

Les mods Oblivion (by Xavier) v 3.66

Mode d'emploi de ce guide

Oblivion est un soft capricieux. Il est donc nécessaire de l'installer avec le plus grand soin, pour éviter au maximum les incompatibilités et les erreurs. Et même ainsi, il restera des bugs, des retours bureau intempestifs, des textures qui ne s'affichent pas de loin, des bâtiments visibles malgré le brouillard, etc... C'est malheureusement inévitable avec Oblivion, cette foutue usine à gaz. Etant passé par à peu près toutes les affres de l'installation, je vais donc m'efforcer de partager mon expérience.

Petite précision préalable tout de même : CE GUIDE N'EST PAS UN GUIDE D'INSTALLATION PAS A PAS D'OBLIVION POUR DEBUTANTS !! Il s'agit simplement du compte-rendu de ma propre expérience. Je suis tout à fait conscient que des erreurs ou des imprécisions ont pu s'y glisser, alors si vous en trouvez, n'hésitez pas à m'en faire part. De plus, ce guide ne rend compte que des mods que j'ai utilisés personnellement. Je suis aussi conscient que je ne connais pas tous les mods et qu'il y en a peut-être de meilleurs que je ne connais pas. Là encore, n'hésitez pas à me le signaler ! Enfin, dernier avertissement, ce guide n'est pas non plus un ordre d'installation des mods, loin de là !! Pour une excellente démarche d'installation, pas à pas, et qui évitera au maximum les erreurs et les plantages, [se reporter à cet excellent guide](#) (en anglais) sur le forum de Bethesda Softworks.

Tout d'abord, il est nécessaire de faire un point sur l'installation d'Oblivion lui-même : certaines démarches sont indispensables pour que l'ajout de mods se passe au mieux par la suite. Ensuite les différents réglages du .ini d'Oblivion. Là encore, beaucoup de choses à modifier, avec la plus grande prudence. Cela peut parfois faire la différence entre un Oblivion qui se lance et un écran noir au chargement...

Et puis, le cœur de ce guide, les mods eux-mêmes. La masse de mods faite par les fans est proprement vertigineuse et je suis loin de prétendre en avoir essayé la majorité ! D'autant que ce que je recherchais dans la modification d'Oblivion n'est sans doute pas ce que tout le monde recherche... J'ai donc essayé de répartir les mods en catégories distinctes ; ainsi, si une catégorie ne vous intéresse pas, ne perdez pas de temps et passez à la suivante. A l'intérieur de ces catégories, j'ai adopté un code typographique pour accélérer encore la lecture : **les mods que je juge totalement indispensables seront indiqués ainsi**, *ceux qui sont accessoires mais que je considère tout de même quasiment indispensables ainsi*, et enfin les mods purement optionnels seront laissés tels quels. Tout ce guide est appelé à évoluer sur la forme, en fait, je ne sais pas si ma présentation est la meilleure possible...

Quelques conseils tout de même : dans Oblivion, il faut sauvegarder sa partie souvent. Et c'est vraiment souvent ! Les bugs peuvent survenir tellement rapidement qu'il vaut mieux s'assurer avoir sauvegardé dans un endroit dans lequel on peut se déplacer librement. N'hésitez pas à faire plusieurs sauvegardes pour un même personnage, mais en tout cas, ne sauvegardez JAMAIS par la sauvegarde rapide. Même dans le jeu de base sans mods, elle est connue pour créer de l'instabilité.

C'est pénible, mais il vaut mieux passer par le menu pour sauvegarder.
Et c'est parti !

Table des matières

Conseils d'installation.....	5
Les réglages de oblivion.ini	6
Les sources de mods et autres sites utiles	6
Les utilitaires	8
Les overhails.....	12
Les indispensables :	12
Les fortement conseillés.....	15
Les options à considérer sérieusement.....	17
Les améliorations de graphisme du monde.....	19
Les indispensables.....	19
Les fortement conseillés.....	19
Les options intéressantes.....	20
Climat et environnement	21
Les indispensables.....	21
Les fortement conseillés.....	21
Son.....	22
Les indispensables.....	22
Les très fortement conseillés.....	22
Les améliorations de graphismes de personnages.....	23
Les indispensables.....	23
Les options fortement conseillées	23
Gestion des lumières	24
Les indispensables.....	24
Les options à considérer.....	24
Zones refaites	25
Les indispensables.....	25
Les fortement recommandés	25
Les petits plus sympa	26
Accessoires sympas.....	27
Les indispensables.....	27
Les fortements conseillés	27
Les additions à considérer.....	28
Objets refaits.....	29
Les indispensables.....	29
Les fortement conseillés.....	29
Les petits plus à considérer	29
Compagnons	30
Les indispensables.....	30
Les très sympathiques	30
Les « pourquoi pas ? »	30
Quêtes	32
Armures, armes et vêtements	34
Les compléments indispensables à FCOM	34
Les excellents	34
Les options sérieuses.....	35

Cartes refaites	36
Les indispensables.....	36
Les très utiles	36
Les alternatives	36
Nouveaux écrans de chargement.....	37
Nouvelles races.....	37
Annexes	38
Wrye Bash et le Bashed Patch	38
Wrye Bash et les relations esp/esm.	41
Installer FCOM et toutes ses dépendances	42
Changelog.....	44

Conseils d'installation

Ici, on va sans doute enfoncer des portes ouvertes, mais tant pis. Mieux vaut cela que de faire une erreur et de s'apercevoir qu'il faut tout reprendre à zéro. L'idéal est justement de reprendre une installation à zéro, de manière à partir de la base la plus propre possible. Deux possibilités, donc :

- Vous n'avez pas encore installé Oblivion sur votre disque dur. Tant mieux !
- Vous avez déjà un Oblivion installé ; dans ce cas-là, copiez dans un endroit sûr vos sauvegardes. Désinstallez Oblivion puis effacez le dossier où il était installé ainsi que le dossier contenant le oblivion.ini, et les sauvegardes. Sans quoi, Oblivion se réinstallera mais les erreurs seront plus fréquentes. Éventuellement même, une fois tout cela fait, lancez un nettoyeur de base de registre (type Ccleaner) ainsi vous serez sûr qu'Oblivion n'est plus sur votre disque dur. Et défragmentez votre disque dur, aussi !

Bon, maintenant que c'est fait, en route pour l'installation. Commencez par Oblivion. Si, si, je vous assure ! Blague mise à part, une fois Oblivion installé, lancez-le une première fois. Choisissez vos options graphiques, sonores et autres et n'oubliez pas de désactiver les sauvegardes automatiques (3 options distinctes dans le menu, à désactiver toutes les trois). Elles produisent souvent des bugs. Maintenant, quittez Oblivion ; faire cela permet de régler ses paramètres en s'assurant qu'ils soient bien sauvegardés. En effet, une fois que des mods sont installés, Oblivion devient assez instable et plante en quittant, ce qui a pour effet de ne pas sauvegarder les réglages effectués... Avec cette méthode, aucun risque !

Petit conseil cependant : si vous êtes sous Windows Vista ou Seven, n'installez pas Oblivion dans le dossier Program Files comme l'installateur le fait par défaut. Ce dossier est protégé d'une manière différente par rapport à Windows XP et Oblivion n'aime pas du tout ça... Installez-le donc dans un autre dossier, bien séparé.

Au passage, pendant votre premier lancement d'Oblivion et le réglage des options, repérez et notez les correspondances fonction/touche de clavier. Certains mods demandent l'attribution de touches supplémentaires, cette petite précaution vous évitera d'affecter à ces mods des touches déjà prises par d'autres fonctions.

Désormais, vous pouvez installer Knights of the Nine et les autres add-ons présents sur le disque (si vous l'avez).

On enchaîne avec Shivering Isles, extension recommandée. Une fois cela fait, n'oubliez pas de patcher Oblivion avec le dernier patch disponible sur le site officiel de Bethesda. Attention, prenez bien la bonne version de patch, avec ou sans Shivering Isles. De toutes façons, Shivering Isles est fortement recommandé : en plus d'être une extension tout à fait intéressante, de nombreux mods en ont besoin...

Voilà, une fois ces étapes accomplies, vous êtes l'heureux propriétaire d'un Oblivion proprement installé ! Le modding va pouvoir commencer sous les meilleurs auspices.

Les réglages de oblivion.ini

Stop !!! Modder Oblivion ? Pas si vite ! Penchons-nous d'abord sur le oblivion.ini, le fichier de configuration du jeu. En effet, selon votre machine, différents réglages seront à faire pour tenter de profiter au maximum d'Oblivion.

En conséquence, la première chose à faire est de sauvegarder votre oblivion.ini « original » quelque part. Vous pouvez le laisser dans le même dossier et le renommer oblivionbackup.ini par exemple. Comme ça, si vous vous trompez et que votre oblivion.ini devient inutilisable, vous aurez toujours un recours.

De nombreux sites détaillent les réglages à effectuer dans ce fichier, je ne les détaillerai donc pas ici, pas pour le moment en tout cas. Sachez simplement que je vous recommande de faire ces modifications à la toute fin de votre modding d'Oblivion, quand vous ne rajouterez plus de mods « d'envergure ». Ces modifications de l'ini visent à « adapter » quelque peu Oblivion aux systèmes les plus modernes, en permettant une plus grande utilisation de la RAM ou le recours à l'hyperthreading. Voici quelques sites bien utiles, malheureusement en anglais :

UESPWiki : http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Ini_Settings

Tweakguides (à voir aussi pour d'autres jeux) : http://www.tweakguides.com/Oblivion_1.html

Après ce petit point, on va pouvoir passer aux mods proprement dits.

Les sources de mods et autres sites utiles

Avant d'installer des mods, autant savoir où on peut en télécharger qui soient intéressants et qui ne contiennent pas de virus ou de programme malveillant. Il ne faut pas se leurrer, c'est la communauté anglophone qui est la plus dynamique, même si les francophones ne sont pas en reste, surtout dans le domaine de la traduction.

Ma source principale reste The Elder Scrolls Nexus, énorme site de fans regroupant des milliers de mods. La communauté est très dynamique, les modérateurs très présents et prompts à éviter les abus. Petite remarque, il faut s'inscrire sur le site (c'est gratuit) pour télécharger les fichiers pesant plus de 2 Mo. Autant dire que l'inscription est quasiment obligatoire pour de nombreux mods répertoriés ici ! Une fois inscrit, vous aurez accès aux serveurs publics ; vous pourrez y télécharger tous les fichiers du site, simplement la vitesse est bridée. Après, il y a une option payante qui permet d'accéder à des serveurs premiums sans limite de vitesse, mais c'est à vous de voir... C'est ici que ça se passe, à noter que le site a aussi une zone Morrowind, une zone Fallout 3 (et New Vegas), une zone Dragon Age Origins et évidemment bientôt une zone Skyrim : <http://www.tesnexus.com/>

On peut aussi consulter Planet Elder Scrolls, mais la plupart des mods qui y sont disponibles le sont aussi sur TESNexus : <http://planetelderscrolls.gamespy.com/>

Ne pas oublier le site officiel d'Oblivion, qui permet l'accès aux forums officiels qui est bien souvent le lieu où les moddeurs assurent le « service après-vente » de leurs mods : <http://www.elderscrolls.com/home/home.php> On peut également y trouver des moddeurs très expérimentés qui donnent des conseils sur l'ordre de lancement des mods, les incompatibilités, etc. Le seul souci est que ce forum est intégralement en anglais.

Pour la partie francophone, il y a deux sites, qui font à la fois du développement de mods originaux et des traductions de mods. Il s'agit de Wiwiland (<http://oblimods.wiwiland.net/>) et de La Confrérie des traducteurs (<http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/site/index.php>). A explorer pour les mods en français.

Enfin, quelques sites bien utiles : en français, il y a Tamriel.fr, bonne communauté de fans de l'univers des Elder Scrolls (<http://www.tamriel.fr/>) ; en anglais, j'ai souvent utilisé la page d'Arwen pour des idées d'installation de mods et surtout pour leur « tuning » pour en tirer le meilleur parti : <http://amito.freehostia.com/Oblivion/OB-mods.htm>

Les utilitaires

On va commencer par une catégorie très particulière : ce sont des programmes ou des fichiers qui permettent de mieux manipuler les mods, de s'assurer que tout se passe bien, voire même de faire fonctionner d'autres mods. Inutile de dire donc que les mods de cette catégorie sont quasiment tous indispensables. C'est pourquoi je dérogerai à ma règle de visualisation énoncée précédemment.

Ces utilitaires sont à installer en priorité, avant les autres mods, sauf mention contraire.

[Oblivion Mod Manager](#) : utilitaire « couteau suisse », il permet notamment d'installer/désinstaller facilement les mods livrés en format OMOD. Ce format, préférable au mod « brut », assure en effet une installation plus facile des mods et surtout, permet aux créateurs de mods de proposer des options d'installation. Créer soi-même un OMOD est d'ailleurs assez facile, même si cela peut prendre du temps pour les mods les plus volumineux.

De plus, Oblivion Mod Manager permet de gérer les problèmes de texture du jeu par la méthode de « l'archive invalidation » : quand vous installez un mod remplaçant des textures du jeu original, Oblivion ne les reconnaît pas immédiatement, à cause de la date du fichier. Oblivion Mod Manager permet de résoudre ce problème. A noter que pour « l'archive invalidation », je recommande tout de même de recourir plutôt à [ArchiveInvalidation Invalidated](#), petit utilitaire qui, une fois installé, s'occupera de tout ça à votre place, évitant les mauvaises manipulations involontaires.

[Wrye Bash](#) : encore un utilitaire couteau suisse, mais aux fonctions différentes du précédent ; leur installation conjointe est donc quasiment indispensable. Wrye Bash sera l'utilitaire qui vous permettra de gérer finement l'ordre de chargement des mods ; cet ordre est VITAL : une erreur et parfois le jeu ne se lancera même pas...

Wrye permet aussi un grand nombre de réglages grâce à son fichier bashed patch : ce dernier « fusionne » un grand nombre de paramètres des mods installés, assurant ainsi une compatibilité maximum. Il intervient aussi sur des paramètres du jeu, tels que le poids des vêtements, la durée de persistance des flèches sur les corps, etc... Une lecture attentive de toutes ses options est recommandée, pour en tirer le meilleur parti possible.

Wrye Bash permet aussi maintenant l'installation directe de mods par l'intermédiaire d'un « Wizard ». La méthode s'affine et semble gagner de plus en plus en popularité, même si le format OMOD reste important.

Pour une exploration plus en profondeur du Bashed Patch, reportez-vous à la section correspondante dans les annexes de ce document !

[Better Oblivion Sorting Software \(B.O.S.S.\)](#) : excellent logiciel qui réorganise tout seul l'agencement des mods dans la liste de lancement en fonction d'une base de données créée par le créateur de ce programme en fonction des retours des membres de la communauté Oblivion, qui indiquent dans quel ordre tel mode fonctionne comme il le doit et ainsi de suite. Il indique aussi dans un fichier txt généré à la fin de la procédure s'il y a des erreurs, des mods obsolètes, des conflits de mods ou donne des conseils d'installation de mods. INDISPENSABLE pour éviter de s'arracher les cheveux !

