

Les Contes du Clair de Lune Special Edition

Révision de la Lycanthropie - v 1.3.5



Auteurs : Brevi et spwned, traduit par Amras Anárion

Date : 16/12/2016 – mis à jour le 21/12/2016

Catégorie : Gameplay

Prérequis : Skyrim Special Edition



Introduction



Préambule de l'auteur : Cinq ans de mods sur les Loups-Garous m'ont conduit à ce projet ; et avant toute chose, je tiens à remercier tous ceux qui ont joué à la série des Contes de la Lycanthropie ou du Clair de Lune. Sans votre soutien, je n'aurais jamais fait ce mod. Je vous remercie !

Soyez le Loup-Garou dont vous avez toujours rêvé !

Résumé : *Les Contes du Clair de Lune Special Edition* révisent complètement la jouabilité du Loup-Garou en offrant :

- Les transformations lunaires. Répondez à l'appel de la Pleine Lune !
- Un arbre de compétence totalement revu avec 32 atouts uniques !
- Un système innovant pour les Hurlements. Choisissez le vôtre en fonction de l'endroit où vous regardez ou en maintenant plus longtemps la touche de Cri.
- Choisissez l'apparence de votre Lycan parmi 42 possibilités.
- Jouez un Ours-Garou !
- Gagnez la possibilité de revenir à votre forme humaine en maîtrisant le Loup qui est en vous.
- Personnalisez *Les Contes du Clair de Lune* selon votre vision de la Lycanthropie grâce à l'anneau qui vous est fourni.
- Nouveaux effets sonores, animations et bien plus...



Atouts du Lycan



Prend garde ! Le Seigneur Hircine réclame les âmes des malheureuses proies abattues par ses mortels chasseurs ... jusqu'aux éternels Terrains de Chasse.

L'apparition de l'arbre de Lycanthropie dans Dawnguard fut un ajout fort apprécié par les joueurs Loups-Garous. Cette bonne idée aurait pu donner quelque chose de grandiose si Bethesda l'avait pleinement développée...

Et c'est justement là qu'interviennent *Les Contes du Clair de Lune Special Edition* en exploitant pleinement ce potentiel via une révision complète de cet arbre ! Nous ne nous sommes pas contentés d'éditer tout bêtement les atouts existants... Nous avons tout revu du début à la fin avec 32 atouts uniques offrant une panoplie de capacités actives et passives aussi bien pour votre forme bestiale que pour votre forme humaine.



Vous pouvez lire l'effet détaillé de tous les Atouts ici : [Détails de l'arbre de Lycanthropie](#).

L'arbre de Lycanthropie est automatiquement actif une fois le mod chargé. Si vous avez investi des points d'atout dans l'arbre vanilla, ils vous seront naturellement remboursés. Tout point non dépensé dans l'ancien système sera bien entendu conservé pour le nouvel arbre.

Seules les âmes des races humanoïdes contribueront à la progression de votre Talent de Lycanthropie. Hircine ne récompense pas les chasseurs de vulgaire gibier tels que les lapins ou les cerfs. Néanmoins, afin de prendre en compte qu'il y a 32 atouts à débloquent au lieu de 11, l'expérience demandée pour gagner un niveau ne sera que d'une âme en plus par rapport au niveau précédent (au lieu de deux dans le jeu vanilla).

Révision du système de hurlements

Dans le jeu original, les Loups-Garous ne pouvaient avoir qu'un seul hurlement actif à la fois. Les moddeurs ont rapidement introduit la possibilité de maintenir la touche de Cri enfoncé (comme pour le Thu'um avec ses trois niveaux de puissance) afin de pouvoir lancer un second hurlement. *Les Contes du Clair de Lune* placent la barre encore plus haut en vous offrant l'accès à 6 hurlements différents selon la direction de votre regard... et cela sans avoir besoin du SKSE ou d'attribuer une autre touche ! Visez le ciel, votre ennemi ou le sol, puis maintenez un bref ou long appui sur touche de Cri pour lancer le hurlement de votre choix. Bien entendu, il faudra les avoir débloqués dans l'arbre de Lycanthropie pour pouvoir en profiter.

