

Si vous accédez de nouveau au jeu des permissions NTFS de la clé Test, vous verrez que la situation est toujours la même.

- Procédez à la même manipulation mais en important cette fois-ci le fichier de ruche.
- Ouvrez de nouveau la fenêtre des autorisations de la clé *Test*. Le mécanisme d'héritage et le jeu des permissions ont cette fois-ci été rétablis.

La conclusion est là encore sans appel : si vous devez procéder à des modifications dans le jeu des permissions d'une clé, choisissez comme système de sauvegarde un fichier de ruche.

10. Réparer un service en utilisant les fonctionnalités WinRE

Nous allons utiliser la même astuce afin d'éditer le Registre Windows. Cela suppose que la commande **Dernière bonne configuration connue** n'a pas fonctionné et que vous ne pouvez pas restaurer votre ordinateur dans un état antérieur.

- Ouvrez une fenêtre d'invite de commandes.
- Saisissez ces deux commandes en validant à chaque fois par la touche [Entrée] :
 - `cd \windows\inf\`
 - `notepad setupapi.setup.log`

Chaque service et pilote de périphérique est classé par date.

- Identifiez donc le dernier pilote ou service qui a été installé.
- Saisissez ensuite cette commande : `regedit`.
- Chargez la ruche SYSTEM qui est accessible à cet emplacement : **Windows - System32 - Config**
- Attribuez-lui un nom temporaire puis ouvrez cette arborescence : **Current - ControlSetxxx_Services**
- Localisez ensuite la clé qui a été installée par le service ou le pilote.
- Éditez une valeur DWORD nommée **Start** puis saisissez comme données de la valeur le chiffre 4.

Ceci afin de le désactiver.

- Déchargez la ruche temporaire puis redémarrez votre ordinateur.