

item	magie	ai	cell	pc	temps	jeu	get valeur stat	modifie valeur stat	met valeur stat	unknown
------	-------	----	------	----	-------	-----	-----------------	---------------------	-----------------	---------

AddItem	AddItem, ObjectID, count	ajoute un certain nombre de fois l'objet ID
AddSoulGem	AddSoulgem, CreatureID, SoulgemID	ajoute une SoulGem ID (gemme contenant une âme) de la créature ID
AddSpell	AddSpell, SpellID	ajoute le sort ID
AddTopic	AddTopic, TopicID	ajoute un thème ID.
AIActivate	AiActivate , ObjectID, [reset]	active l'action AI d'un personnage
AIEscort	AiEscort, ActorID, duration, x, y, z, [reset]	définit l'action AI "escorter"
AIEscortCell	AiEscortCell, ActorID, CellID, duration, x, y, z, [reset]	définit l'action AI "escorter jusqu'à une pièce"
AIFollow	AiFollow, ActorID, duration, x, y, z, [reset]	définit l'action AI "suivre"
AIFollowCell	AiFollowCell, ActorID, CellID, duration, x, y, z, [reset]	définit l'action AI "suivre jusqu'à une pièce"
AITravel	AiTravel, x, y, z, [reset]	définit l'action AI "voyager"
AIWander	AiWander, range, duration, time, [idle2], [idle3], ...[idle9], [reset]	définit l'action AI "errer"
Cast	Cast, SpellID, TargetID	force à lancer le sort ID sur la cible ID (même s'il ne possède pas le sort)
CellChanged		retourne la valeur 1 quand le joueur change de zone / cellule
CellUpdate		permet la mise à jour d'un objet se trouvant éloigné du joueur
ChangeWeather	ChangeWeather, RegionID, TypeEnum	change le climat de la région ID par le nouveau (normalement instantanément), il changera automatiquement après 12h
ClearForceJump		Annule l'effet de la fonction ForceJump
ClearForceMoveJump		Annule l'effet de la fonction ForceMoveJump
ClearForceRun		Annule l'effet de la fonction ForceRun
ClearForceSneak		annule le mode furtif
ClearInfoActor		efface les information concernant le NPC du journal
COC CenterOnCell	COC IDcell	place le player dans une cellule intérieure
COE CenterOnExterior	COE IDcell	place le player dans une cellule extérieure
Disable		désactive l'objet du jeu
DisableLevitation		Interdit la lévitation
DisablePlayerControls		le joueur peut seulement regarder autour de lui ou utiliser le menu de configuration
DisablePlayerFighting		le joueur ne peut plus passer en mode combat
DisablePlayerJumping		le joueur ne peut plus sauter
DisablePlayerLooking		le joueur ne peut plus bouger sa souris pour regarder ailleurs
DisablePlayerMagic		le joueur ne peut plus passer en mode magie
DisablePlayerViewSwitch		annule la possibilité de changer de vue (1ère / 3ème personne)