1. Appuyez brièvement sur la touche de Cri pour lancer : **Appel de la Meute**
2. Appuyez longuement sur la touche de Cri pour lancer : **Mort-Dragon**

Visez pour activer différents hurlements !

Visez le ciel et hurlez !

3. Appuyez brièvement sur la touche de Cri pour lancer : **Hurlement de Terreur**
4. Appuyez longuement sur la touche de Cri pour lancer : **Frénésie sauvage**

Visez votre ennemi et hurlez !

Visez le sol et hurlez !

5. Appuyez brièvement sur la touche de Cri pour lancer : **Hurlement du Prédateur**
6. Appuyez longuement sur la touche de Cri pour lancer : **Rajeunissement**



Active : **Hurlerment à la Lune**

Visez pour activer différents pouvoirs !

Visez le ciel et sortez vos griffes !

Montre le Menu de Combat :

- Active/désactive : **Chasseur de la Nuit** (Nyctalopie)

- Active : **Changement de forme**

Visez votre ennemi
et sortez vos griffes !

- Active/désactive : **Balayage**
(Attaque de zone grâce à l'Aspect d'Hircine)

Visez le sol et sortez vos griffes !



Griffes sorties / rentrées normalement. Pas d'effet spécial.

Transformations lunaires

Skyrim offre de magnifiques vues du ciel nocturne et prend soin de retranscrire les détails tels que les phases de la Lune. Dans *Les Contes du Clair de Lune*, votre vie de Loup-Garou ou d'Ours-Garou est profondément liée à ces phases. Ces transformations forcées se produiront selon l'influence de Masser (la plus grande Lune de Nirn) et plus ou moins aléatoirement selon votre sensibilité (entièrement paramétrable via le menu de configuration, de "jamais" à "toutes les nuits" en passant par le classique "uniquement les nuits de Pleine Lune").

Lorsque vous vous retrouvez transformé suite à l'appel d'Hircine, vous restez Lycan toute la nuit et ne retrouverez votre forme humaine qu'à 5 heures du matin. Ceux qui ont joué aux *Contes de la Lycanthropie* se souviennent probablement des messages d'alerte à l'écran, tel que "C'est la Pleine Lune ce soir !". Dans *Les Contes du Clair de Lune*, le signe qui vous prévient de votre inexorable métamorphose est plus subtil. À vous de le découvrir !

Cycle Lunaire en Bordeciel (Masser)



Paramètres de transformation lunaire :

- **Jamais** : Désactivez ces métamorphoses forcées via le menu d'activation/désactivation des transformations lunaires. Hircine vous dispensera de ses transformations incontrôlées.
- **Fièvre de la Pleine Lune** (par défaut) : Vous vous transformez uniquement les nuits de Pleine Lune, soit une fois tous les 24 jours.
- **Ouargue** : La configuration du Ouargue offre des faibles chances de transformations (autour de 10 %) afin de conserver un risque (avec son effet de surprise) lorsque Masser est croissant ou décroissant. Il n'y a jamais de transformations à la Nouvelle Lune... et bien entendu toujours lorsqu'elle est pleine.
- **Marcheur de la Nuit** : Les chances de transformations lors des lunes intermédiaires sont 2 à 3 fois plus élevées qu'en Ouargue. L'appel d'Hircine aura donc une chance non négligeable de se produire chaque nuit, mais pas trop souvent. La convocation du Daedra restera inévitable lorsque Lune est pleine, mais ne se produira jamais lorsqu'elle est nouvelle.
- **Sang Maudit** : Le réglage de Sang Maudit vous soumettra à de très fortes chances de transformation chaque nuit (environ 70 %). Imposée lorsque Masser est entièrement éclairé, vous serez serein uniquement les nuits de Nouvelle Lune... et encore, c'est relatif.
- **Cauchemar !** : Ce réglage est assez explicite. Vous vous transformerez en Bête toutes les nuits sans exception, même lorsque Masser n'est pas visible.

