

TES4Edit - Guide de nettoyage

Contenu

- 1 [Introduction](#)
- 2 [Section 1 - Connaissances générales et théories sur le nettoyage](#)
 - 2.1 [Partie 1 - Pourquoi nettoyer ?](#)
 - 2.1.1 [Type 1 - Les modifications impropres/inutiles](#)
 - 2.1.2 [Type 2 - Les modifications hasardeuses/indésirables](#)
 - 2.1.3 [Prévenir le crash de sortie](#)
 - 2.1.4 [Pourquoi nettoyer ? Résumé](#)
 - 2.2 [Partie 2 - Qu'est-ce que le nettoyage ?](#)
 - 2.2.1 [Méthode 1 - Le nettoyage manuel](#)
 - 2.2.2 [Méthode 2 - Le nettoyage automatique](#)
 - 2.2.3 [Un exemple de mod avec modifications impropres ET hasardeuses](#)
 - 2.3 [Partie 3 - Comment nettoyer](#)
 - 2.4 [Astuces pour éviter les mods remplis de modifications impropres/hasardeuses](#)
 - 2.5 [Remarques sur l'ordre de chargement](#)
 - 2.6 [Dans quel ordre nettoyer les mods déjà chargés ?](#)
 - 2.7 [Un effort de toute la communauté](#)
- 3 [Section 2 - Instructions concrètes de nettoyage](#)
- 4 [Révision des concepts-clés](#)
- 5 [Courte liste de ce qu'il faut et ne faut pas nettoyer](#)
- 6 [Liste des mods qui ont besoin d'être nettoyés](#)
 - 6.1 [300_White Stallion 4.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.2 [Artefacts of the Ancestors.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.3 [BattlehornCastleEnhanced.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.4 [Book Jackets Oblivion.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.5 [GlenvarCastle.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.6 [KvatchRising.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.7 [Shadow Ranger.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.8 [Waterfront Shack.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
 - 6.9 [AuriCloudRulerAddons.esp, instructions spéciales de nettoyage](#)
- 7 [Liste de mods déjà nettoyés](#)
- 8 [Liste de mods que vous ne devriez pas nettoyer](#)
- 9 [Glossaire](#)
- 10 [Conclusions/Crédits](#)

Introduction

Ce tutoriel est conçu pour apprendre aux moddeurs et aux utilisateurs de mods comment utiliser TES4Edit pour nettoyer leurs mods. Nettoyer les mods est déterminant dans le maintien de la compatibilité au sein de la communauté du modding ainsi que dans la création d'un environnement stable de jeu modifié. Toutefois, ce n'est pas un utilitaire facile à appréhender et un soin particulier doit être pris afin de ne pas endommager les mods durant son usage. Ce tutoriel vous explique pas à pas tout ce qu'il vous faut savoir afin de nettoyer vos mods correctement.

Ce guide est divisé en deux sections. La première section est destinée à vous transmettre les connaissances générales à la compréhension du processus global de nettoyage. La seconde section contient les instructions effectives sur la façon de nettoyer vos mods. Vous pouvez bien-sûr passer directement à la seconde section, mais il vous est fortement recommandé de lire entièrement ce document si vous voulez améliorer votre taux de succès dans vos efforts de nettoyage.

Vous trouverez également un **Glossaire** à la fin de ce guide. De nombreux termes utilisés dans ce guide sont largement utilisés par la communauté, mais un certain nombre d'entre-eux ont été inventés pour aider à expliquer les choses. Vous devriez y faire un tour dès maintenant pour vous faire une idée des termes que vous allez rencontrer.

Pour terminer, ce guide ainsi que la procédure de nettoyage en général pourront d'un premier abord vous paraître compliqués, mais vous verrez que le nettoyage n'est pas si dur que ça une fois que vous commencerez à en comprendre les mécanismes. Consacrez une heure à la lecture de ce guide et vous serez sur la bonne voie pour obtenir une liste de mods rutilante et un environnement de jeu stable et plaisant.

Remarque : Miaximus a écrit un **fantastique** guide d'utilisation de FO3Edit, lequel est un programme quasiment identique à TES4Edit, donc la plupart du contenu de son guide est applicable à Oblivion. Alors si vous désirez en apprendre plus sur l'édition de mods avec TES4Edit, je vous recommande chaudement de lire son guide que vous trouverez ici :

<http://fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=8629>

Section 1 - Connaissances générales et théorie sur le nettoyage

La première section est composée de trois parties :

1. **Pourquoi nettoyer ?** : Cette partie explique pourquoi la plupart des mods ont besoin d'être nettoyés.
2. **Qu'est-ce que le nettoyage ?** : Cette partie explique ce que veut dire "nettoyer" un mod.
3. **Comment nettoyer** : Cette partie explique comment nettoyer vos mods proprement et sans risque.

Lisez la section 1 entièrement au moins une fois avant de tenter de nettoyer vos mods. Au cours de cette section, des [concepts-clés](#) vous seront donnés. Ce sont des idées imaginées que vous devrez apprendre et appliquer correctement pour parvenir à nettoyer vos mods. J'insiste là-dessus, la compréhension de ces concepts vous sera indispensable ou vous irez probablement au devant de problèmes.

Partie 1 - Pourquoi nettoyer ?

Réponse longue : Parce que certains mods sont improprement modifiés et/ou **hasardeusement modifiés** (ces termes vous seront expliqués le moment venu), ce qui provoque tout un tas de mauvaises choses qui vont des paramètres de jeu incorrects en passant par du contenu désactivé, des quêtes interrompues aux retours bureau. Si vous utilisez un paquet de mods (ce qui est une quantité subjective, mais disons 100 ou plus), les chances de rencontrer une modification posant problème sont immenses puisque exponentielles.

Réponse courte: Quand un mod est créé, il y a deux types de mauvaise modification qui peuvent se présenter : la **modification impropre/inutile** et la **modification hasardeuse/indésirable**. Ces deux types vont maintenant vous être expliqués.

Type 1 - Les modifications impropres/inutiles (Dirty Edits)

Une **modification impropre** se produit de deux façons. Premièrement, un mod modifie quelque chose puis repasse ensuite à la version d'origine (vanilla) sans que la modification ne soit supprimée. La modification originale pourrait avoir été accidentelle ou le résultat d'un changement d'orientation dans la conception. Deuxièmement, une modification impropre peut être due à un bogue du TESCS. Ces deux types de modification sont inutiles et stockées dans le mod sans ajouter quoi que ce soit à ses objectifs, elles sont appelées **modifications impropres**.

Notez que ce n'est pas parce qu'un mod apparaît comme improprement modifié que c'est forcément la faute du modérateur. Le TESCS est connu pour produire certaines modifications impropres. Plus le mod est grand, plus le nombre de cellules modifiées est grand et plus le TESCS est susceptible de boguer. Le manque d'expérience des modérateurs n'en est donc pas toujours la cause et les modifications impropres dues au TESCS peuvent se produire chez les meilleurs modérateurs. Vorians dit :

La majorité des modifications impropres supprimées automatiquement par TES4Edit le sont dans le .esp à cause des bugs du TESCS. Plus il y a de cellules modifiées dans un .esp et plus il y a de chance que l'enregistrement soit impropre.

Mart's Monster Mod - City Defences.ESP modifie les cellules dans chaque ville (excepté Kvatch et la Cité Impériale) tout autour des murs d'enceinte, à la fois dans le worldspace des villes et dans le worldspace principal de Tamriel. Cela représente un sacré paquet de cellules modifiées et c'est la raison de tant d'enregistrements impropres. Et ce genre d'enregistrement impropre existe sans que ce soit la faute du

Exemple 1 : Modification impropre dans un mod de quête qui écrase un mod de tête (Sneak mod)

Pour illustrer une modification impropre due à l'altération de quelque chose qui est repassé ensuite à la version d'origine, disons que vous ayez un mod de quête chargé vers le milieu de votre liste de chargement après certains autres mods qui modifient préalablement certaines fonctions d'Oblivion. Disons ensuite que le créateur de ce mod de quête avait à l'origine modifié à son tour ces fonctions d'Oblivion pour qu'elles collent à son mod de quête. Cependant, après avoir modifié ces paramètres, le créateur décide que les paramètres originels suffisent et les inscrit finalement à la place des siens. Dans ce cas, les mods qui le précèdent et qui ont modifié ces mêmes fonctions d'Oblivion seront alors écrasés par le mod de quête dont les paramètres imposent les valeurs originales d'Oblivion, et ce alors même que l'auteur du mod n'avait plus l'intention de modifier ces paramètres.

Soit dit en passant, ce que l'auteur du mod de quête aurait dû faire pour bien faire, c'est effacer complètement de son mod la modification de ces paramètres plutôt que de se contenter de les modifier avec les valeurs d'origine d'Oblivion.

En espérant que vous puissiez comprendre que le résultat final de l'exemple ci-dessus est que votre mod de tête super cool qui multiplie les dommages d'attaque par mille sera écrasé par le mod de quête et que vous vous retrouverez avec les dommages d'attaques du jeu par défaut. Les effets négatifs de ce type de modification impropre ne sont pas les pires, mais c'est un problème qui continue de se présenter.

La solution est de nettoyer le mod de quête. En nettoyant le mod de quête, les changements apportés aux paramètres d'attaque vont être complètement retirés et ce sera ensuite le précédant mod de tête qui sera en mesure de modifier ces paramètres sans que le mod de quête ne les écrase.

Type 2 - Les modifications hasardeuses/indésirables (Wild Edits)

Les **modifications hasardeuses** sont les modifications réalisées accidentellement ou non mais qui le plus souvent témoignent d'un manque de connaissances sur la manière de moder proprement et causent de réels problèmes, ce qui les rends donc également indésirables. Les modifications hasardeuses sont appelées ainsi parce qu'elles apparaissent fortuitement et semblent assez loufoques quand elles sont examinées par les modeurs expérimentés.

Une des modifications hasardeuse les plus communes se trouve dans le mod qui modifie un coffre en y plaçant un butin genre 10'000 septims. Réalisée de façon incorrecte, la modification place accidentellement ce butin dans tous les conteneurs de Tamriel. Le descriptif du mod dit : "Ajoute 10'000 septims dans un coffre de la Cité Impériale afin d'aider les nouveaux joueurs". L'intention était donc clairement de ne modifier qu'un coffre, c'est donc probablement une modification hasardeuse et nécessite une réparation manuelle.

Prévenir le crash de sortie

Une autre raison de nettoyer les mods est de prévenir le fameux crash de sortie que beaucoup de joueurs connaissent. Avec les nouvelles versions de TES4Edit, une étape supplémentaire de nettoyage (abordée dans les instructions ci-dessous) vous permet de restaurer et de désactiver les références d'origine que certains mods retirent. Cela peut-être difficile à comprendre du premier coup, mais il n'est pas bon d'avoir des références d'origine effacées parce que d'autres mods qui comptent dessus en seront affectés et causeront le fameux crash de sortie.

Arthmoor nous en dit plus :

[En lançant des références restaurées et désactivées] la référence est restaurée, puis marquée comme initialement désactivée et sa position verticale passe à -30,000 unités Z. Elle n'est alors plus visible dans le TESCS et n'est plus prise en compte par le moteur de rendu. Les dernières versions du TES4Edit ajoutent un drapeau en face de l'état activé pour signaler au joueur quels sont ces éléments et l'aider à s'assurer que ces articles seront correctement désactivés.

L'objectif principal est d'aider à réduire les crash de sortie causés par l'effacement d'éléments d'origine que des mods installés ultérieurement tenteront de modifier.

Pourquoi nettoyer ? Résumé

Les **modifications impropres** et les **modifications hasardeuses** sont aussi problématiques l'une que l'autre parce qu'Oblivion utilise un système de priorités, ce qui veut dire que si un mod en particulier change un élément spécifique du jeu (paramètres de jeu, statistiques, personnages, villes, immeubles, désert, etc), il va remplacer les changements effectués sur ce même élément par des mods précédents. *Quel que soit le mod chargé en dernier, ce sont ses paramètres qui vont être appliqués.*

L'effacement des références d'origine peut provoquer un crash de sortie, donc utiliser la fonction de nettoyage "undelete and disable references" ("restaure et désactive les références" les références d'origine s'entend) est également important.

Remarque : cette description de **Pourquoi nettoyer ?** n'est pas une description technique et il y a beaucoup plus à en dire, mais pour atteindre notre objectif, nous avons seulement besoin de savoir que les modifications impropres et hasardeuses sont de déplaisantes créatures qui doivent être terrassées par la lumière de la vérité qu'est le nettoyage de mods, poétiquement parlant.

Partie 2 - Qu'est-ce que le nettoyage ?

De manière générale, le nettoyage définit le processus qui consiste à analyser tous les changements effectués par un mod afin de déterminer la part des modifications qui ont réellement leur place dans le mod.

Il y a deux façons de nettoyer : manuellement et automatiquement. Le nettoyage manuel est pratiqué pour supprimer les modifications hasardeuses et le nettoyage automatique est utilisé pour supprimer les modifications impropres. Ce guide fait la distinction entre modifications indésirables et modifications inutiles afin de faciliter la compréhension de ce concept. Les modifications indésirables sont des modifications hasardeuses et requièrent un nettoyage manuel. Les modifications inutiles sont des modifications impropres et peuvent être supprimées par un nettoyage automatique.