DisableTeleporting		annule l'effet téléportation
DisableVanityMode		annule le mode Vanité (pause vue 3ème personne)
DontSaveObject		pour ne pas pouvoir sauvegarder les changements de l'objet
DropSoulGem	DropSoulgem, CreatureID	force à tomber une Soulgem de la créature ID
Enable		rend l'objet visible et actif dans le jeu
EnableBirthMenu		affiche le menu du signe de naissance
EnableClassMenu		affiche le menu de choix de la classe
EnableInventoryMenu		le joueur peut afficher l'inventaire
EnableLevelupMenu		affiche le menu du passage de niveau
EnableLevitation		Autorise la lévitation
EnableMagicMenu		le joueur peut passer en mode magie
EnableMapMenu		le joueur peut afficher la carte
EnableNameMenu		affiche le choix du nom
EnablePlayerControls		annule le DisablePlayerControls
EnablePlayerFighting		le joueur peut passer en mode combat
EnablePlayerJumping		le joueur peut sauter
EnablePlayerLooking		le joueur peut bouger sa souris pour regarder ailleurs
EnablePlayerMagic		le joueur peut passer en mode magie
EnablePlayerViewSwitch		autorise le joueur à changer de vue
EnableRaceMenu		affiche le menu de la race
EnableRest		autorise le joueur à se reposer
EnableStatReviewMenu		affiche le dernier menu de création de personnage, où le joueur peut modifier tout ou partie de sa fiche
EnableStatsMenu		le joueur peut afficher le menu de stats
EnableTeleporting		rend la téléportation possible
EnableVanityMode		autorise le mode Vanité (pause vue 3ème personne)
FadeIn	FadeIn time	un fade in (fondu Normal->Black)avec une durée de > 0 à <= 10.0
FadeOut	FadeOut time	un fade out (fondu Black->Normal)avec une durée de > 0 à <= 10.0
FadeTo	FadeTo alpha speed	(Alpha. 0 is full transparency. 100 is black. en %)
FillJournal		remplit le journal
FillMap		remplit la carte
ForceGreeting		force le NPC à entamer la conversation avec le joueur. (il faut que le joueur soit proche! donc tester avant avant Getdistance)
ForceJump		Force l'acteur à sauter. Celui-ci continuera à sauter encore et encore tant que la fonction ClearForceJump n'aura pas été appelée
ForceMoveJump		Force l'acteur à sauter tout en se déplaçant
ForceRun		Force l'acteur à courrir. Celui-ci doit déjà être en déplacement pour que cette fonction soit effective
ForceSneak		Force le personnage en mode furtif (il ne peut pas courrir, juste marcher au maximum)

GetAcrobatics		retourne la valeur de la stat
GetAgility		retourne la valeur de la stat
GetAIPackageDone		Vrai si l'action AI est terminée
GetAlarm		retourne la valeur de la stat (%-lié aux autres stats)
GetAlchemy		retourne la valeur de la stat
GetAlteration		retourne la valeur de la stat
GetAngle	GetAngle , axis	retourne l'angle de l'objet sur l'axe choisi (X, Y, or Z) valeur "float"
GetArmorBonus		retourne la valeur de la stat
GetArmorer		retourne la valeur de la stat
GetArmorType	short GetArmorType armorPart	Retourne le type d'armure que tient le joueur sous la forme d'un entier
GetAthletics		retourne la valeur de la stat
GetAttackBonus		retourne la valeur de la stat
GetAttacked		retourne la valeur 1 si le personnage a été attaqué ou 0 dans le cas contraire
GetAxe		retourne la valeur de la stat
GetBlightDisease		retourne la valeur 1 une maladie grave l'infecte
GetBlindness		retourne la valeur de la stat
GetBlock		retourne la valeur de la stat
GetBluntWeapon		retourne la valeur de la stat
GetButtonPressed		retourne la valeur de la touche après un menu faisant appel à un choix
GetCastPenalty		retourne la valeur de la stat
GetChameleon		retourne la valeur de la stat
GetCollidingActor	short GetCollidingActor	Retourne 1 si l'objet est en collision avec un autre acteur (joueur inclus)
GetCollidingPC	short GetCollidingPC	Retourne 1 si l'objet est en collision avec le joueur
GetCommonDisease		retourne la valeur 1 une maladie l'infecte
GetConjuration		retourne la valeur de la stat
GetCurrentAIPackage		retourne la valeur de l'action AI en cours
GetCurrentTime		retourne l'heure
GetCurrentWeather		retourne la valeur du climat actuel Liste des différents climats possibles 0 clair 1 nuageux 2 brumeux 3 couvert 4 pluie 5 éclair 6 poussiéreux 7 tempête de rouille (volcan)
GetDeadCount	GetDeadCount, ObjectID	retourne le nombre de créatures ID tuées
GetDefendBonus		retourne la valeur de la stat
GetDestruction		retourne la valeur de la stat
GetDetected	GetDetected, ActorID	Vrai si le personnage ID est détectée None = -1 Wander = 0 Travel = 1 Escort = 2 Follow = 3

