

## The Elder Scrolls III MORROWIND

# Tara's Carpetarium

Version 2.05 DE  
(Arkngchend R3LOADED Preview)

enthält außerdem:

*£exa's Dwemer Alchemy V1 & V2 (Rev. 2.05)*

*£exa's Rich Dwemer Furniture (Rev. 1.00)*

*£exa's Dwemer Desk Clock (Rev. 1.00)*

### **Beschreibung:**

Das Plugin fügt in Vivec (Arena Viertel) einen Laden ein, in dem man für sein Wohnhaus Läufer und Wandteppiche im orientalischen Stil kaufen kann. Alle Teppiche/Wandbehänge können wie Gegenstände platziert und mit Hilfe eines Scriptmenus bewegt, gedreht und skaliert werden, bis sie an der Stelle sitzen, an der man sie haben möchte. Es gibt drei verschiedene Modelle (1 Läufer, 2 Wandbehänge) mit jeweils 64 verschiedenen Dekors. Der Laden bzw. seine Besitzerin hat außerdem noch verdeckte Funktionen, die man sich freischalten muß.

In dieser neuen Version verkauft Tara neben den Teppichen auch Dwemer Möbel und andere Dwemer Gegenstände. Man muß sich dazu gut mit ihr stellen. Allerdings sind diese Möbel sind nicht nur teuer... sie wiegen auch sehr viel und einen Möbelpacker hat Tara leider nicht im Angebot.

Außerdem enthält die Mod eine aktualisierte Version von £exa's Dwemer Alchemy II, den zweiten Teil des Dwemer Alchemy Systems aus "Arkngchend R3LOADED". Es handelt sich dabei um vier Alchemiegeräte mit komplett neuen Modellen im Dwemer Design, dazu ein Satz aus fünf großen Regalen für je 20 Lagerbehälter (mit Beschriftung + Bild der Zutat) in Form kleiner Tiegel im Dwemer Design. Auch die Regale haben ein neues Modell und sind damit einzigartig. Tara verkauft ein alternatives Regalmodell, das auf Meshebene ausgetauscht werden kann.

Die leeren Regale stehen irgendwo in einer Dwemer Ruine im Spiel, sie können von dort mitgenommen werden, sie sind allerdings sehr schwer. Man kann sie dann im eigenen Wohnhaus nach Belieben aufstellen und bewegen. Sie müssen jedoch in der gleichen Interior Zelle stehen. Daneben gibt es eine Transportkiste. Falls man diese in die gleiche Zelle stellt und öffnet, werden sowohl die Lagerbehälter platziert als auch ein kleiner Service Roboter gespawnt, der künftig die lästige Arbeit des Einsortierens von Zutaten übernimmt. Er erscheint an der Stelle, wo Ihr die Transportkiste aufgestellt habt. Die vier Alchemie Geräte befinden sich in unterschiedlichen Ruinen, verstreut über Vvardenfell. Ihr müßt ein wenig suchen, um sie zu finden.

### **Installationsanweisung:**

Diese Mod benötigt Morrowind, Tribunal und Bloodmoon (alle müssen installiert und auch aktiviert sein, Loadorder beachten!) Zur Installation müssen alle Dateien bzw. Ordner des Plugins in das "Data Files" Unterverzeichnis kopiert und anschließend die Plugindatei im Launcher aktiviert werden.

### **WICHTIG:**

**Ist eine alte Version des Carpetariums (kurz TCS) oder von £exa's Dwemer Alchemy (kurz LDA) installiert, so muß diese zuvor komplett entfernt werden, der Spielstand muß ohne diese beiden Mods geladen und gespeichert werden, bevor die neue Version eingebunden wird. Andernfalls kann und wird es zu schweren Bugs bis hin zu defekten Spielständen kommen. Falls kein neues Spiel begonnen wird, beachtet bitte meine Hinweise auf der nächsten Seite.**

### Dwemer Alchemy V1/V2 Removal:

1. Entferne die Zutaten aus den Alchemietiegeln und lege sie anderswo ab
2. Entferne die Alchemiegeräte, Regale, die Transportkiste und auch alle Schriftstücke aus dem Spielerinventar - lagere sie nicht in einem Container (der würde durch das Entfernen der Gegenstände beschädigt)
3. Verlasse die Zelle, in der die Regale/Gegenstände stehen. Speichere das Spiel ab.
4. Verlasse das Spiel und deaktiviere das LDA Plugin
5. lösche alle zu LDA gehörenden Meshes, Texturen und Icons aus Deinem Data Files Ordner und dessen Unterordnern. Da die alle in einem "BX"-Unterverzeichnis liegen sollten, dürfte das einfach sein.