Voici un simple résumé pour vous aider à comprendre :

- **Modification impropre = Modification inutile --> Nettoyage automatique**
- **Modification hasardeuse = Modification indésirable --> Nettoyage manuel**

Ce guide ne donne des instructions détaillées que pour le nettoyage automatique. Cependant, le prochain paragraphe vous apportera quelques informations approfondies sur le nettoyage manuel qui vous permettront de mieux en comprendre la pratique conjointe à l'utilisation d'un nettoyage automatique.

Méthode 1 - Le nettoyage manuel

Sachez que le nettoyage manuel est une technique avancée pour laquelle la plupart des utilisateurs n'ont le plus souvent pas la connaissance requise ou le besoin de s'y engager. Le nettoyage automatique est suffisamment efficace pour supprimer les modifications impropres d'un

mod, et de nombreux utilisateurs espèrent juste que les mods qu'ils utilisent ne contiennent pas trop de modifications hasardeuses. (Voir [Astuces sur Comment éviter les mods rempli de modifications impropres/hasardeuses](#) pour plus d'information.)

Cela fait peut-être un bout de temps que vous voudriez utiliser un mod en sachant qu'il comporte des modifications hasardeuses (parce que quelqu'un vous l'a dit ou que vous avez vérifié dans le TES4Edit ou que vous l'avez deviné...). C'est là que le nettoyage manuel devient très important, il est ici indispensable car le mod contient des modifications indésirables issues de décisions humaines. Un nettoyage automatique ne peut pas supprimer ce genre de modification. Il n'est pas possible pour un ordinateur de déterminer les intentions premières de l'auteur du mod et d'en déduire ce qui doit être gardé. Pour citer le Gouvernator dans Terminator 3 : "Je suis une machine, le désir est hors de propos."

Écoutons l'avis d'un expert, Vorians, à propos du nettoyage manuel :

L'autre type d'entrées impropres - celles que TES4Edit ne peut pas détecter et supprimer automatiquement (mais qu'il va colorer selon un code qui vous permettra de les retrouver) - est typiquement la modification accidentelle, par exemple en cliquant involontairement sur un rocher et en le déplaçant un tout petit peu alors que l'on voulait cliquer sur quelque chose d'autre. N'essayez pas de réparer cela manuellement sans avoir d'abord acquis une bonne compréhension de la façon de travailler de TES4Edit et de ce pourquoi le mod a été créé - vous devez être capable de dire si la modification est une erreur ou un acte volontaire.

La garantie que vous puissiez distinguer une modification valide d'une modification hasardeuse repose sur votre compréhension de ce que le mod est censé faire.

Vorians poursuit en donnant un exemple:

Exemple 2 : Super épée d'assassinat (modification hasardeuse)

Un mod transforme l'épée en argent en Super épée d'assassinat et y ajoute plein de puissantes capacités, puis la situe au fond d'un nouveau donjon. Chacune des occurrences de l'épée en argent dans le jeu, incluant celles placées par d'autres mods vont maintenant être des Super épée d'assassinat.

Faire passer la Form ID de 00##### à 01##### et mettre à jour la seule référence valide garantit que l'épée d'argent soit l'épée d'argent, tout en permettant à la seule et unique Super épée d'assassinat d'être la Super épée d'assassinat. [Si vous ne comprenez pas à quoi fait référence la Form ID, vous n'êtes pas prêt à pratiquer le nettoyage manuel mais ne vous inquiétez pas et familiarisez-vous avec le nettoyage automatique.]

Toujours à propos des indésirables modifications hasardeuses, citons un autre expert, Arthmoor :

TES4Edit va mettre les modifications hasardeuses en surbrillance par un jaune vif, mais il ne les supprimera pas automatiquement car elles ne sont pas identiques à celles du fichier maître, mais ce sont des modifications qui n'auraient pas du être faites. Elles sont suffisamment mises en évidence [pour ceux qui ont l'expérience de TES4Edit] et savoir à quel endroit et dans quelle proportion la correction doit être faite est la clé pour s'en débarrasser sans risque [manuellement].

En conclusion, concernant le nettoyage manuel, la seule façon de supprimer des modifications hasardeuses devrait être de charger le mod dans TES4Edit et d'avoir suffisamment de connaissances pour identifier les modifications erronées et qui ne servent pas l'objectif et les possibilités du mod. Avant de vous engager dans un nettoyage manuel, vous devriez comprendre à quoi le mod est destiné et de quelle façon il affecte le jeu aux travers de chacune de ses modifications.

Méthode 2 - Le nettoyage automatique

Le nettoyage automatique analyse chaque modification réalisée par un mod, la compare à l'environnement par défaut d'Oblivion (en comparant le mod à Oblivion.esm ainsi qu'à tous les fichiers maîtres auxquels le mod est lié) et y supprime chaque entrée qui est identique à celles de l'Oblivion original et des autres fichiers maîtres. Encore une fois, l'objectif du nettoyage automatique est de s'assurer qu'il n'existe aucune modification impropre/inutile dans un mod. Rappelez-vous que des modifications hasardeuse/indésirables peuvent encore s'y trouver après ça, mais au moins, le mod sera plus propre qu'avant et peut-être même entièrement propre.

Un exemple de mod avec modifications impropres ET hasardeuses

Juste pour illustrer comment certains mods ont à la fois besoin d'un nettoyage automatique et manuel, nous allons jeter un oeil à un vrai mod. Pour sa défense, c'était un des tout premiers mods pour Oblivion et nous n'avions pas les puissants outils que nous avons aujourd'hui.

Exemple 3 : le vieux mod de donjon Ruins of Tarnesia

[Ruins of Tarnesia](#) est un mod qui ajoute un donjon de niveau quatre à Oblivion. Il est joli et simple. Toutefois, 70% (4'400 éditions sur 6'304) des modifications qu'il réalise sont impropres parce qu'elles sont absolument identiques à la version originale d'Oblivion. Cela veut dire qu'il va probablement écraser beaucoup de contenu modifié avant lui, surtout si vous avez beaucoup de mods chargés avant lui.

Comment autant de modifications impropres peuvent-elles être présentes... qui sait. Attribuons-en la responsabilité à une première version boguée du TESCS. Malgré tout, nous devons améliorer ce mod dans TES4Edit et supprimer toutes ces modifications impropres. Notons également que la taille de l'.esp nettoyé est 15 fois moins grande (elle passe de 3'000 ko à 200 ko).

En plus d'un nombre effarant de modifications impropres, Ruins of Tarnesia réalise également un grand nombre de modifications hasardeuses. Il y a beaucoup d'exemples tel que la première tentative de ne modifier que le contenu d'un coffre dans le donjon de Tarnesia mais qui débouche sur la modification du contenu de tous les coffres de Tamriel, et cela ne concerne pas que les coffres. Souvenez-vous, le nettoyage automatique ne va pas détecter et effacer ce genre de modifications incorrectes dans Ruins of Tarnesia parce que techniquement, les entrées ne correspondent pas à celles présentes dans l'.esm d'Oblivion et ne sont donc pas considérées comme inutiles.

Quand vous rencontrez des mods qui ont à la fois des modifications impropres et des modifications hasardeuses, il est plus facile de commencer par se débarrasser des modifications impropres grâce au nettoyage automatique, puis de s'occuper des modifications hasardeuses manuellement. Mais dans le cas de Ruins of Tarnesia, malheureusement, la plupart des utilisateurs ne devraient tout simplement pas utiliser ce mod à cause du trop grand nombre de modifications hasardeuses qui s'y trouvent.

Partie 3 - Comment nettoyer

La chose la plus importante que vous devez savoir avant de nettoyer un mod, c'est de quels autres mods il dépend, ce qui n'est pas toujours évident. Ceci vous sera expliqué plus en profondeur, mais voici un concept-clé :

Concept-clé °1: Le nettoyage automatique exige de savoir avec exactitude quels mods dépendent de quels autres, autant explicitement qu'implicitement.

Vorians répète souvent que quand il nettoie, l'utilisateur doit être sûr de "le faire correctement". Qu'est-ce que cela veut dire ? Le concept-clé °2 nous le dit :

Concept-clé °2: Le sens premier de "le faire correctement" est ici de vous assurer que vous chargiez tous les fichiers concernés par le mod que vous nettoyez (.esp et/ou .esm) dans le TES4Edit et que vous le fassiez dans le bon ordre de chargement afin que les dépendances explicites et/ou implicites soient prises en compte.

Quatre termes vont maintenant être utilisés pour vous aider à comprendre ces concepts-clés dans le détail : **dépendance explicite**, **dépendance implicite**, **.esp simple** et **.esp complexe**.

Une **dépendance explicite** est très facile à distinguer parce que vous pouvez facilement vérifier quels fichiers sont reliés dans Wrye Bash en regardant sur le côté droit où sont listés les fichiers maîtres. De plus, TES4Edit va automatiquement charger chacune des dépendances explicites (cela peut être l'un ou l'autre des fichiers .esp ou .esm) quand vous sélectionnez un mod qui en possède. La seule fois où il ne va pas le faire est si vous n'avez pas installé le mod correspondant à des dépendances, ce qui serait la conséquence d'une erreur de votre part. Par exemple, si vous téléchargez un patch qui corrige un problème de paysage genre Verona House Bloodlines, il serait bien que vous ayez installé Verona House Bloodlines !

Une **dépendance implicite** est plus délicate à distinguer parce que vous ne trouverez pas les fichiers requis listés dans Wrye Bash. La dépendance implicite la plus répandue se manifeste lorsqu'il faut jongler avec de nombreux patches de paysage de Vorians et d'Arthmoor. La seule façon de savoir quelles sont ces dépendances implicites et de connaître la fonction des mods, ce qui se découvre le plus souvent en lisant leur Lisez-moi. Voilà une fois de plus pourquoi il est crucial de comprendre l'objectif d'un mod. Vous devez tout particulièrement comprendre pour quel mod un patch a été réalisé.

Un **.esp simple** dépend uniquement d'Oblivion.esm et éventuellement d'un fichiers maître provenant du mod lui-même, ce qui ne devrait pas rendre difficile son identification. Un mod simple a uniquement des dépendances explicites, TES4Edit va donc toujours charger le/s fichier/s maître/s nécessaire/s lorsqu'un mod est chargé.

Un **.esp complexe** modifie un autre mod, ce qui veut dire qu'il est utilisé avec un ou plusieurs autres mods. Les patches en font partie. Un .esp complexe a à la fois des dépendances explicites et implicites, vous devez donc déterminer et charger les dépendances implicites vous-même dans le TES4Edit.

Les .esp complexes peuvent être divisés en deux types supplémentaires :

Un **.esp complexe de base** modifie habituellement deux autres mods de façon légère. Les patch de paysage en sont les exemples les plus répandus.

Un **.esp complexe avancé** doit tenter de corriger beaucoup de mods à la fois et de façon très détaillée.

L'exemple parfait d'un groupe d'.esps complexes avancés est [FCOM](#). Il n'est pas recommandé de nettoyer FCOM, pas parce qu'il *ne peut pas* être nettoyé sans risque mais parce que pour le nettoyer sans risque, vous auriez besoin d'un paquet de connaissances sur son fonctionnement interne, et que peu de personnes à part dev_akm sont qualifiées pour ça.

De plus, dev_akm nettoie déjà son joujou avec suffisamment de soins. Pour le prouver, dev_akm dit :

Pour commencer, toutes les versions récentes de FCOM ont été créées presque entièrement avec TES4Edit, donc chaque entrée prioritaire inclue des changements importants à l'un des fichiers maîtres. Vous devriez

trouver un très petit nombre d'entrées prioritaires qui n'apportent rien aux fichiers maîtres, mais cela ne se produit généralement que lorsque les fichiers maîtres ont été mis à jour pour justement s'aligner sur les changements précédemment réalisés par des plugins d'FCOM (ce qui arrive souvent).

Donc tout le monde devrait arrêter de s'inquiéter à propos d'FCOM et ne simplement pas le nettoyer. Inquiétez-vous plutôt de la guerre nucléaire (ou de son absence ?) ou un truc du genre.

Exemple 4 : Un .esp simple – KvatchRebuilt.esp

[Kvatch Rebuilt](#).esp est un .esp simple parce qu'il ne dépend que d'Oblivion.esm et de KvatchRebuilt.esm. Vous devriez être capable de cocher KvatchRebuilt.esp dans TES4Edit, d'y charger proprement les .esm susmentionnés, et le nettoyage devrait être totalement simple et sûr.

Citons Vorians à propos du nettoyage de patch. Sa remarque a été confirmée par ElminsterEU, le créateur de TES4Edit.

Il ne devrait pas y avoir de risque à nettoyer un patch aussi longtemps que vous vous assurez que chaque .esp auquel le patch se rapporte a bien été chargé dans le TES4Edit. Et cela veut dire chacun d'eux, pas seulement ceux qui doivent être chargés parce que le patch dépend d'eux. Par exemple, un de mes patches de compatibilité ne dépend (explicitement) que de l'Oblivion.esm mais concerne un Paysage Unique et un autre mod, et bien le mod de Paysage Unique et l'autre mod doivent être chargés (dans le bon ordre !) avant de tenter de nettoyer le patch.