		Activate = 4 Pursue = 5
GetDisabled		renvoie 1 si l'objet est Disable
GetDisposition		retourne la valeur de la stat
GetDistance		Renvoie la distance par rapport au joueur
GetEffect		
GetEnchant		retourne la valeur de la stat
GetEndurance		retourne la valeur de la stat
GetFactionReaction		
GetFatigue		retourne la valeur de la stat
GetFight		retourne la valeur de la stat (%-lié aux autres stats)
GetFlee		retourne la valeur de la stat (%-lié aux autres stats)
GetFlying		retourne la valeur de la stat
GetForceJump	short GetForceJump	Retourne 1 si l'acteur est en train de sauter
GetForceMoveJump	short GetForceMoveJump	Retourne 1 si l'acteur est en train de sauter et de se déplacer
GetForceRun	short GetForceRun	Retourne 1 si l'acteur est en train de courir
GetForceSneak		Vrai si du mode furtif
GetHandToHand		retourne la valeur de la stat
GetHealth		retourne la valeur de la stat
GetHealthGetRatio		
GetHeavyArmor		retourne la valeur de la stat
GetHello		retourne la valeur de la stat (%-lié aux autres stats)
GetIllusion		retourne la valeur de la stat
GetIntelligence		retourne la valeur de la stat
GetInterior		retourne le nom de l'interior
GetInvisible		retourne la valeur de la stat
GetItemCount	GetItemCount, ObjectID	retourne le nombre d'objet ID qu'il possède
GetJournalIndex	GetJournalIndex, JournalID	retourne la valeur de l'index du thème ID inscrit dans le journalID
GetLevel		retourne la valeur de la stat
GetLightArmor		retourne la valeur de la stat
GetLineOfSight	GetLOS, ObjetID	retourne 1 si l'objet est en vue du joueur
GetLocked		retourne la valeur 1 si l'objet est verrouillé
GetLongBlade		retourne la valeur de la stat
GetLOS	GetLOS, ObjetID	retourne 1 si l'objet est en vue du joueur
GetLuck		retourne la valeur de la stat
GetMagicka		retourne la valeur de la stat
GetMarksman		retourne la valeur de la stat
GetMasserPhase		
GetMediumArmor		retourne la valeur de la stat
GetMercantile		retourne la valeur de la stat
GetMysticism		retourne la valeur de la stat
GetParalysis		retourne la valeur de la stat
GetPCCell	GetPCCell, Cell ID	retourne la valeur 1 si le joueur se situe dans la cellule ID (attention!! cette fonction retournera la même valeur pour une cellule de nom similaire : "Vivec" et "Vivec, Fred's House")