De plus, la gestion de BOSS est maintenant intégrée dans Wrye Bash : il suffit donc d'installer BOSS, de cocher la case correspondante dans Wrye et hop ! BOSS est utilisable depuis l'interface de Wrye ! Si vous utilisez Wrye Bash conjointement à BOSS, reportez-vous au mini guide sur Wrye Bash à la fin de ce guide.

[Oblivion Script Extender \(OBSE\)](#) v020 ou plus : ce n'est pas un mod, mais un utilitaire qui rajoute

des scripts au moteur d'Oblivion, permettant aux créateurs de mods d'implémenter des fonctionnalités beaucoup plus complexes. Nombre de mods demandent d'ailleurs l'installation de cet utilitaire. Une fois installé, il ne faut plus lancer Oblivion par son oblivion.exe, mais par le obse_loader.exe d'Oblivion Script Extender. Cette fonctionnalité est aussi gérée par Wrye Bash : il suffit de cocher la case OBSE et on pourra désormais lancer Oblivion par Wrye Bash.

Ces quatre utilitaires sont la base indispensable d'une installation moins douloureuse et réussie d'Oblivion. On peut y rajouter le Construction Set officiel (récupérable gratuitement sur le site officiel du jeu), qui permet d'aller trifouiller dans le jeu lui-même, mais son utilisation est réservée à des utilisateurs expérimentés, tant le risque de faire des erreurs irréparables est élevé. Et une fois que vous avez planté le jeu de cette manière, pas d'autre choix que de réinstaller !

[OBSE Elys Pluggy 122](#) ou plus : à l'instar d'OBSE, permet la gestion de fonctionnalités non prévues à la base. Nécessaire au fonctionnement de certains mods.

[OBSE Elys Silent Voices](#) : permet de générer des fichiers son muets pour les mods rajoutant des dialogues sans fichiers sonores. Ainsi, le texte ne défile pas trop vite, on a le temps de le lire.

[Fast Exit](#) : il permet de sortir du jeu sans erreur même avec de grandes quantités de mods installés, ce qui n'est pas une mince réussite quand on connaît la propension d'Oblivion à planter...

[Insanity's Oblivion Launcher](#) : Voilà un utilitaire qui simplifie bien la vie ! A partir d'une seule interface, il permet de commander tout un panel de logiciels en relation avec Oblivion : Oblivion mod manager, Wrye Bash, BOSS, le Construction Set, TES4LODGen, etc... Il permet de plus de lancer directement Oblivion avec ou sans OBSE, le construction set avec ou sans OBSE. Il permet aussi de faire une sauvegarde du Oblivion.ini et de l'ouvrir pour faire les modifications nécessaires. Il répertorie déjà les liens des sites les plus importants pour la communauté des moddeurs ! Enfin, il permet de configurer les liens lançant un certain nombre d'autres utilitaires : GIMP, Photoshop, etc... Cerise sur le gâteau : il dispose d'un certain nombre de « cases vides » pour que vous y mettiez les liens vers d'autres utilitaires de votre choix. Bref, un must have pour n'avoir qu'une seul icône de lancement pour accéder à toutes les possibilités d'Oblivion et des utilitaires en rapport ! Une vraie tour de contrôle !

Il vous suffit pour cela d'aller dans son menu « Directories » et d'indiquer pour chaque chose que vous voulez utiliser le chemin d'accès. Attention cependant, une fois cela fait et tout configuré correctement dans Insanity's Oblivion Launcher, n'oubliez pas d'aller dans « INI options » et de cliquer sur « Save INI », sinon il faudra tout refaire la prochaine fois que vous le lancerez... De même, dans l'onglet « Settings », cochez la case « using OBSE » pour pouvoir lancer Oblivion+obse à partir de Insanity's Oblivion Launcher et là encore, faites un « save INI ».

[Oblivion Script Optimization](#) : retravaille la manière dont les scripts fonctionnent dans Oblivion, évitant les erreurs et le lag.

[Oblivion Graphics Extender](#) (utile surtout pour certains mods graphiques, genre Realistic Health). La version 2 vient de sortir, elle est à priori compatible avec tous les mods nécessitant la version 1, elle est même obligatoire pour les versions récentes de certains mods.

[ObStutterRemover](#) : purge automatiquement la mémoire pour éviter que le jeu ait trop de choses à gérer quand ce n'est pas nécessaire (genre pourquoi gérer les polygones du rocher juste derrière alors qu'on lui tourne le dos ?). Ce mod a augmenté mes FPS de façon sensible ! Un must ! Bien lire les instructions pour en tirer le meilleur parti !!

[weOCPS](#) : petit utilitaire qui permet au jeu d'éviter les plantages intempestifs. Attention : pour une raison inconnue, lors de mes dernières installations, cette dll a eu pour conséquence certes de diminuer de manière très agréable mes plantages... mais au prix de ne plus avoir de voix jouée par le jeu ! Le test est concluant : dll=pas de voix, dès que j'enlève la dll=les voix sont de retour. Lors de ma dernière installation, par contre, le problème ne s'est pas présenté de nouveau... Allez comprendre ! Testez donc avant d'adopter, il est possible que ce cas de figure ne se présente pas chez vous.

[Streamline 3.1](#) + patch : là encore un utilitaire qui permet de gagner des FPS en modifiant en temps réel certains paramètres graphiques. L'expérience montre cependant qu'il n'est pas forcément nécessaire d'utiliser tous les paramètres si on utilise déjà un certain nombre d'utilitaires et d'overhauls mentionnés dans ce document. Par exemple, ne pas se servir de Streamsaver, qui malgré son côté pratique crée de l'instabilité. Ne pas oublier de régler le paramètre weatherUnsticker si on utilise un mod climatique scripté (genre All Natural). J'utilise personnellement uniquement Streamsmooth et Streampurge ; le jeu est fluidifié mais au prix d'une réelle perte de qualité graphique. A tester donc en fonction de vos réels besoins et de vos goûts.

[TES4LODGen](#) : utilitaire extérieur à Oblivion qui permet de générer automatiquement et très rapidement les informations pour que le jeu puisse montrer les objets distants. Accroît énormément le « réalisme ». Attention, il ne faut le lancer qu'une fois tous les mods désirés sont installés et bien ordonnés dans Wrye Bash grâce à BOSS. Quand vous lancez TES4LODGen, c'est le signe que vous avez enfin fini votre installation...

[Oblivion Mod Remover](#) : Pour en finir avec les maux de tête quand on veut désinstaller proprement un mod qui finalement ne convient pas ou ne fonctionne pas. C'est une petite applet java qui s'utilise en dehors d'Oblivion. Petite astuce : dans son dossier d'installation sur mon disque dur, j'ai ajouté à la main les dossiers « à supprimer » et « sauvegardes ». Le premier est le dossier dans lequel vous allez dézipper le mod à supprimer. Le second est l'endroit où les désinstallations sont stockées, au cas où on changerait d'avis. Pratique, non ? Ne pas oublier toutefois de vider le dossier « à supprimer » après chaque mod désinstallé, sinon, lors de la prochaine désinstallation de mod, il va chercher des fichiers qui n'existent plus et donc cela va prendre inutilement du temps, ou pire, il va désinstaller la nouvelle version du mod qui a été installée, puisque souvent les fichiers portent les mêmes noms dans l'ancienne et la nouvelle version !

[TES4Gecko](#) : logiciel très utile pour éditer tout un tas de choses, mais d'usage très compliqué quand on débute. Personnellement je ne me sers que de la fonction « merge mods » qui me permet de fusionner plusieurs mods ensemble et donc de gagner de la place dans ma liste de mods (limite de 255 mods actifs en même temps !). Pas utile donc si on ne prévoit pas comme moi de dépasser cette limite...

[Oblivion Camemberizator](#) : un drôle de nom pour un petit programme très pratique (ce n'est pas un mod) qui permet de « finir » un peu la traduction française officielle du jeu. En effet, malgré la VF du jeu, il restait des petites « scories » de version anglaise. Avec ça, c'est réglé ! Attention, c'est un fichier .dll qui nécessite que vous ayez installé OBSE pour fonctionner.

[TES4Edit](#) : encore un utilitaire qui permet de mettre les mains dans le cambouis. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser beaucoup de mods, son installation n'est sans doute pas indispensable. Si comme moi, vous vous retrouvez avec des centaines de mods, il se révélera indispensable pour régler des problèmes de stabilité. Attention toutefois à bien lire (en anglais) les instructions de

nettoyage d'esp, [que vous trouverez à cette adresse](#), au risque sinon de mettre en l'air votre installation d'Oblivion et de devoir tout recommencer.

[Quiet Feet MAX](#) : permet de gagner des FPS en s'occupant des sons de pieds des créatures, qui faisaient lagger le jeu (bravo les programmeurs officiels...). Conseil : prendre aussi les [fichiers de conversion OMOD](#) et créer un OMOD de ce mod, plus facile à installer. Dans ce cas, il faut choisir l'option Quiet & Whispered feet MAX.

[LowTriPolyGrass](#) : permet de gagner des FPS en simplifiant l'aspect de l'herbe, qui a tendance à faire lagger le jeu. Conseil : prendre aussi les [fichiers de conversion OMOD](#) et créer un OMOD de ce mod, plus facile à installer. Je prends le level 2, qui est considéré comme le niveau équilibré entre détail de l'herbe et simplification.

Les overhauls

Là, on entre tout de suite dans le vif du sujet : des mods qui modifient radicalement le jeu : rééquilibrages des règles, ajout de nouvelles possibilités, bref, il y a généralement énormément de boulot derrière ces mods, mais leur installation peut parfois être un peu délicate...

Les indispensables :

En premier lieu, il convient d'installer tous les correctifs de base à Oblivion. Ici on a deux choix. Dans le cas d'une installation en français, il est recommandé d'utiliser les **Patches Non-Officiel Oblivion (PNOO)**. Inspirés des Unofficial Patches d'une équipe de moddeurs anglais, ils ont depuis pris leur autonomie. Ils règlent énormément de bugs du jeu de base, augmentant ainsi la qualité de jeu et la rareté des crashes. Il y en a 4 : un pour le jeu de base, un pour Knight of the Nine, un pour les autres extensions contenues dans Knight of the Nine et un pour Shivering Isles. Cerise sur le gâteau, les correctifs pour les extensions de Knight of the Nine y sont aussi en version « départ retardé », à savoir que, dans votre cellule de prison, vous ne recevez pas automatiquement les quêtes de ces extensions, pour plus de réalisme. En effet, comment de telles missions pourraient-elles être confiées à un aventurier de niveau 1 en prison ??

L'alternative, pour une installation d'Oblivion en anglais, est de passer par les Unofficial patches : **Unofficial oblivion patch**. Dans les options, décocher la case de l'archive invalidation. Faites toujours cette invalidation à posteriori dans Oblivion Mod Manager. Ne pas oublier **les hotfix**. **Unofficial SI patch** : pareil, mais pour Shivering Isles. A noter qu'après, il faut appliquer la version MOBS du patch 1.4 pour le rééquilibrage des statistiques des armes. **Unofficial Official Mods Patch** : pareil mais pour les mods officiels apportés par Knights of the Nine. Pour les « départs retardés » des mods de Knight of the Nine, utilisez **SM Plugins refurbish**.

Attention, dans tous les cas, contentez-vous d'une seule version, n'installez pas la version française et la version anglaise en même temps ! Ça ne marchera pas !!

Après ces patches, on entre dans l'univers complexe de FCOM Convergence, vaste projet qui vise à faire fonctionner ensemble les gros overhauls qui normalement ne sont pas prévus pour. L'ordre d'installation est important, pour minimiser les conflits de texture. Bien sûr, ces mods restent chacun optionnels et on peut décider de n'installer qu'une partie de la liste. Mais ce serait dommage !

Francesco Leveled Creatures et Optional new items creatures : deux mods qui rajoutent de nouvelles créatures, intègrent un mod rééquilibrant l'économie du jeu, un mod donnant de nouvelles attitudes de combat aux créatures et PNJ entre autres, c'est du tout bon. D'autant plus qu'il dispose d'une version française intégrée !! Seules petites choses auxquelles faire attention : ne pas utiliser son option de modification de la durée du jour, l'option intégrée dans Wrye Bash fonctionne mieux, ou alors d'autres mods s'en chargent également. Deuxième chose : vers la fin de l'installation, si le mod demande si on veut fusionner tous ses esps en un seul ; il faut répondre non et choisir l'option de les garder séparés. Ne pas non plus installer Living Economy, ce mod est maintenant obsolète et remplacé par un autre qui gère mieux l'économie du jeu, Enhanced Economy. Ne pas oublier de lui adjoindre le correctif FranDarkSeducersWeaponsPatch.

Si vous comptez utiliser un mod retravaillant la progression des niveaux du personnage, ne pas sélectionner l'option de Francesco ralentissant les progressions des compétences. Pour l'intégrer au

mieux avec MMM (décrit plus loin), voilà les options qu'il faut sélectionner lors de l'installation de Francesco : Groupe 3 = stronger ennemis et stronger bosses. Et choisir uniquement le new item add-on, les créatures sont déjà dans MMM.

Pour le Optional new Items Creatures, répondre oui quand l'installateur demande si on veut inscrire le BSA dans l'ini. Puis sélectionner seulement les New Items. Ensuite, si vous voulez optimiser cette installation, prenez le temps d'installer le [Optimized Francesco Resources](#), qui n'est autre que le BSA du Optional... revu et corrigé pour enlever les choses redondantes et/ou inutiles, qui sont toujours facteur d'instabilité.

Oscuro's Oblivion Overhaul : Le monstre du rééquilibrage d'Oblivion. Modifie énormément de choses pour les rendre plus intéressantes et réalistes. ATTENTION : augmente considérablement la difficulté du jeu !! Avant, les monstres dans la zone du joueur étaient d'un niveau compatible avec le joueur. Maintenant, niveau 1, on peut tomber sur des cyclopes ou autres créatures bien trop puissantes. Excellent mod car il apprend l'humilité et prouve que fuir, c'est juste ne pas mourir et préparer une victoire future ! ^_^ Pour l'installation, préférer la version OMOD du mod, plus facile à installer avec OBMM. Choisir de ne pas installer Living Economy et Harvest Flora, pour pouvoir installer ultérieurement ces deux mods dans des versions plus récentes. Après l'installation de l'OMOD, y appliquer les [meshes optimisés](#). Puis installer le [OOO 134 beta 5 patch](#), et achever le tout avec les [meshes optimisés](#) de cette version. [Existe en français](#) (bien lire les instructions).

Martigen Monster Mod : Encore un indispensable, car rajoute énormément de créatures, accroissant ainsi la variété des rencontres dans Oblivion. La dernière version intègre déjà les mods suivants : Exnem's Runeskulls et Slofs Horses. Plus besoin d'installer ces deux-là ce qui tombe bien, je les trouvais quasiment indispensables. [Existe en Français](#). Attention, si vous l'installez dans le cadre d'une installation de type FCOM, il faut renommer le fichier .BSA en FCOM_Convergence – MMM.BSA, sinon les meshes et textures de MMM ne s'afficheront pas en jeu !

