

# THE CHOICE IS YOURS

## FEWER FORCED QUESTS - IMPROVED DIALOGUE OPTIONS

### À VOUS DE CHOISIR

*Version* : 2.0 VF

*Auteur* : Kryptopyr

*Traduction* : Sita & Oaristys

*Lien VO* : [Nexus](#)

*Lien VF* : [Confrérie](#)

Ce mod arrête les salutations aléatoires, les commentaires et les rumeurs qui déclenchent des quêtes, ainsi que les rencontres forcées avec des PNJs qui commencent une quête. Maintenant, ces quêtes ne seront pas activées, sauf si vous décidez de les poursuivre. Les rumeurs et les ragots ne sont que... des rumeurs et des ragots. Si vous avez déjà hésité à parler à des PNJs de crainte de recevoir une autre quête dans la liste interminable de votre journal, ce mod est fait pour vous : n'hésitez plus à poser des questions aux gens et à écouter leur histoire, car vous n'aurez pas de quête supplémentaire tant que vous n'accepterez pas de les aider, ou vous aurez une option pour les refuser.

### Installation

---

Il est conseillé d'utiliser un gestionnaire de mods.

#### *Installation manuelle*

1. Choisissez votre version : Légendaire ou Vanilla avec éventuellement le plugin pour Dawnguard ou Dragonborn selon ce que vous possédez.
2. Copiez le contenu du ou des dossiers dans : ... \Steam \SteamApps \common \Skyrim \Data.
3. Activez le(s) plugin(s) via votre gestionnaire de mods.

### Table des matières

Pourquoi faire ? Il y a plusieurs raisons.....	2
Qu'est-ce que ce mod ne fait pas.....	2
Informations supplémentaires .....	3
Crédits .....	3
Mods recommandés.....	3
Liste des quêtes modifiées.....	4
Quête des factions.....	4
Quête des princes daedras .....	5
Autres quêtes .....	7
Quêtes de Dawnguard.....	10
Quêtes de Dragonborn .....	11

## Pourquoi faire ? Il y a plusieurs raisons

---

Pour **éviter d'être bombardé** par deux douzaines de quêtes au cours des 20 premières minutes de jeu et d'avoir des quêtes non désirées ajoutées dans un journal déjà plein.

Pour **augmenter le nombre de choix** disponibles dans le jeu. Lorsque vous parlez à quelqu'un et qu'il y a une option de dialogue permettant de refuser la quête, le choix de ce dialogue permet de ne pas commencer la quête.

Pour **ajouter un peu d'intérêt** dans le jeu (et un peu de difficulté supplémentaire.) Si vous avez déjà joué au jeu, vous savez déjà où vous rendre pour trouver ces quêtes. Si non, vous devrez réellement faire attention à ce que les PNJs racontent.

Le jeu **ne vous prendra pas par la main** et ne vous indiquera pas avec un marqueur où commence chaque quête. Vous devrez garder les yeux et les oreilles ouverts pour comprendre de vous-même (les marqueurs de quête qui apparaissent après que vous avez commencé les quêtes sont les mêmes et apparaissent une fois que vous avez commencé la quête).

Afin de **renforcer l'immersion et le jeu de rôle**. Certaines quêtes peuvent être contraires à la nature de votre personnage, et vous aimeriez autant ne pas avoir cette quête dans votre journal comme si votre personnage en tenait compte.

Ou peut-être que vous avez déjà fait la quête une douzaine de fois et que vous n'avez plus envie de la faire. Maintenant, vous pouvez éviter d'avoir ces quêtes indésirables qui encombrent votre journal.

## Qu'est-ce que ce mod ne fait pas...

---

Il ne change pas chaque quête. Seules les quêtes listées plus loin ont été modifiées.

Il ne supprime pas de dialogues, de quêtes ou de PNJs. Vous entendrez toujours les mêmes rumeurs et salutations. Après tout, ces conversations aident à étoffer le monde et vous permettent d'interagir avec ses habitants (en fait, ce mod a été conçu pour encourager une plus grande interaction avec les PNJs). En outre, les réponses des nouveaux dialogues utilisent des dialogues existants. Ce mod n'ajoute pas de dialogues non doublés.

