

REQUIEM

THE ROLEPLAYING OVERHAUL



BY THE REQUIEM DUNGEON MASTERS
FOR THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

1. Que fait Requiem ?

Requiem est un overhaul majeur qui touche quasiment tout le jeu. Les changements sont trop nombreux pour tous les lister ici, mais ce chapitre vous donnera une idée générale des changements. Notez qu'il est possible de personnaliser son Requiem, comme décrit dans la partie correspondante.

1. 1. *Le dénivellement du monde*

Requiem rend presque tous les aspects de Skyrim statiques et indépendants de votre niveau. Vous pourrez trouver tous les ennemis du jeu dès le début, si vous rendez au mauvais endroit, mais pourrez aussi trouver n'importe quel équipement. Voici les changements globaux apportés au nivellement du monde :

- Les rencontres ne sont plus nivelées : l'apparition d'un PNJ ou d'une créature dépendra de votre position et de votre chance.
- Quelques leveled lists ont été modifiées par souci d'immersion. Par exemple, vous verrez plus de petits vasards que de grands, ou plus de loups que d'ours.
- Le butin n'est plus nivelé, mais l'équipement de haute qualité est très rare.
- Les récompenses de quêtes ne sont plus nivelées.
- La plupart des serrures ne sont plus nivelées.
- Les pièges font les mêmes dégâts du début à la fin du jeu. Ils font bien plus mal que dans Skyrim vanilla et sont souvent mortels.

Les variantes de noms chez les ennemis (« bandit », « scélérat »...) ont disparu, mais pas les variantes elles-mêmes. Contrairement à Skyrim vanilla, elles ne remplacent pas les variantes de bas niveau : ce sera à vous de le différencier selon leur équipement, etc.

Les ennemis de bas niveau sont gérables au niveau 1 si vous les affrontez intelligemment ; ceux intermédiaires peuvent en principe être tués au niveau 1, mais cela demandera une grande prudence et beaucoup de préparation. Ceux de haut niveau sont un aller simple pour l'Oblivion, sauf si vous avez suffisamment de préparation et d'expérience.

1. 2. *Attributs, compétences et atouts*

Requiem introduit de nombreux changements dans le système de compétences et d'atouts. Alors qu'en vanilla, avoir un bon niveau dans la compétence suffit à être bon, vous aurez maintenant besoin d'investir des atouts dans les compétences que vous voulez maîtriser. Tous les arbres de compétences ont été refondus et offrent une toute nouvelle expérience. D'autres aspects du système de compétences ont été modifiés :

- Au début du jeu, vous recevrez trois points d'atouts pour choisir votre vocation.
- Vous ne recevez que 5 points de caractéristique par niveau (et pas de capacité d'emport accru si vous choisissez la vigueur), sans les restaurer à leur valeur maximale.
- Une caractéristique passive qui émule les anciennes caractéristiques des TES d'une façon immersive.
- Les niveaux des PNJs suivent les mêmes règles que vous, plutôt que de recevoir des caractéristiques boostées et des bonus de dégâts.
- Votre Thu'um a maintenant une compétence associée, qui progressera au fur et à mesure que vous l'utilisez et apprenez des mots.
- Une partie des atouts a des prérequis, comme ceux d'alchimie ou de forge.

- La valeur de base des compétences (sans compter les bonus raciaux) a été réduite de 15 à 5.
- La vitesse de montée de compétences, l'expérience gagnée par les livres et les sessions d'entraînement ont été ajustées pour une expérience plus immersive.
- Les compétences d'armures augmentent lentement pendant l'exploration du monde.
- Les descriptions des atouts n'affichent plus de valeurs précises pour augmenter l'immersion.
- De nombreux atouts octroient des bonus dynamiques, dépendant souvent de votre niveau de compétence.

Requiem vous octroie également des bonus passifs en fonction de vos caractéristiques, visibles dans le MCM nommé « Requiem - Compétences ».

1.3. *Combat*

Le combat a été entièrement revu pour devenir une expérience plus tactique et mortelle. Réfléchissez toujours à quelle tactique vous allez utiliser : un assaut bourrin mènera presque toujours à la mort. Les changements les plus notables sont :

- Vos ennemis sont plus compétents qu'avant. Si quelqu'un manie une masse, attendez-vous à des frappes briseuses d'armures.
- L'IA est en général plus versatile, utilisant des attaques spéciales et des poisons plus souvent qu'avant. Les ennemis vous suivront à travers les changements de zones.
- L'armure est nécessaire pour survivre : les humanoïdes sans armure tombent comme des mouches.
- Les armes font beaucoup plus de dégâts, surtout l'archerie, qui est maintenant mortelle. Un archer compétent peut la plupart du temps tuer un humanoïde sans armure en un tir. Bander un arc prend bien plus de temps qu'en vanilla.
- Les armures légères et lourdes sont maintenant plus distinctes. Alors que l'armure légère n'offre qu'une protection limitée, l'armure lourde absorbe d'énormes quantités de dégâts et offre une superbe protection contre les flèches au prix d'une agilité réduite. L'armure lourde épuise rapidement ceux qui n'y sont pas habitués.
- Parer et/ou esquiver est désormais essentiel si vous voulez survivre en mêlée.
- Les PNJs archers ont une réserve limitée de flèches/carreaux. Si vous n'avez pas de meilleur plan, vous pouvez éviter tous leurs projectiles pour les forcer à se battre en mêlée.
- La résistance est limitée à 90 %. Mais attention, beaucoup d'adversaires ont de la pénétration d'armure : il est donc utile de dépasser cette valeur.
- Les dégâts d'archerie dépendent de la distance et de votre niveau de compétence ; de plus, votre niveau de compétence détermine la portée maximale à laquelle vous pouvez placer un coup critique furtif.
- Les PNJs sont moins prompts à être interrompus (et certaines créatures y sont même immunisées) afin d'éviter d'exploiter cette faille, et le PJ aussi peut être interrompu par n'importe quel coup.
- Être touché en combat a maintenant d'autres effets que la réduction de santé : cela draine aussi la magie (à cause de la perte de concentration) et la vigueur et peut potentiellement vous interrompre, voire vous désarmer.
- Être épuisé ou en état critique a de nombreuses conséquences, comme une vitesse ou des dégâts réduits.
- Les frappes désarment les archers et peuvent briser leurs armes.
- Les PNJs fuient de manière plus réaliste et ne vous attaqueront plus cinq secondes plus tard.
- Les PNJs essentiels sont tuables par le PJ.

- De nombreuses créatures ont des traits particuliers, ce qui vous force à utiliser des tactiques spéciales pour les vaincre.
- La jauge de difficulté dans le menu n'a aucune incidence sur le jeu. Si vous voulez paramétrer la difficulté, faites-le dans le MCM.