Systeme d'apparence

Le système d'apparence vous permet de personnaliser la couleur de fourrure et les yeux de votre héros sous sa forme lycanthrope. Pour ce faire, équipez la bague de configuration, puis naviguez jusqu'au menu de personnalisation de l'apparence. Divers graphistes talentueux ont permis aux *Contes du Clair de Lune* d'y inclure de base leurs textures, utilisables en option. Reportez-vous à la section Crédits ou Configuration pour plus de détails.

Apparences de Loup-Garou :





Apparences d'Ours-Garou :





Autres fonctionnalités

Pillage en Loup-Garou

Les Loups-Garous peuvent désormais interagir avec leur environnement. Cela vous permet de piller les cadavres et d'utiliser tous les types d'activateurs (portes, leviers, etc...). Vous ne pourrez pas crocheter, mais avez en contrepartie la possibilité d'utiliser votre force brute contre un verrou si vous achetez l'Atout "Défoncer la porte". Cette possibilité d'interaction peut être désactivée via le menu de configuration.

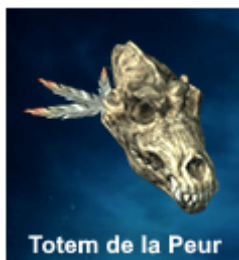
Destruction des toiles d'araignées

Les Lycans peuvent désormais détruire les toiles d'araignées qui bloquent leur passage. (Cela n'est pas possible dans le jeu vanilla... illogique vu la force qu'ils ont !)

Modification des Artéfacts



- **L'Anneau d'Hircine** vous accorde son pouvoir en l'ayant juste dans l'inventaire. Vous n'avez plus besoin de l'équiper et de perdre ainsi votre slot d'équipement au doigt.



Les Totems de Lycan de la Guilde des Compagnons ne sont plus utilisés pour déverrouiller les hurlements. À la place, vous recevrez un bonus permanent sur certaines de vos compétences lorsque vous prierez devant eux pour la première fois.

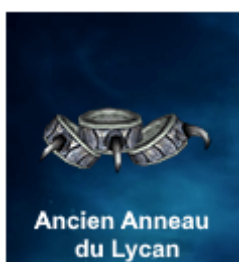
- **Le Totem du Chasseur** augmente de 100 pieds la portée du Hurlement du Prédateur.
- **Le Totem de la Peur** prolonge de 3 secondes l'effet de peur du Hurlement de Terreur et du Fléau des Morts.
- **Le Totem de la Fraternité** ajoute la valeur d'armure du joueur aux familiers invoqués par le biais de l'Appel de la Meute et de l'Appel de la Nature.

Alliance des Lycans

Les Loups et les Loups-Garous sont désormais amicaux avec le joueur atteint de la lycanthropie, même lorsqu'il se trouve sous sa forme humaine. Cette fonctionnalité optionnelle peut être désactivée à travers le menu de configuration.



Configuration



Cette section décrit les paramètres et les outils que vous pouvez modifier en utilisant l'Ancien Anneau du Lycan. Cette bague vous sera automatiquement octroyée lors du premier chargement du mod et dès que vous serez totalement libre dans un milieu extérieur (ce qui sous-entend d'avoir terminé la quête "Libération"). L'équiper fera apparaître les menus suivants.

Paramètres généraux

- **Alliance des Lycans** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsque cette fonctionnalité est activée, les Loups et les Loups-Garous seront amicaux avec le joueur atteint de la lycanthropie, même lorsqu'il se trouve sous sa forme humaine.

