géré en interne, y compris la comptabilisation d'XP repose, l'augmentation d'XP total, l'affichage du message, etc.

Notez en outre qu'Oblivion XP met automatiquement la variable `interOpGainedXP` à 0 après avoir donné l'XP au joueur. Évidemment, le message peut être modifié par ce que vous voulez, ainsi que la quantité d'XP gagné.

## Incompatibilité

Oblivion XP sera généralement incompatible avec les mods qui :

- Modifie la vitesse à laquelle les talents augmentent grâce à des scripts. L'ordre de chargement n'est pas important, mais les mods qui changent la vitesse de progression de talents grâce aux scripts. Cela entraîne des problèmes et doit être évité. Cela inclut des mods comme Progress.
- Modifie la façon dont s'effectue le nivellement. Oblivion XP est incompatible avec tous les autres mods de nivellement comme KCAS, AF, Balor, nGCD, Realistic Levelling, Wrye Levelling ou SPAM. Il est également incompatible avec Wrye Morph.
- Modifient les visages comme Oblivion Face Exchange Lite. Ce mod change les statistiques du personnage, en plus du visage, de sorte qu'il n'est pas compatible. Vous pouvez changer le visage du personnage en utilisant l'importation de visage de Wrye Bash qui fonctionne très bien. Si vous utilisez la commande `showRaceMenu`, assurez-vous de ne pas modifier les statistiques de votre personnage ou vous devrez désinstaller et réinstaller Oblivion XP.
- Incompatible avec Oblivion Interface Overhaul.

## ***Incompatibilités mineurs ou autres problèmes***

- Unnecessary Violence : Actuellement aucun point d'expérience n'est accordé lorsque vous utilisez les techniques spéciales de Unnecessary Violence. Les morts normales devraient être enregistrées correctement. J'ai contacté l'auteur du mod et il m'a informé que ce problème sera résolu dans une nouvelle version du mod. **Remarque** : Unnecessary Violence III: Critical Mess est disponible. Je n'ai rien entendu à propos d'une incompatibilité avec Oblivion XP, donc je suppose qu'il l'est.
- Midas Magic: Certains sorts de Midas Magic Spells of Aureum ne mettent pas à jour les statistiques de morts, donc aucun point n'est attribué quand vous tuez un PNJ ou une créature avec ces sorts. Cela inclut des sorts comme Feu divin, explosion divine, etc. Il est possible qu'il n'y a plus de problème avec Oblivion XP 4.2.3. D'autres tests sont requis.
- Enhanced Economy: Compatible avec Enhanced Economy (en fait EE est un ami d'Oblivion XP), mais vous devez désactiver Value-Based Mercantile Levelling car il n'aura aucun effet quand Oblivion XP est

lancé. Ainsi, vous aurez besoin de décider si Oblivion XP contrôle le prix des formations ou si c'est EE, pour cela mettez le réglage suivante `trainingCostMult` à 0 dans le fichier d'initialisation.

- Supreme Magicka et d'autres mods qui contrôlent la quantité de magie et sa régénération : vous devez désactiver ces fonctions dans les autres mods ou dans Oblivion XP. De même les mods qui contrôlent votre santé ou votre fatigue doivent avoir cette fonctionnalité désactivé. Le réglage pour le contrôle de vos caractéristiques derives sont : *ObXPSettings.fatigueControlEnabled*, *ObXPSettings.healthControlEnabled* et *ObXPSettings.magickaControlEnabled*. Les réglages pour contrôler la regeneration sont : *ObXPSettings.healthReturnEnabled* et *ObXPSettings.magickaReturnEnabled*.
- Mettre le capuchon du Renard gris en raccourci-clavier. Il peut y avoir des problèmes de synchronisation si vous ajoutez le capuchon gris à un raccourci clavier. En général, le script fonctionne très bien, mais si vous l'équipez/déséquipez très rapidement, le script sera dépassé et vous serez récomensé par une grande quantité d'XP. Je recommande donc de ne pas l'ajouter, ou si vous le faites de laisser le script prendre le temps de s'exécuter entre les échanges.

