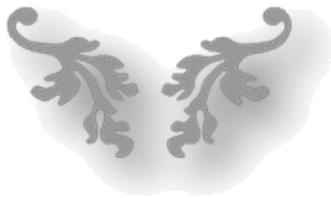


THE DRAGONBORN GALLERY



THE DRAGONBORN GALLERY
Legacy
Of the
Dragonborn

THE DRAGONBORN GALLERY





Nom	L'Héritage de L'Enfant de Dragon (<i>Legacy of the Dragonborn</i>)
Version	V19+ ; Patch central V19+ ; Patches optionnels V19+ ; Patches unitaires
Auteur	Icreamassassin, Pickysaurus, SirJesto, jcbq et bien d'autres (voir crédits)
Catégorie	Bordeciel / Lieu - Correctifs
Traducteurs	Doridion, Irwine, Kokhin, Sinarya
Testeurs	Doridion, Irwine, Kokhin, Sinarya
Version Originale	Legacy of the Dragonborn - Nexus
Traduction FR	L'Héritage de l'Enfant de Dragon - Confrérie des traducteurs
Mises à jour	L'Héritage de l'Enfant de Dragon - Mises à jour
Patches	L'Héritage de l'Enfant de Dragon – Patches
Confrérie SAML	Service Après Mise en Ligne - Confrérie des Traducteurs



Sommaire

L'Heritage de l'Enfant de Dragon	5
Liens Utiles	6
Fonctionnalites	7
Musee	7
Refuge du Musee	7
A travers le monde	8
Elements techniques	9
Prerequis	9
Performances	9
Installation	10
Mods tiers : Installation et desinstallation	10
Plugins et utilitaires indispensables	10
Installation via Mod Organizer	11
Installation manuelle	11
Mods integres	12
Mods supportes	14
Mods compatibles	18
Sans patch	18
Avec patch	19

Incompatibilites	22
Resolution des problemes	24
Credits	25
Credits pour les fichiers	26
Remerciements speciaux	28
Doubleurs	29
Collaborateurs	30
Traduction francaise	31
Team LotD	31
Remerciements speciaux	32

L'Héritage de l'Enfant de Dragon

(alias Galerie de l'Enfant de Dragon)

L'Héritage de l'Enfant de Dragon est ancré dans les prophéties, mythes, légendes et même dans l'histoire. Explorez les légendes oubliées et mettez au jour les reliques perdues des sept Enfants de Dragon du passé de Tamriel. Qu'ils n'en aient porté que le titre ou réellement possédé le pouvoir de la Voix, de nombreuses personnalités influentes et légendaires furent appelées "Enfant de Dragon" et toutes sont liées à l'ancien pacte d'Akatosh.

“L'Héritage de l'Enfant de Dragon” est un ajout massif qui change la façon de jouer à Skyrim. Allez voir le conservateur du musée de Solitude, Auryen Morellus ; il vous guidera dans votre recherche des reliques de l'histoire de Tamriel et vous procurera un logement totalement équipé ainsi que de très nombreuses quêtes. Au fur et à mesure que vous ramènerez et exposerez vos trouvailles, vous débloquentez l'avancée de l'histoire, rencontrerez de nouveaux défis, de nouveaux PNJ et créez votre propre guilde : " La Société des Explorateurs".

Explorez des sites perdus, découvrez des artefacts, réapprenez l'histoire. Construisez le siège de votre guilde et, en tant que Maître de la guilde, recrutez de nouveaux membres, chacun ayant sa propre histoire et une spécialité unique. Explorez les ruines, déterrez des fragments de reliques et assemblez-les pour pouvoir les exposer dans le musée, ouvrez un magasin de la guilde avec l'aide de votre intendant et bien plus encore...

L'Héritage est devenu incontournable. Essayez ce mod et il deviendra certainement la pièce centrale de votre aventure. (NdT : Selon les mots de l'auteur.)

Note des traducteurs

Veillez noter que la quête principale nécessite que votre personnage soit l'Enfant de Dragon ; si vous choisissez d'utiliser d'autres mods qui altèrent cet aspect des canons de Skyrim, cela interférera avec le "lore" de "L'Héritage", voire avec son fonctionnement.

Note liminaire : Plus loin dans le texte et dans les fichiers connexes, L'Héritage de l'Enfant de Dragon / Legacy of the Dragonborn pourra être raccourci en "L'Héritage".

Liens Utiles

[FAQ](#) - Réponses aux questions usuelles.

[Wiki](#) - Pages Wiki de L'Héritage de l'Enfant de Dragon.

[Guide d'installation](#) - Installation et mises à jour.

[Guide de dépannage](#) - Résolution de problèmes courants..

Guide complet de l'utilisateur - Guide permettant de tout trouver et tout utiliser dans ce mod.

[Guides des étapes de quêtes](#) - Liste des étapes de quêtes pour résoudre certains blocages.

[Patch Central](#) - Centralisation de tous les patchs les plus récents pour L'Héritage de l'Enfant de Dragon.

[Mises à jour](#) - Mise à jour de du mod, nécessite d'avoir téléchargé la version V19+ en premier lieu.

Fonctionnalités

Musée

- Plus de 3 000 éléments exposés (*en installant les mods supportés et compatibles grâce aux patches*), contenant des armes, armures, et artefacts uniques ; des objets de quêtes, des peintures, des objets de collection, des bijoux et bien plus encore !
- Plus d'une centaine de sites d'exploration, de quêtes et de succès pour commémorer vos vastes réalisations !
- Un arsenal personnel comprenant plus de 80 mannequins, des douzaines de supports d'armes et de boucliers, des racks pour les dagues, des tonnes de présentoirs pour toutes les armes et armures de Skyrim aussi bien que pour les bannières de Thane, et un couloir de mannequins pour chaque nouvelle acquisition.
- Un menu MCM qui affiche en temps réel tous les articles disponibles et actuellement exposés dans la totalité du Musée !