GetPCCrimeLevel		retourne la valeur de la stat (player uniquement)
GetPCFacRep	GetPCFacRep, [FactionID]	retourne la valeur de la réputation envers la guilde ID
GetPCJumping	short GetPCJumping	retourne la valeur 1 si le joueur saute
GetPCRank	GetPCRank, [FactionID]	retourne la valeur du rang du joueur dans la guilde ID. Si la guilde n'est pas mentionnée, c'est la guilde actuelle qui est utilisée. La valeur retournée de 0-9 et -1 si le joueur n'est pas membre
GetPCRunning	short GetPCRunning	retourne la valeur 1 si le joueur court
GetPCSleep		retourne la valeur 1 si le joueur dort
GetPCSneaking	short GetPCSneaking	retourne la valeur 1 si le joueur est en mod furtif
GetPersonality		retourne la valeur de la stat
GetPlayerControlsDisabled		retourne la valeur 1 si le mode Control est désactivé
GetPlayerFightingDisabled		retourne la valeur 1 si le mode Attaque est désactivé
GetPlayerJumpingDisabled		retourne la valeur 1 si le mode Saut est désactivé
GetPlayerLookingDisabled		retourne la valeur 1 si le mode Looking est désactivé
GetPlayerMagicDisabled		retourne la valeur 1 si le mode Magie est désactivé
GetPlayerViewSwitch		change de vue (1ère <->3ème)
GetPos	GetPos, axis	retourne la position de l'objet sur l'axe choisi (X, Y, or Z) valeur "float"
GetRace	GetRace, "RaceID"	retourne la valeur 1 si le personnage est de la race ID
GetReputation		retourne la valeur de la stat
GetResistBlight		retourne la valeur de la stat
GetResistCorpus		retourne la valeur de la stat
GetResistDisease		retourne la valeur de la stat
GetResistFire		retourne la valeur de la stat
GetResistFrost		retourne la valeur de la stat
GetResistMagicka		retourne la valeur de la stat
GetResistNormalWeapons		retourne la valeur de la stat
GetResistParalysis		retourne la valeur de la stat
GetResistPoison		retourne la valeur de la stat
GetResistShock		retourne la valeur de la stat
GetRestoration		retourne la valeur de la stat
GetScale	float GetScale	Retourne la taille d'une référence par rapport à sa taille de base sous forme d'un float compris entre 0.5 et 2
GetSecondsPassed	float GetSecondsPassed	retourne le temps en seconde depuis l'affichage de la dernière frame
GetSecundaPhase		
GetSecurity		retourne la valeur de la stat
GetShortBlade		retourne la valeur de la stat
GetSilence		retourne la valeur de la stat
GetSneak		retourne la valeur de la stat
GetSoundPlaying		retourne le son joué
GetSpear		retourne la valeur de la stat
GetSpeechcraft		retourne la valeur de la stat

GetSpeed		retourne la valeur de la stat
GetSpell	GetSpell, SpellID	retourne la valeur 1 s'il connaît le sort ID
GetSpellEffects	GetSpellEffects, SpellID	retourne la valeur 1 s'il est affecté par le sort ID
GetStandingActor		retourne la valeur 1 si une personne / créature / joueur se trouve dessus
GetStandingPC		retourne la valeur 1 si le joueur se trouve dessus.
GetStartingAngle	GetStartingAngle , axis	retourne l'angle original (TESCS) de l'objet sur l'axe choisi (X, Y, or Z) valeur "float"
GetStartingPos	GetStartingPos , axis	retourne la position original (TESCS) de l'objet sur l'axe choisi (X, Y, or Z) valeur "float"
GetStrength		retourne la valeur de la stat
GetSuperJump		retourne la valeur de la stat
GetSwimSpeed		retourne la valeur de la stat
GetTarget	GetTarget,ActorID	retourne la valeur 1 si le personnage ID est la cible de ce NPC
GetUnarmored		retourne la valeur de la stat
GetVanityModeDisabled		retourne la valeur 1 si le mode Vanité est désactivé
GetWaterBreathing		retourne la valeur de la stat
GetWaterLevel	float GetWaterLevel	retourne le niveau de l'eau
GetWaterWalking		retourne la valeur de la stat
GetWeaponType	short GetWeaponType	Retourne le type d'arme que tient le joueur sous la forme d'un entier
GetWillpower		retourne la valeur de la stat
GetWindSpeed		retourne la vitesse du vent
GoToJail		envoie le joueur en prison (sans passer pas la carte départ).
HasItemEquipped	short HasItemEquipped itemID	Retourne 1 si l'objet appelant a équipé l'objet passé en paramètre
HasSoulGem	HasSoulgem, CreatureID	retourne la valeur 1 s'il possède une soulgem de la créature ID
HitAttemptOnMe	HitAttemptOnMe,ObjectID	retourne la valeur 1 si le NPC a été la cible d'un l'objet ID (en mêlée)
HitOnMe	HitOnMe, ObjectID	retourne la valeur 1 si le NPC a été frappé par l'objet ID (en mêlée)
HurtCollidingActor	HurtCollidingActor damage	Fais perdre des points de vie à tout acteur entrant en collision avec l'objet appelant à la manière de la fonction HurtStandingActor. La valeur "damage" est par seconde et doit être négative pour blesse l'acteur
HurtStandingActor	HurtStandingActor, float	provoque des points de dégats (ou regen) par seconde
Lock	Lock, Var	verrouille une porte ou un container au niveau défini
LoopGroup	LoopGroup, GroupName, Number, [Flags]	Permet de jouer un groupe d'animation défini. La donnée Number (optionnelle aussi) définie le nombre de fois l'animation doit être répétée avant de retourner à l'animation d'origine (Idle) et la valeur Flag peut être utilisée pour préciser le démarrage de cette animation