1.4. Magie, Cris, Divins et Pierres gardiennes

Le système de magie a subi un grand nombre de changements dans Requiem. Premièrement, toutes les écoles offrent de nombreux nouveaux sorts, et la plupart des sorts existants ont été modifiés pour mieux coller à l'esprit du mod. Comme dans les autres arbres de compétences, les atouts sont plus importants que le niveau de compétence : si vous voulez vraiment maîtriser les écoles, vous devez y investir des atouts. Les changements importants sont :

- Votre niveau de compétence ne réduit pas le coût des sorts.
- Avec les bons atouts, votre niveau de compétence peut augmenter la puissance et/ou la durée de vos sorts.
- Lancer des sorts nécessite désormais de la liberté de mouvement ; l'armure et particulièrement l'armure lourde augmente le coût de vos sorts. L'armure lourde peut rendre certains sorts inlançables si vous n'avez pas l'entraînement approprié de mage de combat.
- Lancer des sorts en état d'épuisement est aussi une tâche très difficile et double le coût de lancer.
- Vous pouvez également apprendre de nouveaux sorts en débloquant de nouveaux atouts (pas de choix prédéfini).
- Le système de Cris est globalement le même qu'en vanilla, mais comme pour les sorts, la plupart des Cris ont été revus pour être plus impactants. Les changements essentiels du Thu'um sont :
- L'éloquence offre désormais une deuxième branche avec des atouts qui amplifieront votre Thu'um. Ces atouts sont indépendants de votre compétence d'éloquence et seront débloqués par certains événements de la quête principale. (Les indices sont dans les descriptions des atouts.)
- Votre Thu'um est maintenant bien plus difficile à maîtriser. Au début, tous les Cris auront un temps de recharge 50 % plus long que la normale, mais vous gagnerez de l'expérience via l'usage de votre Thu'um. Plus vous en saurez à propos de la langue draconique et plus vous l'utiliserez, plus il vous sera facile de crier.
- Prier les Divins fonctionne de la même manière qu'en vanilla, mais il y a quelques différences notables :
- Les Divins peuvent offrir une bénédiction améliorée à ceux qui ont leur faveur. Pour obtenir cette bénédiction, vous devrez souvent compléter la quête associée à leur temple et/ou remplir quelques conditions relatives au domaine de ce Divin.
- Vos crimes détermineront si les Divins vous bénissent ou non : ils n'apprécient pas les meurtres. Si vous avez volé trop d'objets, ou que les primes qui courent sur vos têtes dépassent leur tolérance, vous vous verrez refuser l'accès à leurs bénédictions.
- L'arbre de guérison offre l'atout « Regrets douloureux » qui peut être pris sans prérequis une fois que vos crimes ont dépassé la limite de tolérance des Divins. Cependant, cela ne vous rend pas l'accès aux faveurs de tous les dieux.

Les Pierres dressées sont maintenant divisées en groupes pour trouver un compromis entre les signes de naissance statiques dans Morrowind et le système dynamique de Skyrim. Quand vous choisissez pour la première fois une Pierre dressée, vous serez restreint à son groupe et ne pourrez changer de signe dans ce groupe. Les groupes disponibles sont :

- Groupe du Guerrier : Le Guerrier, La Dame, Le Seigneur, Le Destrier

- Groupe du Mage : Le Mage, L'Apprenti, L'Atronach, Le Rituel
- Groupe du Voleur : Le Voleur, L'Amant, L'Ombre, La Tour
- Groupe du Serpent : Le Serpent

La plupart des effets des Pierres dressées ont été retravaillés pour mieux coller au mod.

1.5. Exploration, économie et atmosphère

Requiem altère de nombreuses régions et donjons du jeu original (comme le donjon d'Helgen) pour ajouter un sentiment d'immersion, basé sur le placement à la main d'objets et d'éléments de background pour certaines créatures. Les autres changements liés à l'atmosphère, à l'économie et à l'exploration sont :

- Les chevaux sont maintenant beaucoup plus utiles : ils sont plus rapides, ont une meilleure endurance et ont des sacs utilisables (accessibles via le pouvoir « Examiner »). De plus, vous pouvez aussi les utiliser pour charger et piétiner vos ennemis.
- Les animaux ont été modifiés pour offrir plus de variétés de taille et plus de combats interactions. Le butin étrange tel que les gemmes et l'or ont été supprimés pour des raisons de logique.
- Le voyage rapide n'est plus possible : utilisez un cheval ou les chariots.
- Les régénérations passives de magie et de vigueur ont été approximativement divisées par deux. La santé ne se régénère plus du tout toute seule, mais de nombreuses méthodes de régénération sont accessibles.
- Courir, nager, sauter et d'autres actions physiques, comme attaquer et parer, consomment désormais de la vigueur. Cela vous affecte autant que les PNJs.
- Les maladies sont beaucoup plus graves.
- Les gisements de minerai et les plantes donnent plus de ressources.
- Les dégâts des chutes sont significativement plus élevés et les déclencheurs de pièges sont invisibles, pour la plupart.
- Le temps de réapparition a été augmenté pour empêcher la réoccupation rapide des cellules nettoyées. Les attaques aléatoires de dragon sont également plus rares.
- Le coffre de la plupart des marchands est accessible et peut être pillé par les voleurs très compétents.
- Les marchands vous arnaquent si vous n'avez aucune notion de marchandage.
- Le stock des différents marchands varie davantage en fonction de leur région et de leur importance.
- Les marchandises douteuses (comme le skooma) ne sont plus vendues ou achetées par les marchands honnêtes.
- L'échelle de temps est désormais à 10 : une minute dans la vraie vie équivaut à dix minutes dans le jeu.
- Quelques easter eggs lore-friendly ont été ajoutés en Bordeciel.

Une autre fonctionnalité que vous pourrez trouver utile lors de vos explorations est le forçage de serrures. Requiem vous offre la possibilité de briser les serrures jusqu'à un niveau spécialiste sur les caisses en bois et les portes. Pour briser une serrure par la force, il suffit de frapper l'objet verrouillé ; si votre santé et votre vigueur dépassent un certain seuil, le coffre s'ouvrira.

