

# INIGO V2.3

*Version* : 2.3 VOSTFR

*Auteur* : Smartbluecat

*Catégorie* : Compagnons

*Traducteurs* : Lumis, Pierre, Marie, Jean-Phy, wintzneo

*Testeurs* : Marie, Pierre, Lumis

*Relectrice* : Oaristys

*Lien VO* : [Nexus](#)

*Lien VF* : [Confrérie](#)

## *Prérequis*

- **Les ressources du mod VO**
- SkyUI pour le MCM optionnel

Inigo est un compagnon d'aventure khajiit doté d'une voix bien à lui avec plus de 7 000 lignes de dialogue unique – la plupart au sujet de l'Enfant de dragon. Il peut être rencontré à la prison de Faillaise dans la première cellule sur la gauche (à côté de Sibbi). Il progresse en même temps que vous. Il ne peut pas mourir. Il a son propre mode de fonctionnement qui n'affecte pas votre compte de compagnons. Il est doué à l'arme à une main et à l'arc. Il préfère les armures légères. Il évitera la plupart des pièges. Si vous vous mettez en furtivité, il ne parlera pas. Si vous lui parlez pendant que vous êtes furtif, il chuchotera pour vous répondre. Il parle à de nombreux personnages du jeu et il se développera de manière différente en fonction des choix que vous ferez.

## Table des matières

Notes liminaires .....	2
Où est Inigo ? .....	3
Les options liées à Inigo .....	3
Combat .....	3
Repos .....	5
Discussion .....	5
Mini-quête (activation et durée) .....	7
Un marqueur de carte .....	8
Sifflement .....	8
Demander à Inigo de s'asseoir/Contrôler rapidement ses compagnons .....	10
Tirer le meilleur parti d'Inigo .....	10
Quels sont les projets pour Inigo ? .....	11
Installation .....	13
FAQ .....	13
Avis de la presse .....	18
Avis des joueurs .....	18
CRÉDITS .....	18

### *Notes liminaires*

► **ATTENTION : n'essayez pas de contrôler Inigo via un autre mod de contrôle de compagnons. Cela détruirait son cerveau !**

Cela vaut pour tout compagnon issu d'un mod doté de sa propre intelligence artificielle. Vous pouvez utiliser n'importe quel mod en même temps qu'Inigo, mais ne tentez pas de le contrôler avec. Il ignorera la plupart des autres mods si vous le laissez faire et il a d'ailleurs ses propres options qu'on peut trouver sous le menu « Puis-je te demander quelque chose ? » qui est plus cohérent avec ce personnage et son histoire.

Lisez ce lisez-moi ou regardez la vidéo « Inigo user guide » pour en apprendre plus sur les habitudes d'Inigo ainsi que les options concernant les chevaux, le combat, le repos, les conversations, etc.

► Inigo a été nettoyé avec TES5Edit. Les corrections des paysages sont intentionnelles. Ne pas modifier.

► INIGO A SON PROPRE SITE !

Jetez un œil à <http://friendsofinigo.com> pour des avant-premières, des dessins d'artistes, des discussions, etc.

## *Où est Inigo ?*

Vous trouverez Inigo à la prison de Faillaise. Il est dans la 1<sup>re</sup> cellule à votre gauche, à côté de Sibbi Roncenoir. Jetez un œil aux différentes notes afférentes à Inigo lors de vos voyages. Si votre personnage a besoin d'une raison pour se rendre à la prison, cela devrait vous donner l'excuse suffisante. Techniquement, Inigo n'est pas prisonnier. Ne crochetez pas la serrure de sa cellule. Lisez la lettre sur la table que vous croisez une fois la porte de la prison passée pour en apprendre davantage.

## *Les options liées à Inigo*

Toutes les options concernant Inigo sont accessibles via le menu « Puis-je te demander quelque chose ? ». Certaines discussions se débloquent après que vous avez passé un certain avec lui, d'autres sont liées au contexte.

## *Combat*

Inigo est un combattant accompli. Ses statistiques de combat ne sont pas très élevées, mais il a beaucoup d'endurance et de vigueur. Il a également quelques compétences de combat qui lui donnent des avantages durant la bataille. Si vous estimez qu'il est trop puissant, essayez d'échanger ses armes pour lui donner un équipement moins évolué avant d'altérer le personnage lui-même dans le Creation Kit.

Rappelez-vous que le niveau de difficulté du jeu détermine le niveau de puissance de tous les personnages. Si vous jouez à un haut niveau de difficulté, Inigo (et tous les autres personnages) fera plus de dégâts.

### *Menu « Au sujet de ta promptitude au combat (agressivité)... »*

Vous pouvez demander à Inigo d'être plus ou moins agressif. Cela va largement impacter s'il choisit de se battre ou pas. Vous pouvez modifier ce paramètre en utilisant ce menu ou en sifflant (cf. la section « siffler » pour plus de détails).

### *Menu « Bats-toi quand tu veux. »*

Inigo, par défaut, est agressif (il rentre facilement dans la bagarre). Dans cette configuration, il attaquera tout ennemi à vue et ne quittera pas le combat tant qu'il n'est pas terminé. Il a plus de chance de sortir de furtivité et d'attaquer dans cette configuration-là, mais il est va également davantage vous sauver la mise lors d'attaques que vous n'aurez pas vues venir.

### *Menu « Essaie de ne combattre que lorsque nécessaire. »*

Quand il est configuré pour ne pas être agressif, Inigo est moins enclin à risquer sa furtivité pour combattre. Afin de vous en assurer, vous pouvez également l'envoyer loin du combat. Il y a cependant des situations où un certain nombre de paramètres internes prendront le pas sur vos directives concernant le combat.