COBL : Voilà un mod qui prend toute sa dimension associé à d'autres qui requièrent son utilisation. Je l'utilise personnellement avec Real Hunger (version COBL, maintenant il faut gérer sa faim, ce qui rend tous ces ingrédients d'alchimie comme le fromage, la viande de gibier ou autres bien pratiques), ainsi que d'autres (sommeil, fatigue, etc...). COBL intègre aussi des options cosmétiques, (plus de choix de coiffures, yeux, de races jouables, etc...), parfaitement intégrées (mais il faut télécharger et installer le dossier Cobl Cosmetics) qui permettent de se passer de TNR Tamriel NPC revamped (mod que je recommande si on n'utilise pas la version COBL). Cette dernière option ne doit pas être utilisée si vous utilisez le mod Race Balancing Project (décrit plus loin) !

Shivering OOO : transposition d'un certain nombre d'équilibrages du mod Oscuro's Oblivion Overhaul pour l'extension Shivering Isles. Inutile si vous n'utilisez pas cette extension, bien sûr et également si vous utilisez la version française d'Oscuro's : l'esp shivering ooo est inclus dans le zip de la version française.

Medieval Oblivion Equipement Balance System : mod d'équilibrage de différentes armes. Attention, dans le cadre d'une installation de type FCOM, prendre et installer le mod OMOBS, pas MOBS.

FCOM Convergence Beta 9dot9 : c'est la cerise sur le gâteau, le mod qui permet aux overhauls précédemment décrits de fonctionner ensemble ! Par contre, la mise au point est assez délicate. <http://devnull.devakm.googlepages.com/fcominstall> fournit un bon guide, même si on utilisera les options d'installation de Francesco's décrites dans ce document plutôt que ceux de la page internet. La partie « Bashed Patch » est une lecture recommandée. Bien sûr, FCOM reste modulable, donc ce

qu'on ne veut pas utiliser des overhauls précités, on ne l'installe pas, voilà tout. Mais d'expérience, ce serait se priver de très bonnes choses... Ne pas oublier de lui adjoindre FCOMEntropicOrderRebalance. Attention, pour « coller » à la dernière version de Mart's Monster Mod, suivre les indications de la page 1 de ce sujet du forum du jeu : <http://www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=1054070&hl> Et si vous avez la flemme de consulter ces pages, allez, je vous fais un petit topo là-dessus dans les annexes !

Une fois cette longue phase d'installation terminée, on peut passer aux autres overhauls.

Harvest Flora : la meilleure simulation de cueillette : quand on cueille des plantes, on voit le résultat à l'écran : la plante est toujours là mais elle a perdu ses fleurs/feuilles/fruits. Ils reviendront au bout d'un certain temps, comme dans la nature. Ce mod remplace Harvest Flora qui est intégré à OOO car cette version est ancienne.

Enhanced Economy : la meilleure refonte de l'équilibrage de l'économie du jeu. Permet une meilleure simulation d'une vie économique de Tamriel, tout en restant très configurable, pour n'utiliser que ce qu'on veut vraiment.

Race Balancing Project : gros mod qui refait toutes les races de base du jeu en les rééquilibrant et leur ajoute un certain nombre d'autres races originales, jouables et bien équilibrées. De nombreuses options cosmétiques (coupes de cheveux, couleurs d'yeux, etc...) ont aussi été ajoutées, ce qui à mon sens permet de se passer de mods cosmétiques supplémentaires. Mais ce n'est pas tout : RBP refait aussi les signes de naissance en rééquilibrant leurs avantages et leurs inconvénients, de manière à ce que tous soient intéressants et donc des options envisageables pour le joueur. Enfin, RBP rééquilibre aussi la magie, dans le sens où elle permet à un personnage magicien de bas niveau d'avoir un peu plus de chances de survivre dans ce monde hostile qu'est Oblivion une fois FCOM installé. De même, la régénération de la magie dépend du trait Volonté au lieu d'être identique et automatique pour tous comme avant. Bref, un indispensable pour rajouter de l'intérêt au jeu. Fort heureusement, ce mod existe [en français](#).

DarkUI Darn 1.6 : mod qui refait entièrement l'interface utilisateur (inventaire, cartes, statistiques du personnage, etc...) et l'affichage à l'écran. Permet d'avoir un affichage toujours informatif mais beaucoup plus discret. A noter cependant que les modifications apportées en jeu dans la dernière page du « tableau de bord » du perso (transformée en centre de configuration du mod) ne sont définitives que si on va modifier les valeurs à la main dans **hudmainmenu_config.xml** (dans Oblivion\Data\Menus\Prefabs\darn) et dans **map_config.xml** si on veut désactiver l'affichage de la flèche indiquant la direction de la quête (pas très roleplay). L'intérêt est que tout cela est justement optionnel, et que chacun y trouvera son compte visuellement en ne prenant que les éléments qui l'intéressent. Personnellement, je mets l'autofade des barres de statistiques sur on (fade as bars fill up 1 au lieu de 0) et je supprime le cadre autour de la boussole (show compass frame 0 au lieu de 1). C'est plus propre et plus immersif comme ça. [Disponible en Français](#). Pour ceux qui auraient peur de faire les changements dans les fichiers cités précédemment, il existe maintenant un **configurateur de DarkUI Darn** : sous la forme d'un esp, il enregistre les changements d'interface que vous faites en jeu et les sauvegarde pour la prochaine fois. Pratique, même si évidemment cela fait un esp de plus dans la liste. [Existe en français](#).

Choices and Consequences : Retravaille la manière dont le perso du joueur interagit avec les différentes guildes. Par exemple, dans Oblivion « de base », il est possible de remplir les quêtes d'accréditation de la Guilde des Mages sans jamais utiliser un sort, ou presque... Ce qui est stupide ! Dans sa nouvelle version, Choices and Consequences améliore aussi le « roleplay » du personnage

avec les membres de guildes qu'il rencontre.

Reeners Guard Overhaul : retravaille le système de crimes et de police du jeu, pour plus de réalisme (genre les gardes d'Anvil ne sauront pas forcément que vous avez assassiné un passant sans témoins dans les bois à quelques kilomètres au nord de Chorrol...). [Existe en français](#), mais bien vérifier le numéro de version histoire de rester à jour.

Hear no evil : les gardes ne vous entendent plus à des kilomètres, tout dépend maintenant d'où vous êtes, des conditions climatiques, etc... Bon complément de réalisme à Reeners Guard Overhaul et surtout indispensable pour les joueurs voulant se lancer dans des carrières « illégales »...

Deadly reflex combat moves v6.0 : nouvelles techniques de combat, dépendantes du niveau de compétence du personnage. Décapitations, frappe avec le bouclier pour étourdir, sauts en arrière pour éviter les coups, lancé d'objets sur l'adversaire qui, s'ils sont pointus, peuvent avoir une chance de l'empaler, c'est toute une nouvelle technique de combat bien plus intéressante qui est disponible. Le combat à cheval ainsi que la magie à cheval sont également gérées. D'autant que les ennemis eux aussi bénéficient de ces améliorations ! Les combats ne sont plus stéréotypés. Tout cela est géré par des statistiques propres au mod : ne vous attendez pas, niveau 1, à réaliser des décapitations à tout bout de champ ; par contre, plus vous monterez de niveau et augmenterez vos compétences dans certains domaines, plus ces actions d'éclat seront aisées à réaliser. Attention, cette version reste une version beta, lisez bien le readme pour vous assurer que vous avez bien installé tous les fichiers que ce mod demande. A noter que le mod demande l'attribution d'un certain nombre de touches pour réaliser certaines actions spéciales (coup de bouclier, esquive, lancé d'objet...) ; regardez dans votre dossier d'Oblivion/Data vous y trouverez un fichier .ini que vous pourrez ouvrir avec un traitement de texte quelconque. A la fin de ce fichier, vous pourrez changer l'attribution de ces touches, voire en affecter certaines à vos boutons de souris, en suivant les codes caractère [fournis sur cette page](#).

Les fortement conseillés

Real Hunger : permet la gestion de la faim dans Oblivion. Du coup, des messages nous indiquent de temps en temps qu'on casserait bien une petite croûte, qu'on va bientôt mourir de faim, etc... On entend même son ventre gargouiller ! Cela permet aussi d'utiliser pas mal d'ingrédients d'alchimie pour leur valeur première : la nourriture ! Cela se fait par la « dinner plate » dans l'inventaire, interface qu'il faut activer pour que manger soit pris en compte par le mod. Attention à prendre également le [add-on COBL](#) si on utilise COBL.

Real Thirst : comme son nom l'indique, gère la soif dans le jeu. Comme Real Hunger, le mod indique par des messages l'état de soif, on entend une toux sèche quand on a vraiment soif. Le mod ajoute des outres que l'on peut remplir aux puits du jeu (merci COBL) et une « drinking cup » qui permet justement de boire. A noter que les boissons du jeu deviennent alors compatibles avec ce mod (il n'y a pas que l'eau à boire...). Ne pas oublier [l'add-on de compatibilité COBL](#).

Real sleep extended : cette fois, c'est le sommeil de votre personnage qui est géré. Et ma foi de fort belle manière ! L'installation par OMOD permet en effet de définir tout un tas de paramètres, comme l'efficacité du sommeil dans un lit/en extérieur, si attendre sans rien faire fatigue et autres. De plus, il gère la compatibilité avec d'autres mods dans le même genre, comme par exemple Portable Campsite. Enfin, il propose une échelle de temps dynamique, de manière à ce que certaines actions se déroulent en temps relatif et n'empiètent pas trop sur le reste. Exemple : on peut régler les

combats pour que deux fois moins de temps ne passe quand on combat un adversaire. Il est recommandé de plus de régler l'échelle de temps de base dans le jeu, suite à l'installation de ce mod. Pour cela, en jeu, vous avez le choix : soit vous ouvrez la console (avec la touche ²) et tapez (sans les guillemets) « set timescale to xx » où xx est le temps demandé. Personnellement, j'utilise un timescale de 8, ce qui veut dire qu'une journée dans le jeu équivaut à 3h réelles. C'est un bon compromis, je trouve, surtout si on accumule les mods de réalisme : cela laisse le temps de boire, manger, dormir, se reposer et quand même de partir à l'aventure, de discuter avec les PNJ, de s'entraîner, etc... Soit (et c'est recommandé) vous le faites par l'intermédiaire de Wrye Bash : vous choisissez Rebuild Bash Patch (clic droit sur celui-ci) et vous trouverez la variable « Timescale » dans la rubrique « Global ». En cliquant droit dessus, vous aurez accès à une liste de valeurs prédéfinies. A vous de voir si une de celles-ci vous convient ; si ce n'est pas le cas, vous devrez appliquer la méthode expliquée précédemment.

Realistic fatigue : refait complètement le système de fatigue du jeu, pour ce qui est des actions en jeu (pas en ce qui concerne le sommeil). De fait, plus on est fatigué, plus on halète (avec un son), plus on a de chances de trébucher, etc... Ces changements s'appliquent également aux monstres/PNJ, etc, ce qui rend le combat plus réaliste ! Realistic fatigue peut aussi prendre en charge la vitesse de déplacement. Attention, le changement induit par cette nouvelle gestion de la fatigue est assez drastique en ce qui concerne les personnages de bas niveau : fini le temps où on pouvait quasiment tout ramasser dans le tutorial du jeu, là il va falloir faire des choix ! Si vous êtes trop chargé, quand vous tomberez au sol, pas moyen de vous relever tant que votre fatigue ne remonte pas. Or, trop chargé, votre fatigue ne remonte tout simplement pas ! Du coup, il faut abandonner du matériel et ne sortir de ce tutorial qu'avec le strict minimum... réaliste, donc ! Il s'utilise idéalement couplé à Inventory is a backpack. Attention, il faut bien l'installer par OBMM, sinon les options de configuration ne sont pas bien prises en compte.

Inventory is a backpack : comme son nom l'indique, tous les objets de l'inventaire non portés et non liés à une « hotkey » sont maintenant contenus dans ce sac à dos (qui se voit en jeu). De fait, si le joueur est lourdement chargé, il peut maintenant d'un simple clic dans l'inventaire laisser tomber au sol son sac à dos et donc disposer d'une plus grande réserve de fatigue pour le combat. Une fois le combat terminé, il suffit de ramasser le sac à dos. Attention, ce mod a par défaut une touche (G) qui permet de poser au sol le sac directement sans passer par l'inventaire ; bien que pratique, cela peut entrer en conflit avec d'autres mods utilisant la même touche. Heureusement, cette touche est configurable (ou désactivable) dans le .ini qui accompagne le mod. Autre point : le sac à dos est ajouté automatiquement à l'inventaire du personnage, dès que le mod est activé. Du coup, il est plus « réaliste » de ne pas l'activer tant qu'on n'est pas sorti du tutorial (les égouts au début du jeu) et qu'on n'est pas au moins entré dans une des boutiques de la Cité Impériale, mais c'est à vous de voir...

Deadly Reflex – Breathing Motion Head Bobbing and Bow Sway : un titre à rallonge pour un add-on à cet indispensable qu'est Deadly Reflex. Je n'installe que le Bow Sway : il simule la difficulté à tirer à l'arc. En fonction de la barre de fatigue, de la force et de la compétence en Précision, manier un arc est plus ou moins facile, car le viseur bouge beaucoup. Je l'utilise parce que je trouvais que tirer à l'arc à reculons et pouvoir toujours faire mouche, ben c'est pas réaliste. Là, on simule le fait de prendre son temps en passant en mode « furtif » qui simule le fait qu'on plante bien ses pieds et qu'on prend son temps pour viser. Du coup, un perso archer ne sera pas trop gêné pour utiliser les arcs alors qu'un perso dont la spécialité n'est pas du tout l'arc aura beaucoup plus de mal à l'utiliser, comme dans la vraie vie, quoi !

Le problème des overhauls de la montée de niveau des personnages : le système de base d'Oblivion

n'est pas satisfaisant car contre-intuitif ; pour optimiser son perso, on est obligé d'utiliser des compétences « inutiles » pour faire du micro-management et obtenir les bons bonus au bon moment... De nombreux mods s'attaquent à ce problème, souvent avec brio. J'ai testé avec succès [Progress](#) (à utiliser avec [nGCD](#) et à installer après DarkUId Darn pour une compatibilité optimale) : son seul défaut est de nécessiter quasiment 4 ou 5 esp pour bien fonctionner avec toutes les bonnes options, dans un ordre de lancement surchargé ça peut être trop. Une bonne alternative est [Realistic Leveling](#), réalisé par celui qui a fait la série des Realistic... mentionnée plus haut : c'est léger (juste 1 esp) et ça marche bien. De plus on peut combiner Realistic Levelling et nGCD sans problème. Après, il y a au moins deux autres alternatives intéressantes selon les fans mais que je n'ai pas testées : [SPAM](#) et [OblivionXP](#) (ce dernier refaisant le système à la Baldur's Gate, il existe plein de plugins pour compatibilité avec d'autres mods). A vous de tester ce qui vous convient le mieux !

