



COMPLETE CRAFTING OVERHAUL

CCO - REFONTE COMPLÈTE DE L'ARTISANAT

Version : 1.7

Auteur : kryptopyr

Lien VO : [Skyrim Nexus](#)

Catégorie : Jouabilité

Traductrice : Oaristys

Prérequis : SKSE + SkyUI

Ce mod corrige et améliore intégralement le système d'artisanat de Skyrim. L'objectif majeur de ce mod est de corriger les incohérences du système vanilla, de l'améliorer et d'équilibrer l'artisanat dans le jeu. De nombreuses fonctionnalités ont déjà été vues dans d'autres mods, mais celui-ci les rassemble en un tout cohérent et intègre de nombreux mods *lore-friendly* pour une expérience complète.

- Entièrement configurable dans le MCM.
- Toutes les recettes vanilla et des DLC ont été revues pour plus de cohérence.
- Ajout des recettes oubliées dans le jeu (armes, armures, objets).
- Menu personnalisable pour plus de visibilité.
- Permet d'améliorer les objets uniques qui ne dépendent plus de votre niveau lors des quêtes.
 - Permet de fondre armes et armures en lingots.
 - Permet de fabriquer l'équipement des factions après avoir rejoint les factions correspondantes.
 - Ajuste la vitesse et l'efficacité de la récolte de minerai et de petit bois.
 - Les lingots et les matériaux figurent dans les catégories "Matériaux" à la fonderie et au chevalet.
 - Ajuste les effets d'amélioration et d'enchantement.
 - Support complet pour *Dawnguard*, *Hearthfire* et *Dragonborn*.
 - Intégration complète de *Bandoulières - Sacs et sacoches*, *Épées de Jaysus* et *Jewel Craft*.
 - Compatibilité totale avec *CaBaL's Book of Silence*, *Des capes en Bordeciel*, *Capas hivernales*, *Arsenal de Bordeciel*, *Armures immersives*.

SOMMAIRE

Prérequis.....	3
Compatibilité.....	3
Installation.....	3
Désinstallation	3
Détails.....	4
Menu de fabrication amélioré.....	4
Recettes logiques et cohérentes.....	4
Recettes manquantes.....	5
Réalisme et immersion.....	6
Filons et matériaux	6
Contenu supplémentaire	7
Compatibilité et options des mods intégrés	7
Patches de compatibilité.....	8
Crédits.....	8

PRÉREQUIS

SKSE 1.6.16+

SkyUI 4.1+

COMPATIBILITÉ

Ce mod est conçu pour fonctionner avec [Correctif des armes et des armures](#) (*Weapons & Armor Fixes*), [Correctif des vêtements et des objets](#) (*Clothing & Clutter Fixes*) et [Amélioration des atouts de forgeage](#) (*Smithing Perks Overhaul*), du même auteur, qui sont hautement recommandés.

Tout mod qui change les scripts MineOreScript ou ResourceFurnitureScript ne sera pas compatible.

Skyrim Immersive Creatures est compatible si vous écrasez le script MineOreScript et désactivez les gardiens du minerai dans le MCM du mod. Un patch est disponible.

Si vous avez des mods modifiant les recettes d'artisanat, chargez-les avant CCO, de sorte que CCO prenne le pas sur eux.

Chargez *Besoins et maladies réalistes* après CCO pour éviter un petit bug.

La plupart des mods ajoutant des armures, armes et objets devraient marcher. Sans patch, ils ne bénéficieront pas des options de CCO, mais il n'y aura pas de conflit majeur.

INSTALLATION

Utilisez NMM ou MO et laissez-vous guider par l'installateur pour choisir vos patches. Chargez ce mod après WAF et CCF. (Utilisez LOOT pour trier vos plugins.)

DÉSINSTALLATION

Avant de désinstaller, allez dans le MCM et cliquez sur *Désinstaller*. Attendez quelques secondes, faites une nouvelle sauvegarde, quittez et désactivez le mod.