Quand vous êtes furtif et qu'un ennemi vous cherche, Inigo va faire face en montrant ses dents sans forcément se lancer dans le combat. Il ne combattra pas à moins que votre groupe n'ait été pris pour cible ou que l'un d'entre vous ne soit blessé.

Rappelez-vous que, même si le niveau d'Inigo en furtivité est élevé, vous êtes tous deux plus visibles aux niveaux les plus bas. Les armures enchantées avec renfort de furtivité ou silence peuvent faire une grande différence.

### *Note concernant l'attaque et l'état des armes*

Si vous rangez votre arme durant le combat alors qu'Inigo est configuré pour ne pas être agressif, il arrêtera le combat et vous rejoindra là où vous êtes. Quand Inigo est configuré pour ne pas être agressif et que vous avez tous deux vos points de vie au maximum, Inigo n'engagera jamais le combat si votre arme est rangée. Il continuera à vous suivre au lieu de combattre.

Quand votre arme est rangée et qu'Inigo a entre 40 % et 99 % de ses points de vie, il vous suivra au combat, mais si vous arrêtez de bouger pendant le combat, il défendra votre position. Si sa santé tombe au-dessous des 40 %, il arrêtera systématiquement de vous suivre et se défendra lui-même. Si vous voyez Inigo hésiter à engager ou non le combat (il sort son arme, puis la range et ainsi de suite), il y a des chances que ce soit parce que votre propre arme est dégainée alors qu'il est configuré pour être non agressif. Rangez votre arme pour le libérer de cette hésitation.

### *Menu « Au sujet de ton style de combat... »*

Inigo est doué en arme à une main et en archerie. Il est aussi performant avec une armure lourde et légère. Il n'utilise pas la magie. Vous pouvez lui demander d'utiliser l'un de ces 3 styles de combat :

– *À distance* : Inigo va favoriser l'arc et essayer de garder une certaine distance entre lui et les ennemis.

– *Rapproché* : Inigo va favoriser les armes de mêlée et engager le combat face à face le plus possible.

– *Au choix* : Inigo va utiliser aussi bien l'attaque à distance que l'attaque rapprochée.

Occasionnellement, Inigo prendra lui-même la décision du meilleur style de combat à adopter pour que le travail soit bien fait.

Quand vous lui demandez de ne pas être agressif, il n'attaquera plus à vue, mais il se mêlera au combat si l'un ou l'autre membre de votre groupe est pris pour cible. Votre niveau de furtivité va largement déterminer ce qui arrivera.

## *Repos*

Inigo peut se reposer dans n'importe quel endroit sûr. Quand il se détend, il adopte des comportements liés au lieu et au mobilier (se réchauffer les mains, s'asseoir, manger, etc.), à moins qu'ils ne soient déjà utilisés par quelqu'un d'autre. Il ne sortira de sa détente que si vous le lui demandez.

## *Discussion*

Les bavardages aléatoires d'Inigo ne démarrent pas à des intervalles prédéterminés. Ils sont liés à des situations prédéterminées. Il peut être très bavard un jour et au contraire très calme un autre. Il a des milliers de lignes de texte, dont la plupart sont liées aux choix que vous faites lorsque vous êtes ensemble. D'autres sont déterminées par vos compétences, la progression des quêtes, votre sexe, votre espèce, votre niveau actuel et d'autres facteurs variés.

Vous ne pourrez jamais tout entendre, mais les interactions que vous aurez avec Inigo seront taillées sur mesure pour vous.

### *Menu « Peut-on bavarder un peu moins, s'il te plaît ? »*

Cette option diminue le nombre de phrases de bavardage disponible. Inigo sera moins bavard, mais il continuera de discuter de temps en temps. Si vous l'équipez du collier de la langue calmée (que vous trouverez dans sa cellule), il se taira totalement. Inigo préfère parler quand il est près de vous et la plupart de ses dialogues consacrés au voyage n'apparaîtront pas en dehors de l'espace extérieur général de Bordeciel.

### *Menu « Je préférerais que tu ne parles pas aux autres personnes lorsque nous voyageons ensemble »*

Quand cette option est sélectionnée, Inigo ne déclenchera pas de conversations avec d'autres personnages que vous sauf si cela est important pour sa propre histoire. Les conversations ajoutées par d'autres mods de compagnon comme Vilja ne sont pas affectées par cette option.

### *Concernant les scènes avec les personnages non joueurs*

Inigo discutera de préférence avec vos autres compagnons quand vous voyagerez à travers Bordeciel, mais certains échanges peuvent avoir lieu dans des auberges ou dans vos maisons. Vos autres compagnons doivent être identifiés comme d'actuels compagnons pour que ces scènes puissent se déclencher. Actuellement, Inigo a des échanges avec Lydia, J'Zargo, Mjoll, Érik, Kharjo, Meeko, Vigile... et un certain nombre de personnages qui ne sont pas des compagnons.

### *Si Inigo ne parle pas à quelqu'un à qui il devrait pourtant parler...*

Tout d'abord, assurez-vous d'avoir lu le paragraphe ci-dessus. Si le nom de certains personnages a été modifié par d'autres mods, il vous faudra mettre à jour ces noms en sélectionnant le menu « Pense aux personnes à qui tu aimerais parler. Peut-

être en oublies-tu ? » (ce sous-menu se trouve dans le menu de discussion). Cela permettra à Inigo de retrouver l'adresse de ces personnages « perdus de vue ».