Refuge du Musée

- Tout pour la forge, alchimie, création de baguettes et enchantements, avec des postes de travail personnalisés pour la combinaison de gemmes spirituelles, le désenchantement et l'extraction de charges spirituelles.
- Récupération et stockage automatique des fournitures d'artisanat : Quand vous utilisez un poste de travail dans le refuge, toutes les fournitures nécessaires contenues dans les réserves spéciales de ce dernier sont ajoutées à votre inventaire, puis sont automatiquement retournées lorsque vous avez terminé !
(*Configurable via le menu MCM*)

Note des traducteurs :

-

Les mods Ordonnateur et CACO sont désormais supportés dans leur totalité. Lors de l'utilisation des tables d'enchantement ou des labos d'alchimie, les fonctions spéciales d'Ordonnateur et de CACO sont désormais prises en compte (*mortier et pilon / cornue (labo - CACO + Ordonnateur)*, *gemmes de renfort d'enchantement (enchantement Ordonnateur - Atout "Poudre de gemme")* et *préservation de l'objet enchanté (enchantement Ordonnateur - Atout "Préservateur")*).

Vous pouvez aussi choisir de basculer entre le mode de stockage automatique et manuel en activant le livre situé à gauche en entrant dans la pièce d'artisanat (*et aussi via le MCM*).

A travers le monde

- 15 nouveaux donjons se rattachant au contenu de la quête principale !
- Un gigantesque espace dédié au Sacre Tor, avec des donjons emplis d'une puissance obscure !
- Le voyage en Elsweyr entièrement intégré ! Avec une quête qui commence au Musée et vous emmène à la recherche d'une relique perdue !
- Des jeux de "Cartes du Destin" disponibles en butin aléatoire dans tous les coffres et sur tous les ennemis !
- Six jeux de 13 cartes dispersés à travers tout Bordeciel. Lorsque vous retrouverez les 13 cartes d'un jeu et que vous vous équiperez de l'une d'elles, ce dernier deviendra un artefact octroyant une bénédiction spéciale. Inclut également un personnage collectionnant les cartes qui pourra vous en échanger aléatoirement, et vous vend aussi quelques rares.

Elements techniques

Prerequis

Les trois DLC officiels : *Dawnguard* - *Hearthfires* - *Dragonborn*

SKSE v1.7.3 ou supérieur

PNOSL

De plus :

- Les mods de la liste "[Mods supportés](#)" sont optionnels. Cependant, ils sont vivement recommandés car **ils peuvent ne pas être pris en considération par L'Héritage s'ils sont installés en cours de jeu.**
- Tous les Add-ons et/ou Patches fournis, requièrent le mod original qui leur est associé, en version originale comme en version française.
- Si vous utilisez Perkus Maximus (PerMa), L'Héritage n'est PAS compatible avec son esp de remplacement pour Immersive Weapons (Armes Immersives) car ce dernier redéfinit tous les ID des objets

Performances

L'Héritage contient une forte quantité de scripts, mais la plupart ne sont pas gourmands en ressources (ils ne tournent pas en permanence) ; cependant, L'Héritage devient exigeant en ressources dans la ville de Solitude et bien sûr, dans le Musée lui-même.

C'est pourquoi nous vous recommandons fortement d'installer les utilitaires décrits dans la section "[Plugins et utilitaires indispensables](#)" pour augmenter la stabilité de votre jeu. Si après cela vous avez encore des baisses de FPS dans le musée ou dans Solitude, c'est que vous possédez un mod en conflit ou un problème de carte vidéo.

Installation

Vous DEVEZ avant tout supprimer les versions antérieures à la V19 de L'Héritage de votre profil ET de votre système avant la mise à niveau.

Les deux logiciels MO et NMM ont un bug dans le processus d'écrasement pour certains mods lorsque vous effectuez une mise à niveau avec leurs programmes. Vous devez donc effectuer une nouvelle installation. La mise à niveau de votre sauvegarde est possible, mais tous les autres fichiers doivent être nouveaux.

Mods tiers : Installation et désinstallation

- Veuillez lire attentivement la page 11 des [mods intégrés](#) à L'Héritage et supprimer les mods listés de votre profil.
- Veuillez de plus prendre note en page 13 et suivantes, des [mods supportés](#) par L'Héritage, et installer ceux qui vous intéressent (*téléchargez et installez les dernières versions à jour !*) **avant de lancer l'installation** de L'Héritage de l'Enfant de Dragon.
- La section [Incompatibilité](#) de la page 21 du Lisez-moi, vous permettra de désinstaller les mods pouvant poser problème avant d'installer ou de conserver des mods qui ne sont pas dans les listes des deux pages citées précédemment.

Plugins et utilitaires indispensables

- [SKSE Memory Patch](#) ; copier les lignes de l'archive dans votre fichier SKSE.ini sous la rubrique [General]. Si des lignes existent déjà avec des paramètres différents, remplacez-les.
- [ENBoost](#) ; téléchargez la dernière version.
- [Crash Fixes](#) et [SKSE Plugin Preloader](#). Ces deux utilitaires vous seront **indispensables** pour pouvoir dépasser la limite des 65535 "strings" dans une sauvegarde. Sans cela, vous ne terminerez jamais L'Héritage.