### Tara's Carpetarium V1x Removal:

1. Wirf Tara's Smaragdschlüssel weg, sofern du ihn im Inventar hast. Ebenso wirf alle Teppiche/Wandbehänge weg, die du bei dir trägst. Verkauf sie ggf. an Tara
2. Halte dich in keiner Zelle auf, in denen Teppiche aus dem Carpetarium liegen/hängen, nicht im Vivec Arena Viertel und auf keinen Fall im Carpetarium selbst.
3. Speichere das Spiel ab.
4. Verlasse das Spiel und deaktiviere das TCS Plugin.
5. lösche nun alle zu TCS gehörenden Meshes, Texturen und Icons aus dem Data Files Ordner und seinen Unterordnern. Sie liegen alle in „BX“ Unterordnern, es sollte also nicht weiter schwer sein.

Die Schritte können natürlich parallel gemacht werden, wenn man beide Plugins benutzt hat und sie auf einmal entfernen will. Du kannst *MentalElf's TESFiles* verwenden, um die ganzen Dateien zu löschen.

6. Starte das Spiel und lade den Spielstand. Quittiere dabei sämtliche Fehlermeldungen mit >>ABBRECHEN<< (Dazu muß *AllowYesToAll* in der *Morrowind.ini* aktiviert sein)
7. Speichere direkt wieder ab und verlasse das Spiel.
8. Nun kannst du das neue Plugin installieren, es aktivieren und dein Spiel fortsetzen
9. WICHTIG:  
Nach der Installation sollte man ingame die Console öffnen und folgendes ausführen:

```
set BX_RS_Recognition to 0
```

Das ist zwar normalerweise unnötig, aber manchmal wird diese Global aus mir nicht erklärlichen Gründen einfach nicht gelöscht.

Danach ist die Mod benutzbar und sollte fehlerfrei arbeiten.

## AUSWIRKUNGEN / BEKANNTE PROBLEME

Um die Funktionen des Plugins zu benutzen, muß man nach Vivec gehen und im Arena Viertel auf der Kanal Ebene an der Nordseite der Pyramide Taras Geschäft betreten. Normalerweise ist es zwischen 08.00 Uhr morgens und 18.00 Uhr abends geöffnet. Falls geschlossen ist, kann man vor der Tür warten. Das Schloss zeigt übrigens an, ob Tara im Geschäft ist. Es kann vorkommen, dass der Laden aufgrund einer Geschäftsreise ganz geschlossen ist. In dem Fall hilft nur später wieder zu kommen, denn das dauert in der Regel mehrere Tage. Der Shop hat spezielle Funktionen, die nicht sofort aktiv sind.

Wie man Teppiche einkauft:

Tara hat in dieser Version kein Handelsmenu mehr, das einkaufen funktioniert anders. Geht in den Ausstellungsraum und seht Euch um. Wenn Ihr ein Design mögt, klickt es im Ausstellungsraum an und benutzt das Scriptmenu zum Auswählen des Modells. Pro Dekor stehen 3 Modelle (Läufer, Wandbehang mit Stange und einer am Seil) zur Auswahl, es gibt 64 Dekors. Habt ihr Ware bestellt (am Ende des Scriptdialogs werdet ihr gefragt), geht zu Tara und bezahlt Eure Bestellung. Dann könnt Ihr sie aus der Kiste hinter ihrem Tresen entnehmen. Für die Möbel und anderen Dinge gilt das gleiche.

### *Große Geldbeträge*

Diese können nicht in einem Schritt abgezogen werden. Da das Bezahlen über ein Script geschieht, dessen Funktion nur sog. Short Variablen erlaubt, müssen sehr hohe Summen in Teilbeträgen abgezogen werden. Dies geschieht automatisch, keine Sorge. Es kommt dadurch allerdings zu mehreren nacheinander geposteten Meldungen im Dialogfenster. Tara gewährt dafür einen kleinen Mengenrabatt ☺

### *Licht/Schatten Problem*

Platziert man ein Möbelstück (im Inventar ein Misc Item), wird es automatisch zu einem Container oder einem Aktivator. Das ist nötig, damit man die Möbel benutzen kann, sonst hätten sie a) keine Kollision und wären b) nicht als Container, Bett, Licht, etc. benutzbar. Das Tauschen hat zur Folge, dass Morrowind ein Problem bei der Lichtdarstellung auf diesen Objekt bekommt. Die Objekte erscheinen sehr dunkel, selbst wenn sie direkt bei einer Lichtquelle stehen. Der Effekt läßt sich momentan nicht korrigieren – zumindestens weiss ich nicht wie. Hat man eine Lampe in der Hand, tritt es nicht auf. Ist das Objekt einmal an Ort und Stelle, kann man die Zelle verlassen und wieder betreten. Damit wird das falsche Lighting/Shadowing korrigiert.