- **Animation spéciale de retour à la forme humaine** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Revenir de votre forme bestiale à votre forme humaine joue une animation où vous vous voyez rétrécir. Vous êtes invulnérable pendant que se déroule cette animation.

- **Animation d'étourdissement après être revenu sous forme humaine** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Provoque une brève animation d'étourdissement lorsque vous revenez à votre forme humaine.

- **Pillage en Loup-Garou** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsque l'option est activée, les Loups-Garous peuvent désormais interagir avec leur environnement. Cela vous permet de piller les cadavres et d'utiliser tous les types d'activateurs (portes, leviers, etc...). Vous ne pourrez pas crocheter, mais avez en contrepartie la possibilité d'utiliser votre force brute contre un verrou si vous achetez l'Atout "Défoncer la porte".

Paramètres de combat

- **Modifier l'échelle de difficulté** (*Pas de mise à niveau / Expert / Maître / Légendaire*)

Les Contes du Clair de Lune offrent la possibilité d'augmenter les Atouts des Loups-Garous à des valeurs plus élevées si vous jouez de base avec une difficulté supérieure, que ce soit à travers d'autres mods ou le paramètre du jeu. Cela ne supprimera pas le challenge offert par cette difficulté rehaussée, mais rééquilibrera votre Loup-Garou. Utilisez cette option si vous pensez que votre Lycan est trop faible avec vos paramètres. Vous pouvez modifier ce réglage plus tard avec la bague de configuration.

- **Délai entre deux renversements d'un ennemi** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsqu'activé, les PNJs que vous envoyez valser dans les airs (à travers vos redoutables coups de griffes) profitent d'un délai de 10 secondes pendant lequel ils se retrouvent immunisés à toute nouvelle projection. Un PNJ protégé ainsi brillera d'un halo blanc. Enchaîner les étourdissements sur vos ennemis et les maintenir continuellement à terre ne me semble pas très loyal et équilibré...

Paramètres de PNJ

- **Changer l'Appel de la Meute** (*Loups uniquement / Loups-Garous uniquement / Loups + Loups-Garous – Par défaut : Loups + Loups-Garous*)

Ce réglage détermine quel type de familier est invoqué avec le pouvoir Appel de la Meute. Notez que leurs statistiques sont les mêmes quel que soit la créature choisie. Vous pouvez choisir entre des loups uniquement, des Loups-Garous uniquement ou un mélange des deux.

- **Activer/Désactiver : les PNJ peuvent renverser** (*Par défaut : Désactivé*)

Lorsqu'activé, les PNJ Lycans peuvent envoyer leurs ennemis valser dans les airs, tout comme le joueur peut le faire nativement. Cela n'est pas recommandé, car l'IA a du mal à engager les ennemis tombés à terre. Ce réglage est désactivé par défaut.

- **Vos Lycans invoqués peuvent utiliser les apparences** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsqu'activé, vos familiers de lycanthrope convoqués à travers l'Appel de la Meute utiliseront les diverses apparences personnalisées parmi la sélection proposée dans *Les Contes du Clair de Lune*.

• **Effets de shader sur vos Lycans invoqués** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsqu'activé, vos familiers de lycanthrope convoqués à travers l'Appel de la Meute auront des effets visuels autour d'eux, tels qu'une aura glaciale autour des Loups de glace.

Apparence personnalisée (Loup-Garou)