Installation via Mod Organizer

1. [Téléchargez](#) manuellement le mod.
 2. Ouvrez [Mod Organizer](#) et installez le mod comme n'importe quel autre mod. L'archive du core est une simple archive d'installation qui contient uniquement le mod de base.
(Attention à l'ordre d'installation de [Royal blue palace](#) ou d'Amélioration des palais et châteaux voir en page 21.)
 3. [Téléchargez](#) l'archive de mise à jour (s'il y en a une).
 - Installez la mise à jour en fusionnant son contenu à L'Héritage via MO ou NMM.
 4. [Téléchargez](#) ensuite l'archive d'installation des patches FR, décompressez l'archive pour récupérer les deux archives de patches et assurez-vous d'avoir les mods requérant un patch de L'Héritage déjà installés avant d'exécuter ces derniers.
 - Installez *LotD Patch Central V19.x.x.7z*, puis *LotD Patches optionnels 19.x.x.7z*, puis les *patches unitaires*.
- Activez L'Héritage et tous les patches dans votre liste de mods, puis reconstruisez enfin votre patch "Bash" à l'aide de [Wrye Bash](#).
- Triez votre ordre de chargement des esp en lançant [LOOT](#).

Installation manuelle

Étant donné que L'Héritage contient près de 23 000 fichiers, dont plusieurs sont installés dans des sous-dossiers de vanilla. Il n'est pas recommandé d'utiliser l'installation manuelle si vous avez l'intention de supprimer L'Héritage de l'Enfant Dragon de votre jeu. Cela peut également rendre les installations et les mises à jour potentiellement problématiques. **Nous ne fournissons aucun support pour une installation manuelle.**

1. [Téléchargez](#) l'archive sur le site de la Confrérie des Traducteurs.
2. Ouvrez le fichier avec votre programme habituel (*WinZip, WinRar, 7Zip, etc*).
3. Extrayez l'intégralité du contenu dans le dossier /Data de votre jeu Skyrim.
4. Téléchargez ensuite les [archives de mise à jour](#) et d'installation [des patches FR](#) et assurez-vous d'avoir les mods requérant un patch de L'Héritage déjà installés.
5. Extrayez un à un le contenu des dossiers de mise à jour et des patches liés à vos mods installés, dans le dossier /Data.
6. Reconstruisez votre patch "Bash" à l'aide de [Wrye Bash](#).
7. Lancez [LOOT](#).

Mods intégrés

Les mods suivants sont intégrés à la V19 de L'Héritage ; vous n'avez donc pas besoin de les installer.

Mod	Auteur	Version	Intégration
Sacs à dos de cuir	hideto84	CT	Recettes éditées
Gemstone Collector	Haxokron	VO	Version pierres précieuses seulement (standalone) éditée pour raison de compatibilité
Book Covers Skyrim	DanielCoffey et doccdr	CT	
Book Covers Skyrim - Lost Library	DanielCoffey	CT	
Le Voyage en Elsweyr	muppetpuppet	CT	
Armure d'Ysgramor	newermind43	CT	
Coquillages	Jokerine	CT	
Chrysamère (Insanity)	InsanitySorrow	CT	
Mort-dragon (Insanity)	InsanitySorrow	CT	
Insanity Red Eagle's Bane	InsanitySorrow	VO	
Croc de Kahvozein (Insanity)	InsanitySorrow	CT	
Blafarde (Insanity)	InsanitySorrow	CT	
Heaume d'Oreyn Griffes d'Ours	PrivateEye	CT	
Anneaux des Anciens	PrivateEye	CT	
Heaume en adamantium de Tohan	PrivateEye	CT	
Marteau à cloches de la Sixième Maison	PrivateEye	CT	
La Lame bipolaire	PrivateEye	CT	
Anneaux légendaires	Ronnie Magnum	CT	
Armure du Seigneur	Edhelsereg	CT	
Hache de Hrothmund	Painkiller_Rider	CT	
Croissant daedrique	Nimezis	CT	
Vastly More Unique Visage of Mzund	Trainwiz	VO	
White Phial Replacer	Saerileth	VO	
Dawnfang	keizaalfeyn	VO	
The Shadow of The Underking	mybad	VO	

Ancient Shrouded Armor replacer	Theycallmecheese	VO	
Croc d'Haynekhtnamet	Wulfarth	CT	
Engelmanns Rest	Predrag Pesic	VO	Donjon de la quête L'ombre du passé
Col de Parlevent	Predrag Pesic	CT	utilisé pour Les Fouilles du Col de Parlevent
Ogmunds Tomb	Predrag Pesic	VO	utilisé pour La Chute du Dragon pendant L'héritage brisé
More treasure maps	IrksomeBadger	VO	cartes XI à XV exposées au 2e étage de la Bibilothèque
Much Ado about Snow Elves	Little Baron et Alieria Caine	VO	

CT : Confrérie des Traducteurs

Note des traducteurs

Si vous possédez certains de ces mods, il est indispensable de les supprimer de votre installation de Skyrim.

Ces mods ont été partagés dans leur intégralité par les auteurs originaux et, par conséquent, vous n'avez pas besoin de les installer puisqu'ils font partie intégrante de L'Héritage de l'Enfant de Dragon. Supprimez-les de votre ordre de chargement et remerciez les auteurs du Nexus (Endorse) si ce n'est déjà fait, car ils ont été d'une grande aide pour créer ce mod.

Les Object ID ont été modifiés, vous devrez donc les acquérir de nouveau *.

Certains objets ont été retravaillés et des quêtes ont été ajoutées dans ce projet.

* Uniquement si vous installez L'Héritage en cours de partie (ce qui est vivement déconseillé).

Mods supportés

Les mods suivants sont supportés par la V19 de L'Héritage. Pour la plupart d'entre-eux, vous avez juste besoin de les installer, car L'Héritage s'auto-patchera pour apporter plus de contenu et de fonctionnalités. *Une liste d'objets non-exposables ajoutés par les mods est présente [ici](#).*

Attention, le support ne s'applique qu'aux versions **NON MERGÉES/FUSIONNÉES** des mods ci-dessous. *Par exemple, l'auto-patcheur fonctionnera avec les quatre mods de BadGremlin ajoutés individuellement, mais pas avec sa version fusionnée.*

Les mods qui s'auto-patchent sont signalés en **ROUGE**, ceux nécessitant un patch (fourni) en **BLEU**.