1.6. Artisanat

L'artisanat a été revu pour qu'il ne soit plus possible de créer des objets surpuissants. Pour parvenir à ce

résultat, les effets de renfort d'enchantement/de forgeage/d'alchimie ont été supprimés des effets des ingrédients alchimiques et vous ne pouvez plus acheter que quelques potions avec ces effets. Les autres changements sont notamment :

- Sans les atouts de base (ou affinité raciale), vous ne pouvez rien créer d'utile.
- Beaucoup d'enchantements ont été revus et de nouveaux ont été ajoutés.
- Recharger vos armes magiques avec des gemmes spirituelles requiert désormais le deuxième rang de l'atout de base de l'arbre d'enchantement ou un parchemin que l'on trouve chez la plupart des mages de cour.
- Les atouts de forgeage ne sont plus accessibles en autodidacte : pour maîtriser un nouveau matériau, vous aurez besoin du manuel approprié.
- Acquérir des atouts en enchantement débloque la capacité d'infuser des bâtons de guerre pour créer vos propres bâtons.
- Les gemmes peuvent être moulues en poudres alchimiques avec le savoir approprié en forgeage.
- Les alchimistes talentueux peuvent aussi créer des sachets de poudre dont les effets sont similaires aux poisons, mais ne sont pas concernés par la résistance au poison.
- Tous les personnages peuvent acheter une recette de cataplasme de soin à un alchimiste afin de la créer au chevalet de tannage. Cela sert de régénération de santé hors combat.

1.7. *Compétences de voleur*

Ces compétences sont aussi affectées par Requiem. Comme toutes les autres compétences, vous devez y investir au moins un atout pour pouvoir les utiliser (à moins d'avoir une affinité raciale). Le vol à la tire et le crochetage sont impossibles sans le premier atout et la furtivité est tellement pénalisée que vous serez aussi discret qu'un nazgûl en tongs (blague du traducteur ^^).

- Les paramètres de discrétion ont été modifiés : la furtivité est en général plus difficile, l'IA est plus alerte et poursuivra ses recherches plus longtemps.
- L'armure lourde pénalise sévèrement ces activités, les rendant presque impossibles.
- Une attaque-surprise sur une cible endormie sera presque systématiquement fatale.
- De nombreuses serrures ont été ajoutées au monde.

1.8. *Équipement*

Requiem ajoute aussi une pléthore de nouvelles pièces d'équipement tirées de divers mods, par exemple : sabres et katanas, flèches explosives, nouveau butin de chasse (ex : cœur, viande), nouveaux livres pour vos bibliothèques, artefacts tel le sac sans fond et parchemins de téléportation. Mais l'équipement existant a aussi été altéré de diverses façons :

- La plupart des artefacts ont été refondus pour coller à la définition qui leur est attribuée dans le lore.
- Certains objets sont maintenant maudits, les conséquences allant de la réduction de caractéristique à une mort quasi instantanée. Certaines malédictions peuvent être brisées sous certaines conditions.
- Les effets des potions ne s'additionnent pas et la plupart des ingrédients ont vu leurs effets modifiés.
- L'or a un poids de 0,01 par pièce (pas affiché dans l'interface vanilla, mais consultable via l'objet « Bourse »).

- Les flèches et les carreaux ont aussi un poids (non affiché dans l'interface à cause de limitations techniques) :
 1. Munitions légères (parjures, elfiques, verre) : 0,1 par munition.
 2. Munitions moyennes (fer, acier, draugr, héros nordique, autres mods) : 0,2 par munition.
 3. Munitions lourdes (orques, dwemers) : 0,3 par munition.
 4. Munitions très lourdes (ébonite, daedrique) : 0,5 par munition.
- La viande crue endommagera votre vigueur et votre magie à moins que vous ayez une race avec le passif Estomac solide. La viande cuite, au contraire, restaurera votre magie et votre vigueur, si consommée hors combat.
- Beaucoup d'objets divers ont vu leur prix et leur poids altérés afin que les activités comme la chasse ou le vol d'objets précieux rapportent plus qu'auparavant.

1.9. *Interface*

La nouveauté la plus notoire de cette catégorie est le changement de police qui correspond mieux à l'ambiance du mod. Autres changements :

- Un MCM affiche vos caractéristiques secondaires comme les résistances et les taux de régénération.
- Un MCM vous permet de configurer de nombreux aspects de Requiem selon vos préférences personnelles.
- Les notifications sont à la première personne.
- Les messages de sauvegarde/chargement ne sont plus affichés.
- Les écrans de chargement n'affichent plus d'informations extradiégétiques (par exemple, comment interpréter l'ATH).

1.10. *Corrections*

En plus de tous les changements listés ci-dessus, Requiem enlève aussi quelques petites choses du jeu original :

- Voler le slip de quelqu'un alors qu'il le porte est désormais impossible...
- Vous ne pouvez plus abuser de la guérison pour amplifier vos équipements enchantés.
- De nombreux mots-clés ont été corrigés.
- Les sorts de conjuration et les maladies ne seront plus absorbés par votre propre absorption magique.
- Les couronnes et masques sont désormais compatibles avec les robes à capuche.
- Les attaques aléatoires des vampires de Dawnguard ont été désactivées parce que ça n'a aucun sens que les vampires massacrent leur source de nourriture.

2. Personnaliser Requiem

2.1. Ajuster la difficulté

Par défaut, tous les paramètres de difficulté ont le même rapport entre dégâts infligés et reçus. Cette fonctionnalité est voulue pour conserver l'expérience Requiem d'un monde trop facile ou trop dur. Si vous considérez le jeu trop difficile ou facile avec les paramètres par défaut, vous pouvez ajuster les dégâts dans les options du MCM « Difficulté – Dégâts infligés » et « Difficulté – Dégâts subis ». Vous pouvez combiner ces paramètres avec « Dégâts des armes » pour affiner le taux entre dégâts magiques et physiques.

2.2. Options

Il est possible de paramétrer Requiem dans le MCM ; les options et leurs effets ont été traduits et il est inutile de les lister ici puisqu'elles sont disponibles en jeu : vous pourrez rapidement voir leurs effets.

3. Combat

Le combat dans Requiem est bien plus mortel qu'avant. Si vous voulez survivre, vous devrez utiliser toutes les méthodes à votre disposition pour prendre l'avantage en combat. Il est impossible d'encaisser plusieurs coups de marteau sans broncher ; même un coup de hache ou une flèche bien placée sont souvent mortels pour les fous qui se lancent dans un combat sans aucune protection. Mais avec la bonne stratégie... Les principaux changements sont :

- Les combats sont bien plus létaux.
- L'armure est obligatoire pour survivre aux combats de front.
- La parade est désormais un élément essentiel de survie.
- Les attaques normales coûtent de la vigueur.
- Les frappes normales ne font plus chanceler votre ennemi, mais interrompent toujours les attaques puissantes.
- De nouvelles attaques spéciales comme la ruée ou la charge montée pour piétiner vos adversaires.
- Les différents types d'armes ont désormais leurs propres forces et faiblesses.
- Les armes en bois se brisent quand frappées par un sort ou en mêlée.
- Être à court de vigueur mène à de tragiques conséquences...
- Chaque coup reçu a désormais des effets secondaires (appelés « effets d'impact »).
- Quand les ennemis fuient, ils le font vraiment, plutôt que de revenir vous poignarder cinq secondes plus tard.