DÉTAILS

Menu de fabrication amélioré

L'une des premières fonctionnalités de ce mod est de rendre le menu de la forge totalement personnalisable : vous pouvez choisir quelles recettes apparaîtront. En un simple clic, chaque recette vanilla peut être enlevée de la forge. Vous êtes un éclairé qui n'utilise jamais d'armures lourdes ou d'armes à deux mains ? Ou un chevalier qui ne veut pas s'encombrer d'armures légères et de bijoux ? Vous voulez trouver l'arme idéale pour votre compagnon spécialisé en archerie ? Dorénavant, vous pourrez adapter le menu d'artisanat aux besoins de votre personnage et aérer les listes. Vous aurez aussi le choix de plusieurs options :

- **Peaux spécifiques** : permet de choisir si vous voulez utiliser des peaux spécifiques pour les recettes ou si toute peau fera l'affaire. Les recettes qui requièrent des peaux de chevreuil supporteront aussi les peaux d'élan.

- **Conditions d'inventaire** : fait en sorte que les recettes ne s'affichent que si le joueur a le composant principal dans son inventaire.

- **Fonte d'objets** : permet de convertir l'équipement en matériaux de base.

- **Objets orientaux** : permet de cacher les armures et armes de type oriental comme les katanas, les tantos et les armures de samouraï (pour les mods qui en rajoutent).

- **Objets non lore-friendly** : permet de cacher les armures et armes qui ne sont pas lore-friendly (pour les mods qui en rajoutent).

- **Versions non enchantées** : rend certains objets du jeu, comme les amulettes des Divins et les armures de la Guilde des Voleurs et de la Confrérie noire, forgeables en version non enchantée. Les armures de factions ne sont disponibles qu'après que vous avez rejoint la faction correspondante.

- **Répliques d'artéfacts** : permet de fabriquer des versions non enchantées des objets uniques du jeu. Nombre de ces recettes ont une condition de quête, ou vous devez avoir l'original dans votre inventaire.

Recettes logiques et cohérentes

Les recettes vanilla et des DLC ont été entièrement revues. En général, elles sont composées comme suit :

Bottes = 3 primaire - 1 secondaire - 1 cuir - 2 bandes de cuir
Cuirasse = 5 primaire - 2 secondaire - 2 cuir - 4 bandes de cuir
Gantelets = 2 primaire - 1 secondaire - 1 cuir - 2 bandes de cuir
Casque = 3 primaire - 1 secondaire - 1 cuir - 1 bande de cuir
Bouclier = 4 primaire - 1 secondaire - 2 bandes de cuir
Dague = 1 primaire - 1 secondaire - 1 bande de cuir
Épée = 2 primaire - 1 secondaire - 1 bande de cuir
Hache = 2 primaire - 1 secondaire - 2 bandes de cuir
Masse = 3 primaire - 1 secondaire - 2 bandes de cuir
Épée longue = 3 primaire - 1 secondaire - 2 bandes de cuir
Hache de guerre = 3 primaire - 2 secondaire - 3 bandes de cuir
Marteau = 4 primaire - 2 secondaire - 3 bandes de cuir
Arc = 3 primaire - 1 secondaire - 2 bandes de cuir
Flèches x24 = 1 primaire - 2 petit bois - 1 bande de cuir

Certains objets voient leur recette s'adapter au poids et au rapport matériau/objet de façon logique. L'utilisation du cuir, des peaux, du minerai, des lingots, des morceaux de métal dwemer, des gemmes et des bijoux devrait être plus cohérente. Les produits finis pèsent généralement moins (à cause de la perte de matériau durant la fabrication) et coûtent plus cher (du fait de l'artisanat et du travail requis).

- **Charbon + Fer = Acier.** Vous pouvez créer du charbon à la fonderie avec du petit bois et des objets divers en bois.

- **Métal dwemer.** Les recettes à la fonderie des morceaux de métal dwemer ont été revues pour un meilleur équilibre poids/valeur, pour donner un nombre de lingots dépendant de la taille du morceau. De nouvelles recettes permettent de fondre des objets auparavant inutiles. Vous pouvez aussi fondre ensemble de petits objets dwemers pour créer un lingot.

- **Divers.**

Le Casque de durinsecte n'apparaît plus au tout début du jeu dans le menu de fabrication.

Les recettes de chitine et d'ostalium n'apparaissent plus automatiquement quand vous acquérez les atouts *Forge d'acier* et *Forge elfique*. Vous devez d'abord voyager à Solstheim. Le matériau secondaire pour forger l'armure nordique a été changé de l'ébonite à l'orichalque, et elle nécessite désormais l'atout *Forge orque* plutôt que *Armures avancées*.