Compilation d'armures et d'armes en Aetherium	lautasantenni	CT
--	----------------------	-----------

La [Salle des Empires Perdus](#) s'adapte et ajoute une porte qui mène à la salle d'exposition [Collection d'Aéthérium](#) dans laquelle vous pourrez exposer les deux versions (or et argent) NON ENCHANTÉES des objets en aéthérium.

L'exposition de la *forge d'aéthérium* apparaît dans la nouvelle salle, mais l'exposition originale devra être désactivée manuellement, si elle avait été activée précédemment (par exemple via le MCM) et le mod installé en cours de partie.

(NDT : D'où l'intérêt de bien choisir ses mods avant d'installer L'Héritage – cf. en-tête de cet article.)

Vivez une nouvelle vie	Arthmoor	CT
-------------------------------	-----------------	-----------

Il y a un activateur pour L'Héritage, qui restera en place 12 heures, situé au point d'arrivée du bateau à Solitude, si vous choisissez cette option dans *Vivre une nouvelle vie*. Vous aurez le choix de devenir chasseur de reliques et vous recevrez une lettre du conservateur du Musée, ainsi que de l'équipement adapté. Si vous refusez l'option, ou si vous choisissez une autre destination, vous pourrez démarrer le mod, soit en lisant un tract de recrutement, soit en recevant une lettre après avoir vendu un artefact ou une relique intéressante à n'importe quel vendeur.

Fées captives	BadGremlin	CT
----------------------	-------------------	-----------

Installe deux étagères près de l'arboretum dans la [Galerie des Sciences Naturelles](#). Lorsque vous y placez les cages, certaines fées sont libérées dans le petit champ d'à côté.

Chasse aux bocaux	BadGremlin	CT
--------------------------	-------------------	-----------

Ajoute une galerie d'exposition dans la [Salle des Curiosités](#) pour tous les bocaux, à l'exception du Pot de MOU-TARDE.

Anguille sous roche	BadGremlin	CT
----------------------------	-------------------	-----------

Ajoute un rangement pour les petits aquariums au pied du grand aquarium de la [Galerie des Sciences Naturelles](#). Les poissons sont relâchés dans le grand aquarium.

Trophées macabres	BadGremlin	CT
--------------------------	-------------------	-----------

Ajoute une exposition des têtes dans la [Salle des Secrets](#).

Démanteler la Guilde des voleurs	Bruce142	CT
---	-----------------	-----------

Ce mod ajoute une nouvelle quête qui permet de tuer Brynjolf ainsi que le reste des membres de la Guilde des voleurs.

Détruire la guilde des voleurs.	Bruce142	CT
--	-----------------	-----------

Ajoute une exposition de remplacement ; les loots de la Guilde des voleurs sont automatiquement modifiés, ce qui vous donne la possibilité de les acheter (ou de les voler) dans les boutiques.

Des capes en Bordeciel	Noodle	CT
-------------------------------	---------------	-----------

Des capes en Bordeciel est automatiquement supporté par L'Héritage ; une [penderie](#) apparaît dans [le Refuge](#) pour exposer vos capes uniques. L'Héritage supporte aussi la version [CCO - Refonte complète de l'artisanat](#) du mod *Des capes en Bordeciel*. (CCO nécessite l'installation d'un [patch](#).)

Dirigeable Dev Aveza	Patch central	Deapri	CT
-----------------------------	----------------------	---------------	-----------

L'Héritage contient une version statique de l'aéronef qui peut se déplacer vers des ports pré-établis. Grâce au mod original et à son [patch](#) la version statique est désactivée et remplacée par le mod Dev Aveza. Le patch désactive le Thalmor, la plateforme, le quai et le vaisseau jusqu'à ce que la quête *Reconstruire le Passé* soit terminée et la guilde créée. Cinq jours après, Raki apparaît et le quai et le vaisseau sont ajoutés. Le vaisseau a deux options d'intérieur, la version classique lie les coffres de stockage au [Refuge](#), tout comme la version statique. Et le mod ajoute aussi quelques petites choses secrètes.

Falskaar	Alexander J. Velicky	CT
-----------------	-----------------------------	-----------

Ajoute une exposition de quête accomplie dans le [Hall de l'Enfant de Dragon](#) et expose trois armes uniques.

Le Capuchon gris de Nocturne	MannyGT	CT
-------------------------------------	----------------	-----------

Ajoute une exposition de quêtes dans le [Hall de l'Enfant de Dragon](#) et expose aussi tous les objets uniques du mod, EXCEPTÉ le capuchon en lui-même qui est exposé dans la [Salle d'Exposition Daedrique](#). Les objets peuvent être exposés n'importe quand. Inutile d'attendre la fin de la quête.

Renaissance d'Helgen	Patch optionnels	Mike Hacho	CT
-----------------------------	-------------------------	-------------------	-----------

Ajoute une exposition de quêtes dans le [Hall de l'Enfant de Dragon](#) ainsi qu'une armure et une dague uniques.

Hunterborn	unuroboros aka dragonsong	CT
-------------------	----------------------------------	-----------

Ajoute divers ingrédients et cuirs/parties d'animaux dans la liste de tri des fournitures du stockage du [Refuge](#).

Académie Immersive de Fortdhiver	Grantyboy050	CT
---	---------------------	-----------

Déplace la cache de L'Héritage de Shalidor au sommet de l'Académie de Fortdhiver, ajoute une exposition pour le Bâton de vers et modifie l'exposition de la Masse d'Aevar Chantepierre pour accepter la version de L'Héritage ou celle d'AIF. Ajoute aussi une exposition de quête pour la Chute de Fortdhiver.