Sélection 0/28 : Apparence désactivée
Sélection 1/28 : Loup-Garou vanilla par Bethesda
Sélection 2/28 : Loup-Garou Alpha (noir) par NsJones avec Yeux rouges
Sélection 3/28 : Loup-Garou Bêta (marron) par NsJones avec Yeux jaunes
Sélection 4/28 : Loup-Garou Oméga (gris) par NsJones avec Yeux verts
Sélection 5/28 : Loup-Garou naturel par Jeremy Hamilton avec Yeux marron de Xenius
Sélection 6/28 : Albinos (blanc) par Krittakitty avec Yeux albinos
Sélection 7/28 : Altmer (blond clair) par Krittakitty avec Yeux ambre
Sélection 8/28 : Bosmer (marron clair) par Krittakitty avec Yeux jaunes variables
Sélection 9/28 : Bréton (Loup des Bois) par Krittakitty avec Yeux neige
Sélection 10/28 : Elfe Noir (gris foncé) par Krittakitty avec Yeux rouges variables
Sélection 11/28 : Husky (noir et blanc) par Krittakitty avec Yeux bleus
Sélection 12/28 : Impérial (gris clair) par Krittakitty avec Yeux marron
Sélection 13/28 : Khajiit (peau de léopard) par Krittakitty avec Yeux lilas
Sélection 14/28 : Nordique (roux) par Krittakitty avec Yeux verts
Sélection 15/28 : Orque & Argonien (verdâtre) par Krittakitty avec Yeux gris
Sélection 16/28 : Rougegarde (marron foncé) par Krittakitty avec Yeux jaunes
Sélection 17/28 : Blanc foncé par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux bleu foncé
Sélection 18/28 : Himalayan par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux bleus
Sélection 19/28 : Husky doré par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux verts
Sélection 20/28 : Noir léger par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux rouges
Sélection 21/28 : Gris clair par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux marron
Sélection 22/28 : Loup à crinière par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux aveugles de Xenius
Sélection 23/28 : Camouflé par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux noirs
Sélection 24/28 : Hyène tachetée par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux noirs
Sélection 25/28 : Hyène rayée par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux noirs
Sélection 26/28 : Bois sombre par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux jaunes
Sélection 27/28 : Bois clair par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux gris
Sélection 28/28 : Bois blanc par Fiszi (base de Krittakitty) avec Yeux neige

Apparence personnalisée (Ours-Garou)

Sélection 0/14 : Apparence désactivée
Sélection 1/14 : Ours-Garou vanilla par Bethesda
Sélection 2/14 : Ours-Garou noir par KnErBSE73 avec Yeux marron
Sélection 3/14 : Ours-Garou marron par KnErBSE73 avec Yeux jaunes
Sélection 4/14 : Ours-Garou marron clair par KnErBSE73 avec Yeux orange
Sélection 5/14 : Ours-Garou gris par KnErBSE73 avec Yeux verts
Sélection 6/14 : Ours-Garou gris clair par KnErBSE73 avec Yeux sombres

Sélection 7/14 : Ours-Garou polaire par KnErBSE73 avec Yeux bleus
Sélection 8/14 : Ours-Garou marron "Ursus Thibetanus" par KnErBSE73 avec Yeux sombres
Sélection 9/14 : Ours-Garou noir "Ursus Thibetanus" par KnErBSE73 avec Yeux aveugles
Sélection 10/14 : Ours-Garou Grizzly par KnErBSE73 avec Yeux marron
Sélection 11/14 : Ours-Garou noir (apparence de la première édition) par KnErBSE73 avec Yeux rouges
Sélection 12/14 : Ours-Garou gris (apparence de la première édition) par KnErBSE73 avec Yeux orange
Sélection 13/14 : Ours-Garou gris clair (apparence de la première édition) par KnErBSE73 avec Yeux verts
Sélection 14/14 : Ours-Garou "Bad Panda" par KnErBSE73 avec Yeux sombres

Transformations lunaires

- **Transformations lunaires** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Active les transformations lunaires. Elles se produisent d'elles-mêmes (métamorphoses imposées) selon l'influence de Masser (la plus grande Lune de Nirn). Lorsque cela se produit, vous vous transformerez en Lycan autour de 20 heures et le resterez toute la nuit. Vous ne retrouverez votre forme humaine que tôt aux aurores, vers 5 heures du matin.