Il ne supprime pas ou ne brise pas de quêtes. Vous pouvez toujours compléter chaque quête comme auparavant, mais la quête elle-même (y compris les marqueurs de quête et les journaux) ne vous sera pas donnée jusqu'à que vous ayez fait le choix volontaire de la poursuivre (même si dans de nombreux cas, rencontrer directement l'objectif peut faire avancer la quête).

Si vous refusez une quête, vous pouvez toujours changer d'avis et décider de la poursuivre à n'importe quel moment. Les exceptions seront indiquées ci-dessous.

Il ne supprime pas les entrées de journal et les objectifs de quête qui sont déjà enregistrés dans votre journal avant d'installer ce mod. Utilisez l'effaceur de quêtes pour vous débarrasser des entrées de journal déjà existantes.

## Informations supplémentaires

---

Une fois que vous avez effectivement lancé la quête, dans la plupart des cas, elle sera exécutée comme auparavant, y compris pour les marqueurs de quêtes et les entrées dans le journal.

Toutefois les quêtes suivantes ont subi des changements plus importants. Elles comprennent des options supplémentaires d'achèvement ou d'autres ajustements à la quête elle-même. Les détails relatifs à ces modifications sont énumérés ci-dessous.

[L'appel de Boéthia](#)

[La conspiration des Parjures](#)

## Crédits

---

- Bethesda Softworks pour la magnifique série des Elder Scrolls et leurs outils de modding.
- Kryptopyr évidemment pour son mod et me permettre de le traduire.
- Thenryb et AlturDrake pour tous les tests.

## Mods recommandés

---

Je recommande fortement d'utiliser les mods suivants en plus :

➤ [Prérequis pour la Guilde des voleurs, plus démarrage automatique.](#)

Lorsque vous installez ce mod avec « Le choix est vôtre » il vous est demandé si vous souhaitez écraser le script QF\_TG00MaulHandler\_00064A14 : cela n'a pas d'importance, la correction du script est la même.

➤ [Vendre les gemmes étranges : Les pierres de Barenziah](#)

➤ [Gommage de quêtes](#) : à utiliser si vous utilisez « Le choix est vôtre » avec un personnage existant.

➤ [Rééquilibrage des talents de voleur](#) : Permet de rendre les talents de voleur plus intéressants.

## Liste des quêtes modifiées

---

Ceci est une liste de toutes les quêtes que ce mod modifie et la manière dont elles ont été modifiées. Si une quête n'est pas répertoriée ici, alors ce mod ne l'affecte pas.

## Quête des factions

---

### La Confrérie noire

---

Entendre des rumeurs concernant Aventus ne déclenche plus la quête. Supprime également la rumeur dans les auberges qui ne sont pas de Vendaume. Pour déclencher la quête : **Parlez à Aventus**.

### La guerre civile

---

La quête ne démarre plus lorsque vous êtes salué par des soldats ou que vous parlez à Hadvar ou Ralof, etc. Vous entendrez toujours les mêmes dialogues et salutations, mais la quête ne démarre pas et vous n'aurez pas d'entrée dans le journal « Rejoindre la rébellion Sombage » ou « Adhérer à la Légion impériale ».

Il y a également la possibilité pour le joueur de **parler avec Ulfric, Gamar Tullis et Rikke...** vous pouvez écouter, car ils décrivent ce que vous devez faire, et la quête démarre seulement si vous acceptez la mission ; si vous dites que vous n'êtes pas sûr, la quête ne se lance pas. Si vous êtes d'accord pour continuer la mission, la quête progresse normalement.

### Académie des bardes

---

Parler à un aubergiste ou un barde ne déclenchera pas la quête pour visiter l'Académie des bardes. Pour déclencher la quête, **parlez à Viarmo**.