Trésors uniques de Bordeciel	clintmich	CT
Ajoute une pièce dans la Salle des Curiosités pour exposer tous les objets <i>lore-friendly</i> du mod.		
Wyrmostooth	Jonx0r	CT
Ajoute une exposition de quête dans le Hall de l'Enfant de Dragon et les trois armes uniques du mod. De plus, ajoute une griffe de dragon à la vitrine d'exposition du Panthéon des Héros .		
Adoptions multiples pour Hearthfire	TMPhoenix	CT
Options pour ajouter une chambre pour 6 enfants dans le Refuge et avoir une épouse.		
Révision des cités	JKrojmal	CT
Dawn of Solitude	BluePianoTwo	VO
PNOSL	Wiwiland + Nico coin	VF
Extraction de fossiles	Icecreamassassin & Aviform	CT
Ajoute une exposition de fossiles dans la Galerie des Sciences Naturelles .		
Morrowloot	Trainwiz	CT
L'Héritage intègre un support pour Morrowloot (VO), Morrowloot 4E (VF Confrérie), et Morrowloot Ultimate edition (VO) sans qu'il y ait besoin de patch. L'Héritage s'auto-patche pour éviter les doublons et relocalise Garde spectrale à l'endroit défini par Morrowloot.		

Note des Traducteurs

N'installez qu'une version de **Morrowloot** (si vous désirez utiliser ce mod). De plus, Morrowloot n'est compatible avec **Butins plus intéressants** (mod supporté, mais nécessitant un patch) que si vous créez un patch "Bashed" grâce à Wrye Bash.

La cité oubliée	TheModernStoryteller	CT
Ajoute une exposition de quête accomplie pour les deux bonnes fins possibles SEULEMENT (mais n'affiche que celle que vous aurez accomplie, bien sûr). Expose aussi The Arbiter's Helm et The amulet of the silver tongue. Vous pouvez exposer l'armure dans la Salle des Empires Perdus sur l'un des mannequins disponibles. Une VF est en cours de traduction.		

Traduction de Floyd2099

Ajoute une exposition de quête dans le [Hall de l'Enfant de Dragon](#) et les objets spéciaux du mod. Ces objets ne peuvent être exposés qu'après la réussite de la quête, dû à la nature de ceux-ci.

Note des Traducteurs

En VF comme en VO, ce mod est très buggé. Tant que l'auteur n'aura pas corrigé les nombreux problèmes générés par ce mod, nous vous conseillons vivement de **NE PAS L'INSTALLER**.

Ce mod rend les armes données en récompense au thane vraiment uniques. Les modèles et leurs pouvoirs sont uniques. Chaque châtellerie offre une récompense digne de l'Enfant de Dragon et correspondant au style de chacune. Chaque arme existe en quatre versions : niveau 1 (acier), niveau 15 (métal dwemer), niveau 30 (verre) et niveau 45 (ébonite), chacune possède des capacités spéciales scriptées et une réserve de charge améliorée. Hormis cette capacité spéciale, les armes ne sont pas enchantées : le joueur pourra les personnaliser à sa guise, mais conservera leur grande contenance de charge. Chaque arme est dotée de l'atout "Arme en argent". Attention à la compatibilité avec "**Artéfacts de Zim**" (voir plus bas).

Note des traducteurs

Il est **préférable** de choisir et d'installer vos mods parmi ces listes **AVANT** d'installer L'Héritage. Un mod ajouté en cours de partie pourrait ne pas être reconnu par l'auto-patcheur, et ne pas être intégré au musée ou créer des conflits avec ceux déjà trouvés et exposés. **Pire, cela pourrait aller jusqu'à corrompre votre sauvegarde et faire planter Skyrim.**

Réfléchissez donc bien avant de faire votre choix, tout ajout ou suppression en cours de partie **peut avoir de graves conséquences !**

Mods compatibles

Sans patch

L'Héritage intègre de plus une compatibilité ainsi qu'un réglage via menu MCM pour les mods de remplacement d'armes tels que :

Mod	Auteur	Version	Détails
Uniques Uniques	InsanitySorrow		CT
Unique Shapes for Unique Weapons	TS		VO
Unique Weapons Redone	SONNYSPAK et MudCrabKing		VO

Avec patch

Les mods de la liste ci-dessous nécessitent un [patch](#) de compatibilité.

Mod	Auteur	Version	Détails	Archive
Cités ouvertes de Bordeciel	Arthmoor	CT		PC
Solitude Capital Edition	GrandDukeAdense	VO	Mod jamais terminé et buggé	PC
Bains publics de Solitude	Zuzmoo	CT		PC
Le fou aux masques	Vicn	CT		PC
Butins plus intéressants	Gengisbob	CT		PC
Artéfacts d'Oblivion	Watcherzero	CT		PC
Artéfacts - Le tournoi des dix sangs	FrankFamily	CT	Anciennement Artifacts of Boethiah	PC
Amulettes de Bordeciel	Uni_SL	CT		PC
L'armurerie royale – Nouveaux artéfacts	PrivateEye	CT		PC
Real shelter	ThreeTen	VO	Traduction en cours	PC
Armes immersives	Hothtrooper44, Ironman5000 & Eckss	CT		PC
Armures immersives	Hothtrooper44	CT		PC
Arsenal de Bordeciel	PrivateEye	CT		PC
Arsenal de la Garde de l'aube	MadCat221	CT		PC
CACO - Refonte complète de l'alchimie et de la cuisisne	kryptokyr	VO	ATTENTION ! Le patch de Patch Central est fait pour la V2.0. VO uniquement.	PC
WAF - Correctif des armes et des armures	kryptokyr	CT		PC
CCO - Refonte complète de l'artisanat	kryptokyr	CT		PC
CCF - Correctif des vêtements et des objets	kryptokyr	CT		PC
Immortel	Antioch88	CT		PC
Créatures immersives de Bordeciel	lifestorock	CT		PC
Immersive jewelry	Forteverum	VO		PC
Requiem	Xarrian	CT		PC

