Manuel d'armes

Manuel d'armes

Guide des diff rents types d'armement en usage chez les Imp riaux

---

Ce manuel a t command par le g n ral Warhaft pour servir d'introduction aux armes et de guide pour les officiers de l'Empire sur le champ de bataille.

L'armement du soldat doit tre l'image de ses talents. La dague, l' p e courte, l' p e longue et la claymore conviennent aux talents d'estoc. Pour brandir la hache de guerre, la masse d'arme, la hache d'armes et la masse de guerre, il faut ma triser les armes contondantes. Aux non-initi s, le marteau et la hache sembleront tr s dissemblables. Mais le rythme, le maniement et la force n cessaires ces deux armes sont identiques. Seuls les soldats ma trisant la pr cision peuvent porter l'arc.

La plupart de ces armes sont g n ralement utilis es avec un bouclier. La claymore, la hache d'arme et le marteau de guerre requi rent l'usage des deux mains. Ces armes deux mains sont particuli rement adapt es aux chevaliers portant une armure lourde, aux berserks et aux soldats gardant les flancs de la formation.

Au cours des ges, les armes ont t fabriqu es dans de nombreux mat riaux, chacun variant en poids, r pertori s par ordre de popularit et de co t. Ces mat riaux sont ici r pertori s par ordre de popularit et de co t, le moins on reux et le moins pris tant le premier : fer, acier, argent, m tal dwemer, elfe, verre, bonite et enfin daedra. Certains armuriers ont remarqu , juste titre d'ailleurs, que les armes en argent taient un peu moins durables que celles en acier. Il n'en demeure pas moins que l'aptitude hors du commun de l'argent toucher les fant mes, les spectres et certains types de cr atures daedra, n'est pas remise en cause.

Les arcs sont fabriqu s avec les m mes mat riaux feuillet s ou lamin s, ce qui permet une plus grande souplesse et donc plus de puissance de tir. Le mat riau de la fl che, notamment sa pointe, peut en affecter la masse et le degr de p n tration de l'arme.

La plupart des fables et des chansons voquent des armes enchant es. La magie sommeille jusqu' ce que l'arme touche un adversaire. L'enchantement se r veille alors et cause des d g ts sur la cible. L'enchantement de l'arc se transmet la fl che lorsqu'elle est tir e. Si la fl che dispose d'un enchantement propre, le projectile contient les deux enchantements et les transmet la cible.

Une arme enchant e dispose d'une r serve de magie limit e. Chaque coup puise un peu dans sa r serve jusqu' ce qu'elle soit vide. Les enchantements peuvent tre recharg s l'aide de proc d s d'arcane utilisant les gemmes spirituelles. Plus l'esprit de la gemme est puissant, plus le degr de magie restaur est important.

Manuel d'armes

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E648
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E648
Editor ID	BCSLL_OB_Common_ManualArms
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_ManualArms
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1174
Leveled lists	10
Scripts	0

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