Tant que vous êtes à court de vigueur, votre capacité de parade est grandement réduite, vous êtes plus lent et pouvez vous faire désarmer par vos adversaires. Alors pensez-y à deux fois avant de foncer tête baissée dans une mêlée pour abattre le premier ennemi en dépensant toute votre vigueur...

Chaque fois que vous subissez un coup, votre concentration est brisée, résultant en une perte de magie et de vigueur. De plus, vous pouvez aussi chanceler. Les dégâts secondaires et les risques de chancellement dépendent du type d'attaque ennemie et de sa distance, allant de 10 pour une attaque à une main à 35 pour une attaque puissante à deux mains.

Les dégâts à la vigueur peuvent être annulés en parant comme il faut et les dégâts magiques sont annulables en ayant un enchantement de renfort de magie ou l'atout « Esprit concentré » de l'arbre de guérison. Les risques de subir un chancellement sont liés à votre valeur d'armure : plus elle est grande, moins vous chancellerez, et une parade réussie aide beaucoup.

3.1. Défense – Types d'armure et parade

L'armure, qu'elle soit lourde ou légère, joue un rôle-clé dans la survie en combat. Toutes les armures octroient une valeur d'armure bien plus élevée qu'auparavant, surtout l'armure lourde qui donne une protection suffisante pour pouvoir encaisser plusieurs coups en mêlée et est presque impénétrable par les flèches, malgré les lourds dégâts de l'archerie dans Requiem.

La différence clé entre les armures lourdes et légères est la protection offerte et l'encombrement. Alors que l'armure légère offre une protection limitée sans forcément nécessiter beaucoup d'entraînement, la protection massive de l'armure lourde nécessite de l'entraînement et réduit beaucoup la liberté de mouvement. N'essayez même pas de porter une armure de ce genre sans un minimum d'entraînement, vous serez épuisé rien qu'en la portant.

De plus, les atouts de base en armure lourde réduisent les pénalités, tandis que ceux en évaison n'ont que

des avantages. Il y a aussi la question du poids de l'armure. Il ne fait pas que prendre de la place dans votre inventaire, il affecte aussi vos performances au combat. Plus vous portez un équipement lourd, plus il sera difficile de vous mettre au sol, alors que vos propres attaques déstabilisantes ont plus de chance de succès. Cependant, être un tank lourdement équipé a aussi quelques inconvénients :

- Votre vitesse de déplacement est proportionnellement réduite par le poids de votre armure et vous faites plus de bruit, rendant la furtivité de plus en plus dure.
- Le coût de lancer des sorts augmente avec le poids de votre armure.
- Vos dégâts de chute augmentent avec le poids de votre armure.
- Les attaques normales coûtent plus de vigueur si vous êtes lourdement équipé.
- Utiliser des attaques puissantes en armure lourde coûte de la vigueur supplémentaire sans l'atout approprié.

Une autre partie importante de la survie au combat est la parade des attaques ennemies. Si vous avez un minimum d'expérience en parade, une parade réussie réduira significativement les dégâts reçus et réduira les chances de chanceler.

3.2. Attaque – Types d'armes et attaques spéciales

Les différents types d'armes ont maintenant des propriétés plus discernables. Les épées restent l'arme rapide et polyvalente de base, mais les haches et les masses ont aussi de bonnes raisons d'être utilisées. Une épée peut découper un adversaire sans armure en quelques coups, mais elle aura plus de mal face à un tank en armure. Une hache sera très utile contre certaines créatures, comme les draugr (pas de veines à ouvrir ni d'organes à écraser : coupez-leur les membres) ou les spriggans (essentiellement parce que c'est du bois de chauffage vivant). Les arcs et les arbalètes sont maintenant des outils puissants : un archer compétent avec du bon équipement peut abattre un adversaire sans armure d'un seul trait. Une arbalète lourde orque chargée avec des carreaux de bonne facture pourrait même perforer une armure lourde.

3.2.1. Combat à distance

L'arsenal des armes à distance comporte un assortiment complet d'arcs et d'arbalètes, qui sont classés en tant que lourd ou léger. Les armes légères infligent moins de dégâts par coup, mais leur utilisation est moins fatigante et elles ont une meilleure cadence de tir que leur contrepartie lourde. Les arbalètes lourdes et les arcs lourds infligent d'énormes dégâts à l'impact, mais assurez-vous de faire mouche avec chaque trait, car elles sont lentes et quelques coups suffisent à vous épuiser.

Les arbalètes pèsent plus lourd que les arcs, mais sont généralement le meilleur choix pour un novice. Puisque vous n'avez pas besoin de la bander, viser est beaucoup moins fatigant qu'avec un arc. Les arbalètes font aussi plus de dégâts par tir que l'arc équivalent du même matériau. Il vous faudra moins d'entraînement pour être précis et pénétrer les armures.

Les forces de l'arbalète sont aussi ses faiblesses. Puisque vous ne bandez pas vous-même l'arme, il vous est impossible de surpasser sa tension comme un archer expérimenté le ferait avec son arc. Un arc peut être bien plus dévastateur qu'une arbalète dans les mains d'un véritable archer. Bander un arc est plus rapide que recharger une arbalète, ce qui vous permet d'envoyer une véritable pluie de flèche, si toutefois l'exercice ne vous épuise pas.

Les flèches et les carreaux peuvent être faits de tous les matériaux communs. Les matériaux de qualité comme le métal dwemer ou mieux bénéficient d'une pénétration d'armure améliorée.

Les forgerons compétents peuvent utiliser des sels élémentaires pour créer des flèches et des carreaux qui explosent à l'impact.

Votre compétence d'archerie est cruciale pour votre portée effective de combat. En fonction de votre compétence, la portée à laquelle vous infligez les dégâts maximaux et pouvez effectuer une attaque furtive varie.

Si votre cible est trop loin, les dégâts seront réduits graduellement et vous serez incapable d'avoir l'effet de surprise.

3.2.2. Attaques spéciales

Requiem introduit quelques attaques spéciales que vous pouvez utiliser pour prendre l'avantage. Certaines sont accessibles à tous, certaines peuvent être améliorées par certains atouts, d'autres ne sont accessibles qu'avec un certain atout.

RUÉE

L'ennemi se tient sur votre route et ne vous cède pas le passage ? Alors, chargez-le et envoyez-le voler tel un fétu de paille ! Si vous sprintez directement sans effectuer aucune n'attaque (il faut sprinter pendant au minimum deux secondes afin d'avoir suffisamment d'élan), quand vous heurtez l'ennemi, vous aurez une chance de l'étourdir, ce qui dépend principalement de votre masse. Dans tous les cas, il titubera et subira des dégâts proportionnels à votre masse, tandis qu'il arrêtera votre charge.