Skyrim Redone	T3nd0	CT		PC
Yet another hardcore mod	dAb	VO		PC
Cutting room floor	Wiwiland & Nico21000	VF	Inclus dans le PNOSL	PC
Dirigeable Dev Aveza	Deapri	CT		PC
Amélioration des enfants de Bordeciel	Ranaline	CT		PO
Astre-lune	Semiramis	CT		PC
Another sorting mod 2016	ulcf999	VO		PO
Révision audio pour Skyrim (AOS)	LoRd KoRn	CT		PC
Dragon Priests - Enhanced	Edhelsereg	VO		PC
L'héritage de Konahrik	Edhelsereg	CT		PC
Amélioration de la guilde des compagnons	DreamKing	VF	Nexus pour l'instant	PC
Chevaux immersifs	sevencardz	CT		PC
Compagne Sofia	John Jarvis & Christine Slagman	CT	Ne nécessite plus de patch depuis la V2.5	PC
De meilleurs objets uniques	Killersanta13	CT		PC
Besoins et maladies réalistes	Perseid9 CrEaToXx	CT		PC
Remplacement des pièces de monnaie de Bordeciel	Neovalen	CT		PC
Les hommes de l'hiver	SetteLisette	CT		PC
Dark Brotherhood REBORN	aluckymuse	VF	Nexus	PC
Beyond Reach	razorkid1	VO	En cours de traduction	PC
La Confrérie noire pour les bonnes gens	Mordivier	CT		PC
Utter Uniques Upgrade	hidconsp	VO		PC
Les donjons souterrains de Bordeciel	AncientKane	CT		PC
Dragons élémentaires	184Gesu	CT		PC
Sands of time	Tonycubed2	VO	VF pour l'instant incompatible	PC
Bruitages immersifs	lazyskeeper	CT		PC
Bassins interactifs	Mordivier	CT		PC
The Great Nexus Skyrim Overhaul	Kelsenellenelvian	VO	Mod indisponible	PC
Les artefacts de Zim	Zim	CT	Voir compatibilité avec Refonte des armes de Thane (*)	PC

Dual Sheath Redux	Neovalen	VO		PO
Enhanced landscapes	Aceeq	VO		PO
Extension des villes et villages	missjennabee	CT		PO
Morrowloot ultimate	chocolatenoodle	VO		PO
Snazzy furniture and clutter overhaul	Gutmaw	VO	En cours de traduction	PO
Amélioration des palais et châteaux	Settelisette	VO	En cours de traduction	PO
Realistic Solitude arch	rccarlson	VO		PO
RSkyrim child overhaul	Hallgarth	VO		PO
Tableau d'affichage	Sthaagg	VO	En cours de traduction	PO
Vigile	Vicn	VF		PC
Nouvelle chasse au trésor	soreass	CT		PC
Condenseur mystique	Dave0523	CT		PC
CACO – Refonte complète de l'alchimie et de la cuisine	krytokyr	CT	Patch pour la V1.2 dans l'archive de patches optionnels (hors fomod)	Unitaire
Miscellaneous Quests as Miscellaneous Quests	Skylover64	VO		PO
Proper Crossbows Integration	Kelsenellenelvian	VO		PO
Arbalètes de Bordeciel	Kelsenellenelvian	CT		PO
Les outils de Kagrénac	TitansBane & PrivateEye	CT		PC

PC = Patch Central

OP = Patch optionnels

Unitaire = όπως υποδηλώνει το όνομα

(*) Peut devenir compatible (sous toutes réserves) en installant le dernier patch de cette page :

<https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/83806/>

[ZIA OtherThaneWeapons](#)

CT : Confrérie des Traducteurs

Incompatibilités

Mods d'auto-loot

Ces mods sont intrinsèquement erronés puisque leur fonction n'est pas vue par les événements "OnItemAdded" ou "OnContainerChanged" dans le système de script. Donc, cet élément que vous devez ramasser pour progresser dans la quête ne sera pas enregistré lorsqu'il sera pris par le loot automatique. Ce n'est pas seulement un bug de L'Héritage, mais une vérité universelle qui affectera tous les mods et Skyrim de base. C'est juste un de ces bugs de cet excentrique de Papyrus.

Patch d'immersion Astre-Lune

Ce patch ne peut pas être utilisé avec le patch Astre-Lune de L'Héritage, car il remplacera les modifications critiques du patch Astre-Lune de L'Héritage. La prochaine mise à jour du patch Astre-Lune de L'Héritage inclura, cependant, un support immersif.

Restringer

L'utilisation de cet utilitaire n'est pas recommandée. Son utilisation va modifier et recompiler des scripts, ce qui dans de nombreux cas peut briser un mod et a certainement le potentiel de flinguer une sauvegarde en cours.

Sexlab / Lover's Lab mods

Ces scripts sont très lourds et gâchent les systèmes d'animation de base du jeu, ce qui déstabilise drastiquement le jeu le plus stable. L'utilisation de l'un des systèmes de ce site avec L'Héritage entraînera des problèmes majeurs.

[Royal blue palace](#) ou [Amélioration des palais et châteaux](#)

Vous devez charger ce mod avant L'Héritage ou il provoquera un problème de lit invisible dans votre maison. Aucune idée de ce qui se passe, juste le vaudou habituel de Skyrim.

Textures HD officielles parties 1, 2 et 3

Désactivez les esp et bsa. Utilisez des mods de textures alternatives.

Advanced Mining

Le système de fouilles a été entièrement remanié. Advanced mining devrait être désormais compatible (sous toutes réserves).