### Académie de Fortdhiver

---

Les commentaires aléatoires ou les questions sur la magie ne déclenchent plus la quête. **Parlez avec Faralda** pour déclencher la quête.

### Les Compagnons

---

Entendre des commentaires ou des rumeurs sur les Compagnons ne déclenche plus la quête. De même que parler avec Aela après le combat contre le géant. Pour déclencher la quête, **parlez avec Kodlak**.

### La Guilde des voleurs

---

Parler avec Maul n'incite plus le joueur à « Parler à Brynjolf pour rejoindre la Guilde des voleurs. »

## Quête des princes daedras

---

### Azura : L'étoile noire

---

Entendre des rumeurs sur le sanctuaire d'Azura ne déclenche plus la quête (vous n'aurez pas d'entrée de journal, mais vous aurez toujours un marqueur de carte) pour permettre une réponse plus appropriée aux différents types de personnages.

Est également changée la quête du refus de dialogue par « Je ne suis pas le champion d'Azura. » à la place du « Je ne suis le champion de personne. »

### Hircine : Un soir au clair de lune

---

Vous pouvez maintenant parler avec Mathies sans lancer la quête.

Vous pouvez également parler avec Sinding et entendre son histoire.

La quête ne commence pas tant que vous n'avez pas **accepté d'aider Sinding**.

### Méphala : La porte murmurante

---

Entendre des rumeurs à propos des enfants de Balgruuf ne déclenche plus la quête.

Pour commencer la quête, **parlez à Balgruuf de ses enfants** (après avoir entendu la rumeur).

### Le Vil Clavicus : Un Daedra pour ami.

---

Le garde à l'extérieur d'Épervine va encore vous approcher, mais il ne déclenche plus la quête. La quête ne commence que si vous **parlez à Lod** et choisissez d'accepter la quête.

Est également ajoutée une option de refus, de sorte que vous pouvez parler avec Lod et refuser la quête. Si vous acceptez la quête de Lod, vous pouvez trouver le chien et réussir la quête de Lod, tout en ayant la possibilité d'accepter ou de refuser la quête de Barbas. Vous pouvez parler à Barbas et obtenir les détails de sa situation avant de vous engager dans la quête. La partie daedrique de la quête ne démarre pas tant que vous n'avez pas accepté d'aider Barbas. Vous continuerez à avoir un marqueur de carte pour le sanctuaire, même si vous refusez d'aider Barbas. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez démarrer la quête plus tard, vous pouvez trouver Barbas au sanctuaire.

### Sanguine : Une nuit mémorable

---

Lorsque Sam vous défie à un concours de boisson, la quête ne démarre pas tant que vous n'avez pas accepté son défi.

### Shéogorath : La folie incarnée

---

Les rumeurs à propos d'un homme qui erre dans les rues de Solitude ne lancent plus la quête.

### Boéthia : L'appel de Boéthia

---

La lecture du livre « L'épreuve de Boéthia » ou rencontrer l'un de ses disciples ne démarre plus la quête (cela vous donne cependant toujours l'emplacement du sanctuaire). Vous pouvez trouver le sanctuaire et parler à la prêtresse sans déclencher automatiquement la quête. La quête ne commence pas avant d'avoir accepté de remplir la quête qu'elle vous donne. Si vous refusez la tâche et de tuer les disciples, vous recevrez 4 nouvelles options en parlant à Boéthia :

- Accepter la quête (ce qui commence la quête).
- Refuser la quête (rien ne se passe et vous pouvez revenir plus tard si vous changez d'avis).
- Deux autres options permettant de rejeter complètement Boéthia (ce qui vous obligera à charger une partie si vous désirez terminer la quête : vous ne pourrez avoir la cote de

mailles). L'une des options de rejet n'est disponible que si vous avez terminé la quête de Molag Bal.

### Mehrunes Dagon : Les fragments du passé

---

Retrouver des fragments ou lire la brochure du musée d'Aubétoile ne déclenche pas la quête.