Avec l'atout Conditionnement au rang 2, vous serez capables de sprinter en armure lourde sans vous épuiser instantanément. De plus, cela réduit significativement les dégâts que vous subissez durant la ruée. L'atout Charge imparable vous permet de parer pendant la ruée, et surtout en armure lourde. La confiance en votre solide bouclier vous permettra de charger encore plus vite. De plus, l'atout augmente significativement l'efficacité de votre ruée quand vous chargez avec le bouclier levé, infligeant beaucoup plus de dégâts.

CHARGE MONTÉE

Comme alternative à une ruée classique, vous pouvez aussi charger avec votre destrier lancé à pleine allure. Foncez droit sur votre ennemi, comme vous le feriez lors d'une ruée, et laissez votre destrier le piétiner. L'avantage principal en comparaison à la ruée est que la masse de votre cheval est ajoutée à la vôtre pour déterminer la force d'impact : votre ennemi volera probablement plus facilement. Comme pour la ruée, vous devrez d'abord accumuler un peu d'énergie avant de pouvoir piétiner quelqu'un (ou quelque chose – en principe, vous pouvez aussi percuter les créatures, que ce soit à pied ou à cheval) et votre charge s'arrêtera après l'impact sur la première cible.

FRAPPE DU POMMEAU ET AU BOUCLIER

Pendant que vous parez, vous pouvez effectuer une frappe pour cogner l'ennemi avec votre pommeau. Une frappe normale, comme tout un chacun peut en faire, n'est pas très efficace dans la plupart des cas, car l'adversaire ne sera pas déstabilisé. Si vous parvenez à placer convenablement votre frappe de sorte à interrompre une attaque puissante, votre opposant sera alors en grand danger, car sa propre attaque est annulée et il perd l'équilibre. Frapper ainsi devient plus efficace avec un bouclier à votre disposition et un peu d'entraînement. Avec l'atout Coup puissant, vous pouvez effectuer une frappe plus forte, que ce soit avec votre bouclier ou le pommeau de votre arme à deux mains qui déstabilisera souvent votre ennemi. Frappe écrasante améliore encore la puissance de l'impact de votre bouclier, au point que votre ennemi pourrait totalement perdre l'équilibre et chuter, faisant de votre bouclier plus une arme qu'une protection.

4. Magie

À part les nombreux nouveaux sorts, Requiem introduit d'autres changements significatifs au système de magie dans Skyrim. Premièrement, votre compétence n'a plus aucun impact sur le coût de lancer des sorts. Cependant, avec les bons atouts, il peut contribuer à la puissance des sorts et/ou leur durée et les améliorer au-delà de leur force originelle. En tant qu'alternative à l'achat de sort chez les marchands ou à la chance de les trouver dans la nature, vous pouvez apprendre de nouveaux sorts en acquérant de nouveaux atouts. Un autre changement important est que les dégâts magiques n'empêchent plus la régénération de magie. Le concept de « double lancer » a été remplacé par l'« amélioration », bien que, à part pour l'illusion, ce ne soit que purement cosmétique.

Le changement le plus drastique est que l'école d'illusion comporte des mécaniques complètement nouvelles, ce qui sera plus tard étendu aux autres écoles :

Résistances dynamiques remplace le résultat prédéterminé que l'illusion avait autrefois, par une approche basée sur les statistiques et les compétences. Quand vous lancez un sort offensif (d'illusion), comme Peur, votre compétence pèse sur la force mentale de votre adversaire et une chance de résistance est calculée. La cible peut ainsi s'en libérer à intervalles réguliers, en fonction de sa chance de résistance.

Les sorts maintenus sont un nouveau genre de sorts défensifs, qui ont une durée virtuellement infinie et un coût de lancer faible. En revanche, ces sorts drainent continuellement votre magie jusqu'à ce que vous soyez à court ou que vous décidiez de couper le sort. Couper un sort se fait en le relançant, ce qui ne vous coûte pas de magie et ne fait pas de bruit. Contrairement aux sorts vanilla, ils ne vous donnent pas une valeur fixe d'expérience, mais plutôt un flux continu d'expérience tant qu'ils sont actifs.

Les sorts améliorés sont un remplacement du double lancer. Plutôt que de multiplier toutes les durées et puissances par un facteur donné, les sorts améliorés ont de nouveaux effets, rendant le sort souvent plus puissant que sa version classique. Par rapport au double lancer, les sorts améliorés ont un facteur dépendant de leur niveau, allant de 130 % pour ceux de novice à 170 % pour ceux de maître.

Une fois que vous avez au moins l'atout de base de l'école correspondante, vos sorts deviendront plus efficaces au fur et à mesure de votre progression dans cette école :

- Novice : Tous les sorts sont plus efficaces de 1 % par niveau de compétence.
- Apprenti : Tous les sorts de niveaux Apprenti ou supérieurs sont plus efficaces de 2 % par niveau de compétence.
- Spécialiste : Tous les sorts de niveaux Spécialiste ou supérieurs sont plus efficaces de 3 % par niveau de compétence.
- Expert : Tous les sorts de niveaux Expert ou supérieurs sont plus efficaces de 4 % par niveau de compétence.
- Maître : Tous les sorts de niveaux Maître sont plus efficaces de 5 % par niveau de compétence.

Veillez noter que ces effets ne se cumulent pas : chaque atout écrase le précédent.

5. Artisanat

L'artisanat dans Requiem a quelques différences importantes par rapport à Skyrim vanilla. Le plus important changement est que vous devez avoir l'atout de base ou une affinité raciale avec la profession avant de pouvoir créer quoi que ce soit. Pour chaque nouveau matériau que vous voulez maîtriser, vous devrez trouver un livre sur les techniques requises. Ceux pour les matériaux de bases sont trouvables chez les marchands, mais il va vous falloir fouiller pour trouver ceux des derniers matériaux, plus rares.

5.1. *Améliorer votre équipement*

Requiem augmente significativement les dégâts des armes. Or, le système d'amélioration vanilla n'était plus au goût du jour : les dégâts bonus obtenus étaient peu remarquables comparés aux dégâts de base. Requiem a donc largement amélioré ce système. Chaque rang d'amélioration a maintenant une véritable variation de qualité (deux épées de fer « raffinées » peuvent avoir deux valeurs de dégâts différentes.)

Dans Requiem, l'objet que vous voulez améliorer est d'une importance suprême pour le résultat final : les armes à deux mains obtiennent le bonus entier, les armes à une main la moitié, et les dagues le quart. (Cela est nécessaire pour compenser le fait que Requiem ajoute des dégâts absolus lors de l'amélioration et non relatifs.)

Les pièces d'armure obtiennent toutes le même bonus d'armure, généralement la moitié de l'armure complète.