Exemple 5 : Un .esp complexe – Baddy-EntiusGorge patch.esp

Voici un exemple récent de ce que veut dire Vorians à propos de l'utilisation de son patch de compatibilité Baddy pour Paysage Unique :

Ce patch dépend du Baddy.esp, donc si vous cherchez à nettoyer automatiquement cet .esp, TES4Edit va charger le Baddy.esp quand vous chargerez le Baddy-EntiusGorge patch.esp, mais il ne chargera pas le xulEntiusGorge.esp car le patch n'en est pas explicitement dépendant. [Donc les utilisateurs DOIVENT s'assurer d'avoir coché eux-même l'.esp du Paysage Unique au lancement de TES4Edit. Si vous l'oubliez, vous prenez le risque de supprimer des modifications IMPORTANTES durant le nettoyage automatique du mod.]

Alors, le patch a Baddy.esp comme fichier maître, ce qui le rend explicitement dépendant de Baddy.esp, et le nom de fichier, le lisez-moi ainsi que le but affiché du mod annoncent clairement que xulEntiusGorge.esp a son importance dans le bon fonctionnement du patch. Il est donc implicite que le mod est dépendant de xulEntiusGorge.esp bien qu'il n'en possède pas d'entrée maîtresse en en-tête.

Cela signifie qu'il doit être évident à toute personne douée d'intelligence que la première chose à faire pour utiliser TES4Edit sans risque (j'ai dit tout ça à haute voix ?) est de le faire correctement, vous devez donc avoir à la fois chargé Baddy.esp et xulEntiusGorge.esp dans TES4Edit (et dans le bon ordre de chargement !) pour obtenir un nettoyage automatique fiable de ce patch [sans tout gâcher].

Donc... il n'y a aucune raison valable de ne pas nettoyer un patch qui étale si ouvertement l'ensemble des mods qui le concerne.

Exemple 6 : Une autre illustration de l'importance du chargement des dépendances implicites

DuggeDank fournit l'exemple suivant. Supposons que le mod A soit un mod génial mais qu'il réalise malheureusement quelques changements stupides. Par exemple, le mod A remplace le nom de Baurus par JohnnyBoy mais apporte plein d'autres choses vraiment sympa. Un mod B est donc créé pour corriger le mod A (un patch quoi...). Donc, le mod B permet à Baurus de retrouver son nom sans que les autres ajouts du mod A n'en soient affectés.

Si vous ne chargez que le mod B dans TES4Edit, il va y considérer la référence à Baurus comme identique à celle qui est présente dans le fichier maître d'Oblivion. De là, le nettoyage automatique supprimera cette référence du mod B car elle apparaîtra comme une modification inutile, et Baurus continuera donc d'être appelé JohnnyBoy.

Voilà pourquoi il est primordial que vous chargiez à la fois et dans le bon ordre le mod A et le mod B dans TES4Edit (le mod B doit être chargé après le mod A puisqu'il le modifie).

Mais comme ElminsterEU le relève :

Ce problème [le cas JohnnyBoy] ne se produit que si vous ne chargez que le mod B pour un nettoyage automatique.

Si les mod A et B sont chargés, le mod B sera identifié comme "identical to master but conflict winner" (identique au fichier maître mais prioritaire), dans quel cas le nettoyage n'y touchera pas.

Pour éviter que le mod B soit chargé sans que le mod A ne l'ait été, le mod B devrait avoir le mod A dans sa liste de fichiers maîtres et dans ce cas, le chargement du mod B dans TES4Edit déclencherait automatiquement le chargement du mod A.

Le dernier point évoqué par Elminster est adressé aux créateurs de mod. Il est en effet préférable et plus sûr qu'à chaque fois que vous réalisiez un mod qui modifie ou est lié à un ou plusieurs autres mods, vous les y listiez en en-tête en tant que fichiers maîtres, si cela est possible. Cela peut ne pas être pratique dans certains cas, mais la plupart du temps, cela devrait faire partie des objectifs à atteindre.

Et pour en finir avec l'exemple 6, la solution la plus préférable serait que le créateur du mod A supprime l'édition JohnnyBoy. Mais cela peut ne jamais arriver pour plein de raisons. Peut-être que l'auteur du mod nous a quitté, peut-être que cette modification lui tient à coeur et/ou peut-être qu'il est bon à enfermer. Voilà pourquoi un patch doit parfois contenir une modification typiquement inutile, afin de contrer une modification indésirable.

Pourquoi avoir passé tant de temps à discuter de la philosophie du nettoyage au lieu de donner de réelles instructions de nettoyage ? Parce que la majorité des problèmes que vous pouvez causer en nettoyant résulte plus d'une compréhension limitée du processus que d'erreurs liées au processus, bien qu'il soit en fait simple (mais assommant). Et c'est ici qu'intervient notre dernier concept-clé.

Concept-clé °3: Le vrai défi du nettoyage n'est pas d'ordre logistique, mais repose sur la connaissance requise concernant les fichiers à devoir charger dans TES4Edit.

Astuces pour éviter les mods rempli de modifications impropres/hasardeuses

Nous allons maintenant brièvement aborder plusieurs façons d'éviter les mods qui contiennent de nombreuses modifications impropres et/ou hasardeuses. Le meilleur chemin pour éviter les modifications hasardeuses est de **n'utiliser que les mods créés par des modeurs expérimentés et reconnus** qui se sont déjà assurés d'avoir nettoyé leurs mods avant de les présenter. Evidemment, cela va considérablement limiter le choix de vos mods, et certains mods seront sans doute trop cool pour que vous passiez à côté, même en ne sachant rien de l'expertise du créateur.

Par conséquent, avant d'utiliser un mod, une stratégie est de lire les commentaires postés sur TESNexus, Planet Elder Scrolls ou les topics associés dans The Nexus Forums. Vous pourrez parfois vous faire votre propre avis en fonction de l'ampleur des problèmes rencontrés par les utilisateurs. Mais prudence et recule sont évidemment requis quant aux problèmes rencontrés, car ils sont souvent plus dus aux utilisateurs qu'au mod lui-même.

Il est également vivement conseillé de **n'ajouter qu'un mod à la fois**, ce qui sous-entend de jouer un certain temps avant d'effectuer un nouvel ajout, cela peut aider à déterminer s'il pose problème. Mais nous pénétrons là dans le royaume des conflits et il y a bien trop à en dire pour que le sujet puisse être couvert ici, seuls quelques points seront donc abordés.

Ajouter des mods lentement peut aider, mais ce n'est en aucun cas la manière parfaite de détecter les mods à problèmes. Parfois, votre jeu commencera à crasher après l'ajout d'un mod. Vous lui en attribuerez la responsabilité et peut-être que vous aurez raison, mais ce pourra être un mod que vous utilisiez déjà qui contenait des modifications impropres (pas si vous l'avez déjà nettoyé vous dites-vous) ou hasardeuses mais qui ne causait aucun problème de lui-même (un peu comme un virus en sommeil). Pourtant, ajouter un nouveau mod totalement propre peut endommager votre jeu par le biais d'un mod précédemment installé. Les détails de ce genre de scénario ne seront pas expliqués ici mais vous devez savoir que ce genre de chose arrive souvent, ce qui transforme en défi la recherche du vrai coupable quand votre jeu part en vrille.

En vérité, la plupart des utilisateurs ne sauront jamais si le mod qu'ils utilisent contient des modifications hasardeuses à moins qu'ils fassent l'effort de s'informer sur le mod et de l'observer au travers de TES4Edit. L'utilisateur lambda devrait donc prendre les précautions sus-mentionnées et ne pas s'inquiéter de tout ça aussi longtemps que son jeu fonctionnera **comme sur des roulettes** et sera **raisonnablement stable**, quelque soit la définition que vous souhaitez utiliser.

Remarques sur l'ordre de chargement

En plus de charger tous vos mods explicites et implicites dans le bon ordre dans TES4Edit, le mod que vous nettoyez devrait toujours être le dernier mod chargé dans TES4Edit. Ceci est **crucial**. Ne jamais, au grand jamais, nettoyer un mod qui a d'autres mods chargés après lui dans TES4Edit ! Cela signifie que vous ne pouvez pas charger un groupe de mods et les nettoyer durant la même session. Vous devez charger les bons fichiers comme expliqué plus haut, nettoyer votre dernier mod installé, PUIS FERMER TES4Edit. Vous pouvez ensuite recommencer l'opération pour le mod suivant. Voilà pourquoi nettoyer de nombreux mods prend **beaucoup de temps**. Prévoyez plusieurs heures lorsque vous souhaitez nettoyer vos mods.

Vorians résume avec cette déclaration encore une fois approuvée par ElminsterEU :

La meilleure façon [que vous devriez toujours appliquer pareillement !] de nettoyer un .esp est de ne charger que les fichiers nécessaires dans TES4Edit. Il ne devrait jamais y avoir de fichier chargé après celui que vous voulez nettoyer.

Voici maintenant quelques règles simples et absolues édictées par ElminsterEU en personne. Ces règles sont immuables et s'appliquent à tout nettoyage.

- Le module que vous nettoyez doit être le dernier de la liste de chargement (de TES4Edit).
- Tous les modules (.esm comme esp) qui dépendent du module à nettoyer (peu importe qu'ils soient présents ou non dans la liste des fichiers maîtres ou que leur dépendance soit explicite ou implicite comme par exemple avec certains modules FCOM) doivent être chargés dans le bon ordre.

Notez que pour obtenir un ordre de chargement correcte, il vous suffit d'utiliser celui qui est habituellement chargé lorsque vous jouez. Comme vous utilisez déjà depuis longtemps le bon ordre de chargement (c'est le cas, n'est-ce pas ?), vous n'avez rien à y changer en utilisant TES4Edit. Apprendre à charger dans le bon ordre n'est pas l'objectif de ce document, mais la manière de procéder la plus efficace pour y parvenir dans la plupart des cas est d'utiliser [Better Oblivion Sorting Software \(BOSS\)](#).

Dans quel ordre nettoyer les mods déjà chargés ?

Il est recommandé de commencer votre nettoyage par le haut de votre liste de chargement.

Arthmoor dit aussi qu'il faut d'abord nettoyer l'.esm lorsqu'un .esp dépend de lui, ce qui sera forcément le cas si vous commencez par le haut de votre liste.

Certaines personnes se demandent également dans quel ordre nettoyer des mods qui sont liés les uns aux autres. Là encore, la recommandation est de **toujours travailler de haut en bas**.

Un effort de toute la communauté

ElminsterEU précise à juste titre que le nettoyage de mods devrait être un effort de toute la communauté. Ce qui suit est une adaptation de sa position sur le sujet.

Ce n'est une bonne idée pour personne de foncer tête baissée en tentant de nettoyer sa liste de chargement d'un seul coup pour ensuite ne plus y penser.

Le problème est double. Premièrement, nettoyer proprement un mod requiert habituellement une connaissance des intentions de l'auteur du mod. Il peut y avoir des dépendances implicites de mods qui ne figurent pas dans la liste des fichiers maîtres. Deuxièmement, et en prolongement de ce qui précède, selon la façon dont le nettoyage a été effectué peuvent résulter des versions de mods sensiblement différentes, ce qui en cas de problème transforme en cauchemar tout support de l'auteur.

De plus, que plusieurs personnes soit entrain de nettoyer le même mod encore et encore conduirait à une énorme perte de temps (et c'est actuellement le cas).

Nous avons besoin d'une conscience accrue de ces problèmes.

Pour les auteurs de mods :

1. **Nettoyez** vos mods proprement. Chacun d'eux. Vous êtes ceux qui connaissez le mieux les objectifs de vos mods. Revoyez de près tout changement afin de vous assurer que ces objectifs soient préservés.
2. Nettoyer des mods ne se limite pas à lancer le nettoyage automatique. Revoyez manuellement toutes les éditions que votre mod va effectuer pour vous assurer que c'est vraiment ce que vous aviez l'intention de faire.
3. **Précisez dans votre documentation** que vous avez nettoyé vos mods et avec quelle version de TES4Edit vous l'avez fait. Si vous avez observé des dépendances indirectes durant votre nettoyage, faites-en la liste en spécifiant les liens.

Pour les utilisateurs de mods :

1. **Vérifiez** que vos mods ne mentionnent pas avoir déjà été nettoyés (par un lancement à blanc du processus de nettoyage).
2. Si un de vos mods est impropre, **informez-en l'auteur**. Les auteurs des mods sont ceux qui comprennent le mieux les objectifs de leurs mods et sont donc dans la meilleure position pour les nettoyer proprement. Et s'ils ne publient que des mods nettoyés proprement, toute la communauté en sera avantagée.
3. Si un mod a été abandonné par son auteur ou que l'auteur n'est pas disposé à améliorer son mod, faites-en la remarque dans les commentaires et/ou dans le topic associé pour éviter à d'autres utilisateurs de perdre leur temps. Rappelez-vous : restez courtois, s'enflammer n'aide personne.

La qualité des mods est le problème de toute la communauté et doit être correctement transmis à son niveau depuis la base, en commençant par les auteurs de mods. Que chacun en soigne les symptômes dans son coin (en nettoyant les mods de leur propre ordre de chargement) et une énorme perte de temps et d'effort et rend le support plus difficile car différentes personnes se retrouveront avec différentes versions d'un même mod.