Vous pouvez maintenant parler avec Silus et visiter le musée sans commencer automatiquement la quête. Vous pouvez également écouter sa proposition avant de décider de l'aider. La quête ne commencera que réellement qu'une fois que vous acceptez de lui apporter des fragments. Trois nouvelles options de dialogues à cette quête : deux options d'acceptations et une de refus. Si vous refusez, vous pouvez revenir plus tard pour démarrer la quête.

### Molag Bal : La maison des horreurs

---

Les rumeurs sur un chasseur de sorcière à Makarth ne lancent plus la quête.

### Namira : Le goût de la mort

---

Les rumeurs sur le hall des morts à Markarth ne lancent plus la quête.

Pour déclencher la quête, **parlez à Frère Verulus**.

### Peryite : Le seul remède

---

La rencontre avec les affligés ne démarre plus la quête.

Pour lancer la quête, **parlez avec Kesh**

## Autres quêtes

---

### Le cœur de Dibella

---

Les rumeurs sur Delgaine le mendiant à Markarth ne déclenchent plus la quête.

### La conspiration des Parjures

---

Eltrys continue à fonctionner normalement et vous donne une note. Cela déclenche une entrée dans le journal vous incitant à lire la note ; cette dernière disparaîtra quand vous l'aurez lu). Cependant, aucune entrée dans le journal supplémentaire n'apparaît. En outre, vous pouvez maintenant la rencontrer à minuit. Vous pouvez la rencontrer et l'écouter sans recevoir de quête. Seulement votre accord pour l'aider déclenchera la quête.

Eltrys ne vous attendra plus indéfiniment dans le sanctuaire. Il apparaîtra seulement une heure chaque soir. Si vous ne vous montrez pas, il reviendra au terrier et travaillera à la fonderie pendant la journée. À tout moment, vous pouvez continuer la quête en le rencontrant à minuit et en lui parlant. En accord avec la nature secrète de la quête, sont également ajoutées des conditions de poursuite du dialogue sur la quête... vous ne pouvez plus discuter de la conspiration avec Eltrys en plein jour. Rencontrez-le la nuit pour discuter du problème.

### Les bienfaits de la nature

---

Avoir été informé à propos du Vermidor ne déclenche plus la quête.

La quête ne se déclenche pas avant d'avoir parlé à Danica et d'avoir effectivement accepté de l'aider. Est également ajoutée une ligne de dialogue « Désolé, je ne peux pas vous aider maintenant » pour refuser la quête.

### Fouille de donjon

---

Vous avez maintenant des options appropriées pour accepter ou refuser les quêtes de récupération d'objets données par Oengul et Roggi. Avant de recevoir la quête, vous pouvez leur demander davantage d'informations. Maintenant vous pouvez leur parler sans accepter automatiquement leurs quêtes.

### Jusqu'au lever du jour

---

Les rumeurs à propos de Falion à Morthal ne déclencheront pas la quête.

Vous pouvez parler à Falion et la quête ne démarre pas automatiquement, jusqu'à ce que vous lui disiez que vous êtes à la recherche d'un remède.

### La doline de Soljund

---

Quand Perth vous dit que la mine est fermée, la quête ne commence pas. La quête ne commence pas jusqu'à que vous acceptiez de la nettoyer des draugr. Vous pouvez revenir plus tard pour terminer cette quête.

Il y a également des options de dialogue supplémentaires déjà disponibles dans cette quête qui ne sont pas correctement reliées entre elles et par conséquent ne sont jamais apparues dans le jeu. Cela est corrigé : les dialogues inutilisés jusque-là peuvent maintenant être entendus. Perth n'est plus coincé à faire le garde l'extérieur de la mine.

### Un moment de besoin

---

Être approché par les Alik'rs ne déclenche plus la quête.

## Trafic de skooma

---

Aider Wujeeta avec son problème ne déclenche plus automatiquement le début de la quête. Pour lancer la quête, vous devez interroger Wujeeta à propos de sa source. Une fois que vous avez signalé votre découverte au jarl, vous aurez la possibilité de refuser de la poursuivre...