### *Menu « Essaie de combattre discrètement quand nous sommes en furtivité » (sélectionné par défaut)*

Avec cette option, Inigo tâchera de se taire durant le combat si vous êtes en bonne santé. Il continuera à faire des commentaires une fois le combat terminé, mais il le fera discrètement. Les quêtes pour lesquelles des lignes de dialogue sont prévues ne sont pas altérées par cette option.

Si vous l'entendez dire quelque chose pendant un combat alors que cette option est sélectionnée, c'est probablement parce que vous en êtes à l'une de ces étapes clés.

### *Concernant la proximité d'Inigo lorsqu'il vous suit*

Par défaut, Inigo vous suivra à une distance relativement proche (environ 256 unités). Il s'agit de la distance minimum prévue par le jeu pour les compagnons vanilla. Vous pouvez lui demander de vous suivre d'un peu plus loin — environ 390 unités. À cette distance, il est moins susceptible de vous rentrer dedans, mais il peut avoir des difficultés à maintenir cet espacement.

Inigo avance plus rapidement que les compagnons vanilla. S'il traîne derrière votre groupe, pensez à jeter un œil à la distance configurée.

### *Chevaux*

Vous pouvez offrir à Inigo un cheval vanilla que vous possédez. Vous pourrez également lui offrir certains chevaux ajoutés par d'autres mods, mais je vous suggère de choisir plutôt un cheval du jeu vanilla. Inigo pourra alors lui donner un nom et certaines lignes de dialogue spécifiques à chaque monture officielle se débloquent. Il reconnaît également Glacier et Crindombre.

*Utilisateurs du mod « Chevaux immersifs »* : Il y a quelques bricoles qui ne vont pas fonctionner, mais rien qui casse votre jeu. Vous devrez enlever ce cheval de votre troupeau après le lui avoir donné et l'idéal serait de ne jamais activer son cheval.

### *Menu « Je veux te donner un cheval, Inigo »*

Cette option de dialogue apparaîtra lorsque vous vous tiendrez à proximité d'un cheval que vous possédez dans le menu « Puis-je te demander quelque chose ? ». Vous pouvez également échanger votre cheval avec celui d'Inigo. Vous pouvez demander à Inigo de vous rendre son cheval actif à n'importe quel moment. Vous n'avez pas besoin d'être près de sa monture pour cela.

### *Je ne peux pas donner de cheval à Inigo*

Vous avez besoin de posséder un cheval pour pouvoir le donner à Inigo. Si vous trichez et faites apparaître un cheval, il ne le reconnaîtra pas. Dans ce cas, ciblez le cheval, ouvrez la console, cliquez sur le cheval et tapez : « setownership ». Puis

« entrée », quitter la console et essayer de nouveau de lui donner ce cheval.

### *Menu « Tu chevauches, je marche/Continuons à pied »*

Vous pouvez également demander à Inigo d'être à cheval alors que vous marchez. Cette option apparaîtra en bas du menu principal s'il n'est pas déjà en train de chevaucher. Vous pouvez modifier ce comportement en utilisant la clé d'activation sur le cheval d'Inigo quand votre arme est rangée.

Quand vous aurez demandé à Inigo de chevaucher seul, il descendra de cheval en cas de problème ou si vous vous mettez en furtivité. Il remontera à cheval à la fin de l'alerte. S'il ne remonte pas assez vite, sortez et rerangez votre arme rapidement pour attirer son attention.

### *Configurez le cheval d'Inigo pour qu'il suive ou attende*

Vous pouvez configurer le cheval d'Inigo pour qu'il le suive ou qu'il attende. Choisissez cette option en utilisant la clé d'activation sur le cheval d'Inigo quand votre arme est équipée. Un message apparaît en haut à gauche de l'écran, précisant si le cheval d'Inigo attend ou pas.

De temps en temps, vous constaterez qu'Inigo se tient debout sur le dos de son cheval avant d'en descendre. Ce n'est pas un bug, cela est une façon efficace pour le jeu de le faire descendre de cheval rapidement dans certaines situations.

### *Chevaux et combat*

Quand Inigo chevauche et que votre arme est rangée, il essaiera d'ignorer le combat. Si vous brandissez votre arme, il descendra de cheval. Ce dernier s'éloignera pour être à distance de sécurité tant que le combat a lieu ou jusqu'à ce qu'Inigo rompe le combat si vous choisissez de fuir. Ce qu'Inigo fait après être descendu de cheval dépend de l'état de votre arme et de son paramètre d'agressivité (cf. la section agressivité)

*Pour autoriser ou non Inigo à chevaucher à l'endroit où vous êtes, utilisez le MCM ou ouvrez la console et tapez « setpqvInigoStatus Steed Allow » (pour l'autoriser) ou « setpqv InigoStatus Steed Forbid » (pour le lui interdire).*

### *Mini-quête (activation et durée)*

Sélectionnez : « Dis-m'en plus sur ton passé. » pour en savoir plus sur le parcours d'Inigo jusqu'à présent. Vous pouvez écouter son histoire entièrement en une seule fois ou un peu de temps en temps. L'histoire ne se répétera pas tant qu'elle ne sera pas terminée. Quand elle le sera, elle disparaîtra de la fenêtre des options sauf si vous êtes assis dans un endroit sûr avec Inigo. Si vous avez écouté Inigo raconter son passé et découvert le nom de son frère, une courte quête peut commencer de manière aléatoire, pendant vos aventures en Bordeciel.