## Historique (VO)

### Version 4.2.3

- Correction de la detection du code d'OBSE.
- Rewrote kill reward script to use event handler.
- Changed stealing reward to be based on amount fenced. Note: the ini file has been changed to reflect this.
- Changed lockpicking reward to be scaled to player's skill.
- Rewrote quest reward script to use event handler.
- Removed support for Danger Sense "Feral Instinct". Mod no longer available and odd naming convention for quests would require special handling.
- Support de Bartholm 7.0.
- Fixed HUD for BTMod.
- Created custom font for level progress text on HUD.
- Fixed bug in new stealing reward calculations.
- Kyoma redesigned level up menu. Now has separate configuration file. Improved performance by using menu event handlers.
- Added point reward for Speechcraft minigame.
- Restored fix for health regeneration for custom races with extremely low Willpower

- Adjusted spacing between skills and increment arrows on level-up menu to give more space for skill names. Fixes overlap issue that could occur in non-English versions.
- Added rewards for unsupported quests. Any quest that isn't explicitly supported via built-in support or in the mod itself will be awarded a small number of points.
- Incorporated more of Kyoma's menu fixes
- Rewrote potion creation reward script to use event handler.
- More menu fixes
- Tweaked size of Dark UI small on-screen log box
- Fixed infinite point awards caused by OnQuestComplete event handler firing multiple times for some quests.
- Explicitly stopped Sanguine Daedric quest to stop run condition caused by UOP script.

### **Version 4.1.9a**

- fixed problem with text display for some Skill Perks. Some skill perk descriptions have percent signs in them which are used by OBSE functions to format strings, so a small fix was needed to handle the percent signs.
- on-screen log was listing wrong string when an artifact was found. On-screen log would say "Read a book" when it should have said "Found an artifact".
- added missing Dark Brotherhood quest (Affairs of a Wizard) and added alternate ending for Fighters Guild quest (Unfinished Business). No points were being rewarded for Dark Brotherhood quest and the Fighters Guild quest depending on option player selected when completing it.

### **Version 4.1.9**

- HUD overhaul! I have replaced Oblivion XP's large progress bar with a new one that matches the appearance of the Health, Magicka and Fatigue status bars. I have also restored the option to display the progress text. The display of the HUD progress bar and the text are configurable in the initialization file. There's a new section called HUD Settings and the specific settings are called *progressDisplayText* and *progressDisplayBar*. You can set *progressDisplayBar* to 0 to disable the progress bar itself if you use a mod like HUD Status Bars.
- menu overhaul! The Character Statistics and Level-up menus for each UI have been given a face lift. The changes for Darnified UI are minimal, whereas the DarkUI'd DarN UI had an extensive overhaul.
- added support for Dark UI. This is the dark version of the original Oblivion menus, not the dark



version of Darnified UI (which is referred to as DarkUId DarN).

- skill increases per level capped at five. This is configurable in the initialization file (*maximumSkillIncrease*).
- skill point cost progression. Higher level skills will cost more to increase. Once a skill reaches Journeyman level (50), it will cost an extra skill point to increase it. When a skill reaches Expert level (75), it will cost two more points to increase it and once a skill reaches Master level (100), it will cost three more points to increase it. So, with the Specialist Preset setting, the progression for Major and Specialized skills is 2 points, then 3, 4 and 5 points to increase those skills. For a Major but non-specialized skill, it will cost 3 points, then 4, 5 and 6 points to increase and Minor skills will cost 4 points, then 5, 6 and 7 points to increase. With the Non-specialist Preset (*skillPointPreset* set to 0), all skills will cost 3 points, then 4, 5 and 6 points to increase. All of these settings are configurable in the initialization file. You can turn them all off, only turn off certain increases or change the amount of the increases. The settings are called *skillPointCostJourneyman*, *skillPointCostExpert*, *skillPointCostMaster*. Set any of these to zero to disable the increases, set to one to have the increases behave as described above or set to a value greater than one to have them increase even more.
- restored the Skill Perk descriptions. Now when you increase a skill to the next mastery rank, a message box will pop up displaying the a description of the new Skill Perk. You can disable the Skill Perk pop-up by setting *displaySkillPerkMsg* to 0 in the initialization file. The Skill Perk messages will display by default. Note that if you increase a skill to the next mastery rank and then remove the points to allocate them to another skill, the Skill Perk message box will display again when you increase that skill up to the next mastery rank again.
- can now set *trainingSessions* and/or *trainingCostMult* to zero to disable these settings. With these settings disabled, Oblivion XP will use the default game settings or you can use another mod to control these values. Note: you can configure these settings independently. So you can just turn of the number of training sessions or you can just turn off the training cost multiplier.
- all messages and menu text moved to Menus\Strings\ObXP\_strings.xml file!! This means that anybody wanting to translate Oblivion XP into another language only needs to translate the ObXP\_strings.xml file. This does mean that Oblivion XP now requires MenuQue in order to read the text from the strings file and load it into the scripts. A message will pop-up when you load or start a new game if you do not have MenuQue installed. Oblivion XP will not run without MenuQue.
- enhanced detection of OBSE. Now a message should be displayed if you don't have the correct

version of OBSE or if it isn't running at all. This should help Steam users of Oblivion figure out if things are working properly. Also this version of Oblivion XP requires a newer version of OBSE than previous versions did.