Le vif-argent est désormais le matériau secondaire pour l'équipement léger en stalhrim et l'ébonite pour l'équipement lourd en stalhrim. Le premier nécessite l'atout *Forge de verre* plutôt qu'ébonite ; le second nécessite toujours l'atout *Forge d'ébonite*. Les armes en stalhrim nécessitent l'atout *Forge de verre* ou d'ébonite et le vif-argent devient leur matériau secondaire (pour refléter leur apparence et leur légèreté).

L'armure lourde de chitine requiert l'atout *Armures avancées* plutôt que *Forge elfique*, car ses stats sont proches de celles de l'armure de plates.

Recettes manquantes

Toutes les armures et armes non uniques qui n'avaient pas de recette sont maintenant fabricables et améliorables avec les atouts/prérequis de quêtes adaptés.

- Flèches, couronnes, pioche, hache de bûcheron, torche.
- Nouvelles recettes de bijoux incluant les gemmes normales et plus seulement parfaites. Vous pourrez aussi acheter des gemmes parfaites chez les marchands.
- Nouvelle armure du Héros nordique, forgeable à la Forgeciel.
- Capacité de forger l'équipement de faction, une fois la faction rejointe (Impériaux, Sombrages...)
- Apprentissage nécessaire pour de l'équipement spécial : falmer, Parjure, nordique antique. Si vous avez les atouts correspondants, vous pourrez "analyser" l'équipement (ce qui le détruit) pour apprendre comment le fabriquer. Au bout de 3 ou 4 analyses, vous en saurez assez pour dupliquer ces objets.

Réalisme et immersion

- Toutes les recettes ont été revues pour correspondre au jeu vanilla tout en améliorant leur cohérence.
- Le cuir est remplacé par des peaux pour les objets nécessitant de la fourrure.
- Les objets daedriques ne peuvent être forgés qu'entre 21h et 5h (optionnel).
- Il faut 5 morceaux de minerai pour faire un lingot. Le minerai pèse moins et coûte moins cher que les lingots. (Option pour 3 morceaux seulement.)
- Vous trouverez des gemmes brutes en minant, qui peuvent être taillées à la forge.
- Vous pouvez choisir un pourcentage de chance d'obtenir une gemme en minant (vanilla : 10%). Ce paramètre détermine aussi la chance de trouver une gemme parfaite dans les géodes de *Dragonborn*. Des filons qui n'avaient pas de script pour donner une gemme ont été corrigés.
- Vous ne trouverez plus de gemmes spirituelles noires à Griffenoire car, selon le lore, elles sont créées par des mages et non naturelles.
- Certaines gemmes sont désormais reliées à des types de filon spécifiques et leur qualité ne dépend plus de votre niveau (optionnel).

Fer = améthyste, saphir
Corindon = grenat, rubis
Argent = rubis, saphir, émeraude
Orichalque = grenat, améthyste, rubis, saphir
Or = grenat, améthyste, émeraude
Vif-argent = rubis, émeraude
Pierre de lune = grenat, émeraude
Malachite = améthyste, diamant
Ébonite = améthyste, diamant

> Ces choix ne sont pas anodins mais dépendent de la réalité géologique : par exemple, les diamants et les améthystes sont généralement associés aux roches volcaniques, telles que le verre et l'ébonite. La couleur des améthystes et des saphirs est due à la présence de fer.

Filons et matériaux

Des options vous permettent de personnaliser la vitesse et le nombre de morceaux de minerai reçus lorsque vous creusez un filon, ainsi que de petit bois reçu sur un billot. Vous trouverez plusieurs préréglages mais tout est entièrement personnalisable.

Nombre total de minerais acquis dans un filon = minerai par récolte X récoltes par filon.
Nombre de coups animés pour vider un filon = animations par récolte X récoltes par filon X 3.
Nombre de coups pour vider un filon = coups par récolte X récoltes par filon.

Les filons de stalhrim nécessiteront deux fois plus de coups pour être vidés.

Le même principe est appliqué aux billots : vous pouvez choisir le nombre de morceaux de petit bois reçus par coup, ainsi que la quantité maximale reçue avant de devoir réactiver le billot.