Le matériau a aussi un impact sur la qualité maximale atteignable : en général, les matériaux de haute qualité peuvent être davantage améliorés.

En conséquence, il peut arriver que vous soyez capable d'améliorer une hache d'armes jusqu'à « Trempé(e) » avec 20 points de dégâts bonus, mais votre dague sera seulement « raffinée » avec 5 points de dégâts bonus. Veuillez noter que seuls les trois premiers rangs sont accessibles à un forgeron ordinaire. Si vos compétences dépassent celles d'Eorlund Grisetoison, vous pourrez peut-être atteindre le rang « Exquis » en travaillant des armes à deux mains faites de matériaux extrêmement rares...

6. Compatibilité

Beaucoup de mods passionnants pourraient ou ne pourraient pas être directement compatibles avec Requiem. Quelques types de mods sont instantanément compatibles avec Requiem, ou peuvent être patchés automatiquement par le Reqtificator pour adopter les standards de Requiem. D'autres mods auront besoin d'un patch fait main, la plupart déjà faits grâce à une communauté active et sympathique. Et d'autres mods sont tout simplement incompatibles avec Requiem.

Nous déconseillons d'utiliser un bashed patch ou un script xEdit. Utilisez plutôt les patches de compatibilité qui fonctionnent avec le Reqtificator.

Gardez en tête que ce guide n'est qu'une approche générale. Un mod en particulier peut nécessiter un traitement spécial à cause de certaines implémentations spécifiques.

6.1. *Remplacement de meshes/textures/sons sans plugin*

Les mods sans plugins (pas de fichier ESP, ESM ou ESL) sont en général compatibles directement, parce que Requiem n'assigne de nouveaux meshes, textures ou sons qu'en de très rares cas. Les mods de remplacement qui écrasent l'élément original sont donc compatibles.

6.2. *Mods d'armure et d'armes*

La compatibilité de ces mods dépend de leur complexité. Le Reqtificator prendra soin d'ajuster automatiquement la valeur d'armure et les mots-clés pour assurer une compatibilité basique. Si l'armure était équilibrée dans Skyrim vanilla, elle le sera dans Requiem après coup. Les nouvelles recettes d'artisanat seront aussi fonctionnelles sans ajustement, mais quelques ajustements d'équilibrage peuvent être nécessaires pour prendre en compte les changements de l'économie de Requiem.

Si le mod édite aussi les leveled lists pour distribuer le nouvel équipement aux PNJs, il y aura des conflits avec Requiem. Pour parvenir à un monde statique dénivelé, Requiem doit éditer presque toutes les leveled lists. Il faudra un patch de compatibilité pour intégrer votre équipement aux leveled lists de Requiem. En principe, vous pourriez utiliser un bashed patch, mais le résultat serait tout de même nivelé et pourrait contenir des objets surpuissants aux mauvais endroits, par exemple, une armure d'ébonite apparaissant dans un camp de bandits. Il est donc très recommandé d'utiliser les patches de compatibilité faits main. Si plusieurs patches éditent la même leveled list, le Reqtificator va automatiquement fusionner leurs changements. Il fonctionne comme un bashed patch, mais fusionne uniquement le contenu lié à Requiem dans les leveled lists de Requiem.

6.3. *Mods de changement d'apparence de races/PNJs*

Les mods qui altèrent l'apparence d'un seul PNJ ou d'une race entière nécessitent généralement un plugin. En conséquence, leurs changements seront souvent en conflit avec ceux de Requiem, même s'il n'affecte pas l'aspect visuel. Le Reqtificator peut régler ce souci pour vous, avec un peu d'aide. Dans le Reqtificator.ini qui accompagne le Reqtificator, vous pouvez définir quels mods vont modifier l'apparence. Le Reqtificator s'occupera de fusionner tout ça dans Requiem.

6.4. Mods de rencontres/monstres

Depuis que tous les personnages (à part les compagnons) ont un niveau statique dans Requiem et que les atouts sont bien plus importants que les compétences, ces mods ont souvent besoin d'un patch fait main pour bien s'intégrer à Requiem. Une fois le mod patché, le Reqtificator va automatiquement fusionner les éditions faites aux leveled lists avec les changements du patch de compatibilité pour assurer que tous les monstres apparaissent comme désiré. Comme pour les objets nivelés des mods d'équipement, cela annule le besoin de créer un bashed patch pour les patches de Requiem.

6.5. Mods de jouabilité

C'est difficile de savoir si ces mods sont compatibles. S'ils ne touchent que peu (ou même aucune) d'entrées vanilla, ils peuvent être directement compatibles, mais dans tous les cas, il faudra souvent quelques ajustements pour les intégrer parfaitement à Requiem.

6.6. Overhauls majeurs

Évidemment, deux mods qui modifient la quasi-totalité du jeu sont incompatibles. Et puisqu'ils n'ont pas forcément le même objectif, il est impossible de les rendre compatibles sans en supprimer un.

7. Questions fréquemment posées (FAQ)

Cette partie du manuel couvre la plupart des questions posées sur le Nexus et vous évitera de spammer la Confrérie de questions. Si vraiment cette FAQ ne répond pas à un de vos problèmes, n'hésitez pas à venir sur le topic SAML de Requiem sur la Confrérie : <https://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/viewtopic.php?f=195&t=13959>

7.1. Questions relatives au combat

Pourquoi mes flèches sont inefficaces contre les morts-vivants ?

Les morts-vivants n'ont pas d'organes vitaux à percer avec une flèche. De plus, ces créatures réanimées par de la magie noire ont une grande résistance contre les flèches classiques. Le seul moyen de les blesser avec des flèches est d'utiliser des flèches d'argent ou élémentales.

L'équilibrage est complètement barré ! Je suis allé au tertre des Chutes tourmentées et je n'ai pas pu tuer un seul draugr !

Le monde n'est plus nivelé et vous pouvez rencontrer des adversaires très puissants (ou un groupe d'ennemis plus faibles) si vous voyagez au mauvais endroit. Le tertre des Chutes tourmentées est un lieu de ce genre. Il a été repeuplé pour coller à l'ambiance hantée de l'endroit. Et c'est utile, car il vous est alors impossible d'avancer une quête que vous seriez incapable de compléter. Choisissez avec sagesse vos combats et repliez-vous quand vous ne pouvez vaincre.

Pourquoi mon arc disparaît quand je suis touché en mêlée ou par un sort ?

Les arcs en bois ne sont pas très solides : ne vous attendez pas à parer un coup de masse ou une boule de feu avec. Les arcs en matériaux plus solides ne souffrent pas de ce problème.

Pourquoi je lâche mon arme en plein milieu du combat ?

Quand vous êtes à court de vigueur, n'importe quel coup a un risque de vous désarmer.

