



(Fleetford)

*Version* : 1.4 VF

*Auteur* : tetradite

*Traducteur* : Felberyn

*Testeurs* : Felberyn & Snipass

*Relectrice* : Oaristys

*Lien VO* : [Nexus](#)

*Lien VF* : [Confrérie](#)

## Introduction

Gué Valier est une maison pour le joueur avec décor environnemental complet situé sur la route entre Blancherive et Vendaume, entre le Rocher de Berceroc et Ombrenoire. Si vous cherchez une nouvelle demeure pour Bordeciel ou si vous souhaitez juste ajouter une autre ville et un centre de commerce à la carte, cette ville sera parfaite ! Elle a les caractéristiques suivantes :

– Maison achetable et personnalisable dans l'auberge du Tonnelet de Miel. De nombreux stockages sûrs, ainsi qu'un atelier complet pour l'artisanat, divers râteliers, bibliothèques et mannequins. Le mod est basé sur la qualité : il est préférable d'avoir un beau petit chez soi ordonné, mais étroit, qu'un immense château vide.

- Auberge
- Épicerie
- Mage marchand (également entraîneur en Destruction)
- Khajiit marchand (également entraîneur en Discrétion)
- Forgeron (également entraîneur en Forgeage)
- Boutique
- 2 acolytes personnalisables
- Chasseur marchand
- Un choix de cheval et d'autels de Divins
- Choix de gardes en fonction de la faction que vous préférez.

## Guide complet du village

*1 – L'auberge du Tonnelet de Miel (avec le cellier et la loge)*

MAISON POUR LE JOUEUR

VENDEUR DE BOISSON & NOURRITURE

APOTHICAIRE

Le Tonnelet de Miel est une auberge ainsi qu'une maison pour le joueur totalement opérationnelle. Tous les conteneurs de tous les étages de l'auberge sont sûrs : vous pouvez y stocker ce que vous voulez sans les perdre. Considérez que toute l'auberge vous appartient. Nourriture & boissons sont disponibles 24 h/24 avec l'Argonien Mahei-Dar et son fils Julian ; quant à l'Apothicaire, il est disponible de 8 h à 18 h avec la femme de Mahei-Dar, nommée Ahneeva.

La maison de joueur offre un équipement complet d'artisanat ainsi qu'une sélection de bibliothèques, de râteliers d'armes comme de boucliers, ainsi que de quelques mannequins pour compléter les divers rangements. De plus, le lit a un bonus de restauration.

La clé de la loge (l'endroit de vie et l'endroit d'exposition) et celle du cellier (l'endroit d'Artisanat) sont à vendre par Ajakz, dans la boutique du même nom, pour respectivement 1 250 et 2 500 septims.

Ainsi vous aurez un endroit pour vivre pour pas trop cher, et lorsque vous avez plus d'argent, vous aurez accès à la pièce d'artisanat. Pour ceux qui ne souhaitent pas payer, il y a un coffre-fort caché quelque part dans Gué Valier contenant toutes les clés !

*2 – La Pierre de Lune bleutée*

FORGERON

MARCHAND & ENTRAÎNEUR EN FORGEAGE

## ACOLYTE PERSONALISABLE

Le forgeron de Gué Valier est un Bosmer du nom de Geldriian et est accompagné par son apprentie, une Dunmer du nom de Miaren. La rumeur dit que Miaren préfère utiliser une hache plutôt que de la fabriquer.

La forge est ouverte de 8 h à 18 h, mais Geldriian ne tourne pas le dos à un client qui a de l'argent... Quelle que soit l'heure. De plus, Geldriian peut vous entraîner dans le talent de Forgeage.

### *3 – Boutique d'Ajakz*

#### PRÊTEUR SUR GAGES

La boutique d'Ajakz possède tout ce dont vous pouvez avoir besoin. Venez acheter ce qu'un voyageur vient de vendre, racheter des objets que vous venez de déposer ou encore voir un commerçant orque qui est presque poli. Tout comme Geldriian, si vous pouvez trouver Ajakz dans le magasin, il vous servira probablement à toute heure si vous êtes là pour lui faire faire des profits.

### *4 – Kaasha & Ra'ksa*

#### KHAJIIT MARCHAND & ENTRAÎNEUR EN DISCRÉTION DOUBLES ACOLYTES

Ils sont ouverts quand ils sont éveillés. Mais vous pouvez les interrompre lorsqu'ils dorment, mais avez- vous essayé de réveiller un chat qui dort ? Kaasha est le cerveau : elle offre aussi ses services tandis que son cousin, Ra'ksa, préfère être sur les routes avec ses armes.