### *Fehlende Kollision*

Sämtliche tragbaren Versionen von Möbeln haben keine Kollision, denn Misc Items haben generell keine Kollision, das kann ich nicht beeinflussen. Ich finde, dass man damit leben kann. Wenn die Alchemieregale fixiert sind, haben sie Kollision. Das gilt auch für meine Dwemer Möbel. Teppiche haben grundsätzliche keine Kollision. Das ist so gewollt.

### **ACHTUNG - UNBEDINGT BEACHTEN:**

Alle Alchemietöpfe enthalten ein Dummy-Item, das auf keinen Fall entfernt werden darf. Wenn dies geschieht und der Lagertopf komplett geleert wird, kann das Sorterscript nichts mehr in diesen Behälter einlagern. Die Zutaten gehen beim Transfer kommentarlos verloren. Dies ist ein äußerst lästiger Bug von Morrowind, den ich nur durch extremsten Aufwand und massives Scripting vermeiden könnte. Damit würde die Mod unkomfortabel bzw. unspielbar werden, da ich alle Container mit permanenten Rückprüfungsscripts versehen müßte, was die fps-Last signifikant erhöht.

### *Tragbare Neonlampe leuchtet nach Zellwechsel nicht*

Es kommt zuweilen vor, dass eine aktive Neonlampe beim Wechseln von Zellen über eine Loaddoor ihr Licht nicht mitnimmt. Bei gescripteten Türen und Scripted Teleports passiert das gerne einmal – allerdings nicht immer. Warum es manchmal so ist, weiss ich nicht. Ich versuche es zu klären und in einer späteren Version zu beheben. In dem Fall hilft es, die Lampe aus- und wieder einzuschalten, damit das Licht wieder aktiv ist.

## **NUTZUNGSBEDINGUNGEN / TERMS OF USE**

Die Benutzung geschieht auf eigene Verantwortung. Für Schäden an Savegames oder gar dem Spiel bin ich nicht verantwortlich. Ich habe zwar versucht fehlerfrei zu arbeiten, aber ich bin auch nur ein Mensch.

Diese Mod ist keine Resource!

Ohne ausdrückliche Erlaubnis ist es nicht erlaubt, das Plugin oder Teile davon für andere Projekte zu verwenden oder sie in eine andere Sprache zu übersetzen. Upload auf andere Server ist ebenso wie kommerzielle Verwendung ausdrücklich verboten.

Bevor Ihr etwas hiermit macht - fragt nach, ob Ihr das dürft.

**THIS IS NO RESOURCE. YOU ARE NOT ALLOWED TO USE THIS MODIFICATION IN OTHER PROJECTS, TRANSLATE IT OR USE PARTS OF IT WITHOUT WRITTEN PERMISSION. DO NOT RE-UPLOAD OR MOFIFY THE PLUGIN. COMMERCIAL USE IS NOT ALLOWED AT ALL.**

## WISSENSWERTES ÜBER DIE MÖBEL/TEPPICHE

Die Dwemer Möbel ebenso wie die Teppiche, können ingame transportiert und mit einem Scriptmenu präzise platziert (im Raum bewegt) und gedreht werden. Die meisten kann man auch innerhalb gewisser Grenzen skalieren. Dazu benötigt man einen Raumplan, den man bei Tara in der Warenausgabekiste vorfindet. Man muß ihn im Inventar haben, sonst kann man die Bewegungsmenus nicht aktivieren und die Objekte nicht verändern. Der Grund für diese Verfahrensweise ist, dass man seine Container öffnen können soll, ohne sich erst durch ein Menu zu klicken.

**Gefüllte Container müssen vom Spieler geleert werden, bevor man sie einsammelt, sonst wird der Inhalt komplett zerstört! Daher gibt es eine Sicherheitsabfrage.**

Sämtliche Möbelstücke besitzen für Morrowind Verhältnisse gewaltige Lagerkapazität und einige Möbelstücke verfügen neben ihren normalen/offensichtlichen Eigenschaften noch ein paar erweiterte Funktionen – hier seien sie kurz erläutert:

### *Neonlampe*

Man kann sie aufsammeln und im Inventar durch das Ziehen auf den Character (oder per Hotkey) aktivieren oder ausschalten. Aktive Lampen senden starkes Licht aus, befinden sich aber nicht in der Hand des Spielers. Man kann die Lampe einschalten und trotzdem ein Schild führen. Man kann die Farbe der Lampe ändern. Stellt man eine aktive Lampe ab, bleibt sie an. Legt man sie stattdessen in einen Container, wird sie deaktiviert.

### *Antike Uhr*

Nach dem Platzieren und aktivieren zeigt sie die Zeit an und tickt natürlich auch. Wird sie aktiviert, sagt sie die Zeit auch an, man kann sie dann auch wieder einsammeln.