[Less Annoying Magic Experience](#) : système de refonte de la magie, pour la rendre plus agréable. Installation par OMOD conseillée, car il y a beaucoup d'options différentes et il vaut donc mieux savoir ce qu'on fait. Propose des patches de compatibilité avec beaucoup d'autres mods pour une intégration en douceur et est même utilisable simultanément à d'autres mods refaisant la magie, tels que Midas Magic ou Supreme Magicka décrits plus loin. [Existe en français](#).

[Map Marker Overhaul](#) : permet l'affichage d'un certain nombre de lieux en plus du set de base d'Oblivion, comme les ports, les puits, les petits temples à ciel ouvert, etc... Il permet aussi de « marquer » les lieux avec un message du genre « coffre trop dur à ouvrir », « caverne à explorer », etc... et permet de laisser ses propres messages en les tapant directement. Il gère de plus la possibilité ou non de faire du voyage rapide et la distance d'affichage sur la boussole des différents points d'intérêt. Enfin, pour renforcer l'immersion, il permet de choisir d'effacer tous les marqueurs de carte lorsque l'on sort pour la première fois du tutorial, ou même quand on commence une nouvelle partie, de manière à avoir un monde « vierge » à explorer ; on peut aussi désactiver la flèche de quête et/ou la flèche du personnage, voire même de choisir d'ouvrir la carte sur la dernière position enregistrée. A force, il faut bien lire les descriptifs de quête et c'est nettement plus immersif, même si du coup on peut se perdre ! Compatible avec DarkUId Darn, Elven Map redux et bien d'autres.

[Soulgem Magic](#) : mod refaisant les prix des pierres d'âme du jeu en fonction de la taille des âmes qu'elles renferment et donnant la possibilité de mettre plusieurs âmes dans une seule pierre d'âme si la taille de cette pierre d'âme est compatible. Fait pour s'intégrer avec Enhanced Economy, du même auteur.

[PiiP – Enhanced Grabbing](#) : Voilà un mod qui aurait du être une possibilité de base d'Oblivion. En effet, dans Oblivion, pas moyen de prendre dans sa main (avec la touche W) un objet qui ne nous appartient pas (le curseur en main rouge quand on se met dessus) sans être considéré comme un voleur et donc être ennuyé par la garde. Ce mod règle ce problème.

Les options à considérer sérieusement

[Midas Magic](#) : Ajoute une ribambelle de nouveaux sorts très intéressants. Mais ce n'est pas gratuit : cela place un nouveau PNJ vendeur près de l'Université des Arcanes... Mod indispensable quand on veut jouer un perso magicien, un peu moins indispensable si on ne veut pas se servir de la magie. Mais ce serait dommage de se priver de ces possibilités.

[Supreme Magicka](#) : retravaille un certain nombre de détails du système de magie, en l'améliorant

grandement. Plus de possibilités d'enchantement d'objets, des niveaux plus élevés à atteindre, un mod indispensable pour un perso magicien, excellent pour les autres types de persos. Totalement compatible avec Midas Magic. Il vaut mieux installer Deadly Reflexes avant Supreme Magicka, ce dernier a une option de compatibilité. [Existe en français](#).

[Realistic Health](#) : petit mod assez sympa, où en fait l'affichage se modifie en fonction des points de vie et de la maladie. Genre, quand on est proche de la mort, la vision devient une « vision tunnel » (le champ de vision diminue) et passe en noir et blanc. Quand on en arrive là, généralement, c'est très mauvais signe !

[Lore dialogue updated](#) : un petit mod tout léger qui étend les sujets de conversation avec les PNJ. De 60 sujets possibles, on passe maintenant à 450, le tout écrit évidemment dans le respect de l'univers d'Oblivion. [Disponible en français](#) (traduction personnelle).

[SHOUT !](#) : permet de demander de l'aide à d'autres passant quand on est attaqué. Très utile notamment avec des mods comme Tamriel Travellers ou Crowded Roads, qui rajoutent justement des PNJ sur les routes et dans le monde extérieur. Attention, la touche pour appeler à l'aide est la touche G et n'est pas paramétrable, à voir donc pour ne pas causer de conflit avec d'autres mods utilisant cette touche.

[Really Immersive Messages](#) : supprime ou modifie tous les messages « non immersifs » du jeu, genre « zone de chargement ». Pour les messages à la troisième personne, ils sont maintenant à la première personne, ce qui est plus réaliste et immersif.

[Persuasion Overhaul](#) : refonte du mini-jeu de persuasion. Maintenant, ce n'est plus un bête cadran à tourner mais des choix multiples de texte, avec refonte du système de réputation, de manière à améliorer l'utilisation de cette compétence. Attention, après l'installation de ce mod, en jeu, ne plus cliquer sur l'icône de persuasion « de base » mais utiliser l'option « -Persuade » qui apparaît dans les options de dialogue avec le NPC. L'icône de base sert encore pour l'option « corrompre », cependant. Bien lire au début de la persuasion, le mod donne des indices sur ce qui risque de ne pas marcher (genre menacer un garde de la Légion Impériale, ça va moyen le faire), en fonction de votre niveau dans la compétence Eloquence. Le readme donne aussi des indices sur qui est plus susceptible de répondre favorablement à la flatterie, aux blagues, etc... Du coup, au lieu de cliquer sur une roue, il faut un peu réfléchir et prendre en compte des paramètres (sexe, âge, milieu social, intelligence, etc...).

[Crafty Bits](#) : petite précision sur ce mod : il vaut mieux l'installer mais ne pas l'activer au début. Il vaut mieux lancer une première partie, créer le perso et là dans la cellule Oblivion va demander de définir des touches pour un certain nombre de mods. Après cela, sauvegarder et quitter le jeu. Ensuite, activer Crafty Bits, recompiler le Bashed Patch et lancer la sauvegarde. Crafty Bits va alors demander deux touches, une pour Crafty Bits et l'autre pour la Spear Animation (animation custom de la lance à 2 mains). La détection de ces touches est très lente (appuyer sur une touche et attendre le message de confirmation comme quoi la touche est bien affectée ; souvent, il va prendre en compte la Spear Animation Key avant la Crafty Bits Key. Ne surtout pas se déplacer pendant ce temps car sinon les touches de déplacement risquent d'être affectées à Crafty Bits et Oblivion devient injouable ; si on le fait en même temps que les autres mods on risque de voir la même touche affectée à un mod et à Crafty Bits, expérience vécue !! Ce mod n'est peut-être plus nécessaire depuis les récentes évolutions de Martigern Monster Mod, qui propose lui aussi un système d'artisanat de peaux et d'armes. A voir.

Les améliorations de graphisme du monde

Les indispensables

La série des « Vibrant textures » : Elle a l'avantage d'améliorer les paysages distants, les filtres de « grain » de l'image, le rendu du climat de base d'Oblivion (donc d'être compatible avec les mods de climat) et de proposer des options pour améliorer aussi les textures de l'architecture, des objets, des arbres d'Oblivion, de Shivering Isles et du Royaume d'Oblivion. Tout étant sous forme d'OMODs séparés, il est ainsi possible de choisir exactement ce que l'on veut, tout en conservant une extrême simplicité d'installation. Les textures du monde ont aussi l'avantage d'être nettement plus jolies que les textures de base d'Oblivion sans faire perdre de FPS. Elles constituent donc une excellente alternative à des mods comme *Qarl Texture III*, beaucoup plus joli et détaillé mais aussi beaucoup plus lourd à gérer pour les cartes graphiques. Bien sûr, on peut utiliser un mix de Vibrant et d'autres mods de texture, sans aucun problème.

Bomret's Detailed Normal Maps : Comme son nom l'indique, refait les « normal maps » originaux du jeu. But de l'opération : les rendre plus jolis, moins flous, plus détaillés que les versions de base sans pour autant constituer un handicap pour les fps du jeu. Il existe d'ailleurs un petit add-on constitué de versions encore plus détaillées, pour les possesseurs de PC un peu plus musclés (mais on reste dans du raisonnable). Et c'est réussi ! Pour un effet optimal, il est conseillé de faire l'installation dans cet ordre : *Bomret's Detailed Normal Maps* -> *Vibrant textures* -> *Animated Windows Lightning System and Chimneys* (détaillé plus loin).

No Glow Grass Fix : un petit esp bien pratique pour éviter que l'herbe dans Oblivion ne prenne cette teinte vert radioactif du plus mauvais goût...

Beaming Sun glare : recrée le halo naturel autour du soleil quand on le regarde dans la vraie vie. Tout petit fichier, mais très agréable en termes d'immersion dans le jeu, surtout utilisé en combinaison avec un mod de climat. A installer après les mods de climat, qui changent les textures du ciel et risqueraient donc de recouvrir ce fichier.

Landscape LOD texture replacement border regions : amélioration des graphismes des frontières d'Oblivion.

Enhanced Water v20 HDMI : meilleur rendu de la surface de l'eau.

Les fortement conseillés

Natural Environments : Comme son nom l'indique, améliore un grand nombre de choses visuellement dans l'environnement du jeu (habitat, végétation, eau, etc...). Personnellement je n'installe pas la partie *Natural Weather* puisque un autre mod s'occupe du climat. Ne pas installer non plus les « unsupported extras ».

Une alternative très intéressante à *Natural Environments* est **Enhanced Vegetation**, qui prend la végétation en charge de manière plus contrôlable. Dans ce cas, il suffit de n'installer que la partie *Natural Habitats* de *Natural Environment*. A vous de voir, testez !

Les options intéressantes

[Qarl Texture Pack 3](#) : le MONSTRE de l'amélioration graphique. Des textures d'une qualité incroyable. Difficile de revenir aux textures de base une fois qu'on y a goûté. Problème : très très gourmand en FPS, à réserver aux machines de bourrins. Heureusement, des moddeurs ont sorti un [Qarl Texture Pack 3 Redimized](#) : les textures ont été toutes reprises à la main pour réduire considérablement leur poids sans altérer le rendu graphique. Je recommande évidemment cette dernière version. A noter que les créateurs eux-mêmes recommandent de faire un OMOD de leur mod, comme ça en cas de suppression c'est plus simple, il suffit de supprimer le OMOD et les textures originales d'Oblivion seront à nouveau celles utilisées par défaut. Par contre, prévoir du temps car vu le nombre de textures à intégrer dans le OMOD, c'est long, mais le jeu en vaut la chandelle. A voir aussi, le [Qarl Texture Pack 3 Redimized and further reduced](#) pour peut-être encore plus de gains de performance, mais je n'ai pas testé. A n'utiliser que si on n'utilise pas les « Vibrant ». Le tout [existe en français](#), dans un pack « tout en un » très pratique !

[Bomret's texture pack Shivering Isles](#) : Comme Qarl texture Pack 3 redimized mais pour Shivering Isles. Même remarque, créer un OMOD est avantageux. A n'utiliser que si on n'utilise pas les « Vibrant ». [Existe en français](#).

[AmpolX Texture Pack](#) : Un assortiment de textures du monde. Se concentre sur des zones pour chaque zip, ce qui permet de n'installer que ce qu'on a envie. En termes de qualité, ces textures se situent entre Qarl et Vibrant : plus détaillées que ces dernières, elles ne sont pas aussi lourdes que celles de Qarl et ne font donc pas chuter les FPS. A noter qu'AmpolX a aussi fait une retexture des squelettes du jeu, chaudement recommandée, et d'un certain nombre d'ustensiles. Malheureusement AmpolX semble depuis avoir abandonné son projet, sachez donc que ces textures ne couvriront pas forcément le monde entier...

[Visually enchanted weapons](#) : rajoute des effets sympas sur les armes magiques. Avantage, on voit tout de suite quand on se fait attaquer par une telle arme. Inconvénient, on les voit parfois à travers les murs, ce qui n'est pas très réaliste...

[Really Almost Everything Visible When Distant \(RAEVWD\)](#) : fait exactement ce que son nom indique. Maintenant, on peut voir les ruines ayléides, les routes, etc... de loin. Renforce immensément l'immersion dans le jeu, mais au prix de FPS évidemment et parfois de petits artefacts graphiques (pas gênants mais bon). L'installation est assez complexe, ce mod n'est recommandé que pour ceux qui disposent d'une très bonne machine pour faire tourner Oblivion et qui veulent rendre le monde le plus beau possible. Bref, on peut très bien s'en passer... sauf peut-être après l'avoir vu tourner bien configuré !

[Detailed Terrain Beta II, Detailed Terrain Texture Pack Shivering Isles et Detailed Terrain Texture Pack Unique Landscapes](#) : Trois pack d'harmonisation des césures entre blocs de texture dans le jeu. Améliore encore un peu le rendu visuel du jeu, sans véritable impact sur les fps. Evidemment, le dernier n'est à appliquer que si vous utilisez des mods de la série Unique Landscapes...

Climat et environnement

Les indispensables

All Natural : mod de climat, qui en fait combine le meilleur de plusieurs mods de climat. Avec ça, le climat d'Oblivion devient quasiment photoréaliste et sans perte de FPS. Impossible de s'en passer, d'autant qu'All Natural permet le choix de quels mods de climat on veut gérer. Inutile de dire que le plus simple est de prendre l'option la plus complète, pour une grande variété de conditions climatiques dans le jeu. De plus, All Natural a la bonne idée d'inclure le mod Real Lights dans sa version la plus récente. Ce mod refait tous les éclairages du jeu pour les rendre plus réaliste et le résultat est très convaincant, l'atmosphère change du tout au tout ! [Existe en français](#) également, sous forme d'OMOD.

Enhanced Seasons : mod de climat, complément à All Natural. Permet une meilleure gestion des saisons en fonction de l'époque de l'année, de la latitude, etc... pour un résultat visuellement bluffant.

Storms & sounds V3 : meilleurs orages avec éclairs qui frappent au sol et tonnerre dépendant de la distance avec l'orage. De plus, avec ce mod, on entend aussi les conditions climatiques quand on est en intérieur : si vous vous baladez sous un orage et que vous entrez dans une auberge, vous continuerez à entendre cet orage, de manière étouffée, une fois à l'intérieur ! La luminosité des fenêtres varie aussi avec le climat extérieur. Un aspect bizarrement laissé un peu de côté par les autres mods de climat. Personnellement, je télécharge la « full version » et non la « OMOD version », car cette dernière ne me laisse pas choisir la version OBSE de l'esp que je veux installer. Ne pas oublier de prendre la version « SI » de l'esp version OBSE pour que ça marche aussi sur Shivering Isles. [Existe en français](#).

Les fortement conseillés

Storms & Sounds Patches : ajoute les fonctionnalités de Storms & Sounds dans un certain nombre de mods que j'utilise par ailleurs : Imperial Furniture, Blood and Mud, Better Cities, Bartholm, The Lost Spires... Si ces patches pour Storm&Sound sont utilisés, il faut renommer OBSE-Storms&Sound SI.esp en Storms&Sounds.esp. Existe en français, déjà inclus dans l'archive française de Storms & sounds V3 (voir ci-dessus).

Brumbeks Sky Pack : pack de texture refaisant principalement les lunes et le ciel nocturne du jeu. Totalement compatible avec All Natural.