Actuellement cette mini-quête va aussi loin que l'histoire d'Inigo, c'est une introduction à des événements futurs et se termine quand on vous fait don d'un certain sort. Terminez la quête si vous voulez tirer le meilleur parti d'Inigo. La compléter débloque beaucoup de contenu supplémentaire et la récompense est très utile. La quête d'Inigo se poursuivra et se terminera en V3.

### *Un marqueur de carte*

Inigo a son propre marqueur sur la carte. Il peut être activé peu après votre rencontre. La première fois que vous parlez à Inigo dans l'espace principal de Skyrim, son marqueur sera ajouté à votre carte. Vous pouvez l'inactiver ou l'utiliser par l'intermédiaire de votre journal.

### *Sifflement*

Siffler vous permet de communiquer rapidement avec Inigo en utilisant un seul bouton. Ce peut être utilisé pour contrôler son agression, briser des combats, le déplacer hors de votre chemin, et pour lui signaler qu'il est temps de se mettre en route s'il attend ou se détend. Pour obtenir encore plus de contrôle sur le sifflement et sur de nombreux autres aspects d'Inigo, assurez-vous d'utiliser le MCM génial de CdCooley.

### *Comment siffler Inigo ?*

Peu de temps après que vous lui ayez donné votre avis sur son marqueur de carte, Inigo vous donnera un livre au sujet du sifflement. Vous allez donc aussi acquérir un nouveau pouvoir appelé « Whistle to Inigo ». Le livre décrit quelques façons dont le sifflement peut être utilisé pour communiquer rapidement. Le pouvoir vous permet de siffler.

### *Demander à Inigo de vous suivre*

Sifflez quand Inigo attend ou se détend et il vous rejoindra. Cela fonctionne presque à n'importe quelle distance.

### *Modifier l'agressivité d'Inigo*

Siffler quand vous êtes équipé de votre arme rendra Inigo agressif. Siffler quand votre arme est rengainée l'amènera à ne pas être agressif. Si Inigo participe à une bataille, il sera toujours indifférent à votre sifflement, que votre arme soit rengainée ou non. La façon dont il se comporte au combat dépend du statut de votre arme (voir la section ci-dessus sur le combat pour plus d'informations).

### *Arrêter les combats accidentels.*

Siffler quand Inigo se bagarre interrompt brièvement son combat et lui fait réévaluer la situation.

C'est un moyen utile pour faire stopper les combats accidentels entre Inigo et les autres membres de votre groupe. Tant qu'il est attaqué, il se défend aussi longtemps que le statut de votre arme le permet.

### *Demander à Inigo de se déplacer*

Si vous êtes proche d'Inigo quand vous sifflez, il essaiera de vous donner un peu d'espace. Ce comportement n'est valide que si Inigo n'est pas en scène, s'il vous suit et si le statut de vos armes correspond à son agressivité,

### *Obtenir l'attention d'Inigo*

Parfois, les compagnons restent immobiles après un combat ou une conversation. Siffler rafraîchit l'IA d'Inigo et le fait bouger immédiatement.

Si un compagnon est coincé dans une zone à la suite d'un maillage de navigation mauvais/absent, il peut être incapable de vous suivre. S'accroupir puis se relever, ou simplement s'éloigner peut souvent les libérer. Si tout cela échoue, faites un voyage rapide ou attendez une heure pour les décoller.

### *Demander à Inigo de passer en mode commande : attendre ou se détendre*

À partir de la version 2.3, vous pouvez passer en mode commande, pour Inigo, en sifflant tout en regardant le sol. Une fois en mode commande, utilisez la touche usuelle, comme d'habitude, pour émettre votre requête. Pour demander à Inigo d'attendre ou de se détendre, il suffit de le regarder et de siffler lorsque vous êtes à proximité. Dans les zones sécurisées, vous pouvez basculer entre l'attente et la détente en répétant le sifflet. Dans les maisons et les auberges, il choisira d'abord de se détendre.

### *La réponse d'Inigo au sifflement*

Si Inigo répond à votre coup de sifflet par un silence, un sifflement ou un commentaire aléatoire, il suit et son agressivité correspond déjà au statut actuel de vos armes.

### *Ce qui est à retenir sur le sifflement*

Dans la plupart des cas, Inigo est contrôlé par votre sifflement NON par sa réponse. Habituellement, il va reconnaître une commande vocale, mais pas toujours. Ne pas s'inquiéter, il a probablement reçu le message.

Inigo ne répondra jamais à votre sifflement lorsqu'il est en scène. Les scènes contrôlent les conversations avec d'autres PNJ, les chansons et le comportement d'Inigo pendant certaines petites parties de sa quête.

Un sifflement peut comporter plusieurs commandes. Par exemple, si vous lui demandez de vous suivre et que le statut de vos armes a changé depuis votre dernier sifflement,

il modifiera son agressivité en conséquence et commencera à vous suivre.

Siffler est classé parmi les pouvoirs, donc vous ne pouvez pas l'utiliser à cheval ou assis. Ce n'est pas un bug.

## *Demander à Inigo de s'asseoir/Contrôler rapidement ses compagnons*

Vous pouvez rapidement contrôler n'importe quel compagnon en le ciblant et en maintenant la touche usuelle enfoncée (par défaut E). Cela les met instantanément en mode commande. Appuyez sur votre touche de retour (par défaut Tab/Esc) pour quitter le mode de commande.

