



Ajustement des potions artisanales

Version : 1.0.1

Auteur : Skepmanmods

Catégorie : Jouabilité

Traductrice : Nymphamie

Testeuse : Nymphamie

Relecteur :

Lien VO : [Nexus](#)

Lien Confrérie SAML : [Confrérie](#)

Vous ne trouvez pas ça dommage que les potions que vous fabriquez aient un nom et une apparence générique ? Ce mod modifie les potions artisanales pour qu'elles soient semblables à celles trouvées dans le butin et chez les marchands. De plus, il spécifie dans son nom lorsqu'une potion a des effets multiples et modifie la façon dont est calculé la valeur des potions impures (celles avec des effets positifs et négatifs simultanés).

Prérequis :

- SKSE64
- SkyUI

Compatibilité :

- Ce mod ne modifie aucun élément vanilla et devrait donc être compatible avec tout.
- Les mods ajoutant de nouveaux effets alchimiques, modifiant les effets des potions génériques ou créant de nouvelles potions génériques auront besoin d'un patch pour recevoir les modifications du mod.
- La fonction du mod qui modifie le modèle des potions artisanales n'est pas compatible avec les mods modifiant complètement les meshes et les textures des potions génériques comme [XxAwesome PotionsX SSE](#). Des retextures plus simples comme [RUSTIC ANIMATED POTIONS and POISONS](#) fonctionnent bien.
- Le mod sera considéré en conflit avec [CACO - Refonte complète de l'alchimie et de la cuisine](#) et [Dynamic Potions SSE](#) car ils contiennent tous les trois les mêmes fichiers. Vous pouvez l'ignorer, cela ne causera aucun problème en jeu.

Patches :

- [CACO - Refonte complète de l'alchimie et de la cuisine](#) : corrige les conflits entre les deux mods ;
- [Ajustement de l'alchimie, des potions et de la nourriture](#) : corrige les conflits entre les deux mods.

Corrections en détail :

- **Les noms des potions artisanales correspondent à ceux des potions génériques**

En vanilla, toutes les potions artisanales ont le même nom : potion/poison de [effet principal]. Le nom ne donne aucune information sur la puissance de la potion. Par exemple, une potion de soin artisanale sera toujours nommée Potion de santé, peu importe votre niveau en Alchimie.

Avec ce mod, le nom des potions artisanales a été ajusté pour correspondre à celui des potions génériques. Par exemple, une potion de soin fabriquée par un alchimiste novice sera nommée Potion de soin léger et une créée par un maître alchimiste s'appellera Potion de soin intense.

- **Le modèle des potions artisanales a été ajusté avec celui des potions génériques**

En vanilla, toutes les potions artisanales ont la même apparence, et elle ne donne aucune information sur son effet et sa puissance. Avec ce mod, les potions et poisons que vous fabriquez ont leurs modèles modifiés pour correspondre à celui des potions trouvables dans le butin et chez les marchands.

- **Un suffixe dans les noms des potions pour une meilleure différenciation**

En vanilla, il n'y a pas de différences apparentes entre les potions artisanales avec un seul effet et celles avec plusieurs effets. Il faut lire la description de la potion pour le savoir. Ce mod ajoute le suffixe mixte aux potions avec effets multiples, et impure aux potions ayant simultanément des effets bénéfiques et nocifs. Cela permet de différencier plus facilement vos potions.

Pour aller encore plus loin, ce mod permet de spécifier, via le MCM, tous les effets d'une potion dans son nom pour les potions mixtes et impures. Mais comme ces informations supplémentaires peuvent rendre le nom des potions très long, il est possible d'afficher des abréviations des noms des effets au lieu des noms complets lorsque le tout dépasse un certain nombre de caractères. Cette option est paramétrable via le MCM.

NOM	TYPE	PDS	VAL
Oreille d'Elfe	Ingrédient	0.1	10
Peau de rognard carbonisée	Ingrédient	0.5	1
Perche argentée	Ingrédient	0.25	15
Petite ramure	Ingrédient	0.1	2
Pholiotte à écailles (3)	Ingrédient	0.25	4
Pied-de-lutin (2)	Ingrédient	0.3	-
Plumes de harfreuse	Ingrédient	0.1	20
Poisson de rivière (2)	Ingrédient	0.25	15
Poudre d'os (2)	Ingrédient	0.5	5
Poussière de vampire	Ingrédient	0.2	25
Queue de rognard (2)	Ingrédient	0.2	3
Racine noueuse	Ingrédient	0.5	15
Raisin jazbay (2)	Ingrédient	0.2	1
Rayons de miel	Ingrédient	0.2	5
Ruche vide	Ingrédient	1	5
Sels de feu (2)	Ingrédient	0.25	50
Sels de givre	Ingrédient	0.25	100
Sels du néant	Ingrédient	0.2	125
Serre de harfreuse (2)	Ingrédient	0.25	20
Tas de sel (21)	Ingrédient	0.2	2
Tige de chardon (2)	Ingrédient	0.1	1
Écailles de poisson carnassier	Ingrédient	0.1	3

