



Ajustement de l'alchimie, des potions et de la nourriture

Version : 2.5

Auteur : Skepmanmods

Catégorie : Jouabilité

Traductrice : Nymphamie

Testeuse : Nymphamie

Relectrice : Oaristys

Lien VO : [Nexus](#)

Lien Confrérie SAML : [Confrérie](#)

Ce mod est une refonte complète de l'alchimie, des potions et de la nourriture, il améliore notamment leur force et leur équilibre. Il rectifie également certains bugs vanilla comme la possibilité de se soigner depuis l'inventaire ou les potions surévaluées. Il cherche à les rendre plus cohérents tout en restant proche de la vanilla.

Prérequis :

- SKSE64
- SkyUI
- [Patch non officiel pour Skyrim Special Edition \(PNOSSE\)](#)

Compatibilité :

- Ce mod rentrera en conflit avec tout autre mod modifiant les ingrédients, les potions, l'alchimie et les effets de la nourriture.
- Une version du mod sans modification de la nourriture est disponible dans l'archive. Installez cette version si vous utilisez un mod la modifiant.
- Le mod [iNeed](#) est compatible, si vous voulez utiliser la version complète de ce dernier (avec modification de la nourriture, avec le plugin [iNeed Extended](#)), chargez-le après ce mod, ou utilisez la version sans modification de la nourriture.
- Le mod est compatible avec [Ordonnateur - Atouts de Bordeciel](#) ou d'autres mods du genre, mais notez qu'il n'a pas été conçu avec leurs modifications et qu'il risque d'y avoir un problème d'équilibre.
- Le mod sera compatible avec les mods modifiant les meshes et les textures des potions.

Patches :

- [DoS - Révision des cités](#) : ajoute les modifications du mod à la nourriture ajoutée par ce dernier ;
- [WACCF - Correctif des armes, armures, vêtements et objets](#) : corrige les conflits entre les deux mods ;
- Cutting room Floor (inclus dans le PNOSSE) : ajoute les modifications du mod à aux éléments ajoutés par ce dernier ;
- [Awesome Potions](#) : corrige les conflits entre les deux mods (attention, ce patch entre en conflit avec celui pour WACCF) ;
- [The Alchemist's Compendium](#) : modifie le livre pour faire correspondre les changements d'effets d'ingrédients que le mod répertorie ;
- BS Au-delà de Bordeciel – Bruma : ajoute les modifications du mod à aux éléments ajoutés par ce dernier ;
- Rare Curios : ajoute les modifications du mod à aux éléments ajoutés par ce dernier.

Corrections en détail :

- **L'alchimie est paramétrable via un MCM**

- Vous pourrez personnaliser la puissance des ingrédients, la compétence *Alchimie* et l'expérience reçue. La valeur d'expérience est multipliée par 2 par défaut, il est recommandé de garder cette valeur au-dessus de 1. Cette multiplication n'a lieu que lors de la création de potions.
- Vous pourrez également paramétrer la vitesse à laquelle poussent les ingrédients que vous avez plantés.

- **Les potions de restauration de santé, de vigueur et de magie opèrent durant cinq secondes**

- Il n'est plus possible d'être soigné instantanément depuis le menu de l'inventaire.
- Les effets des potions ne se cumulent pas, si vous buvez une potion de restauration alors que l'effet d'une autre (de même type) n'est pas encore terminé, la potion la plus puissante aura la priorité.

Explication technique :

L'effet le plus puissant aura la priorité, mais l'effet plus faible ne sera pas annulé pour autant, il ne sera juste pas actif durant la période où l'effet plus puissant opérera. Par exemple, si vous buvez une potion de restauration de santé qui dure cinq secondes, que vous attendez ensuite trois secondes, puis buvez une potion du même type plus faible, seule la première potion sera active durant les deux secondes suivantes, puis la seconde potion deviendra active pour les trois secondes restantes.

Notez que les effets du même type peuvent s'accumuler que s'ils ne proviennent pas de la même source. Les différentes sources sont l'alchimie, la nourriture, l'alcool et le skooma.

- Les potions de restauration les plus puissantes donnent cinquante points de santé/vigueur/magie par seconde durant cinq secondes.
- Une version du mod avec uniquement ces modifications est disponible dans l'archive.