Beaucoup de conversations d'Inigo ne peuvent avoir lieu que lorsque vous êtes tous les deux assis. Vous pouvez utiliser l'option de dialogue standard « J'ai besoin que tu fasses quelque chose » pour lui demander de s'asseoir, mais cette méthode est beaucoup plus rapide. Donnez à votre sujet un moment pour atteindre son objectif avant d'appuyer sur Tab/Echap. Si vous quittez le mode commande avant qu'il ait terminé sa tâche, l'objectif est annulé.

## *Tirer le meilleur parti d'Inigo*

Si vous demandez à Inigo de parler de lui avec la commande « ça t'ennuie si je te demande quelque chose ? » Ses réponses contiennent souvent des indices sur la façon de tirer le meilleur parti de lui. La plupart de ses réponses sont des informations fixées d'avance à son sujet, mais certaines vont changer en fonction d'autres facteurs que vous contrôlez involontairement,

La commande « À quoi penses-tu ? » vaut toujours le coup d'œil. Inigo a ses propres opinions sur une variété d'environnements et de situations. Simplement, ne vous attendez pas à ce qu'il ait un point de vue sur tout... il n'est pas un guide touristique. Il y a des endroits où la réponse à « À quoi penses-tu ? » est plus approfondie. Par exemple, si vous êtes tous les deux assis dans une auberge, il peut commenter les quêtes que vous avez terminées, etc. Vous remarquerez parfois qu'après avoir donné une réponse, Inigo fermera lui-même la fenêtre du sujet. Cela arrive s'il est instable ou n'a pas envie de parler, peut-être que vous êtes dans une crypte sinistre ou dans un repaire de dragon. Quoi qu'il en soit, à certains moments, vous pouvez avoir l'impression qu'Inigo ne veut pas parler... ne le prenez pas personnellement.

## *Un chat opiniâtre*

Inigo a beaucoup de choses à dire même si vous ne lancez pas une conversation. Cela dépend d'un large éventail de facteurs, y compris, la météo, l'emplacement,

l'habillement (ou son absence), les objets que vous transportez, l'état de santé, et ainsi de suite. Il ne dira généralement rien si vous vous déplacez furtivement. Immersion et tout ça... En parlant d'immersion, vous pouvez entendre Inigo dire quelque chose de complètement déplacé – par exemple, il peut commenter la pluie quand vous êtes en profondeur ou quelque chose de similaire. J'ai essayé d'éliminer cela autant que possible, mais Skyrim est une grande contrée et les développeurs semblent avoir étrangement marqué quelques endroits. Un intérieur peut être étiqueté comme un extérieur, un hall de guilde peut être étiqueté comme un magasin et ainsi de suite... J'ai corrigé beaucoup d'entre eux, mais je suis sûr que quelques-uns se sont glissés à travers les mailles du filet et je ne peux pas contrôler comment d'autres mods définissent leurs emplacements. Imputez ces délires à l'ancienne addiction d'Inigo au skooma et continuez.

### *Tout sur vous*

Si vous êtes tous les deux assis dans une maison ou dans une auberge, vous pouvez demander « Comment trouves-tu que je m'en sors, Inigo ? » Il vous donnera ensuite son opinion sur vous. Parfois, la vérité fait mal. Vous aurez été prévenu. Vous pouvez également dire « Parlons d'autre chose ». Cela commencera une conversation. Ça vaut la peine de poser à nouveau les mêmes questions parfois. Inigo a des réponses en arborescence sur certains sujets, qui peuvent mener à de nouvelles conversations.

De temps en temps, vous remarquerez que les sous-titres d'Inigo ne correspondent pas tout à fait à ce qu'il dit. Cela est dû à une limite de caractères dans le Kit de création. Je devais être créatif.

### *Cohérence de son caractère*

J'ai essayé d'écrire Inigo d'une manière cohérente, pour ce qui concerne son caractère. Si vous l'entendez commenter qu'il déteste les morts-vivants, cette réaction au fait d'être dans un donjon rempli de Drauger sera (j'espère) adaptée. Si vous l'entendez insulter les vêtements d'un ennemi, alors dépouillez le cadavre et forcez-le à porter la tenue dont il vient de se moquer, il devrait parfois, au hasard, commenter en conséquence. Vous pouvez glaner des idées qui mènent à de nouvelles réponses simplement en écoutant ses goûts et ses dégoûts. Pensez-y.

J'espère que vous l'aimez autant qu'il vous aime. Traitez-le bien... ou pas.

### *Quels sont les projets pour Inigo ?*

Tout d'abord un énorme merci à tous ceux qui ont joué avec Inigo. Je suis vraiment content qu'il ait trouvé un public aussi reconnaissant, encourageant, et permettez-moi de le dire, une audience aussi magnifique sur Nexus. Merci à tous pour votre patience en attendant la version et un grand merci à toutes les personnes qui ont aidé à résoudre les problèmes des autres utilisateurs. Vous êtes fantastiques. J'aimerais travailler sur Inigo 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, mais, malheureusement, le temps libre fait

problème actuellement. Cela dit, je vais travailler sur Inigo chaque fois que j'en aurai l'occasion. J'espère que ce n'est que le début. Je vais décrire rapidement mes projets pour Inigo.

Une aventure substantielle est planifiée pour Inigo. Compléter la série de quêtes qui composent son histoire est ma priorité numéro un.

Une fois cela fait, j'envisagerai d'ajouter des lignes pertinentes DLC pour Dragonborn et Dawnguard.