Après mes premiers combats, je suis à moitié mort et je n'ai pas de moyens de me soigner. Comment puis-je me soigner sans régénération naturelle et sans argent pour des potions de soin ?

Vous pouvez gagner quelques pièces en tant que bûcheron pour des gens comme Hod à Rivebois ou Hulda de la Jument pavoisée à Blancherive. Une autre possibilité dans d'autres lieux est de travailler au champ ou à la mine locale et vendre le fruit de votre labeur au gérant.

Pour certains ennemis, comme les morts-vivants ranimés et les vampires, la barre de vie ne descend pas après une attaque, qu'est-ce qui cloche ?

Rien, c'est une limitation technique. Les non-morts bénéficient d'un renfort de santé, et la barre de vie n'affiche que la vie de base : il faut donc venir à bout des points de vie bonus avant de voir la barre diminuer.

Pourquoi ma magie diminue à chaque coup ?

Prendre un coup vous fait perdre votre concentration mentale, ce qui vous fait perdre de la magie. Il est possible de s'en protéger de diverses manières : obtenir l'atout « Esprit concentré » de l'école de guérison ou avoir une pièce d'équipement avec l'enchantement approprié. Notez que cet effet est réduit par votre valeur d'armure et certains sorts peuvent annuler cette perte.

Comment puis-je tuer les ennemis se régénérant comme les trolls et les spriggans ?

Lisez le « Bestiaire de Bordeciel » : ce livre vous donnera de nombreuses astuces pour vous battre contre les créatures.

Pourquoi ma vigueur diminue à chaque coup ?

C'est l'équivalent physique de la perte de magie par coup. Vous pouvez vous en protéger en parant les

attaques, mais cela vous coûtera tout de même de la vigueur pour garder votre bouclier levé. Cela ne réduira pas vraiment vos pertes de vigueur, mais vous ne vivrez pas bien longtemps si vous ne parez pas ! La deuxième compétence de parade vous permet de récupérer de la vigueur à chaque coup reçu. Cette perte est réduite par votre valeur d'armure et peut être annulée par certains sorts.

7.2. Questions relatives à la magie

Comment puis-je annuler les sorts usant de la magie en continu (oubli, invisibilité...) avant d'être à court de magie ?

Ce genre de sorts s'annule simplement en le relançant, ce qui ne coûte rien et ne fait aucun bruit.

Pourquoi tous les sorts coûtent-ils si cher ?

Si vous portez une armure, cela augmente le coût des sorts. L'armure lourde sans entraînement de mage de combat rend même le lancer impossible. Plus votre armure est lourde, plus elle augmente le coût des sorts.

Pourquoi suis-je incapable de recharger mon arme enchantée ?

L'enchantement est un art difficile et réservé à certaines personnes. Pour recharger vos armes, vous aurez besoin du deuxième rang de la première compétence. Il est aussi possible d'acheter un parchemin aux mages de cour vous accordant temporairement ce pouvoir.

7.3. Questions relatives aux atouts et compétences

Pourquoi les atouts d'illusion de maître sont-ils inaccessibles, bien que je possède un atout précédent ?

Comme indiqué dans la description de ces atouts, vous devez être avoir appris l'un des sorts précédents.

Est-ce voulu que les crochets se brisent toujours, même dans la bonne position ?

Le crochetage est un art complexe incompris de certains guerriers un peu rustres. Pour avoir ne serait-ce qu'une chance, vous devrez avoir au moins le premier atout dans l'arbre de crochetage. Si vous ne voulez pas y investir d'atouts, vous pouvez aussi briser les serrures des objets en bois (jusqu'au niveau spécialiste) en leur tapant dessus. Si vous êtes suffisamment fort (cela dépend de votre santé et de votre vigueur), le verrou cassera, bien que ça ne s'affiche pas immédiatement, car le texte s'affichant à côté du curseur ne change que si on change de cible. Vous pouvez aussi acheter des parchemins de crochetage chez les marchands ou utiliser l'altération pour les ouvrir.

Pourquoi les atouts de mutation (alchimie) ne sont pas déblocables alors que j'ai le bon niveau ?

Pour acquérir ce genre d'atouts, vous avez besoin des ingrédients indiqués dans votre inventaire.

Je ne peux pas acquérir l'atout de forgeage XYZ, bien que je possède le niveau requis, que me manque-t-il ?

La plupart des atouts de forgeage nécessitent un manuel d'artisanat dans votre inventaire. « Le manuel de l'artisan », requis pour l'atout de base, est en vente chez tous les forgerons. Les livres de qualité supérieure peuvent être achetés chez certaines personnes, ou trouvés lors de vos voyages.

Ma vigueur diminue sans que je me déplace, comment se fait-ce ?

Cela arrive quand vous portez une armure lourde sans avoir l'atout de base. Prenez le premier atout d'armure lourde et ce sera réglé.

7.7. Questions relatives aux quêtes

Quand j'essaie de commencer la quête de Dawnguard, je suis attaqué par la Garde de l'Aube sans raison ?

La Garde de l'Aube n'est plus une bande d'idiots : vous devez d'abord soigner votre vampirisme avant de les rejoindre.

7.5. Questions relatives aux choix de jouabilité

Comment accéder à l'inventaire de mon cheval ou de mes serviteurs morts-vivants ?

Ciblez l'entité en question et utilisez le pouvoir « Examiner ». Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour récupérer les objets que les humanoïdes vous ont volés.

Pourquoi je meurs instantanément quand je deviens un vampire ?

Il y a plusieurs raisons possibles à ça : premièrement, l'infection cause des dégâts à la santé, variants en puissance selon la façon dont vous avez été infecté. Il y a aussi les dégâts solaires et Méridia. La Dame des Infinies Énergies méprise les morts-vivants : n'essayez même pas de toucher son cristal ou Aubéclat.

Pourquoi les Divins refusent-ils de me bénir ?

Soit vous avez commis trop de crimes durant votre vie et ne serez béni d'aucun dieu, soit vous avez commis un acte qui a déplu à un dieu en particulier. Par exemple, Talos ne vous bénira pas si vous rejoignez les Impériaux. Si vous avez commis de trop nombreux crimes, vous pouvez envisager de prendre l'atout « Regrets douloureux » (arbre de guérison, accessible seulement après avoir dépassé le seuil) pour augmenter la limite de crimes tolérés par les Divins. Cependant, le prix à payer est élevé : vous ne pourrez plus recevoir les bénédictions spéciales des dieux en accomplissant certaines tâches pour eux, et même cette repentance ne vous permettra pas de vous faire pardonner des dieux que vous avez offensés.

Le cataplasme de soin n'a aucun effet ?