LowerRank		diminue le rang dans la guilde en cours (-1)
MenuMode		retourne la valeur 1 si le joueur a un menu ouvert (écran d'inventaire...)
MessageBox	MessageBox, "Message", [var1], [var2], ["button1"], ["button2"]	permet d'afficher une boîte de texte avec des variables et des boutons à choix multiples
ModAcrobatics	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModAgility	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModAlarm	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n (%-lié aux autres stats)
ModAlchemy	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModAlteration	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModArmorBonus	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModArmorer	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModAthletics	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModAttackBonus	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModAxe	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModBlindness	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModBlock	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModBluntWeapon	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModCastPenalty	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModChameleon	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModConjuration	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModCurrentFatigue	ModCurrentFatigue, float	modifie la valeur de la stat de n
ModCurrentHealth	ModCurrentHealth, float	modifie la valeur de la stat de n
ModCurrentMagicka	ModCurrentMagicka, float	modifie la valeur de la stat de n
ModDefendBonus	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModDestruction	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModDisposition	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModEnchant	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModEndurance	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModFactionReaction	ModFactionReaction, factionID1, factionID2, var	modifie la réaction d'une guildeID envers une autre guilde ID d'une valeur (+ou-)
ModFatigue	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModFight	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n (%-lié aux autres stats)
ModFlee	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n (%-lié aux autres stats)
ModFlying	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModHandToHand	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModHealth	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModHeavyArmor	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModHello	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n (%-lié aux autres stats)
ModIllusion	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModIntelligence	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModInvisible	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModLightArmor	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModLongBlade	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModLuck	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModMagicka	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModMarksman	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModMediumArmor	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n

ModMercantile	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModMysticism	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModParalysis	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModPCCrimeLevel	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n (player uniquement)
ModPCFacRep	ModPCFacRep, FacID	modifie la réputation du joueur par rapport à la FacID
ModPersonality	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModRegion	ModRegion, RegionID, clear_var, cloudy_var, foggy_var, overcast_var, rain_var, thunder_var, ash_var, blight_var	modifie les pourcentages des différents climats pour la région ID (pour un total de 100%)
ModReputation	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistBlight	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistCorpus	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistDisease	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistFire	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistFrost	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistMagicka	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistNormalWeapons	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistParalysis	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistPoison	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModResistShock	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModRestoration	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModScale	ModScale scaleChange	Modifie la taille d'un objet. Le paramètre peut être positif ou négatif. La taille de l'objet ne peut être inférieure à 0.5 ou supérieure à 2
ModSecurity	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModShortBlade	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSilence	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSneak	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSpear	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSpeechcraft	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSpeed	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModStrength	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSuperJump	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModSwimSpeed	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModUnarmored	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModWaterBreathing	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModWaterLevel	ModWaterLevel levelChange	interiors only
ModWaterWalking	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
ModWillpower	Modstat n	modifie la valeur de la stat de n
Move	Move, axis, units/sec	permet le déplacement de l'objet sur l'axe choisi avec une certaine vitesse (info : 21.3 units = un pas)
MoveWorld	MoveWorld, axis, units/sec	permet le déplacement de l'objet sur l'axe du monde!! (qui lui est fixe) avec une certaine vitesse (info : 21.3 units = un pas)
OnActivate		retourne la valeur 1 si l'objet est activé (voir objets Activate)
OnDeath		retourne la valeur 1 dès que le personnage meurt.