### *Dwemer Bett/Doppelbett*

Diese sind nach dem Platzieren natürlich als Bett benutzbar.

### *Dwemer Mülleimer*

Diesen kann man mit Unrat füllen, den man loswerden möchte. Er hat die Möglichkeit, allen Inhalt zu zerstören. Da dies unabhängig davon geschieht, ob questrelevante Dinge darin gelagert werden, ist diese Funktion natürlich mit Vorsicht zu genießen.

### *Dwemer Stahlfaß (im Gestell)*

Dieses besondere Dwemer Faß kann Alkohol lagern. Allerdings immer nur eine Sorte, was ja auch logisch ist. Füllt man allerdings unterschiedliche Sorten zusammen, erhält man gepanschten Fusel der nicht gerade hochwertigen Sorte. Außerdem gibt es jetzt Uralten Dwemer Whiskey, den man über Tara kaufen kann. Der ist allerdings teuer und so einen guten Tropfen würde ich mir für besondere Gelegenheiten aufheben.

## Lagerkapazitäten der bei Tara erhältlichen Möbel:

<b>Möbelstück:</b>	<b>Kapazität:</b>
Aktenschrank	5.000
Komode	10.000
Lagerschrank	20.000
Nachttischchen	2.500
Rack mit Stahlfaß	500 Alkoholeinheiten (beliebig)
Schmuckkästchen	1.500
Schrank (mittel)	15.000
Schreibtisch	5.000
Schubladenschrank	10.000
Stahlschrank (groß)	25.000
Stahltruhe	10.000
Mülleimer	5.000
Dwemer Alchemie Regal	50.000 nicht zu kaufen, ist 5x ingame verfügbar

## **Kontakt**

Ich stelle diese Mod as-is zur Verfügung. Sofern Bloodmoon und Tribunal aktiviert sind, enthält diese Mod alles nötige, um zu laufen und ist vollständig und clean. Nachträgliches Cleanen ist nicht nötig. Laden der Mod ins CS und ein erneutes Abspeichern könnte die Datei schwer beschädigen, da die Scripts aus Größenrunden gepackt wurden. Sollten Probleme auftreten, informiert mich bitte darüber, damit ich Euch helfen kann oder ggfs. auftretende Fehler beseitige.

**Deutsche Community:** <http://www.scharesoft.de>  
Benutzername: £exa

Einfach im Forum anmelden und mich dort per PN kontaktieren. So bekommt Ihr definitiv am schnellsten Antwort, ich bin täglich online.

**English Community:** <http://www.fliggerty.com>  
Username: £exa

Register to this page and send message. I'm online every day. So that's the fastest way to get response.

**Tara's Carpetarium Rev. 2.05 R3 (DE)**  
© 24.12.2010 £exa (aka Dunkler Stern)

## **DANKSAGUNGEN**

In erster Linie gilt mein Dank all jenen Leuten, die an der Erstellung der Meshes und Texturen beteiligt waren, die ich benutzt habe, um dieses Plugin zu erzeugen. Es gibt ein detailliertes Antwort Listing am Ende dieses Readmes, mit allen Quellenangaben, daher folgt hier erstmal nur eine knappe Auflistung aller Personen, deren Werke ich wesentlich verwendet habe:

Aleanne, Enmesharra, das Psychodog Studio Team, Canadian Ice, Howndog & Brady, Darknut, Alpha Zen, Louis, Qarl, Silaria, Adul und SkullHunter, Noctua Graphics, Spiral Graphics, TheDaywalker und Thorsten Willert

Außerdem geht mein Dank an  
Bethsoft und das Entwicklerteam für ein geniales und zeitloses Spiel  
Alle Entwickler von NifSkope und Blender ohne die diese Mod nicht existieren würde  
MentalElf für TESFiles und Erik Benerdal für TESAME

Sollte ich jemanden vergessen haben, bitte spamt mein Postfach zu...  
I love Spam, with Cheese.

## Tara's Carpetarium – The ARTWORK

Viele haben ihren Anteil an der Erstellung dieses Plugins. Ich selbst habe den gesamten Ingame Content geliefert, alle Scripts, sämtliche Icons, und viele der Texturen, Meshes und anderer Dinge selbst erstellt, sowie das Konzept geliefert. Aber natürlich ist nicht alles allein auf meinem Mist gewachsen. Darum sollen all jene explizit erwähnt werden, deren Arbeiten ich genutzt habe.