### *5 – L'Ermitage*

#### ARTICLES MAGIQUES & ENTRAÎNEUR EN DESTRUCTION

Le vieil homme grognon résident de Gué Valier est un Ermite. Aucune heure d'ouverture n'est officielle, alors priez Stendarr que le vieil homme soit de bonne humeur s'il ne vous a pas déjà envoyé une pointe de glace dans le genou. Le vieux maître est une grande source de connaissances dans l'école de Destruction et possède de nombreuses provisions utiles pour le mage ou l'enchanteur.

### *6 – Atelier d'Étienne*

#### PERSONNALISATION DE LA VILLE (Voir 'Éléments personnalisables' plus bas)

Plus reclus encore que l'Ermite. Peu ont déjà vu Étienne. Tout ce que l'on connaît de lui, c'est que c'est un Bréton qui a construit la forge et le réseau d'eau au Tonnelet de Miel, ainsi que les diverses machines dans cet atelier, qui est maintenant le seul moyen de

communiquer avec lui. L'atelier offre une grande quantité d'options de personnalisation pour le joueur, aussi bien pour la maison que pour la ville. La clé est en vente par Ajakz pour 5 000 septims.

#### *7 - Tour de Garde & Caserne Sous-Les-Eaux*

##### PROTECTEUR DE GUÉ VALIER

*(Voir 'Éléments personnalisables' plus bas)*

#### *8 – Éléments personnalisables de Gué Valier*

Toutes les personnalisations sont possibles via l'atelier d'Étienne, se trouvant de l'autre côté de la rivière derrière l'auberge. Vous avez juste à sélectionner l'option que vous désirez via les machines et un message sera envoyé à Étienne qui accédera à votre demande, et ce, instantanément et mystérieusement.

Si un bouton ou levier a 'Option' dans son nom, cela signifie qu'il ne peut y avoir qu'UN SEUL choix de sélectionné, et cela n'est PAS modifiable après sélection. Si vous souhaitez "Essayer avant d'acheter", faites une sauvegarde avant d'entrer dans l'atelier puis tentez les diverses options pour voir laquelle vous plaît au mieux.

Vous pouvez bien sûr avoir différentes options selon votre partie si vous avez plusieurs personnages, mais une fois sélectionné, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

Ce que vous pouvez personnaliser actuellement :

Couleur/type de cheval – Ce choix de leviers vous permet de choisir votre cheval, sa couleur, principalement. Levez un levier – obtenez votre Cheval. Celui-ci se trouvera devant l'auberge. Seulement UNE option peut être activée, vous ne pouvez revenir en arrière, même si votre cheval décède.

Autel de Divins dans la loge – Ces boutons vous servent à choisir l'autel des Divins que vous souhaitez voir dans la loge du Tonnelet de Miel (ainsi que l'amulette). Vous ne pouvez en choisir qu'un seul, sans retour en arrière possible.

Autel Secondaire dans la loge – Ces boutons vous permettent de choisir l'autel caché que vous souhaitez (Talos ou Nocturne) voir apparaître dans la loge. Celui-ci se trouvera dans un compartiment secret en dessous de l'autel principal. Encore une fois, vous ne pouvez en choisir qu'un seul, sans retour en arrière possible.

Faction de garde en place – Ce choix de bouton contrôle la faction en place dans le village. Ceux-ci se trouveront dans la tour du village. Il y aura trois gardes plus un capitaine pour chaque choix et cela ajoutera également divers objets, telles des bannières. Vous ne pouvez en choisir qu'un seul, revenir en arrière n'est pas possible.

Ajouter une station d'alchimie – Cela ajoute une table d'alchimie dans la loge, en plus de celle disponible dans l'auberge.

Ajouter une station d'enchantement – Cela ajoute une table d'enchantement dans la loge, en plus de celle disponible dans le cellier.

Ajouter Équipement ancestral au cellier – Ajoute un set d'armure et d'épées dans le cellier, qui peuvent être enchantées et améliorées.

## Installation

Il est conseillé d'utiliser un gestionnaire de mods.

### *Installation manuelle*

1. Copiez le dossier "Data" du mod là où votre jeu est installé, soit :  
...\Steam\SteamApps\common\Skyrim.
2. Activez le plugin via votre gestionnaire de mods.