Je ne manque pas d'idées, juste du temps nécessaire pour les implémenter. Donc, lors de chaque mise à jour future, j'ajouterai un peu plus de dialogues, — plus de pensées, de temps morts, de réactions, de bavardages, etc.

Merci encore à tous ceux qui partent à l'aventure avec Inigo. Portez-vous bien et prenez bien soin de M. Dragonvol.

Gary

## *Installation*

***Installez d'abord le mod VO pour avoir son BSA !***

Il est conseillé d'utiliser un gestionnaire de mods.

*Installation manuelle*

1. Copiez le BSA du mod VO dans Skyrim\Data.
2. Faites de même avec le fichier .esp de l'archive VF.
3. Activez le plugin via votre gestionnaire de mods.

Le dossier -- MCM -- permet d'avoir un menu de configuration MCM en jeu pour changer plusieurs paramètres (position de M. Dragonvol, téléportation...)

*Requiert SkyUI.*

## *FAQ*

***Activité du registre Papyrus lors des mises à jour***

Lors de la mise à niveau d'un jeu de sauvegardes existantes, il y aura une seconde ou deux d'activité effrayante du registre Papyrus. Ne vous inquiétez pas. Ceci est normal et après avoir sauvegardé tous les téléchargements, le message devrait disparaître.

***Quand la V3 sortira-t-elle ?***

Quand elle sera bonne et prête. Je ne peux tout simplement pas prédire quand cette entreprise considérable sera terminée. Je passe tout mon temps sur Inigo et sa quête sera terminée quand elle sera terminée, même si je suis le dernier à jouer à Skyrim quand ce sera fini. :)

Si vous êtes intéressé par l'idée de voir un peu ce que j'ai fait avec la V3, consultez le site : [http://friendsofinigo.com/exclusive\\_v3\\_preview\\_material](http://friendsofinigo.com/exclusive_v3_preview_material).

***La quête d'Inigo ne progresse plus après que j'ai reçu le sort.***

Actuellement, cette mini-quête (*Mauvaises vibrations*) arrive au terme de son histoire actuelle. Elle introduit des événements futurs et se termine lorsque vous recevez un certain sort. La quête d'Inigo se poursuivra et se terminera en V3. Asseyez-vous dans un endroit sûr pour discuter avec Inigo quand la quête «sera terminée. Il y a un peu plus à apprendre. Je vous suggère également de revisiter la cabine de L de temps en temps. Il y a beaucoup plus de contenu que vous ne le pensiez au début.

***Les scènes d'Inigo sont bloquées — il ne chante pas de chanson improvisée quand on lui demande, etc.***

D'autres mods peuvent bloquer les PNJs et causer ce problème, mais en supposant qu'Inigo soit le problème dans votre cas, ouvrez la console, cliquez sur Inigo, tapez « sv », puis appuyez sur Entrée. Faites défiler toute la liste (en utilisant PgUp/PgDown). Plusieurs quêtes devraient être là, mais si vous voyez un de ces éléments sur la liste :

InigoNpcChat1 ou... 1B/... 1C/... 1D/... 1E/... 1F/ 1G  
InigoChildrenTalk1 ou InigoChildrenTalk2  
InigoInnKeeper  
InigoBeggar  
InigoShopping  
...

Si Inigo est coincé (il ne réagit pas au sifflement, ne chante pas de chansons, etc.), c'est que quelque chose empêche l'une des scènes de s'éteindre. Si c'est le cas, tapez « stopquest <nom de la quête> », par exemple « stopquest inigonpcchat1f ». Cela le décoincera. Le même processus s'applique si ce n'est pas une scène Inigo qui l'a piégé (un autre mod) — assurez-vous de faire des recherches avant de faire cette manip. S'il recommence à se coincer, répétez la manip. J'ai ajouté encore plus de garanties contre ce problème dans la version SE et il semble être corrigé.

*Inigo est toujours malade après avoir visité un temple, il ne se guérit pas tout seul (après Péryite).*

D'abord, donnez-lui une chance de se soigner. En entrant dans un temple, ne lui parlez pas. Si tout va bien, il vous dira qu'il va essayer de se soigner, puis continuez ainsi. La grande majorité des problèmes sont causés par le joueur interrompant la scène qui permet à Inigo de guérir alors laissez-le faire son truc.

La deuxième cause la plus fréquente du problème est que l'une de ses scènes, ou la scène d'un autre mod, bloque son comportement. Voir le paragraphe ci-dessus « Les scènes d'Inigo sont bloquées... »

Si tout le reste échoue, vous pouvez utiliser les commandes de la console « prid xx 0e7e0d » et « disable » pour le guérir.

### *Problèmes liés aux déplacements en chariot*

Il semble qu'un problème survient, lors des déplacements en chariot pour les compagnons « hors Vanilla » comme Inigo. Pour que cela se passe bien, il faut attendre avant de commencer le voyage, puis siffler ou l'invoquer une fois le voyage terminé. S'il est trop tard et qu'Inigo a déjà été capturé par TC, alors reprenez le voyage qui l'a fait disparaître, puis annulez — le une fois que vous êtes sur le chariot. Cela devrait le libérer. Si vous n'êtes pas sûr du voyage qui l'a fait disparaître, ouvrez la console, cliquez sur Inigo, tapez sv, puis appuyez sur Entrée. Vous obtiendrez une liste de tous les alias assignés à Inigo. La quête de TC à l'origine du problème apparaîtra dans la liste et vous donnera une idée du voyage à reprendre (utilisez la touche haut/bas pour voir la liste complète). Réinitialiser la quête en utilisant la commande - resetquest EnterTheTourCartquestHere - peut également fonctionner.