### **Version 4.1.8**

- fixed miscellaneous stats bug. I found what was causing some players to stop getting experience points from doing miscellaneous actions like lock picking or eating ingredients.
- removed built-in support for AFK\_Weye. Dwip has created a patch that will award experience points for all the quests in AFK\_Weye.
- fixed vanilla/BTmod character stats menu. One element had been named incorrectly so current player level wasn't displayed properly.
- fixed bug that was preventing changes to the training cost multiplier from being registered in game. Now if you modify the *trainingcostmult* setting in the ini file, it will be reflected properly when you load a saved game.
- changed Health regeneration so that the minimum value of the rate is 1.0. Previously it was possible for characters with low Endurance and/or Willpower to have a calculated rate less than 1, so there was no Health regeneration at all.

### **Version 4.1.7a**

- fixed bug in Curse of Hircine script
- fix bug in Cowl of Nocturnal script
- removed built-in support for The Ayleid Steps - Ervvyn has added Oblivion XP support to latest version of The Ayleid Steps.

### **Version 4.1.7**

- No points awarded for kills by poison, part 2: The previous fix didn't work in all cases. I believe this fix will work in all cases now. In fact, if you poison a creature or NPC and still kill it using regular means like melee combat or magic spells, you might see the message saying the target was killed by poison. This is fine - you will not earn any more points than you should for the kill and your kill counter will be updated properly.
- Training sessions not carrying over to next level, part 2: There were still some problems with training sessions carrying over properly that has now been fixed. In fact the number of training sessions you are entitled to will be calculated properly in all cases and no longer requires a special upgrade path.

- Gray Cowl of Nocturnal bug: A large number of experience points would be awarded when removing the Cowl. Now no experience points are awarded for doning or removing the Gray Cowl of Nocturnal. Also your character will not receive any experience points for fame or infamy changes while wearing the Cowl.
- Curse of Hircine bug: Similar to the Gray Cowl of Nocturnal. Now no experience points will be awarded for fame or infamy changes when transitioning to or from your werewolf form in the Curse of Hircine mod. Also your character will not receive any experience points for fame or infamy changes while in werewolf mode.
- Point awards fixed for Lockpicking: If you broke more lockpicks than the lockpicksBrokenMax setting in the ini file, you would still receive full points for picking the lock. This has been fixed. Now if you break more lockpicks than the number in the ini file, you will receive NO experience points. So if you have lockpicksBrokenMax set to 5, you may not break more than 5 lockpicks when picking a lock to earn the experience points. Furthermore, there is a new ini setting for the Skeleton Key. By default, if you have the Skeleton Key, you will NOT earn any experience points for lockpicking! You may change the SkeletonKeyCounts setting in the ini file so that points are earned when lockpicking with the Skeleton Key.
- Points awarded when in text input mode: Previously you would earn points for reading a book everytime you went into text input mode. Using a mod like Kyoma's Journal Mod is an example of this. A check has been put into the script so that if the player is in text input mode, no points will be awarded. This will apply to any mod that uses this mode.

## **Version 4.1.6**

- Summons bug no. 1: When you kill a conjurer with a summoned creature, you would only get the experience points for the creature, not the conjurer himself. This could result in a significant point discrepancy if the conjurer had summoned a creature of a much lower level than himself.
- Point distribution after fix: Now if you kill a conjurer that has one or more summoned creatures, you will get the experience points for killing the conjurer, no matter how many summoned creatures he has. If you kill a summoned creature and the summoner is still alive, then you will get the experience points for killing the creature. Once you kill the summoner, you will be awarded the points for killing him. You can maximize the points you receive by killing off all the summoned creatures before killing the summoner, but this is not necessary. If you have your own summoned creatures, you will receive experience points for any creatures or NPC's they kill because they are considered companions.
- Summons bug no. 2: Some mods do not assign a level for summoned creatures, so killing such a creature would corrupt the running total of experience points due to the equation that is used. If

the creature does not have a level, Oblivion XP will assign level 1 to such a creature.