Son

Les indispensables

Ambient Town Sounds edited : rend les villes plus vivantes au point de vue sonore, très agréable

More Immersive sounds Edited : Retravaille tous les sons du jeu pour les rendre plus présents dans le jeu, par rapport à la musique, même coupée

Oblivion Stereo Sound Overhaul : retravaille tous les sons du jeu pour leur donner plus d'ampleur et de qualité sonore

Symphony of Violence : refait la plupart des sons de combat du jeu, pour les rendre plus réalistes. On entend maintenant le « twoong » de la corde de l'arc qui se détend quand la flèche part, le choc de la garde de l'épée quand elle touche le fourreau de la lame, enfin frapper un corps sonne « organique » (fini ce stupide bruit de métal quand votre lame tranchait dans le vif d'un rat !). Bref, de tous petits riens, mais qui apportent tellement ! De plus, ce mod s'intègre entièrement dans le Bashed Patch de Wrye Bash, il ne prendra donc pas de place dans votre liste de lancement ! Aucune raison de s'en priver donc !

Better Music System : Le son est utilisé de manière plus intelligente. Par exemple, la musique de combat ne sera pas utilisée tant que l'ennemi qui attaque n'a pas été repéré. Ça évite d'être au milieu de nulle part, de soudain entendre la musique de combat et de chercher frénétiquement où est l'ennemi, ce qui au point de vue réalisme n'est pas très bon... A prendre avec ses add-ons pur Shivering Isles et Elsweyr, si vous utilisez ces mods.

Les très fortement conseillés

Medieval instrumental collection : Comme son nom l'indique, collection de musiques médiévales d'époque (vraie musique médiévale libre de droits) qui, je trouve, collent souvent mieux à l'ambiance d'Oblivion que les musiques de base. S'ajoutent sans les écraser aux musiques de base, comme ça on ne perd rien et sera géré par Better Music System sans manipulation supplémentaire. Il existe un second pack, aussi bon que le précédent, [ici](#).

Les améliorations de graphismes de personnages

Les indispensables

HGEC body : refait les corps des personnages féminins pour un résultat plus harmonieux. Il existe plein de mods de ce type, Exnem, Bab, UFF, etc..., personnellement, HGEC est celui qui me plait le plus. Il est disponible [en français](#), mais lors de l'installation par OMOD les screenshots ne sont pas disponibles, ne vous inquiétez pas des erreurs, elles n'affectent en rien l'installation du mod, simplement vous devrez le faire « à l'aveugle ». A noter qu'il est bon d'installer de bonnes textures pour ce mod, histoire d'apprécier pleinement le résultat. Le créateur d'HGEC en a fait, mais elles sont très lourdes. Personnellement j'utilise celles de [F-INev](#).

Luchaire HGEC Body Seam Reducer : Un petit fichier qui permet d'aider à faire disparaître les « coutures » visibles entre les différentes parties du corps du personnage. Un vrai plus pour l'apparence visuelle.

Male Body Replacer : la même chose mais pour les personnages masculins. Bien lire le readme si on veut la version « sans sous-vêtements », la manip est un peu complexe. [Existe en français](#).

IFT Improved Facial Textures : le nom parle de lui-même, non ? ^_^ Le résultat est vraiment net.

Facial Textures by Enalva : étonnamment, ce mod est aussi conseillé. Il pourrait sembler faire redondance avec IFT mais au contraire, il le complète admirablement... à la condition qu'on les installe dans cet ordre !

Les options fortement conseillées

TNR Tamriel NPC revamped : un travail énorme, puisque tous les PNJ du jeu de base ont été refaits pour leur donner un peu plus de caractère visuellement parlant. Le travail est excellent. A noter qu'il faut la version « all races » et la version « Shivering Isles » pour que ce soit vraiment complet. Ces mods s'installent mais ne s'activent pas dans Wrye Bash, à la place il suffit de les intégrer au Bashed Patch. Inutiles si on les utilise dans leur version intégrée à Cobl (recommandé). Inutile aussi si on utilise le mod Races Balanced Project.

Gestion des lumières

Les indispensables

[Cities alive at night](#) : les villes ne seront plus des déserts sans vie quand on s'en approchera la nuit... On voit leurs lumières de loin. A noter que pour un meilleur effet, l'auteur recommande de changer la variable FlightLOD2 présente dans le Oblivion.ini pour une valeur de 40000 ou plus, de manière à voir les villes de plus loin. Cette valeur est ensuite à moduler pour ne pas avoir de torches se promenant « toutes seules » et ne pas perdre trop de FPS.

[Animated Window Lighting System and Chimneys](#) : refait tout l'éclairage des bâtiments d'Oblivion de manière dynamique et non statique, ce qui fait qu'on peut rajouter autant de bâtiments qu'on veut par des mods, le système s'adapte automatiquement. A noter qu'il faut un pack de textures avec, je recommande celui de Brumbek. Il permet notamment de choisir les textures des fenêtres pour un effet du tonnerre ! AWLS est conjointement développé avec l'équipe de moddeurs qui fait Better Cities, aucun problème de compatibilité à redouter, donc, au contraire. [Disponible en français](#).

Les options à considérer

[Extinguish the lights](#) : il permet de se la jouer un peu « voleur », en pouvant éteindre la plupart des sources lumineuses du jeu gérées par Real Lights. Pas compatible avec le Real Lights contenu dans All Natural (Extinguish the lights cherche un Real Lights.esp qui n'existe pas).

Zones refaites

Les indispensables

Tous les « Unique Landscapes » : un travail artistique formidable, pour que chaque région d'Oblivion ait son caractère bien à lui. Ne pas oublier de télécharger les patches de compatibilité pour que tout s'intègre aux autres mods sans problème et même avec les mods entre eux. Il existe un [OMOD](#) bien pratique qui permet de n'avoir qu'un seul fichier à télécharger puis de ne choisir d'installer que les zones désirées. Cet OMOD [existe en français](#), mais vérifiez bien sa version pour avoir toujours la dernière en date, vous éviterez ainsi les incompatibilités. De même, il existe un OMOD regroupant tous [les patches de compatibilité](#) des Unique Landscapes avec d'autres mods, qui permet une installation sans douleur et sans erreur de ces patches. Il existe une version française de bon nombre de ces mods, mais le plus souvent elle n'est plus à jour... En ce qui concerne les patches de compatibilité, je recommande d'activer le OMOD qui les contient en tout dernier, de manière à ce que tous les mods que vous avez installé soient bien pris en compte.

[Better Cities](#) : Totalement indispensable car refait entièrement toutes les villes du jeu pour que chacune ait son caractère propre ! C'est vraiment saisissant. Attention, mod un peu délicat à mettre en place, le faire par OMOD car le menu automatisé simplifie bien le tout. Ce mod a aussi un impact sur les FPS en ville, mais reste très jouable (vu que les combats en pleine ville restent rares). Attention, si on installe par la suite certains des mods décrits lors de l'installation par OMOD de Better Cities, il faudra désactiver Better Cities dans Oblivion Mod Manager puis le réactiver en choisissant alors les options des mods en question.

[Let the people drink](#) : nouvelle quête, nouveau système d'adduction en eau de la cité impériale et des autres villes. Ben oui, comment ils buvaient avant, les PNJ ? S'intègre sans problème à Better Cities et totalement compatible avec COBL et avec les mods gérant la soif. [Existe en français](#).

[New Roads and Bridges](#) : comme son nom l'indique, ce mod rajoute des routes, des ponts et autres éléments de voies de communication, pour que la province centrale de Tamriel, Cyrodiil, ait l'air aussi « urbanisée » qu'elle le devrait. A noter que le mod est livré avec un certain nombre d'esp de compatibilité avec divers mods, dont certains que j'utilise comme Region Revive, Let the People Drink, Unique Landscapes Imperial Isle. De plus, un autre esp permet à l'IA des PNJ de leur faire emprunter ces nouvelles voies sans se planter dans le décor ; cerise sur le gâteau, cet esp se fusionne dans le Bashed Patch de Wrye Bash et ne prendra donc pas de place dans votre liste de lancement. A noter qu'il existe des mods refaisant la carte du jeu pour prendre en compte ces nouvelles voies. Ce mod existe désormais [en français](#).

Wayshrines Improved : améliore grandement le rendu visuel des petits temples à ciel ouvert qu'on rencontre dans le monde d'Oblivion. Enfin ça ressemble à des temples. Essayez de le trouver avec son fix qui règle le problème des textures pourpres (manquantes)...

Les fortement recommandés

[AFK-Weye](#) : refait le village à la sortie du pont de la Cité Impériale. Ajoute des bâtiments, des quêtes, des PNJ pour rendre le tout plus vivant. Compatible avec beaucoup de choses, dispose de patches pour pas mal d'autres. [Existe en français](#).

[Region Revive – Lake Rumare](#) : place un certain nombre de fermes, hameaux, PNJ, etc... autour du lac de la cité impériale pour rendre l'environnement plus vivant. Dispose de patchs pour s'intégrer au reste. Existe maintenant [en français](#).

[OTEPE – Aleswell](#) : refait le hameau d'Aleswell pour en faire un vrai village, avec des services. Totalement compatible avec les quêtes Oblivion originales, donc aucun souci. [Existe en Français](#).

[Akaviri Kojima](#) : rajoute, au large d'Anvil, une petite île avec des bâtiments de style japonais. Visuellement, un travail de toute beauté. La maison principale est utilisable par le PJ librement et si en plus le PJ est membre de l'Ordre des Lames, il peut s'équiper des armes et armures que contient la maison sans que ce soit considéré comme un vol. L'île dispose aussi d'un petit hameau avec différents marchands, toujours dans le style japonais. Magnifique.

Les petits plus sympa

[Arena Alive 24h](#) : rend l'Arène de la cité impériale active 24h/24, de manière à rendre tout ça plus vivant.

[House on the Bluff V2](#) : installe sur la Lost Coast une maison dont on peut devenir propriétaire. Située dans une zone reculée de Tamriel, particulièrement jolie utilisée avec Unique Landscapes The Lost Coast. Dans ce cas, ne pas oublier d'installer Le House on the Bluff – Lost Coast patch pour éviter les bizarreries de paysage

Accessoires sympas

Les indispensables

Alive waters : comme son nom l'indique, ajoute de la faune et de la flore sous-marine, rendant le tout plus réaliste. [Existe en français](#). Une excellente alternative est le mod [Fishstick](#), de création française, qui reprend les éléments d'Alive Waters tout en leur en ajoutant d'autres.

City Life : ajoute des PNJ dans les villes, pour qu'on ait moins l'impression de se balader dans des villes désertes... Better Cities a une option de compatibilité avec City Life, donc ne pas oublier de recompiler le OMOD de Better Cities en activant cette option dans OBMM. [Existe en français](#).

Crowded roads : enfin, on rencontre sur les routes d'autres personnes que les sempiternels monstres et autres bandits de grand chemin ! La version française s'appelle [PNJ sur les routes](#). Très utile si on utilise également le mod SHOUT! (voir plus haut) car du coup, ces passants peuvent nous aider.

Portable campsite : embarqué dans une aventure et pas envie de se retaper le chemin jusqu'à la ville ? Pas de problème avec le campement portable !! Utile notamment avec les mods gérant la fatigue et aussi pour pouvoir passer de niveau sans revenir dans une auberge. [Existe en français](#).

Tamriels Travellers : PNJ aux abords des villes et villages avec possibilités de commercer. Ajoute de la vie à Oblivion. Attention à bien lire les options pour la compatibilité avec FCOM. [Existe en français](#).

Lockpicks (Tools of the Trade) : permet d'utiliser enfin tous ces objets inutiles dans le jeu genre pelle, pioche, couverts, pour fabriquer des nécessaires de crochetage. Et vu à la vitesse à laquelle on les casse quand on a un faible niveau en sécurité, ce n'est pas du luxe ! Surtout que la réussite à la fabrication n'est pas obligatoire. Il semblerait qu'il soit incompatible avec MMM-Hunting and Crafting, mais je n'ai jamais eu de problème.

Les fortements conseillés

Thieves Arsenal : permet d'avoir du matériel de voleur, genre des flèches assommantes, explosives, à eau (pour éteindre les lumières), etc... Très bon mod pour les personnages orientés furtif/voleur qui en plus se double de quêtes supplémentaires car évidemment il faudra faire ses preuves pour accéder à ce matériel. [Existe en français](#), ne pas oublier de renommer l'esp (et seulement lui !) du français vers l'anglais si vous voulez qu'il soit reconnu par B.O.S.S.

Medic ! : on peut enfin donner des potions et autres trucs de ce genre aux PNJ qui ne sont pas nos compagnons. Genre on tente de repousser une attaque en compagnie de gardes, la première vague se passe bien mais tous les gardes sont sévèrement blessés et ne vont pas survivre à l'attaque suivante. Avec ce mod, on peut enfin faire quelque chose pour eux ! [Disponible en français](#).

Get Wet : Tout le monde a enfin l'air mouillé quand il pleut ou alors quand on sort de l'eau.

Chapel Tithe : modifie légèrement le système de soins dans les temples. Au lieu que ce soit gratuit,

maintenant on doit verser une sorte de dîme pour accéder à ces services. Cette dîme est configurable grâce au fichier .ini fourni avec le mod.

[MD Saddlebags](#) : rajoute (de manière visible) des sacoches aux chevaux. Bien sûr, il faut avoir un cheval et acheter les sacoches chez le marchand. Les sacoches ne sont pas des « sacs sans fond », pour plus de réalisme. Totalement compatible avec les mods qui modifient les chevaux. Existe [en français](#).

[VASE](#) : de nouveaux ennemis de type feu-follet. Très beau travail graphiquement et au point de vue équilibrage. Vous aurez peur, maintenant, quand vous traverserez les zones marécageuses ou les bords de rivière...

[Ayleid Loot Extension](#) : du nouveau matériel ayléide à trouver en jeu. Bien réalisé, l'intérêt principal est que ce matériel n'est généralement pas vendu par les marchands, mais peut se trouver comme butin sur certains adversaires ou plus souvent comme butin de coffres et d'exploration. Mais attention, ces coffres et autres conteneurs sont bien cachés, ce qui fait tout le sel de cet extension puisqu'il faut vraiment mériter les objets. [Existe en français](#).

Les additions à considérer

[Extension du Courrier du cheval noir](#) : augmente le nombre d'articles édités par le service d'informations du Courrier du cheval noir de la cité impériale, pour rendre le tout plus vivant. Certains articles varient en fonction du résultat de vos quêtes. (Mod en français, traduction personnelle).

[Imperial Furniture Renovated](#) : rajoute sur l'île impériale (hors de la cité) un magasin pour acheter de quoi meubler votre maison. Vaste choix, beau magasin, bonne ambiance.

[Exnem Reznod Mannequins HD](#) : fournit des mannequins (à acheter) en différents matériaux (bois, pierre, etc...) pour pouvoir exposer les différents sets d'armure dans notre maison ou notre château.