Choisir cette option supprime la quête de votre journal. Vous pouvez également choisir de revenir la compléter plus tard. Plus tard dans la quête, si vous refusez de nouveau la demande du jarl, elle sera supprimée de votre journal.

## Extinction des feux !

---

Les rumeurs sur Jaree-Ra ne déclenchent plus la quête.

## Le challenger (Duel de sorcier)

---

Cette quête ne sera plus affichée dans votre journal. Avoir cet événement qui se présente comme une quête semblait étrange et peut créer occasionnellement un bug qui reste à jamais dans votre journal. D'ailleurs, pourquoi avez-vous besoin d'un objectif de quête pour vous dire de tuer la personne qui vous attaque ?

Cette rencontre ne se déclenche que si la compétence de Destruction du joueur est supérieure à 50 (auparavant, elle se déclenchait lorsque le joueur atteignait 50 dans une école de magie.)

## Le phare d'Hiveronde

---

Trouver un corps à l'intérieur du phare ne déclenche plus cette quête. L'unique écriture dans le journal associé à cette quête n'était pas vraiment nécessaire ou utile. La « quête » existe toujours comme avant, mais le choix est maintenant laissé au joueur de déterminer si oui ou non il enquête sur les meurtres.

## Secourir le chasseur Valdr

---

Entendre une rumeur à propos d'un chasseur manquant ne déclenche plus la quête : vous avez maintenant la possibilité d'accepter ou de refuser la quête. En outre, une fois que vous aurez guéri Valdr, vous avez maintenant une option de dialogue pour refuser de l'aide.

Il n'a pas de réponse à cette option : c'est simplement pour sortir du dialogue avec lui sans faire progresser la quête. Vous pouvez revenir plus tard si vous décidez de lui venir en aide.

## Repose en paix

---

Entendre des rumeurs sur la maison incendiée à Morthal ne déclenche plus la quête.

## La fiole blanche

---

Vous devez maintenant poser plus de questions avant que la quête ne se lance.

## Une belle lettre

---

Il est maintenant possible de refuser les lettres proposées. En outre si le joueur est marié(e) avec Camilla et que la quête est déjà commencée, une nouvelle option de dialogue s'ajoute pour dire à Sven ou Faendal que le cœur de Camilla n'est plus à prendre. Cette option permet d'arrêter la quête et retire tous les objectifs du journal.

## Nirnroot cramoisie

---



Récolter une Nirnroot ne déclenche plus la quête. Pour déclencher la quête, trouvez et lisez le journal de Sinderion.

### Absent au combat

---

Parler avec Fralia ne démarre plus automatiquement la quête. Si vous êtes d'accord pour l'aider, Fralia ne rentrera plus tout de suite chez elle. Au lieu de cela, vous devrez lui rendre visite dans la soirée afin de discuter. La quête peut également être déclenchée en parlant avec Avulstein.

### Résistance à l'est

---

Parler avec le garde de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental à Solitude ne déclenche plus un objectif de quête. Aussi, lorsque vous parlez avec Orthus à Vendaume, il a maintenant des options de dialogue pour accepter ou refuser cette quête.

### Achat d'un artéfact dwemer

---

Lorsque vous recevez une lettre de vente d'un objet dwemer à Calcelmo, cela ne rajoute pas une entrée dans le journal. Cette dernière n'est pas nécessaire étant donné que la lettre est assez explicite. Cela était peu logique, car elle concerne seulement les armes et armures dwemers et ces dernières ne sont pas rares en Bordeciel. Maintenant, Calcelmo sera seulement intéressé par des objets rares qui peuvent l'aider dans ses recherches.

### Cairn du rebelle

---

La lecture du livre « La légende de l'Aigle carmin » présentera maintenant au joueur le choix d'étudier l'histoire ou de l'ignorer.

### Légende interdite

---

La lecture du livre « Légendes perdues » présentera maintenant au joueur le choix d'étudier l'histoire ou de l'ignorer.