- **La puissance et la valeur des différents poisons ont été ajustées**

- Les empoisonnements touchant la santé, la vigueur et la magie ont maintenant leurs effets répartis sur cinq secondes au lieu d'être instantané.
- Les poisons avec des effets persistants font maintenant deux (santé) ou trois (vigueur/magie) points de dégâts par seconde. Leur puissance est définie par leur durée de vie.
- Les dommages totaux octroyés par les poisons persistants sont maintenant similaires à ceux des poisons classiques, ils sont juste un peu plus puissants (environ 1,25x) pour compenser la durée d'application plus longue.
- Dans le jeu vanilla, les poisons créés artisanalement étaient extrêmement puissants tandis que les poisons génériques étaient inutiles. Les poisons classiques sont maintenant deux fois plus forts et leurs effets durent trois fois plus longtemps.

- **Les potions et poisons manquant dans les listes nivelées ont été ajoutés**

- Quelques potions et poisons qui peuvent être fabriqués ne sont pas présents dans les listes nivelées (et donc absent du butin aléatoire). Ce qui les rend presque inexistant du jeu à moins d'être fabriqué.

Ces potions et poisons ajoutés au butin de façon appropriée, il s'agit de :

- de résistance au poison, de marche sur l'eau, de santé/vigueur/magie endommagée, de vitesse augmentée, de fatale vulnérabilité, de dégâts de santé/vigueur/magie persistants et de dégâts de régénération de santé/vigueur/magie.

- **Les effets alchimiques manquants ont été ajoutés**

- Des effets alchimiques existants dans certaines potions classiques sont absents des ingrédients, et donc ces potions ne peuvent pas être fabriquées. Il s'agit de « antidote » et de « marche sur l'eau », ils seront maintenant ajoutés aux effets de certains ingrédients vanilla en remplacement d'effets très communs.

- **La valeur des potions artisanales dépend maintenant de leur puissance et plus de leurs effets**

- Il n'est plus possible de devenir riche en vendant des potions artisanales surévaluées. Même si certains effets ont toujours une valeur plus élevée que d'autres, c'est la puissance de la potion qui est prédominante pour déterminer le prix. La puissance d'une potion dépend de votre niveau dans la compétence Alchimie.

- **La valeur et la puissance des potions classiques ont été corrigées**

- En Vanilla, certaines potions trouvées dans le butin ou chez les marchands sont beaucoup plus fortes que celles que vous pouvez créer, même avec un haut niveau en Alchimie. Ou d'autres sont tellement faibles qu'elles sont inutiles. Avec ce mod, les potions classiques sont plus proches des potions artisanales.

- **Les effets des ingrédients sont plus cohérents**

- En Vanilla, certains ingrédients ont des effets dits « non-standard », c'est-à-dire que certains de leurs effets ont leur puissance multipliée. Par exemple, les poisons artisanaux de « dégât de santé » avec l'ingrédient poisson de rivière auront un effet 2,5x plus puissant que les autres poisons du même type, uniquement grâce à cet ingrédient. C'est une caractéristique intéressante, mais mal implantée dans le jeu.

- Certains ingrédients communs ont un effet multiplicateur très puissant, alors que les ingrédients rares n'en ont aucun. Avec ce mod, les ingrédients rares sont plus forts, tandis que les autres plus communs ont tous la même puissance.

Les ingrédients créant des potions plus puissantes ($\pm 1,2x$) sont :

Sels de feu, Sels de givre, sels du Néant, Voiles éthérés, Sève de spriggan, Racine noueuse, Serre de harfreuse, Plumes de harfreuse, Coeur de ronces, Coeur de Daedra, Sucrelune, Défense de mammoth en poudre, Aile de phalène ancestrale, Brillefleur, Lys des cimes jaune, Floraison empoisonnée, Mousse-parasol et Bois de spriggan brûlé.

Notez que les potions fortifiant les compétences Enchantement et Forgeage créés avec des ingrédients rares sont seulement 1,1x plus puissant, pour éviter de créer des potions surpuissantes et déséquilibrées.

- La valeur de certains ingrédients a été ajustée en fonction de leur rareté.