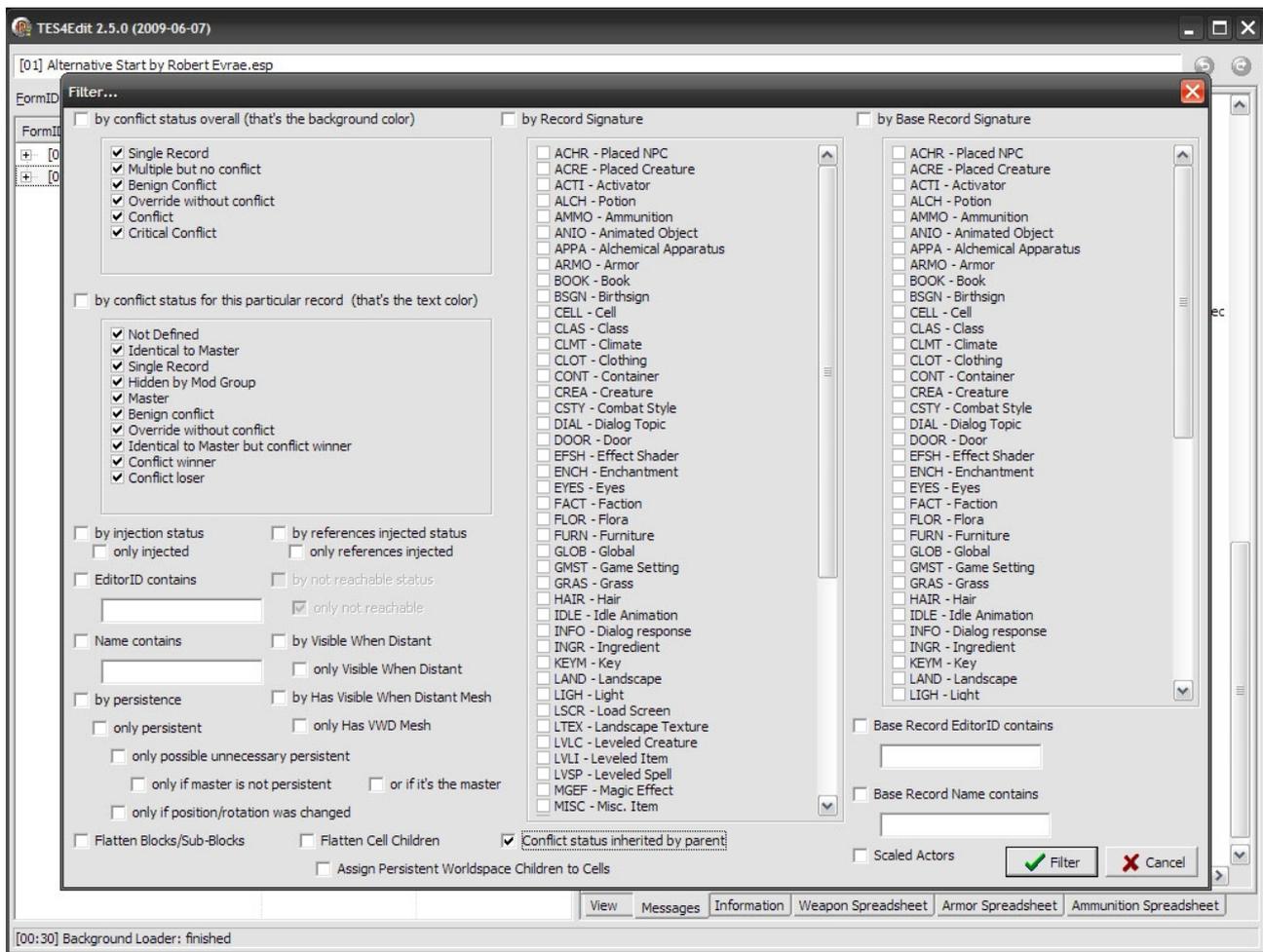
C'est avant tout un problème de conscience. Un mod impropre ne résulte d'un problème d'expérience que dans de très rare cas, et encore plus rarement d'un problème d'attitude.

Un effort canalisé de la communauté est requis afin d'accroître la conscience de ces problèmes et de faire en sorte qu'il soit clair qu'en matière de normes communautaires, il n'est pas acceptable de proposer des mods de sous-qualité qui agissent comme des bombes à fragmentation sur tout le reste.

Section 2 - Instructions concrètes de nettoyage

Et voici enfin les instructions concrètes :

1. Téléchargez [TES4Edit](#) créé par ElminsterEU.
2. Décompressez les deux fichiers dans le répertoire de votre choix. J'utilise un répertoire appelé \Oblivion Tools\.
3. Créez un raccourcis pour TES4Edit.exe et placez le dans un endroit facilement accessible car vous allez ouvrir et fermer TES4Edit de nombreuses fois en nettoyant vos mods. Je vous recommande de placer votre raccourcis sur le bureau.
4. Lancez TES4Edit.
 - Instructions périmées : Avant la version 2.3.0 environ, vous deviez renommer TES4View.exe en TES4Edit.exe ou utiliser le tag "-edit". Vous aviez aussi à utiliser le tag "-fixupPGRD". Tout ceci n'est plus nécessaire. Vous n'avez plus qu'à télécharger et tout simplement lancez TES4Edit.
5. Une boîte de dialogue apparaît avec une liste complète de vos fichiers .esp et .esm. Tous vos modules activés seront cochés.
 - Faites un clic-droit n'importe où dans la liste et choisissez "Select None."
 - Maintenant, sélectionnez le mod que vous voulez nettoyer et assurez-vous également de sélectionner chaque dépendance implicite (vous avez lu entièrement la première section et vous comprenez ce qu'est une dépendance implicite, n'est-ce pas ?). Les dépendances explicites peuvent également être cochées si vous voulez avoir la certitude que tous les mods requis seront pris en compte, mais elles n'en ont vraiment pas besoin puisqu'elles vont dans tous les cas être chargées automatiquement. Cliquez sur OK.
 - Une boîte de dialogue "mod group" peut apparaître. Ne cochez **jamais** aucune boîte "mod group" quand vous nettoyez, **jamais**.
6. Attendez que le mod soit chargé. Cela peut prendre un certain temps car le fichier Oblivion.esm, qui est un grand fichier, doit aussi être chargé ainsi que d'autres fichiers maîtres ayant des dépendances.
7. Après le chargement, faites un clic-droit sur le mod que vous voulez nettoyer et sélectionnez "Apply Filter".
8. Une grande boîte de dialogue s'ouvre avec une centaine de cases à cocher. Attaque de panique et retour au calme. Vous n'avez à vous inquiéter que d'une case à cocher : "Conflict status inherited by parent". Toutes les autres cases à cocher principales doivent être désélectionnées tel que sur l'image. Cliquez sur Filter.



9. Attendez que le processus soit terminé. Cela peut prendre beaucoup de temps si vous vous occupez d'un très gros ou très impropre .esm/.esp. Cela va utiliser également beaucoup de mémoire, ne faites donc rien d'autre qui nécessiterait de gros accès mémoire pendant le filtrage.
10. Maintenant, faites un clic-droit sur le mod que vous êtes entrain de nettoyer et sélectionnez "Remove "Identical to Master" records."
11. Attendez deux secondes que le grand panneau d'alerte apparaisse et cliquez sur "Yes"...
12. Le nom du mod passera en caractères gras si des modifications impropres ont été trouvées et supprimées. Vérifiez l'onglet **Messages** pour voir ce qui a changé. Si vous avez quelques connaissances techniques sur la façon dont fonctionne le mod, c'est le bon moment pour étudier chaque entrée supprimée et/ou faire une copie du fichier log pour vous y plonger plus tard. Si vous n'avez pas beaucoup de connaissances techniques à propos du mod, vous devrez présumer que tout était supprimable, aussi longtemps que vous **l'aurez fait correctement** (vérifiez le glossaire pour une définition de ce terme). Même si vous ne comprenez pas tous les détails, vous pouvez aider en envoyant une copie du log de suppression à l'auteur.
13. Les nouvelles versions de TES4Edit permettent une étape de nettoyage supplémentaire pour les références d'origine supprimées. Faites un clic-droit sur le mod que vous nettoyez et sélectionnez "Undelete and Disable References". Si des références ont été restaurées et désactivées, vous en aurez une liste sur le côté droit, mais ne vous souciez pas de ça. Pratiquer cette étape supplémentaire vous aidera surtout à prévenir une des cause majeure de crash de sortie.
14. Essayez de fermer le programme. Si il n'y avait ni modification impropre, ni références restaurées et désactivées, le programme va se fermer normalement. Le mod est nettoyé selon les critères du nettoyage automatique. Si des modifications impropres ont été trouvées, une boîte de dialogue s'affichera à la fermeture du programme et vous informera

- des .esp/.esm qui ont été modifiés. Cliquez sur "OK".
15. Maintenant, vous avez dans votre dossier \Data une version nettoyée de votre .esp/.esm dont le timestamp est inchangé ainsi qu'une sauvegarde de l'original. Ce que je fais, c'est nettoyer tous les mods pour ensuite les classer par type de fichier dans le dossier \Data. Les fichiers de sauvegarde rassemblés, je les sélectionne et les déplace dans un endroit sûr en dehors du dossier principal d'Oblivion.
 16. Si vous avez des connaissances techniques à propos du mod que vous venez de nettoyer, c'est maintenant le bon moment pour comparer les changements avec le mod original et vous assurer que vous n'avez pas accidentellement introduit de nouveaux problèmes durant le processus de nettoyage. Si vous avez fait une copie du fichier log de suppression mentionné à l'étape 12, vous pouvez l'utiliser comme guide. Chargez à nouveau les fichiers et utilisez la fonction "Compare to" pour vérifier les changements. Si vous n'avez pas assez de connaissances techniques à propos du mod que vous venez de nettoyer, sautez cette étape, mais vous pouvez continuer de favoriser la prise en compte de ces problèmes en envoyant une copie du fichier log de suppression à l'auteur.
 17. Répétez ces directives pour chaque mod que vous voulez nettoyer, en commençant par le haut de votre liste de chargement. Ne nettoyez jamais plus d'un .esp/.esm à la fois et assurez vous que le fichier .esp/.esm que vous nettoyez soit toujours le tout dernier de la liste.

J'actualiserai bientôt ceci avec des captures d'écran et une meilleure mise en page... mais ces directives reflètent parfaitement ma pensée.

[Ce guide-ci](#) propose plus de jolies images si c'est ce que vous préférez. Lisez-le également si vous avez encore des incertitudes à propos de ce processus.

Révision des concepts-clés

Concept-clé °1: Le nettoyage automatique exige de savoir avec exactitude quels mods dépendent de quels autres, autant explicitement qu'implicitement.

Concept-clé °2: Le sens premier de "le faire correctement" est ici que vous vous assuriez de charger tous les fichiers (.esp et/ou .esm) nécessaires dans le TES4Edit, que vous le fassiez dans le bon ordre de chargement et que les dépendances explicites et/ou implicites avec le mod que vous nettoyez soient prises en compte.

Concept-clé °3: Le vrai défi du nettoyage n'est pas d'ordre logistique, mais repose sur la connaissance requise concernant les fichiers à devoir charger dans TES4Edit.

Le lecteur astucieux se rendra compte que les trois concepts-clés répètent tous la même chose.

Courte liste de ce qu'il faut et ne faut pas nettoyer

- Ne nettoyer aucun fichier FCOM qui va dans les archives FCOM.
- Ne pas nettoyer SM Plugin Refurbish... sans avoir réellement compris ce guide.
- Ne pas nettoyer les patch non-officiel (ndlt : PNOs ?) (UOP, USIP, UMP), ils le sont déjà.
- Nettoyez WarCry & Bob's Armory.
- Nettoyez les DLC officiels.
- Nettoyez à peu près tout le reste...

Liste de mods qui ont besoin d'être nettoyés

Cette liste est exhaustive. Elle se contente de mentionner les mods les plus populaires ayant besoin d'un nettoyage. Les mods absents de cette liste ou de celle des mods propres peuvent bien entendu avoir également besoin d'un nettoyage.

Avertissement : Mettez à l'abri une copie non modifiée de vos DLCs. En cas de réinstallation, ils sont beaucoup plus difficiles à remplacer depuis une source en ligne !

Note aux contributeurs : Si disponible, mentionnez le numéro de version du mod que vous présentez comme ayant besoin de nettoyage. Et si possible, citez également combien d'entrées "Identical to Master" (ITM) et "Undeleting and Disabling References" (UDR) ont été trouvées. Merci ! Et si vous réalisez des changements, faites-le nous savoir s'il vous plaît, à BGS ou à TES Alliance, que nous puissions mettre à jour les miroirs (ils servent à préserver l'accès public d'un potentiel sabotage).

Les utilisateurs de Better Oblivion Sorting Software utility (BOSS) seront heureux d'apprendre qu'il contient une base de données tenue à jour de tous les mods impropres, et vous informera de vos plugins nécessitant un nettoyage, mais seulement si vous avez le mod impropre original ! La liste de mods impropres que vous voyez ci-dessous est directement issue de BOSS et totalement à jour avec toutes les versions précédentes.

