

DISPARITÉ

CLASSES - DISPARITÉ RACIALE AUGMENTÉE

Version : 2.1

Auteur : Kryptopyr

Catégorie : Jouabilité

Traducteurs : Sita, Flobur, Edghar

Lien VO : [Nexus](#)

Lien VF : [Confrérie](#)

PRÉREQUIS

- Dawnguard & Dragonborn
- [SKSE](#)
- [SkyUI](#) 5.1+
- [FISS](#) (optionnel)

PRÉSENTATION

À l'instar des précédents jeux *The Elders Scrolls*, ce mod permet de choisir une classe parmi 21 classes prédéfinies. Cette fonctionnalité est totalement optionnelle et vous pouvez la désactiver via le menu MCM.

Comme son nom l'indique, ce mod apporte également plus de diversité à Skyrim en modifiant les attributs et les compétences en fonction non seulement de la race, mais aussi du sexe du personnage. Les capacités raciales ont également été remaniées.

Fonctionnalités

- Choix de classe pour votre personnage.
- La **classe** détermine les compétences et attributs de départ et leur vitesse de progression.
- **Disparité raciale** : modification des statistiques et des attributs pour plus de diversité entre les races.
- **Disparité de genre** : modification des statistiques et des attributs pour plus de diversité entre homme et femme.
- Le **poids corporel** se reflète sur les statistiques. Les personnages qui ont l'air musclés sont effectivement plus forts.
- **Capacités raciales** : plus grande importance des traits passifs.
- **Pierres dressées** : modification des effets et possibilité de se limiter à une seule bénédiction.
- La **taille des races** a été adaptée pour correspondre aux jeux précédents.
- Tout est entièrement configurable et personnalisable via le menu MCM.

LE CHOIX DE CLASSE

Avant de choisir une classe, assurez-vous d'avoir choisi la race de votre personnage au préalable. Modifier la race après le choix de classe réinitialisera vos attributs et annulera les changements apportés par la classe.

Afin de choisir une classe, vous devez vous rendre dans le menu MCM de Disparité et choisir l'une des classes du menu. Si vous ne souhaitez pas choisir une classe, laissez cette option sur Aucun / Défaut . Cela aura pour conséquence de définir toutes vos compétences de départ à 15, comme dans le jeu vanilla. Si vous choisissez une classe, toutes vos compétences de départ seront définies à 5, et vos compétences de classe y seront ajoutées.

POINTS DE COMPÉTENCE

Chaque classe bénéficie d'un total de 100 points, répartis entre les compétences principales et secondaires afin de refléter les aptitudes de votre personnage. À ces valeurs sont ajoutés les bonus raciaux.

Par défaut, les points de compétences seront ajoutés à votre niveau de compétence de départ, mais vous pouvez également choisir d'appliquer ces points en tant qu'effets nommés Renfort de compétence ou en tant que bonus à la vitesse de progression (Taux Exp.).

PROGRESSION DES COMPÉTENCES

Les points de compétence de classe sont généralement appliqués au niveau de compétence de départ de votre personnage. Toutefois, vous pouvez décider si ces points de compétence s'appliquent à la progression de ces dernières, permettant aux compétences principales et secondaires de votre classe de progresser plus rapidement selon le nombre de points attribués à ces dernières. Ainsi, 10 points dans une compétence se traduiront par une progression plus rapide de 10% pour cette compétence.

SPÉCIALISATION

Chaque classe possède une spécialisation parmi les trois suivantes : Magie, Combat ou Discrétion. Toutes les compétences liées à la spécialisation de votre personnage progresseront 20% plus vite.

ATTRIBUT PRINCIPAL

Chaque classe possède un attribut principal : Magie, Santé ou Vigueur. Votre personnage débutera avec un bonus de 20 points au niveau de son attribut principal. Les valeurs associées à la race et au genre y seront ajoutées.

ATTRIBUT SECONDAIRE

Chaque classe possède un attribut secondaire parmi les sept suivants : Agilité, Endurance, Force, Intelligence, Personnalité, Vitesse et Volonté.