- Un plugin optionnel ajoutant un astérisque (*) aux noms des ingrédients rares, permettant ainsi de mieux les distinguer, est disponible dans l'archive.

- **Les potions «de renfort de...» et «de résistance à...» durent plus longtemps**

- En Vanilla, ces potions durent soixante secondes, ce qui est souvent trop court, rendant ces potions presque inutiles. Ces potions classiques et artisanales durent maintenant cent vingt secondes.

- **Les potions de renfort d'enchantement, de forgeage et de marchandage durent beaucoup plus longtemps**

- En Vanilla, ces potions durent entre trente et soixante secondes, il faut alors se dépêcher d'enchanter/améliorer/vendre ses objets, en espérant que l'effet ne se soit pas terminé avant. Ces potions classiques et artisanales durent maintenant trois cents secondes.

- **Les effets « renfort d'armure lourde » et « renfort d'armure légère » ont été modifiés**
 - En Vanilla, ces effets augmentent le niveau de la compétence Armure lourde/légère de X %, ce qui est incohérent avec les effets renfort d'arme à une main/deux mains, de parade et d'archerie. De plus, ce n'est pas très clair sur l'impact réel sur le niveau de protection de l'armure. Avec le mod, les potions avec ces effets améliorent directement le niveau de protection de l'armure de X % durant cent vingt secondes.
 - **Modification des poisons paralysants**
 - En Vanilla, cet effet paralyse toute cible (non immunisée contre le poison ou la paralysie) durant un temps donné, ce qui le rend extrêmement puissant. Même sur une courte durée, cet effet peut aisément être enchaîné pour rendre n'importe quel ennemi complètement vulnérable.
 - Avec ce mod, l'effet a été changé pour davantage ressembler à « frénésie » et « peur » : il opère sur une durée fixe (dix secondes) et n'est efficace que sur les cibles d'un niveau donné (par exemple : les cibles de niveau 5 et moins sont paralysées durant 10 secondes). Plus la puissance de la potion est élevée, puis le niveau touché est grand.
 - **Les potions n'évoluant pas avant évoluent correctement maintenant**
 - En Vanilla, les potions médicinales et les antidotes n'évoluent jamais, elles restent les mêmes, peu importe votre niveau en Alchimie. Seules leurs valeurs augmentent. Avec ce mod, ces potions ont un pourcentage de chance de fonctionner (défini par la puissance de la potion), au lieu d'avoir un résultat garanti.
 - Vous pourrez maintenant trouver des potions médicinales et des antidotes dans le butin, elles ont été ajoutées aux listes nivelées.
 - **La Fiole blanche est plus puissante**
 - En Vanilla, ses effets sont trop faibles pour ce qui est censé être un artefact ancien et précieux. Ils sont maintenant plus puissants, sans l'être de trop non plus.
 - **L'alimentation améliore durablement la régénération de santé, vigueur et magie**
 - En Vanilla, les effets donnés à la nourriture ne sont pas très cohérents. Avec le mod, ces effets, au lieu d'être inutile, ont un taux de régénération faible, mais long.
-
- La viande, le lait, le fromage et le beurre donnent un bonus de régénération de santé ;
 - Les légumes donnent un bonus de régénération de magie ;
 - Les aliments sucrés donnent un bonus de régénération de vigueur ;
 - Les boissons alcoolisées donnent un bonus de santé (pas d'effet négatif ajouté, ça n'aurait pas sa place dans un mod basé sur l'alchimie) ;
 - Les effets des aliments préparés et cuits dépendent de leurs ingrédients. Les plats cuisinés sont toujours plus efficaces que les ingrédients seuls.
-
- Les plats qui ont un ingrédient alchimique dans leur recette (ail, lavande, jazbay, etc.) reçoivent un effet associé à cet ingrédient.
 - Les effets octroyés par la nourriture, l'alcool et les potions sont indépendants et peuvent s'accumuler. Ils ne vont pas s'annuler entre eux, car ils proviennent de sources différentes.
 - Comme pour les potions, les effets du même type (santé/vigueur/magie) provenant de la même source (nourriture/alcool) ne s'accumulent pas.
 - Une version alternative du mod sans modification apportée aux aliments est disponible dans l'archive.