### *Inigo retourne dans sa cellule au lieu de me suivre.*

Assurez-vous que vous avez suivi les procédures de mise à jour à la lettre. Ce problème se produit le plus souvent lorsque vous négligez de ré exécuter votre patcher

(étape 4 dans les instructions de mise à jour).

Si cela ne fonctionne pas, voici une note sur le sujet de CdCooley :

Inigo ne fait rien d'autre que de revenir à sa cellule. C'est le signe presque certain que vous avez la version 2.2, mais qu'un autre mod ou patch utilise encore des données des versions précédentes.

Ouvrez votre liste complète de mod en utilisant TES5Edit, développez Inigo.esp puis Non-Player Character (Acteur) et sélectionnez Inigounique. Je pense que vous trouverez un autre mod/patch qui a une version de lui avec un seul paquet AI attaché. La version 2.2 d'Inigo devrait en avoir huit.

### *Je ne peux pas parler à Inigo.*

Utilisez-vous le mod *Animations* ? Il est connu pour bloquer l'activation de PNJs à l'occasion. Voici une note de la page de ce mod :

« Appuyez sur le bouton Emergency dans le MCM, activez le mode de déblocage et essayez de voir avec lequel de ces objets vous ne pouvez pas interagir. Si le message vous indique que cet objet est bloqué sur inactivation, appuyez sur Débloquer Désactivez l'option UseBlockActivation sur la page principale du MCM pour utiliser le mode sans échec et utilisez le bouton Emergency pour débloquent les objets avec lesquels vous n'êtes pas en mesure d'interagir. »

### *Des mods qui modifient les mêmes cellules qu'Inigo ?*

Ce mod modifie temporairement le camp de Neigemont et modifie de façon permanente la section d'une montagne à proximité à l'est du camp, juste au-dessus de la première montée. Je suis sûr qu'il existe d'autres mods qui affectent les mêmes domaines et qui pourraient donc causer des problèmes, mais jusqu'à présent, peu ont été signalés. Si vous remarquez quelque chose, contactez-moi avec le nom du mod en conflit et des informations sur la façon dont cela interfère (le cas échéant) avec INIGO.

### *Portes d'Oblivion par M. C Racer*

M. C Racer a gracieusement ajouté une version optionnelle de son mod qui n'entre plus en conflit avec INIGO. Merci, Monsieur C ! La version standard place une porte au centre du nouvel emplacement ajouté pour INIGO. Cela ne détruit rien et n'empêche pas les joueurs d'atteindre leurs objectifs, mais comme le portail croise un bâtiment, il semble un peu étrange et peut rendre la recherche d'un certain objet de quête plus difficile.

Tout ce qui remplace les maillages d'arbres (*Tropical Skyrim*, etc.) peut faire croire qu'un objet que vous devez collecter flotte dans les airs. Il suffit d'ouvrir la console et de taper tcl puis d'appuyer sur Entrée pour atteindre l'objet si besoin est.

*Warzones 2015* renomme quelques-unes des cellules impactées par Inigo. Il ne devrait pas y avoir de conséquences à ces changements, mais ce serait une bonne idée de placer INIGO après WZ dans votre ordre de chargement. En particulier, la cabane de Langley est une cellule assez importante pour INIGO parce qu'elle place des objets

et des marqueurs de quête.

### *Puis-je transformer Inigo en loup-garou ou en vampire ?! Je le veux ! Je le veux !*

Non. Vous avez vu l'avertissement au début ? Si vous essayez de contrôler Inigo avec d'autres mods, vous lui fusillerez le cerveau. Ne faites pas ça. En fait, Inigo tient une conversation sur ce sujet (qui change en fonction de ce que vous êtes) où il expliquera pourquoi il n'est pas intéressé par de tels « cadeaux ». Cette conversation est seulement disponible une fois réglée la question de votre passé commun.

### *Son histoire antérieure à notre rencontre ne correspond pas à la mienne !*

Votre personnage a-t-il un passé avec Inigo ? C'est à vous de voir. Pendant que vous jouez, Inigo s'adaptera à tout ce que vous choisirez de lui dire. Il y a pas mal de preuves qui suggèrent que vous n'avez pas de passé commun, mais à la fin, c'est au joueur de décider. Ajouter une autre explication au début détruirait toute sa raison d'être un compagnon aussi fidèle. Il est vraiment important qu'il pense que vous avez un passé ensemble pour que votre relation fonctionne au début. Plus tard, vous aurez la possibilité de dire à Inigo qu'il s'est trompé ou pas, mais seulement après avoir atteint une certaine étape. Inigo est là dans cette cellule à attendre quelqu'un qui ressemble exactement à vous et avec qui il a eu un passé. Comment le joueur veut-il traiter cette information ? Ça lui appartient. Comme quelqu'un l'a dit, votre double pourrait être un cadavre pourrissant dans un fossé quelque part, une flèche d'ébène à travers le crâne.

C'est un ex-drogué qui a reçu des tonnes de coups à la tête et parle régulièrement aux insectes. Si vous ne voulez pas de passé avec lui, c'est clairement un cas d'identité erronée. Inigo ne parlera jamais de votre passé ensemble et éludera toutes les histoires qui vous sont arrivées.

Traitez donc la situation comme vous voulez, mais je ne changerai pas ce qu'il croit. Le mod se terminerait tout de suite par cela : il dirait juste « Va-t'en, j'attends mon vrai ami ». Pas tout à fait aussi excitant.