(DC) Sutch Reborn.esp [8 ITM, 0 UDR]

1em_Vilja.esp [11 ITM, 0 UDR, CRC CBB991E4]

24HrArenaAliveV2.esp

300 Feudal Empire.esp

300 Regal Imperial City 2.esp [0 ITM, 130 UDR]

300_Artifacts.esp

300_Lore_Dialogue_Updated.esp

300_White Stallion 4.esp

A Blades House.esp

Addendum - Diabloblivion.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC D6814DD]

Adonnays Elven Weaponry.esp [4 ITM, 2 UDR, CRC 8A72E5F4]

AFK_Weye.esp [35 ITM, 0 UDR, CRC E59E8D6E]

Akaviri Elements Bow v1-2.esp [6 ITM, 0 UDR, CRC 44C40581]

AlchemistsCave-COBL.esp

Ald-Khull.esp

AliveWaters - Koi Addon.esp [1 ITM, 0 UDR]

AliveWaters.esp [299 ITM, 0 UDR]

Aliyah.esp

allinonebasement_COBLnoCM.esp [2 ITM, 0 UDR]

Amajor7 Imperial Furniture.esp

AmbientTownSounds.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 130E1D68]

AnavirsPool.esp [115 ITM, 3 UDR, CRC 3ADED84A]

AnvilBayMisteryHouse.esp [6 ITM, 42 UDR, CRC 7BA6C2D6]

Apachii_Goddess_Store.esp [0 ITM, 3 UDR, CRC 6644E61D]

Apachii_Heroes_Store.esp [2 ITM, 11 UDR, CRC F3976680]

Arcana Restored.esp [0 ITM, 3 UDR]

Arcane Services.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 15FFC768]

ArchersLodge1.1.esp [13 ITM, 12 UDR, CRC 208C0818]

Armor_skirts.esp

Armor_skirts_nonlvl.esp

Artefacts of the Ancestors.esp

Artifacts.esp [0 ITM, 1 UDR, CRC 66B9B580] [0 ITM, 1 UDR, CRC 3D5A25D1]
Atmospheric Oblivion.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC 9A266EC1]
Auriel's Books.esp
AutoEquip.esp
AyleidArrows.esp [32 ITM, 77 UDR, CRC 1B13049A]

Bandit Hideouts.esp [12 ITM, 2 UDR, CRC EB5BF385]
BarbarianShop.esp [3 ITM, 2 UDR, CRC 11B8BA44]
bartholm.esp [211 ITM, 553 UDR, CRC 7DE84455]
BD&R - Deepgrave.esp
Beautiful_Women_NiceOnly.esp
BeldaElysium.esp
Benirus Manor Remade.esp
Better Clocks.esp [25 ITM, 0 UDR, CRC EFEAA850]
Better daedric shrine Azura.esp [6 ITM, 5 UDR, CRC 8EE4EA11]
Better daedric shrine Hircine.esp [0 ITM, 5 UDR, CRC BB04D78A]
Better daedric shrine Pyriate.esp [12 ITM, 31 UDR, CRC 3A4A8659]
Better daedric shrines Clavicus.esp [9 ITM, 31 UDR, CRC 1BE37CEA]
Better daedric shrines malacath.esp [10 ITM, 25 UDR, CRC 3075B59]
better daedric shrines Meridia.esp [0 ITM, 4 UDR, CRC A0C29155]
Better daedric shrines molag bal.esp [15 ITM, 1 UDR, CRC DF0548D3]
Better daedric shrines Namira.esp [0 ITM, 8 UDR, CRC 77CE697E]
better daedric shrines Nocturnal.esp [5 ITM, 9 UDR, CRC D590B3C6]
Better daedric shrines sanguine.esp [0 ITM, 56 UDR, CRC 2AFEA0AD]
Better daedric shrines Sheogorath.esp [3 ITM, 5 UDR, CRC FFB0BBA8]
Better daedric shrines Vaermina.esp [117 ITM, 8 UDR, CRC 61154249]
Better Dark Brotherhood Sanctuary.esp [0 ITM, 3 UDR, CRC C208F695] [0 ITM, 3 UDR, CRC 42C36BF9]
Better Imperial City.esp [0 ITM, 3 UDR, CRC 8687BBCC]
Better Rainbows.esp [ITM 3, UDR 0, CRC 71BDDEC0]
BHC_Expanded.esp [2 ITM, 12 UDR, CRC C73A3567] [2 ITM, 12 UDR, CRC C73A3567]
Blood&Mud.esp [35 ITM, 401 UDR, CRC 23A62955]
Blue Destiny's Paladin Armor.esp
Bob's Armory Oblivion.esp [6 ITM, 0 UDR, CRC DE136AF6]
Book Jackets Oblivion.esp [8 ITM, 234 UDR, CRC 88936850]
BossPhaitCrab.esp [12 ITM, unknown UDR]
BossPhaitDismal.esp [7 ITM, 0 UDR]
BossPhaitStygainHalls.esp
BrumaMGRestored-Frostcrag.esp
BrumaMGRestored.esp [10 ITM, 0 UDR]
BTMoreEnemies.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 3BDE7DD3]
BXX_Mines.esp [40 ITM, 23 UDR]

C&C - The Blackwood Company.esp
Castle_Seaview.esp
Castlevania.esp [CRC 99857fbf]
CDEP-UnderpallCave.esp [3 ITM, 246 UDR]
CDEP_FanaCeya.esp [13 ITM, 122 UDR, CRC 84B74D3F]
cf_Improved_Barter_Gold.esp
Chairs_Stools_Benches.esp [ITM 93, UDR 26, CRC 0628F7F6]
Cheat Bob's Armory Oblivion.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC 9D227096]
Chichester Village.esp [72 ITM, 161 UDR, CRC A5A89A38]
Choices and Consequences - OOO.esp [0 ITM, 10 UDR]
Choices and Consequences.esp
Chorrol Jewelry Company.esp
Cliff's Shacks Basements-Radiant AI.esp [31 ITM, 0 UDR, CRC C076FE76]
Cliff's Shacks Basements.esp [31 ITM, 0 UDR, CRC 680BCBC2]
Cliff_BetterLetters.esp
Cliff_CountyNames.esp
ClocksOfCyrodiil.esp [46 ITM, 20 UDR, CRC 6910C69]
cloudcity mod V1.1.esp [181 ITM, 50 UDR, CRC D89C1AC6]

CM Emilia.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC DEB5D3C7]
CM Partners Eileen.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 1583D677] [3 ITM, 0 UDR, CRC B28EC8A6]
CM Rigel.esp [10 ITM, 0 UDR, CRC DA4A2EB2]
CM_Kailinda.esp [10 ITM, 0 UDR, CRC 41FCE7B5]
Cobl Glue.esp [0 ITM, 14 UDR, CRC EAB6315A]
CompleteMagePack.esp
COR-Episode1 Secret of Enourk.esp [ITM 22, UDR 16, CRC 156247AC]
Creature Diversity.esp [34 ITM, 0 UDR, CRC DBB29BC1]
Creeper.esp [0 ITM, 1 UDR, CRC 8A4423BA]
Crowded Cities 15.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC B9CC7C1A]
Crowded Cities 30.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC 3A67E15D]
Crowded Cities_Open.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC 10A7FBA3]
Crowded Roads Advanced less crowded.esp
Crowded Roads Revisited.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC 239802C4]
Cryptic Festive Ayleid Dining Set.esp
Cryptic White Rose Ayleid Dining Set.esp
CUO_Bravil.esp [42 ITM, 729 UDR, CRC A1A0CAA2]
CUO_Bruma.esp [11 ITM, 5 UDR, CRC 79E62DCD]
CUO_Chorrol.esp [29 ITM, 468 UDR, CRC A7AF03A3]
CUO_Leyawiin.esp [47 ITM, 417 UDR, CRC FF5FEEE3]
CV - Kilij.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC C4E017B]
CV - Templar Fortress.esp [50 ITM, 892 UDR]
Cybiades.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC A8970D81] [ITM 4, UDR 0, CRC B3592B2F]
Cyrodiil Border Regions 1.2.esp
Cyrodiil Rebuild.esp [128 ITM, 257 UDR, CRC A3178EEA]
cyrodiil transportation network 1.3 wz.esp

Daedric Shrine Ruins.esp [0 ITM, 753 UDR, CRC 99BD9CB0]
DaggerfallResources02.esp [16 ITM, 6 UDR, CRC 9FFFAA26]
Dark Illusion Armour (HGEC Version).esp [11 ITM, 1 UDR]
DarkLeatherArmor.esp
DarknessHollows.esp [22 ITM, 0 UDR, CRC A81A605C]
DBSRebuiltComplete.esp
DeadlyReflex 5 - Combat Moves.esp
Deepwood Adventures.esp
DLCBattlehornCastle.esp [13 ITM, 74 UDR, CRC 7048C609]
DLCBattlehornCastle - Unofficial Patch.esp [5 or 1 ITM, 0 UDR, CRC AB4DE79A] [ITM 5, UDR 0, CRC E2C5754C]
DLCFrostcrag.esp [73 ITM, 94 UDR, CRC 2A7665FB] [0 ITM, 131 UDR, CRC E3DACFFD]
DLCHorseArmor.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC BAD48E5D]
DLCMehrunesRazor.esp [21 ITM, 15 UDR, CRC CB413740]
DLCMehrunesRazor - Unofficial Patch.esp [ITM 1, UDR 0, CRC 17517FA6]
DLCOrrery.esp [11 ITM, 2 UDR, CRC 5BC59DB4]
DLCSpellTomes.esp [40 ITM, 0 UDR, CRC 312156F8]
DLCThievesDen.esp [5 ITM, 135 UDR, CRC 5DB8CCC]
DLCVileLair.esp [26 ITM, 1 UDR, CRC 74D2CA6F]
DoTheUnderdark.esp [22 ITM, 1 UDR, CRC 61246D9A]
DremoraCompanion.esp
DruidsTree.esp
Duke Patricks - Fresh Kills Now Alert The NPCs.esp
dungeon.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC 1937E82F]
DWAAnvilTransport.esp [7 ITM, 0 UDR, CRC FEF1B464]
Dwarven Mines.esp

Echo_ChapelChant.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC 1463180E]
Edhildils Underdark.esp [8 ITM, 0 UDR, CRC 1BCA0F29]
EiAmod.esp [0 ITM, 277 UDR, CRC 37ABD205]
ElsweyrAnequina.esp [218 ITM, 1044 UDR, CRC 54674372]
Emarion Equipment.esp
emperiface.esp

Enhanced Daedric Invasion.esp
Enhanced Quest Roleplaying.esp [19 ITM, 0 UDR, CRC 1D1C58B3]
EverHaus3.esp [49 ITM, 22 UDR, CRC 10F16EB7]
ExtendedAleswellEV.esp
ExtendedBlankenmarchEV.esp
ExtendedBleakerswayEV.esp
eyja.esp [ITM 36, UDR 20, CRC 9FBDE389]

Fairies.esp [62 ITM, 0 UDR, CRC CE62618B]
Feudal Empire 300.esp
FightersGuildContracts.esp [28 ITM, 9 UDR, CRC BB0D71D0]
First Person Messages.esp
Fish! - v1.1.esp [ITM 36, UDR 0, CRC 872545DE]
Fishing in Cyrodiil.esp [36 ITM, 0 UDR, CRC A2300D21]
Francesco's Optional Chance of Stronger Enemies.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 4F003DB0]
Francesco's Optional New Items Add-On.esm [ITM 2, UDR 0, CRC DFD4FB97]

GatewayRealm.esp
GatewayRealmUL.esp
Gift of Kynareth.esp [0 ITM, 3 UDR]
Giskards Tales From the Tomb.esp [1 ITM, 24 UDR, CRC 90F0F66]
GlenvarCastle.esp [38 ITM, 712 UDR, CRC 718904AC]
GodStatues KOTN Edition.esp [ITM 35, UDR 30, CRC 78810F96]
Grandmaster of Alchemy.esp
GTAesgaard.esp [107 ITM, 8 UDR, CRC 94A96B7D]
GTAesgaard_2.esp [13 ITM, 12 UDR, CRC AB1F2934]

hackdirtabyss.esp [3 ITM, 8 UDR, CRC E8CA2F00]
Harvest [Flora] - DLCFrostcrag.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC ADFEEDB5]
Harvest [Flora] - Shivering Isles.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC 5003A29]
Haunted_House_v1.5.esp [13 ITM, 5 UDR, CRC C61B8314]
HauntedHouse.esp [38 ITM, 5 UDR, CRC 2F2F9619]
HauntedLairMod.esp
Hemingweys Capes Improved.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC 397CB5DD]
Hentai Mania.esp
HentaiMania2(Hentai).esp
HentaiMania2.esp
Heroes of Cyrodiil.esp
HighrockVillage.esp [0 ITM, 73 UDR, CRC D1E9F459]
Hoarfrost Raid.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC 0B0DD032]
HoarfrostCastle.esp [4 ITM, 730 UDR, CRC A93FE299] [12 ITM, 738 UDR, CRC F0AC781E]
Holy Cathedral.esp [104 ITM, 1 UDR, CRC B294E4F]
HouseMapMarkersOnlyBought.esp

Illusionary Summons.esp
Immersive Prison sewer exit.esp [19 ITM, 0 UDR, CRC D607A66]
Immersive Travelers.esp [8 ITM, 0 UDR, CRC D9D40901]
IOM - Arena.esp
Ivallon.esp [9 ITM, 13 UDR, CRC 645E2C6D]

Jagnot- Imperial City Library V1.3.esp [ITM 41, UDR 171, CRC FC58ACB0]
Jail Break Routes.esp [40 ITM, 4 UDR, CRC A547B997]

KDQ - Rural Line Additions.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC A93FE8B0]
kingdomofAlmar.esp [177 ITM, 31 UDR, CRC 72392FC9]
Knight of Skeleton.esp
KnightlyArmory.esp
Knights.esp [121 ITM, 257 UDR, CRC F1F478FA]
Kvatch Rebuilt.esp [26 ITM, 4 UDR, CRC 34A9FAC9] [32 ITM, 0 UDR, CRC 61F4A8B9] [ITM 32, UDR 2, CRC CC9713B1]