- **Agilité** : résistance à la déstabilisation +10 %, chance de coup critique +5 %, dégâts des attaques à distance +5 %
- **Endurance** : coût en vigueur des attaques puissantes -10 %, régénération de vigueur +10 %, dégâts bloqués +5%
- **Force** : capacité d'emport +20, dégâts à mains nues +5, dégâts des attaques au corps à corps +5 %
- **Intelligence** : coût des sorts -5 %, régénération de magie +10 %, dégâts des sorts +5 %
- **Personnalité** : chance de persuader ou d'intimider +10 %, prix d'achat et de vente plus intéressants de 5 %, coût des pots-de-vin : -10 %
- **Vitesse** : vitesse de déplacement +10 %, vitesse d'attaque +5 %, chance d'esquiver les dégâts reçus +5 %
- **Volonté** : coût en vigueur des attaques puissantes -10 %, régénération de magie +5 %, résistance à la magie +5 %

CRÉATION D'UNE CLASSE PERSONNALISÉE

Depuis la version 2.0, il existe désormais une option permettant de créer une classe personnalisée. Vous pouvez également simplement choisir l'une des classes prédéfinies et la modifier. Tous les paramètres de classe peuvent être modifiés selon vos préférences.

Si vous possédez SkyUI 5.1 ou supérieur, il vous sera possible de nommer votre classe personnalisée ou de renommer l'une des classes existantes. Si vous possédez FISS, vous aurez également la possibilité de sauvegarder vos modifications apportées à l'une des classes en tant que préréglage personnalisé (vous devez choisir la classe dans un premier temps afin que l'option apparaisse).

Toutes les classes peuvent être personnalisées, renommées, et sauvegardées dans un unique préréglage FISS. Peut-être souhaitez-vous équilibrer les classes pour qu'elles s'accordent avec un mod spécifique, ou peut-être encore créer une ou deux classes uniques convenant à votre type de gameplay préféré. Une fois ces préréglages de classe sauvegardés, ils seront automatiquement chargés lors de l'ouverture du menu de Disparité. Lorsque vous démarrerez une nouvelle partie, ces préréglages seront accessibles et pourront être utilisés. Libre à vous de partager si vous le souhaitez vos préréglages de classe personnalisés.

Si vous écrasez les classes existantes de Disparité et souhaitez retrouver les classes par défaut, vous pourrez trouver des copies des préréglages par défaut dans le dossier Data\SKSE\Plugins\FISS\Disparity_DefaultPresets. Copiez simplement ces fichiers et collez-les dans Data\SKSE\Plugins\FISS.

N'hésitez pas à consulter le fichier nommé CLASSES.png pour plus d'information sur les classes prédéfinies.

LA DISPARITÉ

Les attributs de base ont été modifiés pour chaque race jouable. Que ce soit la taille ou les compétences de départ, les valeurs ont été ajustées en se basant sur les jeux précédents. Les tailles ont été éditées afin d'ajouter plus de diversité entre les races, mais aussi entre homme et femme.

Caractéristiques modifiées (pour les races et pour les sexes)

- santé/magie/vigueur
- taux de régénération de S/M/V
- capacité d'emport
- vitesse de déplacement
- chances d'intimidation

À l'exception des tailles et des compétences raciales, tout est entièrement optionnel. Vous pouvez choisir de n'activer que tel ou tel changement, décider s'il s'applique suivant la race, le sexe ou les deux. A noter que ces changements s'appliqueront aussi bien au personnage joueur qu'aux PNJ.

N'hésitez pas à consulter les fichiers nommés RACE1.png et RACE2.png pour plus d'information sur les modifications de statistiques selon la race et le genre.

COMPÉTENCES RACIALES

Chaque race commence avec 45 points supplémentaires, répartis entre compétences principales et secondaires, différentes pour chaque race. Tout comme pour les classes, ces bonus peuvent aussi servir à calculer la vitesse de progression de ces compétences (désactivé par défaut).

