# Manuel d'armures

# Manuel d'armures

## Guide des différents types d'armures en usage chez les Impériaux

Ce manuel a été commandé par le général Warhaft pour servir d'introduction aux armures et de guide pour tous les officiers de l'Empire.

Sur le champ de bataille, l'armure est à l'image des devoirs du soldat. Les éclaireurs, la cavalerie légère, les archers et les fantassins légers attaquants doivent porter une armure légère. La mobilité et la vitesse sont d'une importance vitale pour ces troupes. Il leur est recommandé de ne jamais quitter cuirasse et jambières. Les casques, les gants et les bottes sont capitaux pour la cavalerie et les fantassins, mais pas pour les éclaireurs et les archers.

Une armure légère est faite en fourrure, en cuir, en mailles métalliques, en mithril, en elfe ou en verre. Cette énumération suit un degré croissant de qualité et de coût, la fourrure étant la moins efficace et la moins chère, le verre étant le plus efficace et le plus onéreux. On trouve des armures en fourrure et en cuir ainsi que des cottes de mailles dans tout l'Empire. Le mithril, l'elfe et le verre sont excessivement rares. On ne les trouve que dans les ruines et les tombes à l'écart.

Les armures lourdes doivent être réservées à l'infanterie postée en première ligne, aux piquiers et à la cavalerie lourde ou aux chevaliers à pied. Tous les officiers devraient porter une armure lourde. Casque, cuirasse et jambières devraient faire partie de l'équipement minimum, en tout temps. Les bottes et les gants ne sont indispensables que pour la cavalerie et les chevaliers à pied.

Les forgerons peuvent forger des armures lourdes en fer, en acier, en métal dwemer, en orque, en ébonite ou en daedra. Cette énumération suit un degré croissant de qualité et de coût, le fer étant le moins utile et le meilleur marché, le daedra étant le plus efficace et le plus onéreux. On trouve des armures de plaques en fer et en acier chez la plupart des forgerons. Les autres matériaux sont rares et on ne peut trouver les armures en ces matières que dans les vieux trésors enfouis dans des lieux reculés.

Des mages puissants pourraient enchanter des pièces d'armures. Les enchantements les plus puissants ont été placés sur des pièces d'armures faites dans un matériau rare, comme l'ébonite ou le daedra. Dans tous les cas, les enchantements ne fonctionnent que si le soldat porte l'armure et tant que l'armure possède la force magique pour les supporter. Les enchantements peuvent être rechargés à l'aide de procédés d'arcane utilisant des gemmes spirituelles. Plus l'esprit de la gemme est puissant, plus le degré de magie restauré est important.

Amorous Janus, le barde autodidacte de la bataille, composa une ballade satirique contant l'histoire d'un officier colovien qui ôtait et revêtait constamment son armure pour en conserver la magie. En guise de réponse à la critique implicite, le général le fit monter sur la pointe d'un bélier d'assaut lors du siège du château de Fallow.

# Manuel d'armures

| | |
|---|---|
| **FormId** | book covers skyrim - lost library.esp:00E647 |
| **Owning plugin** | book covers skyrim - lost library.esp |
| **Local FormId** | 00E647 |
| **Editor ID** | BCSLL_OB_Common_ManualArmor |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | BCSLL_Book_ManualArmor |
| **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.