KvatchRebuilt-CheydinhalFalls patch.esp [0 ITM, 1 UDR, CRC DCE9A024]
KvatchAftermath.esp [5240 ITM, 390 UDR, CRC 8997D4F1]
KvatchRising.esp [202 ITM, 3 UDR, CRC 6C91CBEB]

Lady Stone Villa ULCompatible.esp [3 ITM, 1830 UDR, CRC AEF9E69D] [21 ITM, 1830 UDR, CRC 5D2B3929]
LadyLis_dainties.esp [21 ITM, 0 UDR, CRC B3EC8302]
Lady Stone Villa.esp [6 ITM, 1830 UDR, CRC 3F125733] [22 ITM, 1830 UDR, CRC C5B26ABE]
Legendary Abilities-Reflect MOJ.esp [5 ITM, 0 UDR]
Legendary Abilities-Shield MOJ.esp
Legends - Baleful Eye.esp
LetThePeopleDrink-Cobl.esp [ITM 1, UDR 0, CRC 0DA32EAD] [9 ITM, 152 UDR]
LetThePeopleDrink-fountainonly-Cobl.esp [6 ITM, 93 UDR]
LetThePeopleDrink-fountainonly.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC FC8A8B5F] [6 ITM, 93 UDR]
LetThePeopleDrink.esp [9 ITM, 152 UDR]
Living Economy - Items.esp
lorecreatures.esp [36 ITM, 1 UDR]
Lost Paladins of the Divines.esp [6 ITM, 3 UDR, CRC E3BD8E62]
LostSpires_TheOrderofNibenay_patch.esp
LostSwordOfTheAylid.esp [29 ITM, 1 UDR, CRC 775DF108]
LSB Skull Weapons.esp [0 ITM, 2 UDR]
Lyn-StoriesFromTheSeaMod.esp
Lynges_Dark_Brotherhood_Assassins-8654.esp [56 ITM, 0 UDR, CRC B5CD930F]
Lynges_Thieves_Highway-10256.esp

M.O.E. - Lycanthropy and Lichcraft.esp [61 ITM, 0 UDR, CRC 412CBB2C]
M.O.E. - Tools of Kagrenac - The Secret of White Gold Tower.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 2AA7F42A]
Mad Mike's Crypts of Cyrodiil.esp [16 ITM, 0 UDR, CRC 560DE988]
Mafreseli.esp [ITM 12 UDR 172, CRC D235E598]
Mage'sSkyHouse.esp [79 ITM, 3 UDR, CRC CEC8800F]
Mage_Guild_Teleport.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC E5DFD452]
Malevolent.esp [ITM 88, UDR 65, CRC 969EEDB3]
MannimarcoComplete.esp [ITM 15, UDR 0, CRC E174D1FE]
MannimarcoRevisited.esp [ITM 0, UDR 261, CRC E2BE41DA]
MidasSpells.esp [49 ITM, 11 UDR, CRC E39AF0AC]
Mighty Umbra.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC 5EDC8746] [1 ITM, 0 UDR, CRC 6D7692CD]
Mimics!.esp [0 ITM, 8 UDR, CRC 7F582015]
MIS Low Wind.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC F343D8EA]
MIS.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC BCA36827]
MODArnTemplar.esp [5 ITM, 0 UDR, CRC 958A7C]
MODAssassinsCreed2_Revisited.esp
moDem's City Life.esp
Moriarcis.esp
Morrigan Swords Axes and Shield by Jojjo v1_1.esp
Morroblivion item rebalance.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC E0060F76]
Mounted_Spellcasting.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC D60BCB81]
mrSiikasBetterPorts_CorvetteExpansion.esp
MTCRiverShackv1.2.esp [94 ITM, 5 UDR, CRC 47777B7D]
Museum.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC E3CC13A8]
MvCQuellArkadiensEV.esp [0 ITM, 8 UDR, CRC B9CE0619]
Mysterious Bear's Ramshackle Armory.esp
mz_Shields_SI.esp [ITM 3, UDR 0, CRC 050C5ECE]

Nagrns Berg-Pagode.esp [5 ITM, 17 UDR, CRC B0C916AC]
NakedNord.esp [18 ITM, 0 UDR]
Nanaelas Heartbreak.esp
Nascosto Isles 3.esp
Nature's_bounty.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC 97D180F0]
New Frostmourne Sword by Jojjo v1_0.esp
New Potions by Tealpanda.esp

NEW SHEOTH PALACE LOD FIX-TESSource.esp
New_Sheoth_Palace_LOD_fix-10076.esp
Nicososhi Creations DW heavy.esp [1 ITM, 20 UDR, CRC 99B70AED]
Nicososhi Creations DW Light.esp [5 ITM, 135 UDR, CRC 3F5B9AB5]
NNWARE Series 1.esp [20 ITM, 11 UDR]
NNWARE2.esp [11 ITM, 0 UDR]
No psychic guards v1.2.esp
Northern Front.esp [98 ITM, 27 UDR, CRC 87B8FF17] [116 ITM, 27 UDR, CRC 58BDBD48] [116 ITM, 27 UDR, CRC E1E5FD88]

Oblivifall - Ambient Dungeon SFX.esp [1 ITM, 0 UDR, CRC CBB991E4]
OBSE-Storms & Sound SI.esp [45 ITM, 0 UDR, CRC AB61AA5A]
OgramiradsUnmarkedPlaces.esp [16 ITM, 3 UDR, CRC A738D15F]
Origin of the Mages Guild.esp [173 ITM, 383 UDR, CRC 440FF00] [ITM 153, UDR 119, CRC D4A96591]
OWC - New Dimension.esp

P1DseeYouSleep.esp [7 ITM, 0 UDR, CRC A72D68F1] [7 ITM, 0 UDR, CRC 41C990C4]
pale_rider's Paladin Equipment_unenchanted_eng.esp
Passwall Adventurers Club.esp [13 ITM, 4 UDR, CRC 11E6D7FE]
PearlFarm.esp [12 ITM, 0 UDR, CRC 590DE30D]
PersonalPackGuars.esp
PhoenixEquipment.esp
PJs Spell Compendium - Spell Requirements.esp
Portable Campsite.esp
Punk Stevo - Brutal Underground.esp [ITM 9, UDR 1, CRC DFB2260B]

Qarl's Harvest 1.1.esp [8 ITM and 105 UDR]
qNS3-inventrix.esp [13 ITM, 0 UDR]
QQuix - Rock, rock, rock your ship - V3.esp [12 ITM, 0 UDR]

Rainbows.esp [CRC 71BDDEC0]
Realistic Water.esp [3 ITM, 0 UDR]
Reaper's Esmeralda's Desert Manor.esp [48 ITM, 32 UDR, CRC DB57B73]
Reaper's Waterfront.esp [14 ITM, 60 UDR]
rebornaylieds.esp
Region Revive - Lake Rumare.esp [0 ITM, 45 UDR, CRC 4D8FA617]
Respawning Varla & Welkynd Stones.esp [0 ITM, 727 UDR, CRC 49328AE8]
Retma Dresses.esp [2 ITM, 0 UDR, CRC 2DF18C43]
Return Of Shadows.esp [0 ITM, 2 UDR, CRC 6D97B636]
Reznod_Mannequin.esp
ROHJ2.esp
Roleplaying Dialogues.esp
RomancingAhnassi.esp
Rowboats.esp [3 ITM, 11 UDR, CRC 4CFABD99]
RTT.esp [32 ITM, 3 UDR, CRC 65F14171]
Ruin.esp
Ruins of Tarnesia.esp [4440 ITM, 1 UDR]

Sacred Duty.esp
Salmo the Baker, Cobl.esp [34 ITM, 0 UDR, CRC E02E250D]
Sauron_Armor_Chest.esp
SB IC Palace Tower Light Mod v1.1 - Constant Yellow Light.esp [2 ITM, 0 UDR]
ScarletMonastery.esp [28 ITM, 255 UDR, CRC B4B5DA1E]
SecretsoftheAyleidsClosure.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC E9500749]
Secure Guild Chest.esp
SeductiveIdles.esp [3 ITM, 0 UDR]
SentientWeapon.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC A4E3D11B] [4 ITM, 0 UDR, CRC C078A0F2]
SetsunaDummyTraining.esp [4 ITM, 0 UDR, CRC 7718C0CE]
Shadow Ranger.esp [19 ITM, 2 UDR]
Shadowcrest_Vineyard_COBL.esp [34 ITM, 57 UDR, CRC 9FD89158]

ShadowfangKeep.esp [313 ITM, 2 UDR, CRC A970802F]
Shdw_Armor Set_Sotonhorian.esp
Shegoraths_Accords_of_Madness.esp [98 ITM, 71 UDR, CRC C7AFC21D]
ShezriesTownsMaster.esp [45 ITM, 87 UDR, CRC 67594659] [24 ITM, 0 UDR, CRC 1A77795D]
ShiveringIsleTravellers.esp [7 ITM, 0 UDR, CRC 36DD18E]
Siliane.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 436F457D]
sir_balin_mod.esp
SK_Berserk_v0.6.esp
SkinMannequinVan-nosleep.esp [10 ITM, 0 UDR, CRC 65249775]
SkinMannequinVan.esp [10 ITM, 0 UDR, CRC B3148F27]
SkyrimObservatory.esp [14 ITM, 7 UDR, CRC 5ADC0013]
Slappy's Wigs v1.0.esp [12 ITM, 2 UDR, CRC 71A3DAD3]
Slof's Giger Armour.esp [3 ITM, 0 UDR, CRC 8B6D4ABC]
Slof's Horses Base.esp [18 ITM, 0 UDR, CRC 66C78539]
SM Plugin Refurbish - Battlehorn.esp
Solace.esp
Sonia.esp
SoT_TheOrderofNibenay.esp
Spells and Enchanting at guilds.esp
Spirit's Edge.esp [97 ITM, 4 UDR, CRC 3987C0D6]
Star's Fury.esp
StokerWolff.esp
Storms & Sound.esp
Suliin V1.2.esp
SunderedKeep.esp [50 ITM, 3 UDR, CRC 70719F5B]
sunk ships.esp [135 ITM, 34 UDR]
Sutch Reborn.esp [ITM: 8, UDR: 0, CRC E88717D7]

T-HMO.esp
T.I.E4MODS.esp [6 ITM, 392 UDR, CRC 2FD81EB9]
T.I.E4MODS000+FCOM.esp [8 ITM, 0 UDR, CRC A7E5FB03]
Tales from Elsweyr Anequina.esp [0 ITM, 224 UDR]
TalosBridgeGateHouse.esp [15 ITM, 31 UDR]
TamrielSnacks11-EV.esp [20 ITM, 19 UDR, CRC 36E6CBAA]
TamrielTravellers4000.esp [78 ITM, 0 UDR, CRC 2CB068DB]
tda_Armoury.esp
tda_WitchKingHelm.esp
The Arsenal.esp [ITM 15, UDR 20, CRC 4D20F120]
The Ayleid Steps.esp [0 ITM, 1 UDR, CRC B0311481] [0 ITM, 1 UDR, CRC 6669B5B6]
The Imperial Water - BETTER CITIES.esp [ITM 21, UDR 0, CRC 73F25199]
The Kingdom of Shadow test1.esp [ITM 1360, UDR 62, CRC 94C3C6B]
The Lost Spires.esp [165 ITM, 433 UDR, CRC 5B6ADFB3]
The Mystery of the Dulan cult.esp [4569 ITM, 16 UDR, CRC 06845A1E]
The Temple of Medusa.esp [37 ITM, 0 UDR, CRC CC093DE]
The Temple of The Sleeper.esp
TheElderCouncil.esp [274 ITM, 192 UDR, CRC 763FC748]
TheElderCouncil_TempleOfTheOne.esp [15 ITM, 0 UDR, CRC 5BEE0900]
TheForgottenShields.esp
TheNecromancer.esp [108 ITM, 178 UDR, CRC 6798B41]
TheOubliette.esp [32 ITM, 0 UDR, CRC 2F16C1C5]
Thermae.esp [21 ITM, 39 UDR, CRC AAD7EC09]
TheStorytellersBrotherQuest.esp
thievery.esp
Thieves Arsenal.esp [368 ITM, 1216 UDR, CRC 2DE5B6D1]
Tombstone Epitaphs.esp [3 ITM, 587 UDR, CRC 888FB064]
TOTF.esp [ITM 76, UDR 2, CRC 14BBA6EE]
tq3-Blood-and-Gold.esp [2 ITM, 0 UDR]
TR_Stirk.esp [7 ITM, 1 UDR, CRC BAEEF8CF]
Trail Central.esp [112 ITM, 16 UDR, CRC 25B95DA0]
Trail EAST.esp [85 ITM, 37 UDR, CRC 9682CAFF]