NOM	TYPE	PDS	VAL
Oreille d'Elfe	Ingrédient	0.1	5
Peau de rognard carbonisée	Ingrédient	0.5	1
Perche argentée	Ingrédient	0.25	6
Petite ramure	Ingrédient	0.1	2
Pholiotte à écailles (3)	Ingrédient	0.25	4
Pied-de-lutin (2)	Ingrédient	0.3	5
Plumes de harfreuse *	Ingrédient	0.1	30
Poisson de rivière (2)	Ingrédient	0.25	6
Poudre d'os (2)	Ingrédient	0.5	1
Poussière de vampire	Ingrédient	0.2	25
Queue de rognard (2)	Ingrédient	0.2	3
Racine noueuse *	Ingrédient	0.5	30
Raisin jazbay (2)	Ingrédient	0.2	4
Rayons de miel	Ingrédient	0.2	5
Ruche vide	Ingrédient	1	3
Sels de feu * (2)	Ingrédient	0.25	100
Sels de givre *	Ingrédient	0.25	100
Sels du Néant *	Ingrédient	0.2	125
Serre de harfreuse * (2)	Ingrédient	0.25	30
Tas de sel (21)	Ingrédient	0.2	1
Tige de chardon (2)	Ingrédient	0.1	1
Écailles de poisson carnassier	Ingrédient	0.1	3

• Les potions impures ont moins de valeur

Les potions impures sont des potions ayant simultanément des effets bénéfiques et nocifs. En vanilla, leur prix est calculé en additionnant la valeur de tous ces effets, ce qui les rend très onéreuses. Elles sont souvent utilisées comme une façon simple et rapide de gagner beaucoup d'expérience en Alchimie et d'argent. Il serait plus logique que ces potions valent moins que les potions normales... Qui a besoin d'un poison qui aide votre adversaire ?

Ce mod propose une option pour soustraire la valeur des effets opposés au lieu de tous les additionner, afin de mieux déterminer la valeur des potions impures. Par exemple, pour un poison, son prix est calculé en additionnant la valeur des effets négatifs et en soustrayant la valeur des effets bénéfiques.

Pour ce qui est de l'expérience reçue, elle est calculée en fonction de la valeur de la potion. Donc, les potions impures devraient vous rapporter moins d'expérience, ce qui est logique vu qu'il s'agit d'expérience ratée. Notez que si vous activez cette option dans le MCM, vous ne gagnerez plus l'expérience à la fin de la création d'une potion, mais lorsque vous quitterez le laboratoire d'alchimie.

Limitations du mod :

Notez que ce mod a quelques limitations, que ce soit techniquement ou pour des raisons de performance :

- Les changements du mod ne sont pas rétroactifs, seules les potions créées avec le mod installé auront les modifications présentées au-dessus.

- Lorsque vous fabriquerez une potion, la notification s'affichant dans le coin supérieur gauche de votre écran (avec le nom de la potion créée) utilisera toujours les noms vanilla.

- Le modèle et le nom des potions affichés dans l'interface du laboratoire d'alchimie seront les mêmes qu'en vanilla (sauf si vous êtes sur le point de créer une potion identique à une autre qui vient juste d'être fabriquée). Le modèle et le nom seront corrigés dans l'interface de l'inventaire.

- Comme indiqué plus haut, si l'option « Calcul de l'expérience » du MCM est activée, vous ne gagnerez plus l'expérience à la fin de la création d'une potion, mais lorsque vous quitterez le laboratoire d'alchimie.

- Comme les changements d'apparence et de nom sont effectués par un script, ils ne sont pas persistants ; le mod doit sauvegarder et charger ces données lorsque vous chargez une sauvegarde. Ceci amène à l'inconvénient suivant :

- 1) Le mod ne peut sauvegarder qu'un nombre limité de types de potions pour éviter des problèmes de performance. Le nombre par défaut est fixé à 40, mais il est configurable via le MCM. Les données des potions plus anciennes seront supprimées (mais pas la potion elle-même, qui retrouvera son nom et son modèle vanilla) ;

- 2) Si une potion artisanale a son modèle 3D d'activé (par exemple en étant placé sur une table et pas juste dans votre inventaire ou dans un coffre) dans une cellule dans laquelle vous vous trouvez en chargeant votre sauvegarde, son modèle ne sera mis à jour que si vous rechargez cette cellule ou si vous prenez cette potion dans votre inventaire.

Installation :

- Il est conseillé d'utiliser un gestionnaire de mods, comme Mod Organizer 2. Surtout que le mod est fourni avec un installateur pour gestionnaire de mods (FOMOD).
- La fonctionnalité « Potions impures moins précieuses » du MCM nécessite un plugin SKSE pour fonctionner (inclus dans le fichier principal), il devra être mis à jour si Skyrim ou SKSE ont une mise à jour. Sinon, cette fonctionnalité ne fonctionnera plus.
- Il est possible d'installer le mod sur une sauvegarde existante.

Installation manuelle :

1. Copiez le contenu du dossier 00 Data dans le dossier Data de votre jeu.
2. Les dossiers avec le préfixe 10 contiennent des patches de compatibilité, 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.
3. 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.
egocarib pour la création du plugin pour SKSE, et SilverKnight7 pour l'avoir converti pour SSE.
Bogna Gawronska et CD PROJEKT RED pour l'illustration.



Retrouvez de nombreuses autres traductions sur
La Confrérie des Traducteurs.

[Site Skyrim - Forum](#)