[Minute Minder Onscreen Clock](#) : Comme son nom l'indique, permet l'affichage en jeu de l'heure du jeu. Pratique quand on utilise des mods gérant la faim, la soif ou la fatigue. Il y a un esp par type d'affichage (européen/militaire/am-pm) et l'heure ne s'affiche en jeu qu'une fois par quart d'heure. Inutile si vous utilisez le Logitech G15 LCD plugin cité plus bas.

[Logitech G15 LCD plugin](#) : petit esp très sympa qui permet de renvoyer sur l'écran du clavier G15 tout un tas d'informations de jeu : date/heure du jeu, état de l'armure, munitions des arcs, état de l'arme portée, compas, etc...

Objets refaits

Les indispensables

Espress Book replacer : refait les jaquettes de tous les bouquins d'Oblivion, KOTN et SI pour les rendre plus agréables à l'œil. De plus, ce mod n'a pas besoin d'esp pour fonctionner, c'est toujours ça de moins dans votre liste de lancement !

La série des Improved... : Refait un certain nombre de textures du jeu non couvertes par Qarl ou Bomret. Dans la série il y a [Doors and Flora](#), [Trees and Flora](#) et *sa suite*, [Fruits and Vegetables](#) (plus immersifs si on utilise COBL), [Signs](#) (panneaux, attention, pas compatible avec Frenchified décrit plus loin) et [Amulets and rings](#). Attention, certaines de ces textures sont couvertes par la série des Vibrant..., à vous donc de voir ce que vous souhaitez remplacer ou non.

Frenchified : mod qui traduit en français toute une série de panneaux, affiches, parchemins, etc... y compris certains apportés par des mods (comme Bartholm ou certains Unique Landscapes). Indispensable pour « franciser » l'univers d'Oblivion moddé.

Enseignes de Cyrodiil améliorées : Mod original d'un talentueux moddeur français actif sur la Confrérie, Moorelf. Comme son nom l'indique, ce mod est un pack de textures refaisant en français et de manière améliorée les enseignes au travers de Cyrodiil. Bien entendu, cela dépend de vos goûts, mais ces enseignes sont extrêmement bien faites et s'intègrent parfaitement à l'univers visuel d'Oblivion. A installer après Frenchified si vous utilisez ce dernier, pour que les enseignes refaites prennent le pas sur celles de Frenchified.

Leviathan soulgems : comme le mod précédent, mais pour les pierres d'âme (soulgems) qui sont ainsi plus facilement reconnaissables selon leur catégorie. [Existe en français](#).

VA better gold : refait les pièces d'or pour qu'elles soient plus jolies

Clocks of Cyrodiil : place des horloges publiques dans toutes les villes de l'empire ainsi que des horloges murales dans un certain nombre d'endroits comme les tavernes. Evidemment, chacune correspond à l'ambiance du lieu. Compatible avec Better Cities, qui a une option quand on active le OMOD. Un détail, mais apporte à mon sens de la richesse au jeu. Il existe une alternative, [Better Clocks](#), mais la compatibilité avec Better Cities est encore à tester, [une version beta](#) est encore en développement.

Les fortement conseillés

Better Meat : refait les textures de la viande pour qu'elle soit plus réaliste et appétissante.

Les petits plus à considérer

Belles bouteilles : refait les textures des bouteilles du jeu (pas les potions). Directement en français donc pas reconnu par BOSS.

Compagnons

Voilà une rubrique particulière : peu de mods y sont intéressants, encore moins essentiels. Pourquoi ? Parce que créer un compagnon pour le joueur est extrêmement difficile en termes d'équilibre de jeu et d'intérêt. En effet, quel intérêt y a-t-il à recruter un personnage qui est plus puissant qu'on ne l'est, ce qui se solde par des combats où on est finalement spectateur ? Certains méritent tout de même le détour, après, c'est au goût de chacun.

Les indispensables

[CM Partners Mod](#) : place un certain nombre de compagnons un peu partout dans le monde d'Oblivion. Ces compagnons devront être d'abord recrutés et sont de plein de spécialités différentes : archers, mages, guerriers, etc... De plus, il est possible de choisir l'option de ne pas les rendre « immortels », du coup, quand ils meurent, ils meurent. Ce mod est aussi nécessaire au bon fonctionnement d'autres mods, notamment certaines quêtes.

Les très sympathiques

[Julienne the Alchemist](#) : Mod également intéressant, qui rajoute un magasin d'alchimie à l'extérieur de Chorrol. On peut y recruter divers compagnons, y acheter et y vendre divers composants et objets. Lors du premier lancement de ce mod, la configuration est possible : langage grossier ou non, niveau du joueur à partir duquel on peut recruter les différents membres du magasin, possibilité de désactiver le Fast Travel, etc... Seul problème, si on prend les options les plus réalistes (et donc difficiles), le mod donne direct un bâton de résurrection illimité et dans le magasin il y a un coffre avec plein d'objets qu'on peut prendre sans que ce soit considéré comme un vol. Ces objets sont puissants et « ruinent » un peu le jeu à bas niveau. Il faut donc avoir suffisamment de volonté pour décider de ne pas utiliser ces ressources... ^_^

[Elsweyr Anequina CM Partners Orcrest](#) : si vous utilisez le mod Elsweyr Anequina, voilà un groupe fort sympathique de quatre compagnons potentiels dans cet univers. [Existe en français](#).

Les « pourquoi pas ? »

[Rihanna](#) : Une magicienne très intéressante avec ses propres pistes sonores. Son créateur l'a rendue malheureusement « immortelle », de plus, elle est un peu trop puissante pour un personnage de bas niveau ce qui fait que souvent c'est elle qui tue les monstres et plus nous... Bref, pourquoi pas, mais à partir d'un certain niveau... Son niveau s'adapte de toute façon au vôtre et on peut lui donner de l'équipement, qu'elle saura utiliser.

[Sonia](#) : Comme Rihanna, mais version guerrière. Vaut le coup, mais un peu trop puissante au début du jeu. De plus, lors de l'activation du mod, on reçoit une lettre de sa part avec 3000 pièces d'or. Pour plus de réalisme, il vaut mieux donc activer ce mod une fois sorti de la prison impériale, sinon, on reçoit l'argent alors qu'on est toujours prisonnier...

[Eyja](#) : un « compagnon » plutôt original puisqu'il s'agit en fait d'un mod de « romance ». Eyja travaille en effet au Rosethorn Hall, une des maisons dont on peut se porter acquéreur (Skingrad).

Au joueur de voir s'il saura la séduire...

Il y a beaucoup d'autres compagnons disponibles sur les sites de téléchargement, à vous de voir ce qui vous intéresse le plus. Viconia est pas mal si vous voulez retrouver ce personnage de Baldur's Gate, de plus elle est livrée avec une très longue quête en plusieurs chapitres. Mais c'est du Baldur's Gate. Companion Neeshka est aussi très bien, mais parfois un peu « broken » (sort de soin de zone, possibilité de fabriquer des flèches et des crochets contre 50 po, etc...). Kendo's Demon Consort (sa Mature version) permet de faire des choses interdites au moins de 18 ans...

Quêtes

Un énorme chapitre de ce guide, potentiellement, et là aussi un des plus sujets à la subjectivité. Encore une fois, pas de classement en « indispensable » ou non, juste des indications sur des mods intéressants et bien faits, tout en sachant qu'il ne s'agit pas là d'une liste exhaustive, bien au contraire ! Néanmoins, ces quêtes apportent une immense variété au jeu et des dizaines d'heures d'exploration de plus. Faites votre choix, mais lisez toujours bien les fichiers readme pour les problèmes éventuels de compatibilité, cela vous évitera bien des déconvenues !

La série des Cyrodiil Upgrade : créée à l'origine par un passionné d'Oblivion (retiré du circuit depuis) puis reprise par des fans, elle se singularise par son respect du « lore » (le background dirait-on en jeu de rôles) d'Oblivion. Les dialogues, les bouquins, tout cela respecte l'univers d'Oblivion et de Morrowind, en tentant d'aller plus loin parfois, pour extrapoler et rajouter de nouvelles fonctionnalités cohérentes. L'auteur a décidé d'abandonner ces mods et les a supprimé de son site tout en les rendant disponibles sous forme d'une [archive unique sur internet](#). Ces mods sont en cours de traduction par la Confrérie des traducteurs, mais au vu de la masse de choses à traduire, cela prendra du temps. Voici les mods qui composent cet « univers » (ceux que j'utilise, il y en a d'autres que je n'utilise pas dans le pack) :

- Cyrodiil Upgrade ressource Pack : ensemble de zips ne contenant que des textures et des meshes (+ 1 esm). C'est la base des autres mods, qui sont comme ça plus légers car ils utilisent les ressources graphiques de ce mod. Indispensable pour le reste.
- Kvatch aftermath : change l'assaut sur Kvatch, la citée assiégée par les drémoras. C'est beaucoup plus difficile (les monstres présents sont beaucoup plus nombreux et forts) et donc cela ralentit la quête principale, mais une fois Kvatch libérée, sa reconstruction commence, avec de petites quêtes annexes et on peut finir par devenir comte de Kvatch avec le château qui va avec ! Gros challenge, grosse récompense. Ne pas oublier les patches Unique Landscapes.
- The Elder Council : crée un système de « noblesse » dans le jeu. On peut maintenant réellement interagir avec le Palais Impérial et son administration et grimper dans la hiérarchie au cours de quêtes. Très intéressant et réaliste car on peut y arriver aussi bien en jouant le gentil que le méchant, simplement les quêtes proposées seront différentes. Ne pas oublier de choisir entre la version COBL et la version non-COBL. Ne pas oublier les patches Unique Landscapes.
- Kingdom of Almar : crée un royaume elfe souterrain, complet avec ses bâtiments, ses PNJ, etc... Ne pas oublier le patch pour OOO. Existe en Français.
- Origin of the Mages Guild : revisite l'histoire de la création de la guilde des Magiciens et offre de nouveaux développements pour les personnages magiciens jusqu'à ce qu'ils deviennent chefs de la guilde et plus... Attention, patch FCOM obligatoire. Si le mod Slof's Robe Trader est utilisé, il faut utiliser le FCOM_OMGSRT.esp, qui gèrera directement les deux.
- The Temple of the One : un add-on bien sympa au Elder Council. Pas indispensable, mais très sympa quand même.
- The Necromancer : revisite l'histoire des Nécromanciens, pour expliquer notamment pourquoi la nécromancie est bannie par la guilde des Magiciens. Très intéressant, car on découvre que tous les Nécromanciens ne sont pas « chaotic evil »... Ne pas oublier les patches Unique Landscapes.

[Blood and Mud](#) : excellent scénario, plein de rebondissements et de challenge, avec voix faites par les auteurs du mod. Ne pas oublier [le patch](#) corrigeant certaines textures si on utilise Qarl Texture

pack 3 (redimized ou non). Ne pas oublier non plus les patches pour les Unique Landscape et recompiler le OMOD de Better Cities car celui-ci détecte Blood&Mud automatiquement, ainsi que le patch contenu dans le zip de FCOM.

[Ruined Tail's Tale](#) : une quête atypique, qui fait rencontrer un étrange Argonien dans les jardins de la cité impériale. Peut devenir un compagnon à part entière et ne surtout pas hésiter à interagir avec lui puisque c'est ainsi que l'histoire évoluera.

[The Lost Spires](#) : encore une énorme quête. Tout commence en allant visiter une guilde d'archéologues non loin de la cité impériale. Là, on peut se joindre à eux et se voir confier des tâches de plus en plus ardues, qui suivent l'évolution d'un scénario. [Existe en version française](#) intégrale, ne pas oublier les patches Unique Landscapes. Il existe un mod qui permet de faire en sorte que l'existence de cette guilde d'archéologues ne nous soit connue que lorsqu'on la trouve, ce qui est plus raccord que de l'apprendre en étant en prison.

[The Ayleid Steps](#) : donne accès à un vaste réseau de cités ayleides abandonnées. Mais le sont-elles vraiment ? Pas si sûr... En tout cas, il faudra trouver leurs accès, qui se présentent sous la forme de pierres activables. Certaines ne fonctionnent plus, d'autres n'envoient pas forcément là où on le pensait...

Elsweyr the Desert of Anequina : rajoute tout une zone de jeu ambiance désertiques/khajiits au sud de Cyrodiil. Très recommandé étant donné le travail impressionnant pour parvenir à tout ça. [Existe en français](#).

[Red headed gang](#) : Met le joueur aux prises avec une jeune femme qui demande son aide pour retrouver son père disparu. Une fois finie, cette quête permet de conserver la jeune femme comme compagnon, il faut alors installer le mod Duke Patrick The Lady Said NO, mais pas avant d'avoir fini la quête du red headed gang.

[Mannimarco Revisited](#) : pas vraiment une quête mais plutôt une refonte du big boss final d'Oblivion, tel qu'il aurait normalement dû être. Ne pas oublier la version OOO avec. [Existe en français](#).

[Lost Paladins of the Divines](#) : Quête pour la recherche d'artefacts ancien des Dieux pouvant permettre de mettre fin à une terrible menace. Existe en [version française](#).

Ce sont donc les quêtes supplémentaires principales que j'installe. Il y en a un paquet d'autres que j'installe généralement, mais je n'ai pas forcément eu le temps de toutes les tester ; néanmoins, elles font toutes parties des tops des mods de quête d'Oblivion que j'ai pu voir sur internet : Integration the Stranded Light, Moriarcis (une cité pour les nécromants !), Castle Ravenpride, Tales of the Fiend, The Blackwood Company, Malevolent, Feudal Empire, Bartholm ([existe en français](#)), Glenvar Castle ([disponible en français](#)), Ivellon (celui-ci requiert d'aller dans le .ini d'Oblivion, celui qui se trouve dans /mes documents/my games sous XP et que de modifier l'option de frontières du monde d'Oblivion : rechercher « bBorderRegionsEnabled » et passe la valeur de 1 à 0), Windfall, The Imperial City of Sutch Reborn, etc... Cherchez donc tous ces noms sur le TESNexus, vous les trouverez sans peine !

Armures, armes et vêtements

Encore une fois, voici un chapitre qui sera totalement laissé à l'appréciation des utilisateurs de ce guide. Il existe une énorme profusion de mods créant de nouveaux vêtements, de nouvelles armes et de nouvelles armures. Tous ne sont pas forcément très inspirés. J'ai essayé de privilégier ici les mods qui ne « jurent » pas trop avec l'univers d'Oblivion. Vous ne trouverez donc pas ici de mod refaisant les armes de Final Fantasy X, implémentant les sabres lasers de Star Wars ou autres choses de ce genre. A part ceux intégrables à une installation type FCOM, aucun de ces mods n'est indispensable. Ils fournissent simplement de la variété. Il faut simplement s'assurer qu'ils soient compatibles avec les mods corporels utilisés (Exnem, HGEC, Babs, UFF, Robert's, etc...)