Le cataplasme a bel et bien un effet régénérant, il est seulement très lent. Il doit être utilisé en arrière-plan pendant vos voyages, ou appliqué avant un petit somme pour guérir vos blessures.

Pourquoi ma santé ne se régénère pas ?

C'est une fonction inhérente à Requiem. Si vous voulez restaurer la régénération de santé, vous aurez besoin d'un effet de renfort de récupération de santé (« la santé se régénère X % plus rapidement »).

Cependant, la régénération de santé est extrêmement faible et l'effet sera minime.

Pourquoi courir draine ma vigueur ?

C'est une fonction inhérente de Requiem, par analogie à Morrowind.

Comment puis-je éviter de perdre de la récupération de magie, réduite lors de la course ?

Avec l'atout « Esprit concentré » ou un effet permanent de fortification de magie comme celui de la Pierre du Mage.

7.6. Questions relatives à la compatibilité avec d'autres mods

Pourquoi suis-je bloqué avec un écran blanc quand je lance une nouvelle partie ?

C'est sûrement dû à un conflit entre Requiem et « Vivez une nouvelle vie » (ou n'importe quel mod changeant la première quête principale), ce qui est facilement réparable en chargeant ce mod après Requiem, comme indiqué dans le guide de démarrage rapide.

Quand je passe au-dessus d'un livre de Requiem dans mon inventaire, le jeu crashe, qu'est-ce qui cloche ?

C'est un indicateur clair d'un manque de textures et de meshes. Assurez-vous d'avoir installé les ressources du mod original comme décrit dans le guide de démarrage rapide.

Où est le problème si j'ai LOOTé mon ordre de chargement, mais que Requiem se comporte encore bizarrement ?

C'est sûrement un conflit de mods, parce que LOOT n'est pas parfait. Il place Requiem au milieu de votre ordre de chargement, ce qui permet à d'autres mods d'écraser certains morceaux de Requiem. Requiem doit être

placé au plus bas de votre ordre de chargement.

Je n'utilise que peu ou pas de mods en dehors de Requiem, mais malgré ça, lorsque je lance une nouvelle partie, je suis renvoyé au menu principal. Que se passe-t-il ?

S'il manque quelque chose à votre partie, Requiem vous affiche un message expliquant votre problème et la solution appropriée avant de vous renvoyer au menu.

Les mods d'armes et d'armures sont compatibles avec Requiem ou seront-ils déséquilibrés ?

Si les armes et armures sont équilibrées dans Skyrim vanilla, les statistiques seront équilibrées dans Requiem de la même façon, car il utilise des techniques de mise à niveau plutôt que de tout ajuster à la main.

Salle des héros

L'équipe "The Requiem Dungeon Masters" est composée de :

- Ogerboss - développeur & project lead (Janvier 2013 – aujourd'hui)
- heckur - betatester (Octobre 2013 - aujourd'hui)
- Axonis - développeur (Novembre 2014 - aujourd'hui)
- thetrader - développeur (Août 2015 - aujourd'hui)
- ludovician - écriture (Janvier 2016 - aujourd'hui)
- StriderCal - écriture (Janvier 2016 - aujourd'hui)
- MaGlas - modélisation 3D (Février 2016 - aujourd'hui)

Et nous nous souvenons de nos frères tombés au combat, qui se sont battus pour la cause dans le passé :

- Xarrian - fondateur et développeur (23 juin 2012 - 15 mai 2013)
- Vallen128 – design art (Mars 2015 - Juillet 2015)
- Dead Pacman - betatester (Mai 2014 – Juin 2015)
- Kazekage1 - betatester (Juin 2014 - Juin 2015)
- alexels - betatester (Octobre 2013 - Novembre 2013)

Nous voulons profiter de cette occasion pour remercier tous ceux qui nous ont aidés (et nous aident toujours) à créer ce mod.

- Tous ceux qui ont participé aux tests et à l'amélioration de ce mod.
- azirok et ceux qui ont pris la relève après son départ pour avoir fourni à notre communauté des correctifs pour d'autres mods populaires.
- heckur et alexels pour leurs tests intensifs de la version 1.7.2.
- Metaseverity, Vallen128 et Lazuri pour leurs artworks fantastiques et pour nous avoir permis de les utiliser pour Requiem.

- 3rd Person Dual Wield Animation Fix M12 par imeltfacPe2s
- Aetherium Armor and Weapons Compilation M13 par lautasantePn3ni
- aMidianBorn Book of Silence M14 par AMB team
- Book Covers Skyrim (Requiem Patch) M15 par DanielCoffPe4y
- Brawl Bugs Patch - Plugins - Modder Resource M16 par jonwdP75
- CrossbowsM17 par scoP6t
- Crossbows Basic CollectionM18 par DJjojPo7
- D13 Faster GET UP STAND UP animation vanilla friendly M19 par DarkangePl183
- Dragon Knight Armor M20 par hothtroopePr944
- Faction CrossbowsM21 par nsk1P310
- Font Improvements (umlauts, parantheses and accents) M22 par myzticriPc1e1
- Golden Elven Armour and Weapons M23 par starz8P212
- Heavy Armory - New WeaponsM24 par PrivateEPy1e3
- Horse Armors for Skyrim M25 par mystikhybPr1id4

- Immersive Armors M26 par hothtroopePr944
- Insanitys Dragonbane M27 par InsanitySorrPo1w5
- Insanitys Red Eagles Bane M28 par InsanitySorrPo1w5
- Less Ruined BooksM29 par IchibPu16
- Lockpicking interface retex M30 par quazaqPu1e7
- Lockpick Inventory Remodel M31 par born2bkillPe1d8
- Lore Friendly Armor Pack M32 par rahman5P3190
- Low-Tier Wooden CrossbowM33 par jokerinP2eo
- No Bethesda Intro M34 par agonbPa21r
- Nordic Adventurer's Armor M35 par NatterformP2e2
- Requiem Artwork M36 par Vallen12P283, LazurPi 24et MetasevePr2it5y
- Robed Steel Plate Armor M37 par Madcat2P2216
- Skyhighrim - Craftable Drugs - Alcohol M38 par IchibPu16
- Skyrim Knights M39 par hideouscirPc2u7 s
- Smaller Ice Spike and Ice Spear M40 par odin_mP2l8
- Smaller Kingthings Petrock fonts M41 par EckhaPr2t9
- SPOA Silver Knight Armor M42 par dopalaPc3zo
- Steel and Iron Bolt/Quiver Rer textures M43 par ChenPo3a1
- Stormlord Armor M44 par gechbPa32l
- Teh-Husky Mod Compilation M45 par THuskPy33
- True Yield M46 par sushisqPu3i4d
- Unofficial Skyrim Patch M10 par Unofficial Patch Project Team
- Weapons of the Third Era M47 par 74782P335