OnKnockout		retourne la valeur 1 dès que le personnage est K.O..
OnMurder		retourne la valeur 1 dès que le personnage tue quelqu'un.
ORI OutputRefInfo		
OutputObjCounts		
OutputRefCounts		
PayFine		utilisée après avoir payé pour des délits, pour le repentir tous ses pêchés :)
PayFineThief		même que payfine mais avec la guildes des voleurs (tête mise à prix)
PCClearExpelled	PCClearExpelled Clears	supprime l'information d'expulsion de la guildes.
PCExpell	PCExpell [FactionID]	expulse le joueur de la guildes en cours ou de la guildes ID
PCExpelled	PCExpelled [factionID]	retourne la valeur 1 si le joueur est expulsé de la guildes en cours (le NPC auquel est attaché le script) ou de la guildes ID
PCForce1stPerson		attend que l'animation soit fini pour passer en mode à la 1ère personne
PCForce3rdPerson		attend que l'animation soit fini pour passer en mode à la 3ème personne
PCGet3rdPerson		retourne la valeur 1 si le joueur est en vue à la 3ème personne
PCJoinFaction	PCJoinFaction [FactionID]	force le joueur à insérer la guildes en cours (le NPC auquel est attaché le script) ou de la guildes ID
PCLowerRank		diminue le rang du joueur dans la guildes en cours
PCRaiseRank		augmente le rang du joueur dans la guildes en cours (+1)
PlaceAtPC	PlaceAtPC, ObjectID, count, distance, direction	permet de placer un certain nombre d'objet à une certaine distance du joueur dans 4 directions possibles: 0 = en face 1 = derrière 2 = sur la gauche 3 = sur la droite
Placeltem	Placeltem objectID X Y Z ZRot	place l'item par rapport à world
PlaceltemCell	PlaceltemCell objectID CellID X Y Z ZRot	place l'item par rapport à la cellule
PlayBink	PlayBink "filename" flag	mets le jeu en Pause et joue la video (mettre Flag à 1 pour pouvoir passer la video)
PlayGroup	PlayGroup, GroupName, [Flags]	Permet de jouer un groupe d'animation défini. La valeur optionnelle peut être utilisée pour préciser le démarrage de cette animation
PlayLoopSound3D	PlayLoopSound3D "soundID"	joue le son ID en boucle (son spatial)
PlayLoopSound3DVP	PlayLoopSound3DVP "soundID", volume, pitch	joue le son ID en boucle (son spatial), avec un volume et un ton défini
PlaySound	PlaySound "soundID"	joue le son ID
PlaySound3D	PlaySound3D "soundID"	joue le son ID (son spatial)
PlaySound3DVP	PlaySound3DVP "soundID", volume, pitch	joue le son ID (son spatial), avec un volume et un ton défini
PlaySoundVP	PlaySoundVP "soundID",	joue le son ID avec un volume et un ton

	volume, pitch	défini
Position	Position, x, y, z, zRot	déplace l'objet DIRECTEMENT aux coordonnées x,y,z avec un angle Z
PositionCell	PositionCell, x, y, z, zRot, "cellID"	déplace l'objet DIRECTEMENT dans une cellule ID aux coordonnées x,y,z avec un angle Z
RA ResetActors		remet les acteurs à leur place
RaiseRank		augmente le rang d'un personnage dans la guilde en cours (+1)
Random	Random, Value	retourne une valeur aléatoire (si random 100...0-99)
RemoveEffects	RemoveEffects, Effect	supprime tous les sorts contenant l'effet ID
RemoveItem	RemoveItem, objectID, count	supprime un certain nombre d'objetID de son inventaire
RemoveSoulGem	RemoveSoulgem, CreatureID	supprime une Soulgem de la créature ID
RemoveSpell	RemoveSpell, SpellID	supprime le sort ID
RemoveSpellEffects	RemoveSpellEffects, SpellID	supprime les effets du sorts ID
RepairedOnMe	RepairedOnMe, objectID	
Resurrect		ramène à la vie le personnage
Rotate	Rotate , axis, angle/sec	permet la rotation de l'objet sur l'axe choisi avec une certaine vitesse
RotateWorld	RotateWorld, axis, angle/sec	permet la rotation de l'objet sur l'axe du monde !! (qui lui est fixe) avec une certaine vitesse
SameFaction		retourne la valeur 1 si le personnage est dans la même guilde que le joueur
Say	Say, "file name", "text"	fait dire au personnage le son d'un fichier son (.wav)
SayDone		retourne la valeur 1 si le personnage ne dis rien
ScriptRunning	ScriptRunning, ScriptName	retourne 1 si le script ID est actif
SetAcrobatics	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAgility	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAlarm	Set stat n	met la valeur de la stat à n (%-lié aux autres stats)
SetAlchemy	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAlteration	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAngle	SetAngle, axis, angle	force l'angle sur l'axe choisi
SetArmorBonus	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetArmorer	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAthletics	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAtStart		défini les coordonnées de l'objet comme coordonnées d'origine
SetAttackBonus	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetAxe	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetBlindness	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetBlock	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetBluntWeapon	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetCastPenalty	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetChameleon	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetConjuration	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetDefendBonus	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetDestruction	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetDisposition	Set stat n	met la valeur de la stat à n