- **Transformation aléatoire entre 20 et 21 heures** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsque les transformations lunaires sont activées mais cette option désactivée, le joueur se transformera toujours à 20 heures pile si l'appel d'Hircine se fait entendre pour cette nuit. En activant cette option, la transformation aura lieu aléatoirement entre 20 heures et 21 heures (déterminé indépendamment pour chaque nuit où vous êtes destiné à vous transformer).

- **Séquence d'avertissement de transformation** (*Activer/Désactiver – Par défaut : Activé*)

Lorsqu'activé, vous serez capable de prévoir si une transformation lunaire est sur le point de se produire, vous laissant un peu de temps pour vous y préparer. L'écran deviendra brièvement rouge sang et vous entendrez un battement de cœur rapide pendant 14,5 secondes.

- **Sélectionnez un réglage pour les transformations lunaires**

Ce menu vous permet de choisir la fréquence des transformations lunaires (influencé par la phase de Masser) parmi 5 possibilités.

Réglages des transformations lunaires (et probabilité de transformation)

- **Fièvre de la Pleine Lune** (seulement à la Pleine Lune) :

- Nouvelle Lune : 0 %
- Premier croissant : 0 %
- Premier quartier : 0 %
- Gibbeuse croissante : 0 %
- Presque pleine : 0 %
- Pleine Lune : 100 %
- Gibbeuse décroissante : 0 %
- Dernier quartier : 0 %
- Dernier croissant : 0 %

• **Ouargue** (Faible chances + Pleine Lune) :

- Nouvelle Lune : 0 %
- Premier croissant : 3 %
- Premier quartier : 10 %
- Gibbeuse croissante : 15 %
- Presque pleine : 20 %
- Pleine Lune : 100 %
- Gibbeuse décroissante : 13 %
- Dernier quartier : 8 %
- Dernier croissant : 1 %

• **Marcheur de la Nuit** (chances moyennes + Pleine Lune) :

- Nouvelle Lune : 0 %
- Premier croissant : 10 %
- Premier quartier : 25 %
- Gibbeuse croissante : 50 %
- Presque pleine : 60 %
- Pleine Lune : 100 %
- Gibbeuse décroissante : 45 %
- Dernier quartier : 20 %
- Dernier croissant : 5 %

• **Sang Maudit** (fortes chances + Pleine Lune) :

- Nouvelle Lune : 5 %
- Premier croissant : 65 %
- Premier quartier : 70 %
- Gibbeuse croissante : 75 %
- Presque pleine : 80 %
- Pleine Lune : 100 %
- Gibbeuse décroissante : 70 %
- Dernier quartier : 65 %
- Dernier croissant : 60 %

• **Cauchemar !** (Toutes les nuits) :

- Nouvelle Lune : 100 %
- Premier croissant : 100 %
- Premier quartier : 100 %
- Gibbeuse croissante : 100 %
- Presque pleine : 100 %
- Pleine Lune : 100 %
- Gibbeuse décroissante : 100 %
- Dernier quartier : 100 %
- Dernier croissant : 100 %

Options avancées

• **Devenir un Loup-Garou**

Vous deviendrez un Loup-Garou avec les mêmes caractéristiques que dans la Guilde des Compagnons. Cela n'interfère pas avec la quête des Compagnons.

- **Soigner la Lycanthropie**

Vous serez guéri de la Lycanthropie. Cela n'interfère pas avec la quête des Compagnons.

- **Redémarrer les Contes du Clair de Lune**

Réinitialise le mod. Vous ne devez pas utiliser cette option au moins que vous ayez un bug ou des erreurs. Si vous souhaitez un remboursement des atouts, utilisez l'option de désinstallation.

- **Désinstaller les Contes du Clair de Lune + rembourser les Atouts**

Les Contes du Clair de Lune vont stopper tous les scripts enregistrés et vous rembourser tous les Atouts achetés. Vous devez fermer les menus, retourner au jeu et attendre quelques secondes pour que les changements prennent effet. Si vous le faites uniquement pour réinitialiser les Atouts, veuillez à redémarrer les Contes du Clair de Lune par la suite.