CAPACITÉS RACIALES

L'accent a ici été mis sur les capacités passives. En effet, les pouvoirs limités à une seule utilisation par jour cassent un peu l'immersion. C'est pourquoi la plupart d'entre eux ont été modifiés, transformés en pouvoirs qui se déclenchent automatiquement sous certaines conditions. Encore une fois, totalement optionnel.

Altmer : magie +50, régénération magique +50 % aux frais de la régénération de vigueur. Pour résumer : si la jauge de vigueur est remplie, la régénération de magie augmente et la régénération de vigueur diminue. À l'inverse, si la jauge de vigueur est vide, la régénération de magie est ralentie et la régénération de vigueur augmente.

Argonien : régénération de santé +0.5 % par seconde, respiration aquatique, nage 30 % plus rapide, résistance au poison et aux maladies +50 %, les écailles donnent +50 d'armure.

Bosmer : résistance aux maladies +50 %, dégainement d'arc 10% plus rapide, possibilité d'appivoiser animal pour en faire un compagnon (emplacement de compagnon animal, comme les chiens).

Bréton : résistance à la magie +15 %, absorption des sorts hostiles +10%.

Dunmer : résistance au feu +50 %, Gardien ancestral: se lance automatiquement si la santé descend au-dessous de 25 %.

Impérial : pots-de-vin 25 % moins chers, prix 10 % plus intéressants, Appel aux armes : en combat, les alliés proches reçoivent un bonus de +10 pour leurs compétences de combat, santé, magie et vigueur.

Khajiit : vision nocturne (activable, peut être utilisé de manière permanente), griffes (dégâts à mains nues augmentés), plus silencieux de 50 % (permanent).

Nordique : valeur d'armure +5 %, résistance au froid +50 %.

Orque : santé +50, dégâts de mêlée +5 %, Berseker : dégâts de mêlée +20 %, dégâts reçus -20 %, résistance à la magie +10 % (se lance automatiquement au début d'un combat si non furtif et dure 20 secondes).

Rougegarde : résistance au poison +25 %, vitesse d'attaque armée +10 %, Poussée d'adrénaline : la vigueur se régénère 100 % plus vite pendant 30 secondes (se déclenche automatiquement quand la santé descend au-dessous de 25 %).

AUTRES AJOUTS

LE POIDS

Après la race et le genre, cette troisième option vous permet de pousser encore plus loin la personnalisation en se basant sur le poids de votre personnage. La valeur utilisée est celle du curseur de poids lors de la création du personnage.

Dans Skyrim vanilla, cette variable est purement visuelle et n'a aucun effet sur les caractéristiques.

Avec *Disparité*, les personnages reçoivent des bonus basés sur leur force apparente : les personnages qui ont l'air forts feront ainsi plus de dégâts (mains nues et attaques physiques), pourront porter plus d'équipement et auront plus de chances d'intimider les autres. Outre les dégâts physiques, le poids influe également sur la vitesse de course et de sprint ainsi que l'endurance. Un personnage léger pourra ainsi sprinter plus longtemps.

Ces bonus s'appliquent de façon dynamique, c'est-à-dire que si vous utilisez un mod comme *Pumping Iron*, les bonus de votre personnage augmenteront à mesure que ce dernier deviendra plus fort. Encore une fois, si vous activez cette option, les changements s'appliqueront aussi aux PNJs.

PIERRES DRESSÉES

Les bénédictions ont été entièrement remaniées, mais là encore vous pouvez désactiver cette option pour conserver les bénédictions vanilla. Si vous utilisez déjà un mod modifiant les pierres dressées, chargez-le après *Disparité* et dans le MCM désactivez l'option des pierres dressées.

Vous pouvez choisir de vous limiter à une seule bénédiction, ce qui vous empêchera d'en changer auprès d'une autre pierre dressée.

À noter que les spécialisations de classe (magie, combat et discrétion) ont le même effet que les bénédictions vanilla du Mage, du Guerrier et du Voleur. Il est donc recommandé d'éviter ces pierres si vous utilisez le système de classe et les bénédictions vanilla.