### Chose promise

---

La quête ne démarre plus si vous dites à Louis Letrush que vous n'êtes « pas intéressé ».

### Les aléas du voyage

---

Entendre la conversation dans les écuries de Blancherive ne déclenche plus la quête. Cette conversation a été coupée du jeu et ne doit normalement pas être entendue. Si certains mods (comme Cutting Room Floor, inclus dans le PNOS) la réactivent, elle ne lance plus automatiquement la quête.

### L'homme qui criait au loup

---

Les rumeurs sur Varnius Junius n'incitent plus le joueur à se rendre à la cour de Solitude. Parler avec Varnius Junius ou Sybille Stentor de la Grotte du Crâne du loup ne déclenche plus la quête. Parlez avec Élisif ou Falk et proposez-leur votre aide pour commencer la quête.

## Quêtes de Dawnguard

---

Les quêtes suivantes sont incluses dans le plugin de Dawnguard, qui peut être utilisé indépendamment du plugin « vanilla », mais ne comprend que les quêtes ci-dessous. Vous avez besoin du fichier principal pour toutes les quêtes.

### La Garde de l'Aube

---

Entendre parler de la Garde de l'Aube ne vous invite plus à « parler avec le chef de la Garde de l'Aube » (vous aurez toujours le marqueur de carte cependant).

Parler avec Durak ou aux Vigiles de Stendarr ne commence plus la quête à moins que vous ne leur proposiez de l'aide ou que vous vouliez chasser des vampires.

CEPENDANT, parler avec Agmaer ajoute toujours l'entrée dans le journal... si vous visitez le Fort de l'Aube et que vous ne voulez pas commencer la quête, vous ne devez pas lui parler.

### Chirurgie

---

Cette « quête » n'apparaît plus dans le journal. Vous pouvez toujours trouver le sculpteur de visage de Faillase, mais ni entendre parler d'elle ni parler avec elle ne déclenche l'entrée dans le journal.

### Jusqu'au lever du jour

---

Les rumeurs à propos de Falion à Morthal ne déclencheront pas la quête. Vous pouvez parler à Falion et la quête ne démarre pas automatiquement, jusqu'à ce que vous lui disiez que vous êtes à la recherche d'un remède. Cette modification est incluse dans le fichier principal, mais Dawnguard a apporté quelques changements dans le script.

## Quêtes de Dragonborn

---

Les quêtes suivantes sont incluses dans le plugin de Dragonborn, qui peut être utilisé indépendamment du plugin « vanilla », mais ne comprend que les quêtes ci-dessous. Vous avez besoin du fichier principal pour toutes les quêtes.

### La marche macabre

---

La quête ne démarre pas jusqu'à ce que le joueur accepte d'aider le capitaine Veledh. Elle ne démarre plus lorsque vous l'approchez ou que vous l'aidez à combattre.

### Pique et pique et colégram

---

Le joueur a la possibilité de refuser cette quête quand il parle à Glover. Vous pouvez également demander à Glover de plus amples informations sur la pioche avant d'accepter la quête. Après avoir parlé à Glover, même si vous n'avez pas accepté la quête, vous pouvez continuer cette dernière en parlant à Crescius.

### La descente finale

---

Parlez à Crescius ne déclenchera plus la quête jusqu'à ce que le joueur décide de l'aider.

### Rumeurs diverses

---

- Allez voir les chasseurs de l'Éperon de Givreline

Les rumeurs concernant Givreline ne déclenchent plus la quête, mais vous ajoutent toujours un marqueur de carte.

- Sorti de terre

Les rumeurs concernant le Tertre de Kolbjørn ne déclenchent plus la quête, mais vous ajoutent toujours un marqueur de carte.

- Thirsk

Les rumeurs concernant la salle des banquets de Thirsk ne déclenchent plus la quête, mais vous ajoutent toujours un marqueur de carte.

- Allez voir les chasseurs de l'Éperon de Givreline

Les rumeurs concernant Givreline ne déclenchent plus la quête, mais vous ajoutent toujours un marqueur de carte.

