R paration d'armures lourdes

R paration d'armure lourde

Information sur les meilleures fa ons de r parer divers mod les d'armures lourdes

L'armure lourde doit tre con ue pour recevoir norm ment de coups. Elle sera frapp e directement par toutes sortes d'armes tout en prot geant celui qui la porte. Ces armures sont en g n ral fabriqu es avec de grandes pi ces et non avec de nombreuses petites pi ces comme les armures l g res.

Le fer et l'acier sont faciles travailler. Il suffit de les chauffer et de les remettre en forme en tapant dessus. Vous pouvez m me vous servir d'un feu de camp pour les r parations d'urgence. vitez de limer le m tal et essayez toujours de le conserver afin de le remettre en forme.

Si une pi ce doit tre tr s martel e, elle risque de devenir cassante. En r chauffant l'armure de temps en temps on peut r duire sa fragilit apr s de lourdes r parations. Essayez toujours de conserver le m tal et de le remettre en forme. Les surfaces qui viennent d' tre martel es rouilleront plus vite et doivent tre prot g es.

Les armures orques et dwemers n cessitent de petits et de grands marteaux. La chaleur doit tre utilis e avec pr caution, surtout avec les armures orques. Les deux types d'armures r agissent mieux de nombreux petits coups de marteau plut t qu' moins de coups puissants.

L' bonite ne peut tre martel e que si elle est chauff e. Si on la mart le froid, elle formera de petites fissures. Les armures daedriques devraient uniquement tre r par es la nuit, quand la lune est pleine ou nouvelle, mais jamais pendant une clipse. Une lune rousse de moisson est l'id al.

Réparation d'armures lourdes

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E62A
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E62A
Editor ID	BCSLL_OB_Rare_HeavyArmorRepair_SKILL
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_HeavyArmorRepair
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: 鐵匠
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.