Neben meinen eigenen Kreationen wurden die Meshes aus unterschiedlichen Quellen und Ressourcen zusammengetragen, teilweise weiss ich nicht einmal, von wem diese Werke im Original stammen. Sollte jemand nicht einverstanden sein, möge der- oder diejenige es mich bitte umgehend wissen lassen, dann wird der betreffende Teil entfernt bzw. ersetzt. Die meisten Dwemer Meshes wurden von mir (teilweise auch von Alpha Zen) speziell für Arkngchend R3LOADED erstellt, meinem permanenten Arbeitsprojekt. Fast alle Dwemer Texturen stammen von Darknut, die Zutatentexturen für die Tiegelchen habe ich selbst erstellt, ebenso wie die Teppich Texturen. Letztere habe ich aus diversen jpeg-Vorlagen aufbereitet, die ich von folgender Seite heruntergeladen habe:

*[www.ArchiveTextures.net](http://www.ArchiveTextures.net)*

Alle von dort stammenden Bilder sind eingeschränkt frei in Bezug auf Benutzung und Veränderung. Hier einmal die (originalen) Nutzungsbedingungen:

*By downloading texture you are agree with:*

- 1. ArchiveTextures.net doesn't accept any claims regarding quality of texture or any standards conformity.*
- 2. This texture may be used in any commercial way only if it is a part of artwork or project. Single reselling or redistribution of this texture is prohibited.*
- 3. This texture may be freely modified or elaborated.*

*Remark: The textures are provided in \*.JPG formats. The basic ways of use are 3D Visualisation, Interior Design, Architectural Visualisation, Landscape Design, 3D Animation and 3D Art.*

Die enthaltenen Sounddateien für die Uhr stammen aus Adul's Clocks – danke an Adul für diese schöne Mod und die Freigabe zur Nutzung. Die Metall- und Edelsteintexturen stammen von Thorsten Willert, Noctua Graphics und Spiral Graphics (Genetica).

Immer wenn ich fremde Arbeiten eingebunden habe, wurden die Namen der Dateien und ihr Pfad geändert. Dies geschah nicht aus bösem Willen, sondern aus dem Wunsch, nicht mit Replacern oder anderen Mods Überschneidungen zu provozieren!

Es wird dadurch aber natürlich schwierig, das ganze nachzuvollziehen. Aus diesem Grund gibt es für alle Artworkdateien dieser Mod eine exakte Aufstellung, mit Verweis auf den Originalnamen und deren Quelle und Ersteller sofern mir bekannt bzw. vorhanden. Allen Beteiligten gebührt mein Dank, auch wenn ich mich leider nicht an jeden wenden konnte, um eine Erlaubnis einzuholen. Sie zu erwähnen, ist daher das Mindeste, was ich tun kann, um ihre Arbeit zu würdigen.

ALMSIVI mit Euch.

Nachfolgend nun die Filelisten:

**MESHES**

Folder:	Name:	Original Name:	Source:	Creator	Comment:
BX\COM\	bx_block_velothi_10.nif	ex_dwrv_block10.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	retexed
BX\COM\	bx_frn_chandelier_d.nif	Light_Com_Chandelier_05_L.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	retexed, removed Candles
BX\COM\	bx_frn_lightgem_grey.nif	misc_soulgem_greater.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	retexed, added Alpha Channel
BX\COM\	bx_itm_key_emerald.nif	Key_Temple_02.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	reworked
BX\CRE\	bx_dw_centurion_2h.nif	Steam_Centurions.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	removed club, added Hand (thx TheDaywalker)
BX\DW\	bx_dw_cnt_crate00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_bed00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_bed10.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_bench00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_bench01.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_chair00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_chest00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_chest01.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_desk00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_desk01.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_deskneon.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_drawers.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_filerack.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_fountain.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_gembox00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_jarstand.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_kegrack0.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_kegrack1.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_locker00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_locker10.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_locker20.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_plantr00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_plantr01.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_plantr10.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_plantr11.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_shelf00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_stool00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_table00.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_table01.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_table10.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_table20.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_bn_trashbin.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskclock.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskclock_H.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskclock_M.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskneon.bl.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskneon.gn.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskneon.rd.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_frn_deskneon.ye.nif	-	fxa's Rich Dwemer Furniture	fxa	
BX\DW\	bx_dw_itm_potion_00.nif	-	Arknngchend R3LOADED	fxa	
BX\DW\	bx_dw_itm_potion_10.nif	-	Arknngchend R3LOADED	fxa	
BX\DW\	bx_dw_plasmatorch.bl.nif	light_torch10.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	Mesh/Particles reworked
BX\DW\	bx_dw_tec_keybox.dbl.nif	bx_frn_securitylock.nif	Arknngchend R3LOADED	fxa	Design Idea taken from Darknut, rebuild
BX\LDA\	bx_dw_tec_manaburner.nif	bx_frn_manasupressor.nif	Arknngchend R3LOADED	fxa	active Version with effects, no carry
BX\LDA\	bx_dw_itm_alchemyrck.nif	-	fxa's Dwemer Alchemy (II)	fxa	
BX\LDA\	bx_dw_itm_almbic.nif	-	fxa's Dwemer Alchemy (II)	Alpha Zen & fxa	
BX\LDA\	bx_dw_itm_calcinator.nif	-	fxa's Dwemer Alchemy (II)	Alpha Zen & fxa	
BX\LDA\	bx_dw_itm_mortar.nif	-	fxa's Dwemer Alchemy (II)	Alpha Zen & fxa	
BX\LDA\	bx_dw_itm_retort.nif	-	fxa's Dwemer Alchemy (II)	Alpha Zen & fxa	