COMPATIBILITÉ

Incompatible avec tout mod altérant aux RACE des races jouables. Ce type de mod nécessitera un patch pour être utilisé avec *Disparité*.

Le système de classe en revanche n'est basé sur aucun record vanilla, donc si vous utilisez un mod altérant les entrées RACE, vous pouvez l'utiliser par-dessus *Disparité* (cependant la plupart de fonctionnalités en-dehors des classes seront écrasées). Cela signifie que vous pouvez utiliser le système de classe avec une race personnalisée.

Disparité modifie la valeur de base d'acteur pour la vitesse d'attaque de 0 à 1. Cela permet à cette variable de fonctionner correctement. Les mods qui modifient aussi cette valeur d'une autre manière peuvent poser des problèmes de compatibilité. Pour pallier cela, il existe une option dans le MCM afin de désactiver ce correctif (et toutes les modifications apportées à la vitesse d'attaque par la même occasion).

À noter que si vous utilisez un mod altérant uniquement les sorts et les effets magiques sans toucher aux entrées RACE, il suffit dans ce cas de désactiver l'option "Capacités raciales" dans le menu MCM. De même pour les mods ne touchant qu'aux bénédictions sans altérer les pierres en elles-mêmes, désactivez l'option "Pierres dressées" du menu MCM.

INCOMPATIBLE

- Requiem
- Imperious
- SkyRe Races

PARTIELLEMENT COMPATIBLE

- iAFT (Amazing Follower Tweaks)
- Aurora - Pierres dressées de Bordeciel*
- SkyRe Standing Stones*
- ERSO Standing Stones*
- Les mods qui ajoutent de nouvelles races (uniquement pour le système de classe, le reste ne fonctionnera pas)
- EEO - Amélioration des races elfiques : Un patch est disponible dans l'archive d'EEO.

* à condition de le charger après *Disparité* et de désactiver l'option "Pierres dressées".

ENTIÈREMENT COMPATIBLE

- Race Menu
- *Pumping Iron*
- *Vivez une nouvelle vie*
- Perkus Maximus (n'oubliez pas de désactiver le correctif sur la vitesse d'attaque)
- SPERG (désactivez la correction de vitesse d'attaque de *Disparité*)
- la plupart des mods ajoutant des PNJs ou des compagnons

INSTALLATION

Il est préférable d'utiliser *Disparité* avec un nouveau personnage. Les capacités raciales peuvent ne pas se mettre à jour correctement lorsque les changements de *Disparité* sont appliqués à un personnage existant.

Si vous n'utilisez pas SkyUI v5.1 ou supérieur, assurez-vous de télécharger le patch pour les versions précédentes de SkyUI présent ici : [Patch for Older SkyUI Versions](#)

1. Copiez le contenu de l'archive dans le dossier Data de votre jeu, soit :
... \Steam \SteamApps \common \Skyrim
2. Activez le plugin via le lanceur du jeu.

DÉSINSTALLATION

Avant de désinstaller, veillez à désactiver la classe, les options de diversité et autres fonctionnalités du mod via le menu McM. Soyez sûr de ne pas être sous l'influence d'un quelconque effet ou pouvoir ajouté par le mod.

1. Faites une nouvelle sauvegarde puis quittez le jeu.
2. Désactivez le plugin et supprimez les fichiers du mod de votre dossier Data :
3. Sauvegarde propre: relancez votre sauvegarde et sauvegardez à nouveau sur un nouvel emplacement.

CRÉDITS

Merci à kryptopyr pour le [mod original](#).

Merci à gamefever pour Immersive [First Person Combat Items Fix](#)

Merci à slygeezer pour ses tests des correctifs et fonctionnalités de la version 2.0
Merci à Tascani pour ses informations sur la vitesse des armes

Merci à renketsuO pour son mod [Attack Speed Mod](#)

Merci à Epervier666 pour [ESP/ESM Translator](#).

Merci à Bethesda pour le jeu Skyrim.