Skyrim Radioactive

Causes de plusieurs CTD en raison de problèmes de mannequins, en particulier dans les armureries secondaires.

Perkus Maximus (PerMa)

La seule incompatibilité connue est que les versions renforcées et forgelières des objets uniques ne s'afficheront pas avec leur affichage de base dans le musée. Ce n'est pas quelque chose que j'arrive à corriger, car les informations pour ces versions refaites ne sont pas dans le plugin, mais dans les extensions XML que PerMa utilise. Il suffit d'utiliser la console en version de base jusqu'à ce qu'une solution soit découverte. Vous pourrez avoir besoin de personnaliser vous-même certaines valeurs d'arme puisque le Reprocceur ne peut pas le faire pour une raison quelconque.

ELFX, ENB et SMIM

Il peut y avoir des chutes de FPS liées à ELFX, ENB et SMIM utilisés en combinaison avec d'autres. Si vous avez une chute de FPS et que vous utilisez l'un de ces éléments, vous pouvez consulter ce [patch](#).

Resolution des problemes

Avant de poster une question ou de rapporter un bug, veuillez lire la page de la [Foire Aux Questions](#) du wikia ou la [FAQ](#) en version originale, le [Guide du dépannage](#) ou la page de [Résolution des Crashes](#) vérifier l'onglet des [Mises à Jour](#) présent en version française sur le wikia FR, ou dans l'onglet [POSTS](#) du site de l'auteur. Il y a de fortes chances que votre problème soit déjà répertorié et/ou en cours de résolution.

Déroulement de l'histoire et spoilers sont présents dans le Guide de l'utilisateur que vous trouverez sur le wikia [francophone](#) comme anglophone, ainsi que sur le [site de l'auteur](#).

Credits

Toute la section des crédits est écrite de la main d'ICA. En tant que traducteurs, nous respectons toutes les personnes ayant participé d'une manière ou d'une autre à la création et l'évolution des mods de cette qualité comme des plus petits, mais nous ne pouvons nous substituer à l'auteur. Ainsi, nous avons ajouté en tout dernier les personnes qui ont participé à la traduction de L'Héritage de l'Enfant de Dragon.

Comme ce mod a d'importantes contributions d'autres moddeurs, il serait préférable de trouver la ressource que vous souhaitez en la recherchant avec le nom de l'auteur dans ma section dédiée aux crédits et contactez-les directement.

Quant au Musée lui-même, n'hésitez pas à créer un mod l'utilisant comme fichier maître, mais n'utilisez pas le contenu de ce mod directement dans votre mod sans le rendre dépendant de Legacy. Je mets à jour ce mod CONTINUELLEMENT, donc si vous utilisez mon contenu, je vous garantis que le contenu de votre mod sera obsolète au moment où vous le publierez. Si vous souhaitez des conseils sur la façon de faire une extension de mon mod, il suffit de demander. Je l'ai déjà fait pour plusieurs mods d'autres personnes et je peux vous montrer comment en faire un pour ce mod.

Credits pour les fichiers

Merci aux concepteurs suivants pour leurs efforts en me donnant la permission pour les excellents éléments que j'ai utilisé dans ce mod.

Merci aux membres de la communauté qui suivent ce mod et qui apportent un soutien et un retour si importants.

Ingredient wall art par Blarry
Ingredient jars par Blarry
Booksets par Blarry
Openbook resource par Blarry
Stormlord armor par Gechbal (L'armure d'Ulfric seulement)
Emperor's Will armor par Gechbal
Noble artifacts par RonnieMagnum
Lord's Mail par edhelsereg
Open book library par stoverjim
Modder's resource pack par Oaristys
Hrothmund's axe par painkiller97
Armorstand par insanitySorrow
FPI Experiment pack par BrettM
Unique Uniques par InsantySorrow
Goldbrand, et umbra par InsanitySorrow
Ice blade of the monarch par FrankFamily
Chrysamere par RonnieMagnum
Silver bow par InsanitySorrow
Daedric Double battleaxe par Keratoz
Hircine Statue par Kewin568
Malos weapons par Kalten1979
Resources from Morrowloot par Trainwiz
(sur autorisation des auteurs originaux individuels)
Daedric Crescent par Nimezis
Helm of Oreyn bearclaw par PrivateEye
Rings of old par PrivateEye
Helm of Tohan par PrivateEye
6th house bell hammer and bipolar blade par PrivateEye
Visage of Mzund redone par Trainwiz
Unique shapes for unique weapons parnockchaa
Sword of ancient tongues, and Valiant bow par Corvalho1
Skull helm model par ghosu
Triskele Shield, Bloodthorn replacer,
Poacher's axe, and Nordic Kukri models par KettleWitch
Dragonknight armor par hothtropper44
White phial replacer par Saeralith
Cutlass model par Hifoo
Book Cover Skyrim resources par Daniel Coffey
Heavenly She-wolf blade par MAIBATSU
Armor skeleton model (ysmir) par Lifestorock
Adabala building system par varlaisaran