MESHES

Folder:	Name:	Original Name:	Source:	Creator	Comment:
BX\LDA\	bx_dw_jar_***.nif	-	fexa's Dwemer Alchemy (II)	fexa	99 jars with different labels
BX\NPC\	bx_body_tara_hair_d.nif	l_FHair01LBang_DBE1k.nif	Rin's BeautyShop ver. 1.5	?	removed jewelry & changed ear texture
BX\NPC\	bx_body_tara_hair_n.nif	Sils_Hair_DE_06.NIF	The Night Gallery	Silaria	changed Hair Tex
BX\NPC\	bx_body_tara_hand.nif	bb_handf_de.nif	BetterBodies II	?	
BX\NPC\	bx_body_tara_head.nif	SK_BG_B_N_DEIf_H01.NIF	The Night Gallery	SkullHunter	
BX\NPC\	bx_body_tara_skin.nif	bb_skinf_de.nif	BetterBodies II	?	
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d0.nif	Ice_RBExt01h.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d1.nif	Ice_RobeCom2r.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d2.nif	Ice_RobeCom3.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d3.nif	Ice_RobeCom3b.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d4.nif	Ice_RobeExp3M.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d5.nif	Ice_RobeExt2.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d6.nif	Ice_RobeExtA.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_robe_tara_d7.nif	Ice_RobeEXTR.NIF	Ice&Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice/Brady	slightly rescaled, makes Tara not so thin
BX\NPC\	bx_c_tara_dress.nif	dr_a_la_032.NIF	Aleanne (Aleanne's Clothing v1)	Aleanne	-
BX\NPC\	bx_c_tara_highheels.nif	lb_hh_rf_029c.nif	Aleanne (Aleanne's Clothing v1)	Aleanne	-
BX\RUG\	bx_frn_banner_tara.nif	Active_banner_Ald_Velothi.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	retexed
BX\RUG\	bx_rug0_***.nif	-	Arknqchend R3LOADED	fexa	64 Meshes, small rugs
BX\RUG\	bx_tap0_***.nif	Furn_De_Tapestry_02.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	64 Meshes, retexed - Rope Tapestry
BX\RUG\	bx_tapl_***.nif	Furn_C_T_Dibella_01.nif	Morrowind	Vanilla Meshes	64 Meshes, retexed - Pole Tapestry