Installation



Le mod *Les Contes du Clair de Lune* ne nécessite aucun autre plugin pour être installé. Vous pouvez l'installer avec le Nexus Mod Manager, Mod Organizer ou tout simplement en déplaçant les fichiers dans votre dossier Data.

Le mod comporte les fichiers suivants :

- Moonlight Tales Special Edition - Textures.bsa
- Moonlight Tales Special Edition.bsa
- Moonlight Tales Special Edition.esp

Désinstallation :

Si vous souhaitez désinstaller ce mod, suivez ces étapes :

1) En jeu, utilisez l'Ancien Anneau du Lycan, puis activez l'option avancée : “ Désinstaller les Contes du Clair de Lune + rembourser les Atouts”. Cela va stopper tous les scripts enregistrés, rembourser vos points d'atout et restaurer les Atouts vanilla.

2) Supprimez le fichier *.esp ainsi que les deux fichiers *.bsa.
Terminé !

Compatibilité :

Les Contes du Clair de Lune ne sont pas compatible avec tout autre mod modifiant l'arbre de Lycanthropie. Les mods qui altèrent la variable “PlayerWerewolfQuest” ou tout autre ressource vanilla du Loup-Garou sont aussi non-compatibles.

Le mod “ Race Compatibility” sera uniquement compatible si vous supprimez le fichier script \PlayerWerewolfChangeScript.pex.



historique



Version 1.3.5

- Correction d'un bug où un PNJ Loup-Garou en train d'attaquer pouvait involontairement accroître la Frénésie sauvage du joueur.
- La version indiquée dans la documentation et les menus du mod est désormais à jour.

Version 1.3

- Des mots-clés superflus ont été retirés de tous les effets magiques.
- Le conflit avec le mod "*Enfant du tonnerre - Immersion et cris épiques*" a été corrigé.
- Les descriptions des Atouts du Loup-Garou ont été corrigés et décrits d'une manière plus épique.

Version 1.2.5

- Correction de l'effet de guérison du second rang de Repas sauvage, qui guérissait bien plus que prévu.
- Correction de la description de l'Atout de l'Aspect d'Hircine. (La hauteur triplée du saut n'existe plus depuis le passage sur Skyrim Special Edition pour cause de SKSE absent.)
- Ajoute un effet visuel lors de l'utilisation du pouvoir "Embraser la Bête" (pour plus de bestialité !).
- Les pouvoirs actifs sous forme humaine jouent désormais un son lorsqu'ils sont activés.
- Les effets magiques utilisés pour les Hurllements sont désormais considérés comme des sorts au lieu de Cris, afin de permettre une compatibilité avec le mod "*Enfant du tonnerre - Immersion et cris épiques*".

Version 1.2

- Le pouvoir octroyé par l'Anneau d'Hircine n'a plus de contrainte d'utilisation journalière. Vous pouvez désormais en faire usage à tout moment.

Version 1.1.5

- L'apparence *Ours-Garou "Bad Panda"* peut désormais être correctement sélectionné depuis le menu de choix d'apparence.
- Le pouvoir Changement de forme peut désormais outrepasser les transformations lunaires. (Il y avait des rares conditions qui n'ont pas été traitées correctement.)
- Déjà posséder l'Anneau d'Hircine avant l'installation du mod ne devrait plus interférer avec les fonctionnalités qui lui sont offertes par les Contes du Clair de Lune.
- Être soigné de la Lycanthropie supprimera au bout d'un jour les pouvoirs octroyés par l'Anneau d'Hircine au joueur.
- Utiliser l'utilitaire de désinstallation du mod supprime désormais les avantages octroyés par l'Anneau d'Hircine au joueur afin d'éviter un cumul de pouvoirs.
- Utiliser l'utilitaire de désinstallation du mod affiche désormais le message "Les Contes du Clair de Lune sont prêts pour désinstallation." lorsque cette tâche est achevée.