### *Les Khajiits ne parlent pas comme Inigo ! Répare-le !*

La parole est culturelle et non raciale. C'est si simple. Suggérer le contraire (comme, dans ce cas, que la race d'une personne inhibe sa capacité à utiliser des pronoms à la première personne) constitue une voie très dangereuse. Est-ce que vous me dites que mes amis chinois, qui parlent avec un accent écossais et des modèles de discours, sont « des faux » ? Croyez-vous honnêtement qu'ils devraient toujours parler uniquement avec l'accent cantonais à cause de leur race, parce que les pères de leur père sont venus de Hong Kong ? Bien sûr que non.

Si les Khajiits étaient une vraie race sur la terre, beaucoup d'entre vous éprouveraient des difficultés majeures avec les stéréotypes raciaux.

### *Support de « Destriers plus pratiques » ?*

Inigo ignore *Destriers plus pratiques* (un effet secondaire de lui avoir donné sa propre IA, j'en ai peur). Il a cependant ses propres caractéristiques d'équitation. Pour en savoir

plus, lisez la section *Chevaux* ci-dessus.

### *Sa coloration inhabituelle*

Si vous n'aimez pas Inigo à cause de la couleur de sa fourrure, je crains que ce soit votre problème et pas le sien.

### *Puis-je me marier avec Inigo ?*

Non, j'ai peur que l'option Mariage soit peu probable. Il y a de bonnes raisons narratives pour ce choix. Ne jamais dire jamais, mais Inigo est d'abord et avant tout un ami.

### *Je l'ai perdu ! J'ai perdu ses affaires ! Bon sang de bon sang !*

Si vous utilisez la V2.0 ou une version ultérieure, elle est livrée avec un marqueur de carte. Vous pouvez également avoir acquis la récompense pour avoir terminé la mini-quête destinée à l'aider. Le MCM permet de le téléporter sur vous. Voici de plus quelques commandes de la console au cas où.

#### **Pour déplacer Inigo vers votre position :**

Ouvrez la console avec <sup>2</sup> et tapez : help inigo 4

appuyez sur Entrée

notez les 2 premiers chiffres du PNJ

tapez : prid xx008ae9 (en remplaçant xx par les 2 premiers chiffres notés ci-dessus)

appuyez sur Entrée

tapez : moveto player appuyez sur Entrée

quittez la console avec <sup>2</sup>

#### **Pour ajouter à votre inventaire les objets perdus d'Inigo :**

Ouvrez la console avec <sup>2</sup> et tapez : help inigo 4

appuyez sur entrée

notez les deux premiers chiffres du PNJ

tapez : player.additem xx02ecfe 1 (en remplaçant xx par les 2 premiers chiffres notés ci-dessus)

appuyez sur entrée

Quittez la console avec <sup>2</sup>

#### **Codes ID pour les autres objets de ce mod :**

M. Dragonvol : xx037537 — Inigo le Brave : xx02ecfe — Journal d'Inigo : xx000d77  
— Arc d'ébonite d'Inigo : xx02cc68

Inigo ne reconnaîtra probablement pas la copie de M. Dragonvol quand il n'est pas dans son inventaire... alors essayez d'abord en premier 'moveto player' au lieu de 'player.additem'.

## *Avis de la presse*

‘Je pense qu’Inigo est définitivement le meilleur compagnon que nous ayons jamais présenté dans les Top 5 de Skyrim Mods.’ — Gamespot

‘Choisissez-le si vous voulez un partenaire pas comme les autres.’ — IGN

‘Inigo est un mod de compagnon fantastique, que nous recommandons vivement. Nous aimons l’attention aux détails et le sens de l’humour d’Inigo.’ — Brodual

‘... Dans l’ensemble, un compagnon 10/10 qui est sûr de vous faire rire...’ — LiveStyleGaming

## *Avis des joueurs*

‘J’ai trouvé Inigo très coopératif depuis que je l’ai libéré et son dialogue très approprié, au moment le plus opportun... Parfois, il m’a fait rire aux éclats. Je n’aime toujours pas les compagnons dans Skyrim, mais Inigo n’est pas mon compagnon, ... c’est mon ami.’ — breakwind

‘C’est le meilleur compagnon que j’ai jamais rencontré, quel que soit le moment du jeu. Même avec les limitations de Skyrim, la quantité de détails et d’amour mis dans ce caractère est étonnant.’ — decx

‘Tout ce que je sais, c’est qu’Inigo est la meilleure chose qui soit arrivée, dans mon expérience Skyrim, depuis que j’ai découvert Vilja et réalisé que les compagnons n’avaient pas à rester muets ou à s’accrocher toujours à mes basques.’ — Vamyan

‘J’étais juste subjugué, je ne savais même pas qu’Inigo serait au courant de Meeko, et encore moins qu’il aurait un dialogue juste pour lui, spécialement quand je ne serais pas là pour l’entendre ! Ça m’a époustouflé.’ — CaptainArbitrary

‘Inigo est un faux, un Khajiit ne ressemble pas à ça, ça parle comme ça, la voix est mauuuuuuuuvasive, et ils sont normalement drôles ainsi... Inigo n’est pas drôle, c’est une perte de temps. Renseignez-vous avant de vous ridiculiser avec un travail comme ça !’ - A Smelly Troll :)

## *CRÉDITS*

Gary Hesketh (alias Smartbluecat)  
CdCooley — Coding et menu MCM

Eolhin  
Monkeymakesbrain  
Vamyan  
Shrikebot & Anduniel  
Tiger Septim