Les compléments indispensables à FCOM

Oblivion WarCry : rajoute des tonnes d'armes, des tonnes de créatures, enlève le système de levelling (qui fait que les créatures rencontrées sont toujours d'un niveau compatible avec celui du joueur) sauf pour les boss (pour éviter de tomber sur des boss intuables trop tôt dans le jeu). Attention, cela transforme un peu Oblivion en hack'n'slash à la Diablo, mais couplé à FCOM et au reste, cela demeure un excellent mod. Ne pas oublier de prendre le patch. [Existe en français](#) (déjà patché), mais la version française n'est pas tout à fait à jour. La version la plus récente (1.09) est en anglais pour le moment.

Bob's Armory Oblivion : retravaille les armes en en ajoutant de nouvelles et s'intègre sans problème à FCOM.

Armamentarium Complete : un nouvel arsenal d'armes tout à fait équilibrées avec le reste du jeu et franchement très belles. Il en existe un add-on appelé Artifacts. Compatible avec OOO et FCOM.

EVE HGEC Eyecandy Variants Expansions : série de patchs de compatibilité pour rendre les armures d'un certain nombre de gros mods (OOO, MMM, Francesco, Armamentarium, etc...) et celles de base compatibles avec la modification de corps HGEC.

Loth's Blunt Weapons : nouveau set d'armes contondantes pour Oblivion. Bien lire les instructions d'installation pour FCOM pour une compatibilité optimale.

Unofficial Francescos Mod Armor Add-on : Ajoute des armures de haut niveau à Francesco. Compatible FCOM.

Les excellents

Apachii goddess store : crée une nouvelle boutique dans le quartier du port de la cité impériale avec des tonnes de nouvelles armes et armures (400Mo en version zipée !), généralement assez équilibrées quand même. Il y a aussi tout un tas de perruques qui reprennent en fait des styles de coiffure d'autres mods, ce qui évite d'avoir à installer ces mods... Exclusivement pour les persos féminins. Existe en version française sous le nom « [Boutique des déesses](#) ».

Apachii heroes store : même principe, mais pour les personnages masculins cette fois. La boutique se trouve au nord de Bruma, si je me souviens bien. Existe également en français sous le nom

« [Boutique des héros](#) ».

[Oonas outfitters](#) : encore un gros mod de tenues et armures. Crée un magasin sur l'île de la cité impériale (mais compatible avec le Unique Landscape du coin). Le personnel est... sympa, en plus ;)

[Slof's Robe trader](#) : refait toutes les robes (genre moine ou nécromant) du jeu, pour leur donner plus de personnalité. Attention, il faut alors appliquer un patch contenu dans le zip de FCOM. Se reporter au mod Origins of the Mage Guild, section « quêtes » de ce présent guide. Existe [en français](#), avec heureusement le même nom d'esp que la version anglaise, ce qui simplifie les choses. Attention, dans le sous-dossier « Extras » du zip, il y a des versions pour les modificateurs de corps les plus populaires (Exnem, Robert Males, etc...).

Les options sérieuses

[Blackcluster weapons and armor](#) : un set que j'aime bien et qu'il faut acheter, au moins on ne le donne pas gratos. Assez bourrin dans ses caractéristiques, mais assez cher chez le vendeur, aussi. Set fait pour le mod corporel Exnem, mais cela fonctionne aussi avec HGEC décrit précédemment. [Existe en français](#) également, mais dans ce cas-là renommer le Blackcluster_FR.esp en Blackcluster.esp pour que B.O.S.S. le reconnaisse.

[Adonnay's Elven Weaponry](#) : ajoute plus d'armes tendance « elfique » au jeu. Là encore, ce sont des armes bien équilibrées et joliment faites. Permet d'ailleurs d'équiper certaines armes à la place du bouclier pour parer. [Disponible en français](#), mais pensez à renommer l'esp (du français vers le nom original anglais) si vous voulez que B.O.S.S. le reconnaisse.

[Armory of the silver dragon](#) : encore de belles armes, disponibles uniquement après le niveau 20 en ayant lu un bouquin... les simples vêtements contenus dans ce mod sont eux disponibles à n'importe quel niveau. [Existe en français](#), mais il faut renommer l'esp pour que BOSS le reconnaisse.

Cartes refaites

Mods purement cosmétiques mais qui ajoutent énormément à l'ambiance du jeu, ils sont pour moi un complément indispensable à mon installation d'Oblivion. Bien entendu, à voir s'ils vous plaisent avant de les installer.

Les indispensables

DarkUI Darn Map Additions : Complément à tout cela, un petit mod qui permet d'afficher directement les noms près des icônes sur la carte du monde. Bien pratique quand on dit d'aller à XXX et qu'il n'y a pas à mettre la souris sur chaque icône pour savoir où c'est ! Bien sûr, c'est débrayable à volonté, parce qu'au bout d'un moment, la carte, on ne la voit plus sous les noms de lieu, surtout si on installe beaucoup de mods... Ne pas oublier de refaire la petite manipulation indiquée dans DarkUI Darn à propos du marqueur de quête, si on applique ces Map Additions.

Les très utiles

[Elven map redux](#) : change la carte principale d'Oblivion pour lui donner un côté un peu plus elfique. Très joli et compatible avec DarkUI Darn.

[Dynamic map](#) : mod très pratique qui vous permet à l'aide d'un seul OMOD de choisir entre diverses versions de la carte, refaite en couleur, et incluant les données d'un certain nombre de mods (Unique Landscape, New Roads and Bridges, etc...). Il n'y a qu'à voir les captures d'écran pour se faire une bonne idée de la chose ! [Existe en français](#), mais malheureusement il y a pour l'instant un petit souci d'installation par l'OMOD donc il faut l'installer manuellement. A noter que si vous installez Dynamic Map, vous n'avez pas besoin d'installer Elven Map Redux ou autre mod de carte.

Les alternatives

[Ultimate map Overhaul](#) : refait la carte d'Oblivion en y ajoutant beaucoup des choses ajoutées par les mods, comme les localisations des Unique Landscapes, certaines quêtes, etc... Cela prend en compte également les nouvelles routes et infrastructures ajoutées par New Roads and Bridges. Très joli, très utile et surtout très complet : l'auteur a fourni une version prête à l'emploi et une version Photoshop, où tous les ajouts sont des calques, ce qui permet de supprimer les indésirables (si on n'utilise pas certaines quêtes par exemple) et de ne garder que l'indispensable. Mais il faut Photoshop, évidemment. Il faut choisir entre ce mod et Elven Map redux, par contre, sinon cela fait double emploi.

Nouveaux écrans de chargement

[Atmospheric Loading Screens](#) : apporte une nouvelle mise en forme des écrans de chargement du jeu. Il existe de nombreux packs thématiques pour ce mod, rajoutant des écrans pour certains mods, comme The Lost Spires, le passage dans le monde d'Oblivion, etc... Recommandé, à installer en OMODs et avant Darnified Dark UI qui a une option de compatibilité avec ce mod lors de l'installation.

[Loading Screens add-on for Dark UI](#) : série d'écrans de chargement qui ajoutent de la variété à ceux présents originellement dans le jeu. Ils sont réalisés à partir d'images du jeu, avec un petit texte en dessous toujours en relation avec l'image. Il y a une version de base, une pour Shivering Isles puis une qui est un add-on. Après cela, ne pas oublier de recompiler le OMOD de DarkUI Darn dans OBMM car il y a des options de compatibilité pour ces écrans de chargement.

Nouvelles races

A la base, l'idée est bonne, en permettant une plus grande variété des races jouables. Au final, ce n'est pas une si bonne idée que cela : créer une race visuellement intéressante et statistiquement équilibrée avec le reste du jeu est un défi très ambitieux... De plus, au final, on se retrouve à être le seul représentant de cette race dans Oblivion, sauf si on prend le temps de créer des CM partners de la race correspondante, ce qui prend là aussi du temps... Je ne cite donc ces mods que pour mémoire, je ne les utilise plus depuis un certain temps, malgré le fait que certains soient visuellement très bien réalisés et bien équilibrés.

Cute elves, Chocolate elves, Corean race, Démons et anges déchus, Tabaxi race, Asharas Sirens and Tritons.

Pour la Tabaxi Race, il existe d'ailleurs un Companion réalisé avec cette race (Jade). Pour les Sirens and Tritons, c'est un mod de grande qualité avec en plus un joli effet : quand on passe de la terre ferme à la nage, notre corps se transforme automatiquement en sirène ou en triton. Bon, c'est un peu tricher, car cette race respire naturellement sous l'eau...

Annexes

Wrye Bash et le Bashed Patch

L'utilisation de Wrye Bash est complexe et pourtant indispensable si on veut gérer correctement une multitude de mods. Tout se fait par l'intermédiaire du esp appelé Bashed Patch, qui est en fait le fichier qui va rassembler tous les réglages de compatibilité. Voici quelques informations pour s'y retrouver un minimum.

Tout d'abord, sachez qu'avant de vouloir utiliser le Bashed Patch, il faut s'assurer d'avoir un ordre des esp correct. Pour cela, je vous recommande l'utilisation B.O.S.S. (qui refera l'ordre automatiquement). B.O.S.S. peut se lancer à partir de Wrye Bash, au moyen de la petite icône correspondante située dans la barre en bas de la fenêtre. Avant de lancer B.O.S.S., toutefois, faites un clic droit de la souris sur la colonne « File » (là où il y a le mot File) et cliquez sur « Disable Lock Times » pour le désactiver, puis sur « BOSS disable Lock Times » pour l'activer. Cela permettra à B.O.S.S. de bien réordonner les mods.

Deuxièmement, lors du lancement de Wrye Bash, vous verrez sans doute un certain nombre de mods avoir leur nom inscrit en vert. Cela indique que ces mods vont être fusionnés dans le Bashed Patch, aussi, assurez-vous qu'ils soient bien désactivés (case vide à côté de leur nom). Une fois ces précautions prises, on peut s'atteler au Bashed Patch lui-même. Repérez-le dans la liste des mods, une fois B.O.S.S. utilisé il doit se retrouver en dernière position ou presque. Effectuez un clic droit sur lui avec la souris, un menu apparait. Cliquez sur Rebuild Patch, une nouvelle fenêtre apparait et c'est là que les choses sérieuses vont commencer.

Un tableau en deux colonnes apparait alors. Dans la colonne de gauche un certain nombre de rubriques, dans celle de droite rien pour le moment (normalement). Lorsque vous allez choisir une des rubriques de gauche, des éléments vont apparaître dans la colonne de droite et c'est là que vous allez pouvoir effectuer vos réglages. On va détailler ces rubriques, mais auparavant, un petit avertissement : si vous effectuez des réglages dans la colonne de droite, n'oubliez pas de cocher la rubrique correspondante dans la colonne de gauche, sinon vos modifications ne seront pas prises en compte !!

- Alias mod names : chez moi cette rubrique n'a jamais donné d'option dans la colonne de droite, je la laisse donc décochée.
- Merge Patches : pensez à bien cocher chaque nom de mod dans la colonne de droite, ce sont les mods qui vont être entièrement fusionnés dans le Bashed Patch et qui n'auront donc pas besoin d'être activés par la suite. Attention ! Ne fusionnez évidemment que les mods qui ont bien leurs masters présents et activés dans la liste de lancement ! Ceci est particulièrement valable pour les mods qui patchent d'autres mods : si pour une raison ou une autre, le mod original n'est pas dans votre liste de lancement, si vous fusionnez le patch, cela causera au mieux de l'instabilité, au pire des crashes.
- Replace Form IDs : à cocher si vous avez les deux mods mentionnés dans cette rubrique.
- Les rubriques « Import Actors » : là aussi, tout cocher dans toutes les rubriques différentes (si quelque chose y apparait) car cela assure la compatibilité des PNJ et de leurs comportements, entre ceux de base et ceux ajoutés par des mods.
- Import Cells : très important de tout cocher ici aussi, cela assure la compatibilité entre les différentes zones de jeu et les mods qui les modifient.
- Import Factions : là encore, essentiel, car permet d'assurer la compatibilité entre les factions de base du jeu et celles rajoutées ou modifiées par d'autres mods.
- Import Graphics : à cocher aussi dans son intégralité car cela intègre dans le Bashed Patch

un certain nombre de modifications visuelles apportées par des mods. Au passage, cela permet de désactiver des mods et donc de gagner de la place dans la liste de lancement.

- Import inventories : essentiel aussi, fusionne les modifications faites aux inventaires des PNJ, des créatures et des containers.
- Import NPC faces : permet d'harmoniser l'utilisation de mods cosmétiques (Race Balanced Project par exemple) de manière à ne pas avoir de bugs visuels. Selon les mods que vous utilisez, il est possible que rien n'apparaisse dans cette rubrique.
- Import Names : fusionne les noms d'objets apportés par les différents mods pour assurer une cohérence. J'utilise toutes les options proposées dans cette rubrique, sauf rational_names, parce que cela donne des noms « scientifiques » aux choses et je trouve que ça casse l'immersion, mais c'est affaire de goût.
- Import relations : là encore, tout cocher si des options sont présentes.
- Import roads : permet de faire fusionner les informations contenues dans les mods rajoutant des routes dans le monde d'Oblivion.
- Import scripts contents/Import scripts : le nom est suffisamment clair, il est essentiel d'y cocher toutes les options, la compatibilité entre les scripts d'Oblivion et les scripts ajoutés par des mods étant indispensable pour minimiser les plantages.
- Import sounds : fusionne les sons venant de mods et pouvant poser des problèmes.
- Import Spell Stats : fusionne les données chiffrées des sorts pour une meilleure compatibilité.
- Import Stats : là encore, cochez tout ce qui se présente, de manière à assurer la compatibilité des statistiques entre les objets originaux du jeu et ceux modifiés ou rajoutés par des mods.

Cet ensemble d'options du Bashed Patch est, comme vous avez pu le constater, presque entièrement cochable. Il s'agit en effet d'importer les différentes modifications/variables dans le bashed patch pour assurer la compatibilité. On en arrive alors à une deuxième catégorie d'options du Bashed Patch, nettement plus complexe car entièrement optionnelle. Dans cette catégorie, il y aura toujours des options dans la colonne de droite, même si vous n'avez installé strictement aucun mod. En effet, il s'agit de réglages du jeu, donc entièrement à la discrétion du joueur. Remarque : dans cette catégorie, vous pouvez faire un clic droit sur les options de la colonne de droite, cela vous ouvrira généralement un menu vous permettant de choisir entre différentes valeurs pour cette option.

- Globals : Crime force jail permet de régler le montant de l'amende à partir duquel la prison devient obligatoire. Les options « Thieves Guild » permettent de régler les pénalités encourues en cas d'attaque, de meurtre et de vol effectué pendant une mission de la Guilde des Voleurs. Timescale est une option très importante : elle permet de régler la vitesse d'écoulement du temps en jeu ; vital si vous utilisez des mods de réalisme (manger, boire, dormir, etc...) ; avec les mods que j'utilise et qui sont décrits dans ce fichier, je règle le timescale sur 8, ce qui fait qu'une journée dans le jeu dure 3h de temps réel, ce qui est largement suffisant pour dormir, manger, réparer son matériel, aller faire les boutiques et quand même partir à l'aventure !
- Tweak actors : permet d'utiliser les réglages apportés par certains mods modifiant les structures corporelles des PNJ, créatures, etc...
- Tweak assorted : permet de modifier certains détails cosmétiques, comme le fait que les armures laissent apparaître ou non les anneaux ou les colliers, le poids minimum ou maximum des potions, etc... 3 options que j'utilise dans cette catégorie sont Bow Reach Fix, Darnified Books et Nvidia Fox fix
- Tweak Clothes : là encore, des options cosmétiques et de poids pour différents types d'habillement.