Trail South East.esp [109 ITM, 31 UDR, CRC 4069ED03]
Trail WEST.esp [160 ITM, 22 UDR, CRC 4AC3EAB9]
Trails of Cyrodiil - Colovian Highlands UL.esp [109 ITM, 64 UDR, CRC C5EBDE40]
Trails of Cyrodiil North Short Cut.esp [9 ITM, 36 UDR, CRC B1DA95E5]
treasure maps captus demus.esp [ITM 3, UDR 0, CRC D0D3DA5C]
TRoN.esp [9 ITM, 3 UDR, CRC 8A09B1F1]
TWMP_ProvinceHighRock.esp [98 ITM, 130 UDR, CRC C429C648]
TWMP_Thir River.esp [32 ITM, 0 UDR, CRC 52ECF190]
Tyrael Companion.esp

UFF & RM Gold and Silver Daedric Armor.esp
UL II Immersive Prison Sewer exit.esp [11 ITM, 0 UDR, CRC 26B755F4]
undercover.esp [19 ITM, 0 UDR, CRC 757F1F42]
UnderdarkSaga.esp [6 ITM, 0 UDR, CRC 453742B9]
Ungarion1TheWelkyndSword.esp
Unholy Cathedral.esp [431 ITM, 149 UDR, CRC 840C67F8]

Valley_View_Estate.esp
VAs Better Gold with no Menu Icon.esp [0 ITM, 1 UDR, CRC C0A002B4]
VaultsofCyrodiil.esp [15 ITM, 58 UDR]
Verwen Brewery UL_AY_AC Compatable.esp [0 ITM, 1 UDR]
VHBloodlines 1.2.esp [45 ITM, 756 UDR, CRC 4FBE3DC0] [45 ITM, 756 UDR, CRC 8187F096] [1 ITM, 0 UDR, CRC CE62618B]
Villages1.1.esp [24 ITM, 19 UDR, CRC 71F17D9E]
Vin Swords.esp
Visually Enhanced Arena.esp

WAC - Birds&Insects.esp [11 ITM, 0 UDR]
WAC - Player Summons.esp [21 ITM, 0 UDR, CRC 77FF1D67]
Watchtower.esp [8 ITM, 16 UDR, CRC 11D3867A]
Waterfront Shack.esp [1 ITM, 8 UDR]
WatersEdgeImproved.esp [30 ITM, 14 UDR, CRC 53A73FA1]
Wayshrines Improved.esp [13 ITM, 0 UDR, CRC A200A48]
Weapon Expansion Pack for Oblivion Nthusiasts.esp [ITM 1, UDR 0, CRC 13F4CF76]
WeaponsOfTheNine.esp
Wellspring Vale COBL.esp [2 ITM, 134 UDR]
West Roads.esp [5 ITM, 10 UDR, CRC EDE05E56]
Weye.esp
Windfall.esp [9 ITM, 0 UDR, CRC 5C811264]
Witch's Throne.esp [12 ITM, 14 UDR, CRC 6F1BEFB0]
witchkingsword.esp
WOTFH_1.3.esp [ITM 0, UDR 15, CRC 76708A3D]

Your_Personal_Museum_Updated-9300.esp

za_bankmod.esp [5 ITM, 0 UDR, CRC 831EB9FA]
ZUSIO-Map MarkerOverhaul SI-patch.esp [ITM 1, UDR 0, CRC B66FCFAE]

300_White Stallion 4.esp, instructions spéciales de nettoyage

Nécessite un travail personnalisé avec TES4Edit pour corriger les erreurs sans quoi la sauvegarde ne fonctionne pas. C'est trop compliqué pour être détaillé ici, mais cela à voir avec la modification de la REFR:00092EC9 qui permet d'utiliser une version améliorée de la porte qui bouge correctement. Copiez-y les coordonnées de REFR:020014BE et effacez ensuite REFR:020014BE. Cela s'applique également à la version renommée Feudal Empire.

Puisque nous parlons de White Stallion/Feudal Empire, ce mod comporte également beaucoup d'erreurs dans les AI Packages. Elles ne sont pas assignées à une faction et ont besoin d'être mises à jour. Vous pouvez ouvrir le mod dans le TESCS, allez à AI Packages et trouvez toutes celles qui ont des paramètres nuls. Changez-les pour obtenir les deux conditions suivantes :

Target no, GetFactionRank, LeyawiinFaction, >=, 0.00 ET *Target no, GetFactionRank, KnightsWhiteStallion, >=, 0.00*

Artefacts of the Ancestors.esp, instructions spéciales de nettoyage

Ce mod contient deux cellules qui partagent la même FormID (*DELETEDHdADungeon* et *DELETEDHdAHaus*, avec la FormID XX000CE8). Cela provoquera une erreur de TES4Edit quand vous tenterez d'ouvrir le mod pour le nettoyer. Il y a deux façons de corriger ça :

1. Ouvrir le mod dans TESCS avec le [Construction Set Extender](#) installé et donnez une nouvelle FormID à une des cellules. Ceci n'est pas recommandé, à moins que vous ne soyez un modeur très expérimenté.

2. Utilisez [TESSnip](#) pour enlever une des cellules dupliquée selon les instructions suivantes :

Après avoir ouvert le mod dans TESSnip, trouvez la cellule contenant *DELETEDHdADungeon* et *DELETEDHdAHaus* (cinquième bouquet *GRUP* au bas de la *CELL GRUP*, premier sous-groupe). Comme vous l'avez compris, ces cellules ont des FormIDs identiques, et l'une d'elles doit dégager. Etant donné le préfixe des Forms, il est probable qu'elles n'étaient pas destinées à être vues dans le jeu, mais c'est quelque chose qui peut difficilement se voir au premier coup d'oeil. Peu importe, effacer au moins une de ces cellules corrigera le problème.

Cela vous permettra ensuite d'ouvrir le mod dans TES4Edit et de le nettoyer.

BattlehornCastleEnhanced.esp, instructions spéciales de nettoyage

Avant de pouvoir nettoyer automatiquement ce mod, un objet incorrectement placé qui provoque des erreurs doit être supprimé dans TES4Edit selon les instructions suivantes :

Chargez le mod dans TES4Edit. Lorsqu'il est prêt, cherchez la FormID 01012EC4 en utilisant la boîte dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Une fois trouvée, sélectionnez-la, faites un clic-droit et choisissez "Remove". Cliquez sur OK dans le message suivant et quittez TES4Edit en sauvegardant le changement. Vous pouvez maintenant recharger le mod dans TES4Edit pour un nettoyage automatique.

Book Jackets Oblivion.esp, instructions spéciales de nettoyage

Book Jackets Oblivion ajoute trois lumières à la cellule BookWarehouse. Vous pouvez les effacer sans risque.

GlenvarCastle.esp, instructions spéciales de nettoyage

Il y a une modification hasardeuse de la hauteur de l'eau dans une cellule (26, -42) du Worldspace. Pour y remédier, ouvrez le mod dans TES4Edit, développez "Worldspace" puis "0000003C - Tamriel", le deuxième rang du bas nommé "Block 0, -2" doit être supprimé. Faites un

clic-droit sur "Block 0, -2" et sélectionnez "Remove". Cliquez sur OK dans le message suivant et fermez TES4Edit en sauvegardant le changement.

KvatchRising.esp, instructions spéciales de nettoyage

Kvatch Rising modifie incorrectement le script pour Alawen, l'entraîneur maître de la précision. Pour corriger cela, les instructions suivantes doivent être exécutées dans TES4Edit :

Développez la branche de KvatchRising.esp puis celle de "Script". La première FormID de la liste sera 000A79EC. Faites un clic-droit sur ce script, sélectionnez "change form ID" et changez-la en : 030A79EC.

Un autre menu s'affiche avec une liste de certains NPCs. Faites un clic-droit n'importe où dans ce groupe de NPCs, sélectionnez "select all" puis deux fois OK. Si cela a fonctionné correctement, vous verrez un message au bas du panneau droit de l'application qui dit :

10 records out of 10 total records which reference FormID [000A79EC] have been updated to [030A79EC]

Fermez TES4Edit en sauvegardant le changement.

Shadow Ranger.esp, instructions spéciales de nettoyage

Ces modifications empêchent l'accès à certains coffres de La mine abandonnée. Utilisez TES4Edit pour les supprimer manuellement :

NAZStaticRef NAZBearRef NAZLionRef NAZLion1Ref NAZLion2Ref NAZLion3Ref NAZLion4Ref
NAZMarkerRef NAZMarker2Ref NAZMarker3Ref NAZMenuRef NAZPantherRef NAZWolfRef
NAZWolf1Ref NAZWolf2Ref NAZWolf3Ref NAZWolf4Ref

Waterfront Shack.esp, instructions spéciales de nettoyage

Contient les NULL Refs (références nulles) suivantes devant être effacées manuellement :

XX000EF9 XX000EF8 XX000EF7 XX000EFE XX000EFB XX000EFA XX000EF6 XX000EF5 XX000EF3
XX000EF2 XX000EEF XX000EEE XX000EE9 XX000EE8 XX000EE7

AuriCloudRulerAddons.esp, instructions spéciales de nettoyage

Contient une modification hasardeuse de la race Rougegarde. Effacez l'entrée 00000D43 manuellement.

La cellule 00000ADC contient un grand nombre d'objets qui ont légèrement été déplacés, possible conséquence du lancement d'une simulation Havok. Ces modifications ne portent toutefois pas à conséquences et n'ont donc pas besoin d'être supprimées.

Liste des mods déjà nettoyés

1AzuSeraphimSet.esp

A Family Problem.esp
Ak- Morroblivion Maps HD.esp
Alchemy Book.esp
Alir'sArmor.esp
All Natural.esp
All Natural SI.esp
All Natural - Real Lights.esp
Alluring Potion Bottles v3.esp
Alyeid Loot Extension.esp
An Old School Dungeon.esp
Andragorn_Weapons_Armors.esp
Anduril Reforged.esp [Version 1.31]
ArmamentariumArtifacts.esp
Armamentium female.esp
Armory of the Silver Dragon.esp
Arren.esp
Artifacts - ArmaCompleteAddon.esp
ArtifactsFemaleArmor.esp
AsharasCMPartners.esp
AT2 01-Shiki Armor Set.esp
AT2 02-Shiki Armor Set.esp
Atmospheric Oblivion.esp
attack and hide xxx v2.1.esp
AudaciousMagery.esp

Bedrolls-OBSE.esp
Better Cities (all files)
BetterCoins.esp
BlackLuster.esp
BookCollisionTest.esp
Breathing Idle Animations.esp
BrinaCrossVillage.esp
BrinaCrossVillage - COBL.esp
Brina Cross - Unique Forts Patch.esp

C&C - The Blackwood Company - OOO.esp
CalyndStone.esp
Camping.esp
CapesandCloaks.esp
Castle Redwort.esp
Chapel Shop.esp
ChaseCameraMod.esp
Cobl Races TNR.esp [Version 1.53]
Cobl Races TNR SI.esp [Version 1.53]
Cobl Si.esp [Version 1.63]
Council of Mages Reconvened.esp
CM Partners.esp
Crystal Cave Dungeon.esp
Crystal Cave Tileset.esm
CybiadesDungeon.esp

DACompilation_GO_SI_APN.esp
DA Sprint.esp
DAValeriaCuteElf.esp
Deadly Reflex Bow Sway.esp
Detect Life Shader [New].esp
DibellasWatch.esm
DragonKnightArmor0.9.esp
Dread Knight Armor.esp

DropLitTorchOBSE.esp
DS Flaming Arrows.esp
Dungeon Actors Have Torches 1.6 CT.esp
DWIngameMap.esp
DZ_Hide_Grass.esp

Egress.esp
Enhanced Economy.esp [Version 5.1] Author: TheNiceOne
Enhanced Grabbing.esp
Enhanced Hotkeys.esp [Version 2.1.1] Author: TheNiceOne
Enhanced Seasons.esp
Enhanced Vegetation xxx.esp
Enhanced Water v2.0 HD.esp
Enhanced Water v2.0 HD - SI Addon.esp
Enhanced Water v2.0 HDMI.esp
ES4_Alchemists Reference.esp
Ethereal - Eyes.esp
EVE_KhajiitFix.esp
EVE_KnightsoftheNine.esp
EVE_ShiveringIslesEasterEggs.esp
EY_BM_Armory.esp
Exterior Actors Have Torches 1.3 CT.esp

FastEquipping.esp [Version 1.01]
FineWeapons for OOO.esp
Firefly101 Daedra Attacks.esp
FormID Finder4.esp
Fort Akatosh Redux.esp
Francesco's Optional Chance of More Enemies.esp [SI version]
Francesco's Optional Chance of Stronger Bosses.esp [SI version]
Francesco's Optional Levelled Guards.esp [SI version]

Get Wet.esp
Get Wet - just droplets.esp
GGValeria2_0.esp
Ghost Rider Helmet.esp
gq Chapel Altars become Wayshrines.esp
GrimbotsSpellTomes.esp
Guards of Cyrodiil Redux.esp

Harvest [Flora] - DLCVileLair.esp
HeartOftheDead.esp [Version 6.5]
Hemingweys Capes.esp
Heretic Robe Replacer.esp
Higher Thieves' Guild Fence Amounts.esp
HUD Status Bars.esp Author: TheNiceOne

icPlayerHome.esp [no version number] Author: Stroti
Idle Dialogue.esp [Version 1.3]
Immersive Interiors.esp
Immersive Interiors - Lights.esp
ImmersiveWait.esp
ImpeREAL City Unique Districts – xxx [Version 2.8.0]
ImpeREAL Empire - Unique Castles (all plugins)
ImpeREAL Empire - Unique Castles - All the Castles -OCC.esp
ImpeREAL Empire - Unique Castles - All the Castles -OCR.esp
ImpeREAL Empire Unique Cities - Sutch.esp
ImpeREAL Empire - Unique Forts.esp
Imperial Furniture Renovated.esp