Vous pouvez également choisir de recevoir de l'expérience en forge en minant.

Contenu supplémentaire

Amélioration des objets uniques. Vous n'aurez plus à vous séparer d'une récompense de quête parce que vous l'avez obtenue à bas niveau et que vous êtes désormais trop puissant. Une option permet de mettre à niveau tous les objets uniques de l'inventaire (vous pouvez également le faire via un pouvoir ou cocher l'option "automatique").

Matériaux renommés. Vous pouvez choisir de renommer certains matériaux pour plus de cohérence avec les opus précédents et la réalité géologique.

Corindon = cuivre

Vif-argent = mithril

Malachite = verre/moldavite

Couronnes pour panoplie. Ce sont des couronnes renforcées qui correspondent aux différents sets d'armures et permettent de compléter la tenue pour les atouts qui le requièrent. Elles ont les mêmes stats que les casques correspondants. Elles peuvent aussi être combinées avec des capuchons pour des mods comme *GrandFroid*.

COMPATIBILITÉ ET OPTIONS DES MODS INTÉGRÉS

La traduction des mods tels qu'ils sont proposés sur la Confrérie a été conservée.

[JewelCraft](#) par Happy Spike

Des recettes de bijoux supplémentaires sont également incluses. **Le mod original n'est pas requis** (meshes et textures sont inclus dans CCO). . Vous pouvez choisir de les forger, de les trouver ou les deux.

[Bandoulières - sacs et sacoches](#) (*Bandoliers - Bags and Pouches*) par Dragten

Vous devez installer **les ressources du mod** (y compris celles du patch pour **Dawnguard**) avant d'activer l'option dans le MCM de CCO.

Toutes les recettes de ce mod sont incluses dans CCO, ainsi que l'option qui les distribue aux PNJ. Des paramètres supplémentaires vous permettent de personnaliser les enchantements de ces objets, de choisir si vous les fabriquez à la forge ou au chevalet de tannage, et à quelle fréquence ils sont portés par les PNJ. Les stats ont été ajustées pour plus de cohérence.

[Épées de Jaysus](#) (*JaySuS Swords*) par Jaysus

Vous devez télécharger **les ressources du mod** (pas besoin de l'esm ni de l'esp originaux).

Toutes les stats, les prérequis d'atouts et les recettes ont été rééquilibrés. Vous pouvez choisir de les forger, de les trouver ou les deux.

[Des capes en Bordeciel](#) (*Cloaks of Skyrim*) par Noodles

Vous devez télécharger **les ressources du mod** (pas besoin de l'esm ni de l'esp originaux).

Cette version range toutes les capes dans la catégorie Vêtements (CCO désactive le

prérequis du livre, mais vous pouvez la remettre si vous préférez).

[*Capes hivernales*](#) (*Winter Is Coming - Cloaks*) par Nivea

Vous devez télécharger [les ressources du mod](#) (pas besoin de l'esm ni de l'esp originaux).

Les recettes et les stats ont été ajustées, de même que le coût des capuchons et des capes. CCO désactive le prérequis des kits de fabrication de fourrure (optionnel) et active les conditions d'inventaire pour un menu plus aéré.

[*aMidianBorn Book of Silence*](#) par CaBaL

Le mod prend en charge les versions standalones des différentes retexturations (elfique, ébonite, fer, acier, Loup et nordique). Vous pourrez choisir des restrictions raciales ainsi que les bonus appliqués aux armures d'ébonite d'or et d'argent.

[*Armures immersives*](#) (*Immersive Armors*) par hothtrooper44

S'il est installé, la compatibilité est totale.

ESP DE COMPATIBILITÉ

[*Arsenal de Bordeciel*](#) (*Heavy Armory - New Weapons*) par PrivateEye

Compatibilité totale.

L'esp **REPLACE** le fichier original : vous devez donc installer d'abord le mod original, puis remplacer l'esp par celui fourni ici.

Patch normal (à charger en plus du mod original) disponible pour [*Skryim Immersive Creatures*](#).

CRÉDITS

Eckss

Happy Spike - Jewelcraft.

QuickFox - Armored circlets.

Dragten - Bandoliers, Bags and Pouches.

Elenear - Craft and Purchase Bolts and Crossbows.