Version 1.1

- Re-compression de l'archive BSA principale afin d'inclure les animations manquantes du Hurllement à la Lune. Désormais, ce hurlement jouera correctement son animation.

Version 1.0.5

– Correction d'un bug visuel affectant les dégâts indiqués sur les armes et les flèches dans l'interface du joueur.

Dépannage / FAQ

• **Puis-je installer ce mod en plein milieu de ma partie ?**

Absolument ! Ce mod est conçu pour pouvoir démarrer comme une horloge à tout moment durant votre partie de Skyrim.

• **Il y aura-t-il d'autres fonctionnalités dans le futur ?**

C'est possible, mais pas dans le court-terme. Sous sa forme actuelle, ce mod est complet à mes yeux, sachant que j'y ai passé plusieurs mois à le développer intensément.

Ma priorité est d'assurer le support pour ce mod et de résoudre tout bug qu'un joueur m'aurait signalé.

• **De nouvelles apparences pour Lycan apparaîtront-elles dans le futur ?**

Pour un système plus complet d'apparences, le SKSE serait plus que la bienvenue. Cela dépendra largement de sa publication.

• **(Bug) Mon personnage apparaît à moitié transformé en Loup-Garou après une métamorphose (comme s'il portait un manteau en fourrure de loup), et les armes équipées comme ma (censuré) d'épée apparaissent toujours dessus ! Pourquoi ?**

Cela se produit À CHAQUE FOIS pour l'une des raisons suivantes :

– Installation mal faite : vérifiez que votre installation est correctement réalisée. Votre dossier Data doit comporter les trois fichiers listés dans la partie "Installation" (deux archives bsa et un fichier esp).

– Conflit de mod : Vous avez un mod qui modifie le script suivant :

Scripts\PlayerWerewolfChangeScript.pex

Vérifiez qu'aucun autre mod ne l'altère. Seulement un mod pourra le modifier. En l'occurrence, *Les Contes du Clair de Lune*. Il ne doit pas être modifié ou supprimé sous peine de provoquer des problèmes.

– Désinstallation incomplète d'un ancien mod incompatible : Un mod tiers modifiait probablement le script Scripts\PlayerWerewolfChangeScript.pex.

Vérifiez qu'il a bien été supprimé. Vous ne deviez le voir ni dans votre dossier Scripts (en "loose file"), ni au sein d'un autre *.bsa.

Crédits

- **Brevi** – Auteur principal et développeur. Création du plugin et de tous les scripts.
- **A199** – Concepteur de niveau (création des Atouts et Pouvoirs + équilibrage), designer, impressions, documentation et testeur.
- **NsJones** – Concepteur de niveau (embranchements de l'Arbre de Lycanthropie + Atouts et Pouvoirs), impressions, testeur et création audio pour les effets sonores du Hurllement à la Lune.

Textures – Loups-Garous :

- **NsJones** – Apparences du mod “Au Cœur de la Bête” et textures des yeux.
- **KrittaKitty** – [Apparences HD de Loup-Garou](#) et textures des yeux
- **Fiszi** – Pack de fourrures “[Big Bad Wolves](#)”.
- **Jeremy Hamilton / artifex0** – Textures naturelles pour la fourrure de Loup-Garou.
- **Foxcraft7** – Mod “More Wolf-Like Werewolf Skin”. (Les normal maps sont utilisés dans ce mod.)
- **Bellyache / wrig675** – Fourrures de Loup-Garou réalistes. (Une parties de ses textures sont utilisées comme base.)

Textures – Ours-Garous :

- **KnErBSE73** – [Fantastiques textures des Ours-Garous](#)

Scripts :

- **ubuntufreakdragon** – Contribution pour la correction de nombreux bugs sur les bases de la Lycanthropie (optimisation des transformations lunaires, enregistrement des scripts, détection de la race).

Tests :

- **Annie, A199**