Ayleid Clutter par InsanitySorrow
Glassbows par InsanitySorrow
Bellyaches new dragon species
shelf scrolls par Tonymarko67
Dawnfang/Duskfang par keizaalfeyn
Dovabbling par testiger2
Ogmund's tomb par PredragPestic
Shadow of the Underking par MyBad
Paintings and frames par Artisanix
Witcher's Silver Sword par Kimono
Fate Cards par Icecreamassassin
Resources par Lilith
Resources par Tamira
Ancient shrouded armor alternate par Theycallmecheese
Better bows par Howiego08
BDYEB shields par themalfazar
Fang of Haynekhtnamet par Wulfharth
Fists of Randgulf par Telthalion
Eleidon's Ward par TheMalfazar
Scourge par RonnieMagnum
Legendary Rings par RonnieMagnum
Elder statue par Angilla
Greek statue par Tamira
[Knights of the Nine](#) par Matty793
Printing Press par Stroti
"Thunder dreams", "Red letter" and "Dark pad" and other music soundscapes par Kevin MacLeod
 (www.incompetech.com)
Ysgramor's armor par Nevermind46
Daedric Lord armor par Nevermind46
Moonpaths to Elsweyr par MuppetPuppet
Seashells par Jokerine (voir sa page de mod pour les autres crédits)
Rustic Pottery Textures par Gamwich
Tapestries par Insanity
Gemstone Collector par Zephur6788
Dev Aveza Airship par Deapri
Iorveth Armor par LordOfWar
[Moonpath to Elsweyr typo patch](#) par Treacleman
[Thrassian Plaguesword](#) par Fearless Hero
Engraved Shamshir par Faranelli
"Skymning" Music par vindsvept (<http://vindsvept.com>)
Meo's Tent resource par Meo
More treasure maps par mackam08
Stained glass resource par SrRamrod
Carved Dragon Armor par Hideto84
Big Leather Backpack par Hideto84
DaggerCraftPack par faxicvm
Necromancer's Dagger par RonnieMagnum
Leather telescope par Kettlewitch (model par Frank Family)

Et encore beaucoup d'autres que j'ai oublié, j'en suis sûr ! Alors s'il vous plaît, laissez-moi un message si j'ai oublié de vous créditer.

Remerciements speciaux

Verterion

pour la mise en œuvre du code nécessaire à la fonction permanente du Musée.

JCBQ

pour son travail acharné dans le développement des installeurs FOMOD de la V15+.

SirJesto

pour son assistance avec le support de l'ordre de chargement, ainsi que le développement de patches et la co-administration de la page centrale des patches avec JCBQ.

RonnieMagnum

pour ses contributions de modèles de reliques uniques et fantastiques, exclusivement pour ce mod !

MuppetPuppet

pour permettre la pleine utilisation et la poursuite future des Sentelunes en Elsweyr !

UglyKidCid

pour avoir passé une journée et demie à fusionner plus de 60'000 enregistrements pour que la v13 puisse être convertie en un seul plugin.

MyBad

pour l'utilisation de son fantastique et re-imaginé Sancre Tor pour ce mod !

IshraMeradin

pour sa grande aide avec mon travail de script, qui m'a empêché de m'arracher les cheveux pendant des heures.

BigDeano89

pour ses efforts continus de dépannage, de support et de modération sur la page des commentaires et les rapports de bugs.

Merrian

pour son incroyable soutien et pour avoir créé et dirigé la page Wiki du mod.

Hazado

pour les différents soutiens en coulisse qui ont allégé ma charge de travail à la fin de la bêta, merci Hazado !

Aelarr

pour les nombreux patches types.

Doubleurs

Temperance10 pour "Auryen Morellus", "Madras", et "Griegor"

Musetrigger pour "Prof Marassi", "Jerrin le patron"

Kyler45 pour "Brother Ikard" et "Mordeki Olfstead"

Gozzuro pour "Kyre oldenson"

darkrouge21 pour "Eriana" et "Lorna"

Purgey pour "Hjorunn le bûcheron" et "Falk Firebeard"

Daniel Hodge pour "le Héraut d'Akatosh"

CassandraWladyslava pour "Ezra"

GAWDclan pour "Parron"

Icecreamassassin pour "la voix d'Ysmir Wulfharth", Avram, Malakai le patron, le messager du Penitus Occulatus, Variccio le collectionneur, Rakis, Latoria, Jelal Jazir et Argus Fenneric

Le fils d'ICA, Kaden pour "Henry" :)

Collaborateurs

Un grand merci spécial à mes soutiens [Patreon](#) !

Dean S.
DocDoBig
Scott
Ron D.
Jeramy Q.
Linda B.
GameDuchess
Dominic C.
Rayhne S.
Mike W.
Ryan Van H.
Chris N.
Bella G.
Ultimuh
Mike W.
Nathan B.
Sleepless
Adam H.
Kijikun
Westley W.
Chesko
LionsFate
Rolland R.
Sherry M.
Isabelle P.
Andrea C.
Dagny O.
CCCOW
Ryan H.

Traduction française

par la Confrérie des Traducteurs

Team LotD

Un grand bravo à toute l'équipe, qui a mené ce projet à son terme !

Coordination du projet et des coups de fouet

Kokhin

Traduction

Doridion, Irwine, Kokhin, Sinarya

Traduction graphique

Doridion

Relecture croisée

Irwine, Sinarya

Relecture livres

Koala, Akiro

Lisez-moi et guides d'installation

Akiro, Kokhin

Doublage

Kokhin (montage d'après audios vanilla) : Calcelmo, Urag, Ertzbet, Freir

Kokhin : Varicio

Lyutiloo : Tulrin

Irwine : Visage fantomatique

Tobe_continued : Byron, Jerrin, Messenger du Penitus Oculatus

Remerciements spéciaux

Akiro, qui a initié le projet.

Epervier666 et Akiro qui ont fourni le 1er xml.

Epervier666, pour toutes les customisations d'EET qu'il a faites rien que pour nous, et sans qui cette traduction n'aurait jamais vu le jour.

Edghar pour sa contribution sur les livres de "Lost library".

Oaristys et Elianor pour la traduction du mod intégré "Voyage en Elsweyr".

Sylom pour la traduction des mods intégrés "Coquillages" et "Le fou aux masques".

La Grande Bibliothèque de Tamriel pour ses ressources documentaires.

Sans oublier l'équipe du mod original sans qui ce projet de traduction n'aurait pas été possible.

Special thanks to **IceCreamAssassin**, **SirJesto**, **jcbq**, and **Merrian** for their kindness and their help in translating this nightmarish but beautiful project.