- Tweak Names : options pour permettre un classement plus pratique des vêtements et armures dans l'inventaire du joueur, ou pour rétablir certains noms pour qu'ils soient plus en accord avec l'univers (genre renommer tout ce qui est « dwarven » en « dwemer »)
- Tweak Settings : énormément de réglages divers ici, tels que la distance de saut, la vitesse à laquelle on peut faire tourner son cheval, les distances de caméra, la durée de persistance à l'écran des flèches dans les corps et sur le sol, la possibilité ou l'impossibilité de réparer/recharger des armes ou faire de l'alchimie en plein combat, la désactivation des messages du type « item XXX équipé » qui ne servent à rien. Certainement une des rubriques sur lesquelles vous passerez le plus de temps !
- Cobl Catalogs/Exhaustion : à cocher uniquement si vous utilisez le mod Cobl.
- Contents Checker : à cocher, permet à Wrye Bash de vérifier un certain nombre de données dans certains fichiers clés pour les remplacer par les bonnes valeurs si besoin est.
- Leveled Lists : à cocher absolument à partir du moment où vous utilisez des mods comme FCOM. Permet de fusionner les listes de niveaux de tous les mods de manière à garder la cohérence dans les rencontres et les objets en termes de niveaux/localisation/etc.
- Morph Factions : à utiliser avec Cobl et Wrye Morph pour pouvoir dynamiquement changer de faction. Je laisse décocher.
- Power Exhaustion : réglages de compatibilité, à utiliser seulement si vous utilisez le mod Power Exhaustion.
- Race Records : à cocher absolument, permet de fusionner tous les changements cosmétiques (yeux, cheveux, voix, corps) apportés par des mods pour éviter d'avoir des personnages sans cheveux, sans yeux ou avec des corps qui ne correspondent pas.
- SEWorld Tests : permet de mettre les quêtes de Cyrodiil en pause tant qu'on est sur Shivering Isles.

Une fois que vous aurez coché et sélectionné toutes les options que vous estimez nécessaires, cliquez sur le bouton « Build Patch » de la même fenêtre et attendez que le Bashed Patch soit reconstruit. Attention, plus vous avez de mods actifs, plus c'est long. Ne soyez pas étonné que cela prenne jusqu'à 20 minutes, selon le nombre de mods que vous utilisez et la puissance de votre ordinateur !!

Lorsque la construction sera terminée, une fenêtre récapitulative s'ouvrira dans Wrye Bash. Vous pourrez la fermer, votre Bashed Patch est prêt ! S'il ne l'est pas déjà, Wrye Bash vous demandera si vous voulez l'activer, répondez évidemment « oui ».

Après cela, je conseille de cliquer sur le bouton « Mod Checker » en bas de la fenêtre principale de Wrye Bash. Cela vous permettra de voir si tous les mods qui devraient être décochés dans la liste de lancement le sont bien.

N'oubliez pas cependant qu'à chaque fois que vous supprimez/ajoutez/mettez à jour un mod dans votre liste de lancement, il est VITAL de reconstruire le Bashed Patch pour éviter les crashes !

Wrye Bash et les relations esp/esm.

Lorsqu'on renomme un esp pour qu'il soit reconnu par BOSS, il peut y avoir un problème si ce mod dispose d'un esp et d'un esm. En effet, une fois ces deux fichiers renommés, l'esp ne trouvera plus l'esm et cela résultera en jeu en des textures ou des meshes qui ne s'affichent pas, voire des crashes, et de toutes façons lorsque vous voudrez reconstruire le Bashed Patch, un message d'avertissement de problème s'affichera.

Heureusement, avec Wrye Bash, ce genre de problème peut être réglé rapidement. Dans la fenêtre principale, cliquez une fois sur l'esp du mod que vous venez de renommer. Ceci fait, dans la colonne de droite, dans la case « Masters », tous les esp/esm dont cet esp dépend seront listés. Cliquez une fois dans cette case, Wrye Bash va vous demander si vous voulez vraiment modifier cette liste ; répondez oui. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'esp/esm manquant (généralement en rouge, avec une case vide devant), une option « change to... » va alors s'afficher. Il ne vous reste plus alors qu'à sélectionner le bon esp/esm.

Attention, une fois cela fait, cliquez bien sur « Save » en bas de la case « Masters » avant de faire quoi que ce soit d'autre, sinon votre modification ne sera pas prise en compte et il faudra tout recommencer !!

Installer FCOM et toutes ses dépendances

Ok, vous vous êtes décidé à vous lancer dans FCOM, histoire d'essayer de tirer le maximum d'Oblivion. Vaste tâche !! L'avantage de FCOM, c'est qu'il est modulable, on peut donc choisir de n'installer que ce qu'on veut. L'inconvénient de FCOM... c'est qu'il est modulable ! Du coup, il faut faire bien attention à ne rien oublier pour que tout fonctionne.

L'installation de FCOM dont je vais faire le compte rendu ici est une installation quasi « maximale », à savoir que j'ai décidé d'utiliser à peu près toutes les options pour avoir l'expérience de jeu complète. **Attention** !! Je ne mentionne ici que les mods que j'utilise personnellement, il peut y en avoir d'autres qui pourraient s'intégrer à ce document ! Cependant, j'indiquerai les mods optionnels qui peuvent ne pas être installés sans pour autant ruiner l'expérience. L'installation de FCOM va d'abord consister en une liste de mods à installer dans cet ordre pour éviter les erreurs de compatibilité et les remplacements de meshes et de textures non désirés :

- 1- Installer Francesco Leveled Creatures et Francesco Item Mod. Pour la procédure d'installation, suivre mes indications dans la description de ces mods plus haut dans ce document.
- 2- Installer OOO
- 3- Installer WarCry (et son patch si vous utilisez la version anglaise, le patch est déjà inclus dans la version française)
- 4- Installer Bob's Armory (optionnel), Loth's Blunt Weapons (optionnel)
- 5- Installer Armamentarium Complete + Armamentarium Artifacts (optionnel)
- 6- Installer Martigen Monster Mod. Ne pas oublier de renommer le MMM.bsa en FCOM_Convergence – MMM.bsa si vous installez MMM manuellement, sinon il y aura des bugs graphiques (principalement des choses qui ne s'affichent pas).
- 7- Installer VASE et Ayleid Loot Extended (optionnels)
- 8- Installer COBL et Item Interchange. Dans ce dernier, sélectionner « Placement for FCOM » et non « Placement ».
- 9- Installer les mods de redesign des corps (HGEC, UFF, Bab's, etc...) sans oublier les mods pour faire correspondre ces mods avec ceux d'armures (Fran, OOO, MMM, Armamentarium, etc...) (optionnel)
- 10- Installer les quêtes gérées par FCOM : Lost Paladins of the Divines, Ruined Tail's Tale, Mannimarco Revisited, Blood and Mud (optionnel)
- 11- Installer Tamriel Travellers avec les advscripts et les mises à jours COBL/RBP (optionnel)
- 12- Installer FCOM + FCOM update

C'est dans cette douzième étape qu'il faut faire attention à ne rien oublier. L'archive de FCOM est organisée en plusieurs rubriques quand vous l'ouvrez :

- 1 – FCOM Optional Add-Ons
- 2 – Meshes
- 3 – Textures
- 4 – Un certain nombre d'esm et d'esp et un txt

Ne vous occupez pas du 1 pour le moment et installez tout le reste (Meshes/Textures/esp/esm/txt) dans le répertoire Data de votre Oblivion. Ça c'était la partie facile ! Attachons-nous maintenant au contenu de ce « FCOM optional Add-ons ».

Tout d'abord, ignorez les deux dossiers « Moddersressources » et « TestRessources », ils ne vous concernent pas. Ensuite, dans la liste des esp, choisissez ceux qui correspondent à votre installation. Vous aurez besoin dans un premier temps de :

- FCOM_Blood&Mud
- FCOM_Cobl
- FCOM_Knights
- FCOM_LothsBluntWeapons
- FCOM_TamrielTravelers
- FCOM_OMG si vous utilisez le mod de quête Origins of the Mages Guild
- FCOM_SRT si vous utilisez le mod Slof's Robe Trader
- FCOM_OMGSRT si vous utilisez en même temps Origins of the Mages Guild et Slof's Robe Trader. FCOM_OMG et FCOM_SRT sont aussi nécessaires même si on utilise FCOM_OMGSRT.

Par la suite, il y a un certain nombre d'esp purement optionnels qu'il peut être intéressant d'installer. Ces esp ne demandent pas d'installer d'autres mods extérieurs. Pour ma part je prends :

- FCOM_Durability and damage (refait les dégâts aux armures et les blessures)
- FCOM_Diverse Guards Unity (harmonise les gardes entre ceux d'origine et ceux rajoutés par des mods)
- FCOM_Archery (refait l'archerie du jeu, à compléter avec FCOM_ArcheryArmamentarium)

Les esp optionnels de type « Less... », « More... » ou « Spawn... » sont à utiliser à votre discrétion car comme leur nom l'indique, ils permettent d'influer sur le nombre ou la fréquence d'apparition de certains monstres en jeu. Personnellement je ne les utilise pas.

FCOM update est nécessaire car permet de mettre à jour l'esp de l'Entropic Order du FCOM, qui était déséquilibré.

Une fois tout cela installé, vous pouvez reconstruire votre Bashed Patch dans Wrye Bash selon la méthode indiquée précédemment dans ce guide !! N'oubliez pas auparavant de réordonner votre liste de lancement avec BOSS mis à jour. Prenez le temps de lire le fichier txt que BOSS crée à la fin de la réorganisation, il y a souvent de précieuses indications en cas d'incompatibilités !!

Changelog

- v. 3.66 : quelques petites précisions dans l'introduction du guide.
 - mise à jour des paragraphes sur Wrye Bash en relation avec BOSS, selon les dernières évolutions de ces utilitaires.
 - mise à jour de la version minimum d'OBSE dans son descriptif.
 - ajout du lien vers Optimized Francesco Resources dans la section Francesco's Leveled Creatures and Item.
 - précision sur le mod Shivering OOO et son inclusion dans la version française d'Oscuro's Oblivion Overhaul.
 - mise à jour du lien vers le mod Julienne the Alchemist.

- v. 3.65 : correction de la description de MC Saddlebags, suite à la mise à jour de la version française.

- v. 3.64 : ajout du lien vers la version française de Reneers Guard Overhaul.

- v. 3.63 : ajout du lien vers la version française de Tamriel travellers.

- v. 3.62 : ajout du lien vers la version française de L.A.M.E.
 - ajout du mod enseignes de Cyrodiil améliorées.
 - ajout du lien vers la version française de Oscuro's Oblivion Overhaul.

- v. 3.61 : correction des liens pour le mod Lost Paladins of the Divines (merci kaos_sita).

- v. 3.60 : remise en forme générale du guide, ajustement/changement des catégories, meilleure affectation des mods dans ces catégories pour plus de cohérence.
 - ajout de Race Balancing Project dans la catégorie Overhauls.

- v. 3.59 : ajout des mods Fishstick, Extension du Courrier du cheval noir, VASE et Ayleid Loot Extention (ALEX) dans la catégorie Accessoires sympas.
 - ajout de précisions sur l'installation de MD Saddlebags en version française.
 - remplacement du mod Imperial Furniture par le mod Imperial Furniture Renovated dans la catégorie Accessoires sympas.
 - création de la sous-catégorie « Les compléments indispensables à FCOM » dans la rubrique Armes, Armures et Vêtements. Déplacement des mods Oblivion Warcry, Bob's Armory Oblivion et Armamentarium dans cette sous-catégorie. Ajout de la série de mods EVE HGEC Eyecandy Variants Expansions dans cette catégorie et des mod Loth's Blunt Weapons et Fran Armor add-on.
 - ajout d'Elsweyr Anequina CM Partners Orcrest dans la catégorie Compagnons.
 - ajout du mod Frenchified dans la catégorie Objets refaits.
 - ajout des mods Soulgem Magic, Shivering OOO, Medieval Oblivion Equipment Balance System et Less Annoying Magic Experience dans la catégorie Overhauls.
 - ajout du mod Dynamic Map dans la catégorie Cartes refaites.
 - ajout de Enhanced Seasons, Brumbeks Sky Pack dans la catégorie Climat et Environnement.
 - Ajout de Atmospheric Dark UI Loading Screens dans la catégorie Ecrans de Chargement.
 - ajout d'une section « Wrye Bash et les relations esp/esm » dans le tutorial sur Wrye Bash.

- v. 3.58 : ajout de TES4edit dans la rubrique Utilitaire.

refonte de la section sur les patches non-officiels d'Oblivion, intégration pleine et entière dans la description de la version française.

mise à jour des informations d'installation du mod Francesco dans le cas d'une installation type FCOM.

mise à jour des informations d'installation du mod Oscuro's Oblivion Overhaul, avec ajout pour les correctifs.

mise à jour des informations d'installation du mod Martigern Monster Mod dans le cadre d'une installation de type FCOM.

mise à jour du mod Deadly Reflexes en version 6.

dépalcement du mod Deadly Reflexes – Breathing motion bobbing head and bow sway dans la catégorie Fortement conseillés

réaffectation du mod SM Plugins Refurbish dans la bonne catégorie.

déplacement des mods Midas Magic Spells of Aurum et Supreme Magicka dans la catégorie des options à considérer.

déplacement des mods Qarl Texture Pack III, Bomret Shivering Isles texture pack, AmpolX's Textures et Detailed Terrain II dans la catégorie Options à considérer.

diverses clarifications de style, précisions d'instructions.

v. 3.57 : ajout du lien vers la version française de City Life.

v. 3.56 : ajout de Luchaire HGEC Body Seam reducer dans la rubrique Amélioration de graphismes de personnages.

ajout du lien vers la version française de Male Body replacer.

v. 3.55 : ajout de Oblivion Camemberizator dans la rubrique Utilitaires.

v. 3.54 : suppression de l'utilitaire Boss Oblivion Masterlist Manager, rendu obsolète par la dernière version de B.O.S.S.

v. 3.53 : ajout du lien vers la version française de Supreme Magicka

ajout du mod Configurateur de DarkUI d Darn

ajout d'un changelog

Voilà, vous êtes maintenant rendu à la fin de ce guide ! J'espère qu'il vous aura été utile, au moins pour y voir un peu plus clair sur les possibilités de modification d'Oblivion. Et encore, ce guide n'a pas la prétention d'être exhaustif. Néanmoins, il vous aura sans doute donné quelques points de repère et quelques astuces pour éviter des sueurs froides et des heures d'incompréhension... Ne vous leurrez pas cependant, même en suivant ce guide à la lettre, vous aurez votre lot de plantages et autres joyeusetés. Une erreur est si vite arrivée !

Xavier