**TEXTURES**

Folder:	Name:	Original Name:	Source:	Creator	Comment:
BX\COM\	bx_tx_alpha_blue.dds	tx_bluealpha10.tga	Morrowind	Vanilla Textures	compressed to dds
BX\COM\	bx_tx_alpha_fire.dds	tx_firealpha10.tga	Morrowind	Vanilla Textures	compressed to dds
BX\COM\	bx_tx_sand_00_0256.dds	tx_sand_01.dds	Morrowind Visual Pack Combined	?	used for Dwemer Stuff
BX\COM\	bx_tx_flora_grass_blade.dds	tx_grass_blade_01.dds	Morrowind Visual Pack Combined	?	used for Dwemer Planters
BX\COM\	bx_tx_reflection_dark00_256.dds	Q_refl_writing_dark.tga	Vibrant Morrowind 4.0	Quarl ?	
BX\COM\	bx_tx_rope_01.dds	Rope_0002_TM.jpg	Thorsten Willert Texturen	Thorsten Willert	
BX\COM\	bx_tx_terrain_dirt_moss_00.dds	tx_bc_dirt.dds	Morrowind Visual Pack Combined	?	used for Dwemer Planters
BX\COM\	PLASMA plasma**.dds	Water**.tga	Morrowind	Vanilla Textures	recolored & compressed to dds
BX\COM\	WATER\fontain_spray00.dds	Tx_MH_water_spray.tga	Morrowind	Vanilla Textures	compressed to dds
BX\COM\	WATER\fontain_spray01.dds	Tx_MH_water_spray_02.tga	Morrowind	Vanilla Textures	compressed to dds
BX\COM\	WATER\Water**.dds	Water**.tga	Morrowind	Vanilla Textures	compressed to dds
BX\DWE\	bx_dwe_bed_olive.dds	tx_fabric_de_olive_bed.dds	Vibrant Morrowind 4.0	?	Dwemer Rework by fexa
BX\DWE\	bx_dwe_bed_twin_blue.dds	Tx_fabric_blue_bed_double.dds	Vibrant Morrowind 4.0	?	Dwemer Rework by fexa
BX\DWE\	bx_dwe_capacitor_blue.dds	-	UNKNOWN *	?	used on Dwemer Neons, unknown source
BX\DWE\	bx_dwe_capacitor_gold.dds	-	UNKNOWN *	?	used on Dwemer Neons, unknown source
BX\DWE\	bx_dwe_capacitor_green.dds	-	UNKNOWN *	?	used on Dwemer Neons, unknown source
BX\DWE\	bx_dwe_capacitor_orange.dds	-	UNKNOWN *	?	used on Dwemer Neons, unknown source
BX\DWE\	bx_dwe_capacitor_red.dds	-	UNKNOWN *	?	used on Dwemer Neons, unknown source
BX\DWE\	bx_dwe_capacitor_silver.dds	-	UNKNOWN *	?	used on Dwemer Neons, unknown source
BX\DWE\	bx_dwe_clock00.dds	clock-IV.jpg	UNKNOWN *	?	resized and converted To dds by fexa
BX\DWE\	bx_dwe_crate_rusty.dds	-	Arkgchend Visual Pack	fexa & Darknut	crafted from DNDT Textures
BX\DWE\	bx_dwe_golem00.dds	tx_dwrv_golem00.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_golem10.dds	tx_dwrv_golem10.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_golement00.dds	tx_dwrv_golement00.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_lens00.dds	tx_dwrv_lens00.dds	Vibrant Morrowind 4.0	?	
BX\DWE\	bx_dwe_lockbox10.dds	tx_lockbox10.dds	Morrowind Visual Pack Combined	?	
BX\DWE\	bx_dwe_obsrv01.dds	-	Arkgchend Visuals Pack	fexa & Darknut	crafted from DNDT Files
BX\DWE\	bx_dwe_patchmetal00.dds	tx_dwrv_metal00.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_powerglow_dkred.dds	vfx_summon_glow.tga	Morrowind	Vanilla Textures	
BX\DWE\	bx_dwe_powerglow_green.dds	vfx_poison_glow.tga	Morrowind	Vanilla Textures	
BX\DWE\	bx_dwe_ring10.dds	tx_ring10.tga	Morrowind	Vanilla Textures	
BX\DWE\	bx_dwe_rubber00.dds	tx_dwrv_rubber00.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	made a little brighter
BX\DWE\	bx_dwe_rustpipe10.dds	tx_dwrv_rustpipe10.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim00.dds	tx_dwrv_trim00.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim02.dds	tx_dwrv_obsrv12.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim03.dds	tx_dwrv_trim03.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	scaled and slightly edited
BX\DWE\	bx_dwe_trim05.dds	tx_dwrv_trim05.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim08.dds	-	Arkgchend Visual Pack	fexa & Darknut	crafted from DNDT & Metal Tex
BX\DWE\	bx_dwe_trim10.dds	tx_dwrv_goldtrim00.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim11.dds	tx_dwrv_trim11.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim12.dds	tx_dwrv_trim12.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim14.dds	tx_dwrv_trim14.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim19.dds	tx_dwrv_obsrv90.dds	Darknut Dwemer Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_trim27.dds	orrerytrim07.dds	Oblivion - Orrery DLC	Bethesda	recolored & resized by fexa to fit design
BX\DWE\	bx_dwe_weapon_speargrip.dds	tx_w_dwemer_speargrip.dds	Darknut Weapon Textures	Darknut	
BX\DWE\	bx_dwe_weapon_tile.dds	-	Arkgchend Visual Pack	fexa	Composed from Darknuts' Weapons/Creatures Tex
BX\DWE\	bx_tx_gem_emerald_00_0512.dds	Raw Emerald.jpg	Arkgchend Visual Pack	fexa	used on Dwemer Neons
BX\DWE\	bx_tx_metal_copper_00_0512.dds	copper02.jpg	Genetica Textures	Spiral Graphics	replaces bright eggmine metal
BX\DWE\	bx_tx_metal_rusted_20_1024.dds	Metal_rusty_0001_TM.jpg	Noctua Graphics	?	texture recomposed by fexa
BX\DWE\	bx_tx_metal_rusted_21_0512.dds	Metal_rusty_0001_TM.jpg	Thorsten Willert Texturen	Thorsten Willert	darkened
BX\DWE\	bx_tx_metal_rusted_60_1024.dds	-	Arkgchend Visual Pack	fexa	composed by fexa, replaces some Dwemer Iron
BX\DWE\	bx_tx_metalstrip_dwemer_01.dds	Tx_metal_strip_01.tga	Arkgchend Visual Pack	fexa	composed from some pictures
BX\RUG\	bx_tx_banner_tara.dds	-	Arkgchend Visual Pack	fexa	