SetEnchant	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetEndurance	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetFactionReaction	SetFactionReaction, factionID1, factionID2, var	met la réaction d'une guildeID envers une autre guilde ID à telle valeur
SetFatigue	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetFight	Set stat n	met la valeur de la stat à n (%-lié aux autres stats)
SetFlee	Set stat n	met la valeur de la stat à n (%-lié aux autres stats)
SetFlying	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetHandToHand	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetHealth	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetHeavyArmor	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetHello	Set stat n	met la valeur de la stat à n (%-lié aux autres stats)
SetIllusion	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetIntelligence	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetInvisible	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetLevel	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetLightArmor	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetLongBlade	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetLuck	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetMagicka	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetMarksman	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetMediumArmor	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetMercantile	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetMysticism	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetParalysis	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetPCCrimeLevel	Set stat n	met la valeur de la stat à n (player uniquement)
SetPCFacRep	SetPCFacRep, var, [FactionID]	met la réputation du joueur à telle valeur pour la guilde en cours ou ID
SetPersonality	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetPos	SetPos, axis, pos	force la position sur l'axe choisi
SetReputation	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistBlight	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistCorpus	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistDisease	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistFire	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistFrost	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistMagicka	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistNormalWeapons	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistParalysis	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistPoison	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetResistShock	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetRestoration	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetScale	SetScale newScale	Change la taille d'un objet. Le paramètre doit être entre 0.5 et 2. S'il est inférieur ou supérieur, il est ramené à la plus grande ou la plus petite de ses deux valeurs
SetSecurity	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetShortBlade	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetSilence	Set stat n	met la valeur de la stat à n

SetSneak	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetSpear	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetSpeechcraft	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetSpeed	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetStrength	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetSuperJump	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetSwimSpeed	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetUnarmored	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetWaterBreathing	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetWaterLevel	SetWaterLevel newLevel	interiors only
SetWaterWalking	Set stat n	met la valeur de la stat à n
SetWillpower	Set stat n	met la valeur de la stat à n
ShowMap	ShowMap cellID	permet de visualiser sur la carte toutes les cellules comment par le nom ID
ShowRestMenu		affiche le menu Restore permettant de dormir même dans les endroits interdits
SkipAnim		Annule l'animation en cours
StartCombat	StartCombat, ActorID	active le combat avec le personnage ID
StartScript	StartScript, ScriptName	lance un script ID à partir d'un autre.Considéré comme un script Global, il se déroule tout au long du jeu.
StopCombat		annule le combat (si il y a)
StopScript	StopScript, ScriptName	arrête le script ID
StopSound	StopSound, SoundID	arrête le son ID s'il est joué par le personnage
StreamMusic	StreamMusic, "filename.ext"	joue de la music fichier format .ext
Unlock		dévrouille une porte ou un container
WakeUpPC		réveille le joueur
XBox		