- No points awarded for kills by poison: If a creature or NPC dies due to the effects of poison, no points would be awarded. This has been fixed. Even if you are in a fight with several NPC's, if one of them dies from the effect of your poison, you will receive experience points for the kill.
- DLC quest bug: No points were being awarded for completing the official DLC quests like Knights of the Nine, the Orrery, the Fighter's Stronghold, Wizard's Tower, Mehrune's Razor, Thieves Den or Vile Lair. This was due to a missing quest. The quest has now been defined so points are awarded for completing these quests.
- No level adjustment for third party mods: If a third party mod rewards Oblivion XP points for completing quests, you would only receive the points that the mod author defined, rather than the adjusted points that you would normally receive for your current level. This has been corrected so that the same level adjustment is applied to points awarded by other mods. This means that the mod author only has to worry about assigning the base level points and not about how Oblivion XP works internally.
- No points awarded for kills if bonus multiplier disabled: If you set the multXPKillBonus parameter to zero in the ini file, you would receive no experience points from kills. It may not be clear that this parameter should not be set to zero, so if it is zero, the script will now set it to one.
- Training sessions not carrying over to next level: If you don't use all your training sessions in a level, the remaining training sessions should carry over to the next level. This is not always the case. I think I have corrected this, but more testing is required. I would appreciate feedback if this still isn't working. If you are experiencing this bug, use version 4.1.7 which really fixes it!
- No points awarded for master training quests: There were no experience points awarded for the completion of the master training quests. Now once the trainer has agreed to train you, you will be awarded experience points.

## History

4.2.3, 2013/09/30 - Final update.

4.1.9a, 2011/03/24 - Sixth update. Small bug fix release.

4.1.9, 2011/02/17 - Fifth update.

4.1.8, 2010/12/15 - Fourth update - fixes listed above.

4.1.7a, 2010/11/10 - Third (minor) update. Fixes listed above.

4.1.7, 2010/10/29 - Second update. Fixes listed above.

4.1.6, 2010/10/22 - First upgrade release by AndalayBay. Fixes listed above.

## Contact

Visit the thread at <http://www.theassimilationlab.com/forums/topic/4720-relz-oblivion-xp-update/>

## Remerciements

Je n'aurai pas été capable de le faire toute seule ! Merci à

- Bethesda pour avoir créé Oblivion.
- SirFrederik pour avoir créé Oblivion XP.
- Tejon for some hints and a sample script to fix the summoned creature bug.
- Javert93 for his help in analyzing, testing and fixing the miscellaneous stats bug.
- kyoma for his help in fixing the miscellaneous stats bug. Also for his help with the menus. Kyoma completely overhauled the menus for version 4.2.3. I really can't thank you enough, dude.
- TheNiceOne for his help in demystifying Oblivion XML and the Darnified UI.
- Phitt for his suggestions on the new skill cost progression. Also for his help in testing.
- Amadaun, Klaus, samuro\_, Tatts4Life, FatalIllusion, Trademark, Ysne58, Blandings and numerous others for their help in testing.
- shadeMe for adding the quest completion event handler to OBSE. Also for the Construction Set Extender which makes creating mods so much easier.
- LHammonds for the Readme Generator this file was based on.

## Traductions

Voici les remerciements pour les personnes qui ont traduits Oblivion XP dans d'autres langues

- Italien par FatalIllusion
- Japonais parnkyhiro
- French par Sita. Updated by Gameruper. (Retraduction complete faite ensuite par Kaos Sita)
- Chinois simplifié par dantebelmondo
- Allemand par Klaus
- Russie par Chai Pei

## ***Outils utilises***

Oblivion Script Extender (OBSE) - <http://obse.silverlock.org/>

MenuQue - <http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=32200>

TES Construction Set - <http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=11367>

Construction Set Extender - <http://oblivion.nexusmods.com/mods/36370/?>

Conscribe - <http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=26510>

TextPad - <http://www.textpad.com/>

Notepad++ - <http://notepad-plus-plus.org/>

Readme Generator - [http://lhammonds.game-host.org/obmm/tools\\_readme\\_generator1.asp](http://lhammonds.game-host.org/obmm/tools_readme_generator1.asp)

## ***Licence***

Contact me and obtain my permission before re-packaging any part of this mod. This file may not be uploaded to other sites without my permission. If I do not respond within 4 weeks, feel free to do whatever you like with this mod.

I can be contacted on [The Assimilation Lab](#), [Bethesda Softworks Forums](#) or on the [Nexus Forums](#).

SirFrederik's original license terms: Please do not use any part of this mod without asking for permission first - contact me on BGsForums or send an e-mail to SirFrederik@live.com. If I haven't responded within 4 weeks, you may assume I agree to your request.