Kragenir's Death Quest.esp
KDCircletsOOOOptimized - Loot Only.esp
kuerteeCleanUp.esp
KvatchRankFix.esp
Kyoma's Journal Mod.esp

Lich King's Helm v1_0.esp
LoadingScreens.esp
LoadingScreensAddOn.esp
LoadingScreensSI.esp
Loths Blunt.esp [Version 3.0.1]
Loth's Blunt Weapons for Npcs.esp [Version 3.0.1]

Mage Equipment.esp
Mages Guild Quests.esp
MaleBodyReplacerV4.esp
Map Marker Overhaul.esp Author: TheNiceOne
Map Marker Overhaul - SI additions.esp Author: TheNiceOne
MergedMaps.esp
MiniMap.esp
MIS New Sounds Optional Part.esp
MMM-Cobl.esp [Version 1.73]
Moonshadow Elves - Sc.esp
Morrigan Armor Set v1_0.esp
Morroblivion Dungeon Interior Music.esp
Morrowind Robes and Dresses for HGEC.esp
Mystery of the Dulan Cult.esp (Better Cities replacer plugin)

Natural_Habitat_by_Max_Tael.esp
Nicos Scimitars Back.esp
Night Knight Armor.esp
Nightshade_Armor.esp
NNWARE Rhyelia Emero.esp
NNWAREAyleidDungeons_Series1EV.esp
No More Annoying Messages.esp

Oblivifall - Ambient Dungeon SFX.esp
Oblivifall - Losing My Religion.esp [Version 1.4]
Oblivionized Enchants.esp
Oblivion XP.esp
OL_MyBrumaFireplace.esp
Old Crow Inn [Version 1.5]
OOO 1.32-Cobl.esp [Version 1.32]
Open Better Cities
OTEP - Aleswell.esp
OWC - Players Home.esp

P1DkeyChain.esp
Permanent Effects from Quest Items fix.esp
Permanent Effects from Quest Items fix - SI.esp
PickUpChicksInOblivion.esp [Version 1.0]
Plate of the Shadow.esp
Plugin Resources.esm
PowerAttack Voicemod.esp
PowerAttack Voicemod - The Shivering Isles.esp
ProgressMBSP.esp [v2.00]
ProgressSBSP.esp [v1.00]
ProgressRBSP.esp [v1.00]
ProgressRacial.esp [v1.00]
PTRoamingNPCs.esp

Qaja'kar Essential Bartenders.esp
Quest Award Leveller and DLC patches
Quest Log Manager.esp

RealisticForcexxx.esp
RealisticMagicxxx.esp
Real Lava 1.3.esp
RealSleep.esp
ReclaimSancreTor.esp
ReneersNotesMod.esp
Reznod Mannequin.esp
RingwraithArmorSteel.esp
RustyItems for OOO.esp

Saerileth.esp
Script Effect Silencer.esp
Side's Sailing Ships.esp
Slof's Oblivion Robe Trader.esp
ShadowWatcher_HGEC_v2.esp
Shivering OOO.esp
SM_COBL.esp [Version from Supreme Magicka 0.90b6 download]
SM_DeadlyReflex.esp [Version from Supreme Magicka 0.90b6 download]
SM_DLCSpellTome.esp
SM_EnchantStaff.esp
SM_MMM.esp
SM_OOO.esp
SM_Scrolls.esp
SM_SigilStone.esp
SM_ShiveringIsles.esp [Version from Supreme Magicka 0.90b6 download]
Smite of Order.esp
SPB Mercenary Armors.esp
Spell Delete.esp
StarX Vampire Deaths.esp
StarX Vanilla Vampires Revised.esp [Les dernières versions suppriment les références NULL]
StealthOverhaul.esp
StopDarkBrotherhood.esp
Sundered Keep.esp [Version 1.16]
SupremeMagicka.esp [Version 0.90b6]
Syc_AtHomeAlchemy.esp
sycNiceToMeetYou.esp
Symphony of Violence.esp
Synchronized Date and Time.esp

talkwithyourhands2.esp
Tamriel Resource Pack.esp
TamrielTravellerAdvscript.esp
TamrielTravellers Cosmetics Cobl or RBP.esp
TamrielTravellersItemsCobl.esp
TamrielTravellersItemsnpc.esp
The Blade of the Haunted
The Power Attack Voice Mod
Toaster Says Share Faction Recruitment.esp
Toggleable Quantity Prompt.esp
trfjBladeMasterSword.esp
trfjSolarisStaff.esp
trfjSpiderGreatsword.esp
TRN One of the Gang
TWMP_Azure_Palace.esp
Tyrael Armor.esp

UFF & RM Black Plate Armor.esp
Underworld Armor.esp
Unique Landscapes mods (all of them)
Unofficial Oblivion Patch.esp [Version 3.3.3]
Unofficial Official Mods Patch (all plugins)
Unofficial Shivering Isles Patch.esp [Version 1.4.0]
Update My Statue.esp

Vampire Hunting - Order Of The Virtuous Blood.esp [Version 2.6]
VanityCameraSmoother.esp
VASE - Cyrodiil for MMM.esp
VASE - Vanilla SI.esp
Viconia.esp
Villages1.1.esp [La version 1.1b est propre. Il n'est pas recommandé d'utiliser de précédentes versions car elles sont toujours impropres.]
Visual Health Indication, Cobl.esp
Voice Overs V002.esp
VOILA.esp

Warglaives by Jojjo v1.0.esp
Weapon Expansion Pack for Oblivion Enthusiasts.esp
Willful Resistance.esp
WindowLightingSystem.esp [Version 5.3.5]

XiaNewAmuletsV1.esp
X.Races.Comp.esp

za_less_NPC_conversations.esp

Les mods d'Arthmoor... tels que...

Cyrodiil Travel Services
Faregyl Village
New Roads and Bridges Revised
Open Cities
Open Cities New Sheoth
RAEVWD Cities.esp
RAEVWD Imperial City.esp
RAEVWD New Sheoth.esp

Remarque : comme ceci est un wiki, tout le monde peut le modifier. L'auteur original de cet article ne peut donc pas vérifier que tous les mods de cette liste soient réellement propres. Mais la plupart le sont, probablement, peut-être...

Liste des mods que vous ne devriez pas nettoyer

Il y a un très petit nombre de mods qui contient des "modifications impropres" intentionnelles. Une raison à cela est en quelque sorte d'effectuer une frappe préventive contre les véritables "modifications impropres" qui pourraient provoquer des problèmes, mais il y a d'autres raisons qui peuvent expliquer pourquoi les mods ci-dessous ne doivent pas être nettoyés.

ArmamentariumArtifacts.esp
Bashed Patch.esp

(Remarque : Vous pouvez lancer "undeletes" sans risque sur ce mod, mais ne supprimez pas les entrées ITM)

BG2408's mods (LAME, RBP, Integration)

EXCEPTION: bgIntegration.esp ne contient qu'une référence "deleted", mais ne fait rien de plus que de l'adresser.

FCOM (Aucun des fichiers .esp/.esm files ne doit être nettoyé)

Mart's Monster Mod - City Defences.esp (l'auteur dit de ne pas nettoyer)

Mart's Monster Mod - Gems & Gem Dust.esp (l'auteur dit de ne pas nettoyer)

Mart's Monster Mod - Hunting & Crafting.esp (l'auteur dit de ne pas nettoyer)

Oblivion WarCry EV.esp [Version 1.09] (ne nettoyez pas de mods à noyau FCOM)

Oscuro's_Oblivion_Overhaul.esm (ne nettoyez pas de mods à noyau FCOM)

Oscuro's_Oblivion_Overhaul.esp (ne nettoyez pas de mods à noyau FCOM)

Personality Idles - Modified version.esp (l'auteur a confirmé avoir nettoyé les fonctionnalités rompues)

personality_idles4.esp (nettoyage des fonctionnalités rompues confirmé)

SM Plugin Refurbish (Battlehorn et ThievesDen en particulier, mais c'est valable pour tous les plugins)

[contient des modifications impropres de dialogue qui sont intentionnelles et nécessaires au fonctionnement du mod, ne pas nettoyer]

SupremeMagicka.esp [Version 0.90b6] (Ne pas nettoyer au-delà de ce que l'auteur a déjà nettoyé)

Vanilla Weapon Stat Override.esp et Vanilla Weapon Stat Override - SI.esp. Contiennent des modifications impropres intentionnelles et ne doivent pas être nettoyés.

Glossaire

Oblivion Vanilla : Se réfère à la version par défaut d'Oblivion (paramètres, lieux/habitations, objets, etc) fonctionnant sans aucun mod.

Modification impropre/Inutile :

- Modification qui peut être provoquée par une édition accidentelle ou par un bug du TESCS (modification fantôme inconnue).
- Modification qui contient des éléments identiques à la version Vanilla d'Oblivion mais qui ne fait pas partie d'un patch et est donc totalement inutile.
- Modification qui peut être empiriquement considérée comme sans valeur. Un nettoyage automatique supprimera toute modification impropre/inutile.

Modification hasardeuse/indésirable :

- Modification qui altère l'environnement d'origine d'Oblivion, mais dont le changement ne correspond pas aux objectifs du mod.
- Modification qui provoque des problèmes et est reconnue comme indésirable après comparaison entre l'objectif du créateur du mod et les changements effectifs qu'elle apporte.
- Un nettoyage automatique ne supprimera pas ce genre de modification, un nettoyage manuel est nécessaire.

Dépendance explicite : Fichiers .esm ou .esp que le mod liste comme fichier maître dans son en-tête. Tout ce que vous avez besoin de savoir pour votre nettoyage est que TES4Edit chargera toujours les dépendances explicites pour vous.

Dépendance implicite : Fichier .esm ou .esp que le mod ne liste pas comme fichier maître dans son en-tête mais qui est pourtant indispensable à son bon fonctionnement. Vous devez vous

renseigner sur le mod pour savoir quels sont les autres mods dont il dépend.

Fichier .esp simple : Fichier .esp qui dépend uniquement d'Oblivion.esm et éventuellement d'un fichiers maître provenant du mod lui-même, ce qui ne devrait pas rendre difficile son identification. Un mod simple a uniquement des dépendances explicites, TES4Edit va donc toujours charger le/s fichier/s maître/s nécessaire/s lorsqu'un mod est chargé.

Fichier .esp complexe : Fichier .esp qui modifie un autre mod, ce qui veut dire qu'il est utilisé avec un ou plusieurs autres mods. Les patch en font partie. Un .esp complexe a à la fois des dépendances explicites et implicites, vous devez donc déterminer et charger les dépendances implicites vous-même dans le TES4Edit.

Fichier .esp complexe de base : Fichier .esp qui modifie habituellement deux autres mods de façon légère. Les patch de paysage en sont les exemples les plus répandus.

Fichier .esp complexe avancé : Fichier .esp qui tente de corriger beaucoup de mods à la fois et de façon très détaillée, tel que FCOM. Il n'est pas recommandé de nettoyer FCOM, pas parce qu'il *ne peut pas* être nettoyé sans risque mais parce que pour le nettoyer sans risque, vous auriez besoin d'un paquet de connaissances sur son fonctionnement interne, et que peu de personnes à part dev_akm sont qualifiées pour ça. De plus dev_akm nettoie déjà son travail suffisamment bien comme ça.

Le faire correctement : Assurez-vous de charger tous les fichiers concernés par le mod que vous nettoyez (.esp et/ou .esm) dans TES4Edit et de le faire dans le bon ordre de chargement afin que les dépendances explicites et/ou implicites soient prises en compte. Le fichier que vous nettoyez doit toujours être le dernier de la liste de chargement. Ne nettoyez jamais plus d'un mod à la fois. Si vous avez besoin de nettoyer plusieurs mods, vous devez redémarrer TES4Edit après chacun d'eux.

Ordre correct de chargement pour le nettoyage : Le même ordre de chargement que celui que vous utilisez pour jouer. Le fichier que vous nettoyez doit toujours être le dernier chargé dans TES4Edit, et tous les autres fichiers requis doivent être chargés dans le même ordre optimal que vous utiliser pour jouer.

Conclusions/Crédits

Avez-vous vraiment tout lu ? +5 de OCD (ndlt : on-circuit debugger ?) pour vous.

Mais sérieusement, rien de tout cela n'aurait été possible sans ElminsterEU, qui a mis une part énorme de son temps libre dans la création de ce magnifique programme. Tous les lauriers lui reviennent. Et si vous êtes en mesure de le faire, n'oubliez pas d'endosser cette contribution sur TESnexus. (ndlt : en cliquant sur ENDORSE ME sur TESnexus, vous approuver la qualité du fichier que vous avez téléchargé)

Juste pour que vous le sachiez, j'ai (Brumbek) écrit la plupart de ce guide, donc les erreurs rencontrées sont probablement les miennes (ndlt : ou les miennes...). Vous pouvez me contacter sur le forum de Bethesda si vous avez des suggestions ou des commentaires.

Je veux également penser à tous les autres contributeurs à ce guide, en particulier Vorians, Arthmoor, dev_akm, et beaucoup d'autres. Je veux également remercier toutes les petites gens sur lesquelles j'ai marché pour devenir le Maître de l'Univers.

Version française : Geekeeta pour La Confrérie des Traducteurs