- **La valeur des aliments a été ajustée**

- En Vanilla, le prix des aliments crus et cuits n'ont aucune logique : une tomate peut valoir plus que certaines viandes, une bière a trois fois la valeur d'un morceau de la plus chère des viandes, les plats préparés valent moins que la somme des leurs ingrédients, etc. Avec ce mod, les légumes sont bon marché et les viandes relativement chères.

- **Le skooma est plus intéressant**

- En Vanilla, le skooma est ennuyeux (un simple effet de restauration de vigueur et aucun effet négatif). Avec ce mod, il fortifie la vigueur et la magie de 100 points durant soixante secondes, mais ces derniers ne se régénèrent plus. Des plus, votre vitesse est altérée et votre vision troublée.

- **Optionnel : la boucle « renfort d'alchimie/enchantement » peut être fermée**

- En Vanilla, il existe un moyen de créer des objets surpuissants en fabricant des potions avec renfort d'enchantement, puis enchanter des objets avec renfort d'alchimie, et ainsi de suite... Pour ceux souhaitant fermer cette boucle, il y a une option dans le MCM qui fait en sorte que les potions avec renfort d'enchantement n'affectent plus l'enchantement renfort d'alchimie.

- **Quelques bugs vanillas non corrigés par le PNOSSE le sont désormais**

- Certaines potions étaient liées au mauvais meshe.
 - Certaines listes nivelées présentaient des incohérences, des erreurs ou des potions manquantes.
 - Les potions artisanales avec l'effet « frénésie » et « peur » n'étaient pas influencées par l'avantage « Empoisonneur » de l'arbre de compétence Alchimie.
 - Le bug touchant l'effet « langueur » a été corrigé. Il faisait que les PNJs n'étaient pas touchés par l'effet s'ils ne dégagent ou ne gagnent pas une arme. Le joueur lui, était toujours touché par cet effet.

- **Les corrections du PNOSSE sont prises en compte**

Installation :

- Il est conseillé d'utiliser un gestionnaire de mods, comme Mod Organizer 2. Surtout que le mod est fourni avec un installeur pour gestionnaire de mods (FOMOD).
- Notez que les modifications du mod ne s'appliqueront pas aux potions que vous avez créées avant son installation, mais uniquement sur les potions trouvables dans le butin et chez les marchands.
- Il est recommandé d'utiliser ou de se débarrasser des potions artisanales créées avant l'installation du mod, sinon certaines auront une description, des effets ou une valeur incohérente.
- Si vous utilisez le mod [Économie de Bordeciel et éloquence remaniées](#), placez le avant ce mod dans votre ordre de chargement.

Installation manuelle :

1. Copiez le contenu de l'un des dossiers 01, 02 ou 03 en fonction de la version que vous souhaitez installer dans le dossier Data de votre jeu.
2. Si vous souhaitez installer l'addon optionnel permettant une meilleure distinction des ingrédients rares, copiez le contenu du dossier 10 dans le dossier Data de votre jeu. Si vous avez installé la version du dossier 03, vous ne pouvez pas installer cet addon.
3. Les dossiers avec le préfixe 20 contiennent des patches de compatibilité. Si vous avez installé la version du dossier 03, vous n'avez pas besoin de patches. Sinon, si vous possédez l'un ou plusieurs des mods concernés, copiez le contenu du ou des dossier(s) dans le dossier Data de votre jeu. Notez que certains patches ne sont compatibles qu'avec une certaine version du mod (si rien n'est précisé, c'est que le patch est compatible avec les deux versions).
4. Activez le ou les plugin(s) via votre gestionnaire de mods.

Crédits :

Bethesda Softworks, créateur de Skyrim et du Creation Kit.
Tous les membres de l'équipe de xEdit.
Tous les membres de l'équipe de SKSE.
Tous les membres de l'équipe de SkyUI.
Kaburke et toutes les personnes ayant travaillé sur le système d'installation FOMOD, et Xenderer pour FOMOD Creation Tool.
Denis Matei, pour l'illustration.
SamanthaSays, pour avoir réalisé une bonne partie du travail sur le patch pour Rare Curios.



**Retrouvez de nombreuses autres traductions sur
La Confrérie des Traducteurs.**

[Site Skyrim - Forum](#)