**TEXTURES**

Folder:	Name:	Original Name:	Source:	Creator	Comment:
BX\RUG\	bx_rug_**.dds	?	www.ArchiveTextures.net	fexa/various	64 Rug Designs from various creators
BX\NPC\	bx_skin_DE_ears_01.dds	Sils_DE_Ears.dds	The Night Gallery	Silaria	-
BX\NPC\	bx_skin_DE_skin_f.dds	bb_skinf_de.dds	BetterBodies II	?	-
BX\NPC\	bx_skin_DE_hands_f.dds	bb_handf_de.dds	BetterBodies II	?	-
BX\NPC\	bx_skin_tara_hair_d.dds	L_FHair01_Bl.k.tga	Rin's BeautyShop ver. 1.5.txt	?	-
BX\NPC\	bx_skin_tara_hair_n.dds	sk_Sils_GRHair_1.dds	The Night Gallery	SkullHunter	-
BX\NPC\	bx_skin_tara_head00_E.dds	SK_1BG_B_N_DE1f_H01P.dds	The Night Gallery	SkullHunter	-
BX\NPC\	bx_skin_tara_head00_F.dds	SK_1BG_B_N_DE1f_H01.dds	The Night Gallery	SkullHunter	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d0.dds	Ice_RobeExtra01h.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d1.dds	Ice_RobeCom2r.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d2.dds	Ice_RobeCom3r.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d3.dds	Ice_RobeCom3b.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d4.dds	Ice_RobeExp03M.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d5.dds	Ice_RobeExt2.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d6.dds	Ice_RobeExtra01a.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	bx_tx_c_robe_tara_d7.dds	Ice_RobeExtra01r.dds	Ice & Brady's Robe Replacer (Old)	Canadian Ice	-
BX\NPC\	NL_bb_dress_a_main_032.dds	-	Aleanne's Clothing v1 ??	Aleanne	don't really know where I got this from
BX\NPC\	NL_BB_dress_a_sleeves_032.dds	-	Aleanne's Clothing v1 ??	Aleanne	don't really know where I got this from
BX\NPC\	NL_bb_lb_leg_029c.dds	-	Aleanne's Clothing v1 ??	Aleanne	don't really know where I got this from
BX\NPC\	NL_bb_boots_hh_foot_029c.dds	-	Aleanne's Clothing v1 ??	Aleanne	don't really know where I got this from

**SOUNDS**

Folder:	Name:	Original Name:	Source:	Creator	Comment:
BX\	bx_snd_clock_tack.wav	htack.wav	Adul's Clocks	unknown/free Sounds	Permission to use by Adul
BX\	bx_snd_clock_tick.wav	htick.wav	Adul's Clocks	unknown/free Sounds	Permission to use by Adul
BX\	bx_snd_trashbin.wav	?	unknown	unknown	if author dislikes use, contact me!

ICONS

Folder:	Name:	Original Name:	Source:	Creator	Comment:
BX\COM\	bx_icn_key_erald.dds	-	Tara's Carpetarium	flexa	-
BX\COM\	bx_icn_redcross.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	Icon for Dummy Item
BX\DW\	bx_icn_dw_bed00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_bed10.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_bench00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_bench01.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_chair00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_chest.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_desk.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_desklock.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_deskneon*.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	5 Icons for different colors
BX\DW\	bx_icn_dw_drawers.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_fillerack.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_fountain.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_gembox00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_jarstand.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_kegrack0.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_locker00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_locker10.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_locker20.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_planter00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_planter10.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_potion00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_potion10.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_shelf00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_stool00.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_table01.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_table10.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_table20.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\DW\	bx_icn_dw_trashbin.dds	-	flexa's Rich Dwemer Furniture	flexa	-
BX\LDA\	bx_icn_dw_alchemyrck.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	-
BX\LDA\	bx_icn_dw_alembic.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	-
BX\LDA\	bx_icn_dw_calcinator.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	-
BX\LDA\	bx_icn_dw_mortar.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	-
BX\LDA\	bx_icn_dw_retort.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	-
BX\LDA\	bx_icn_portablecrate.dds	-	Arknngchend Visual Pack	flexa	-
BX\RUG\	bx_icn_r_*.dds	-	Tara's Carpetarium	flexa	64 Icon Files for Carpets
BX\RUG\	bx_icn_t_*.dds	-	Tara's Carpetarium	flexa	64 Icon Files for Tapestries