Manuel d'armures

Manuel d'armures

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

Ce manuel a t command par le g n ral 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 l'image des devoirs du soldat. Les claireurs, la cavalerie l g re, les archers et les fantassins l gers attaquants doivent porter une armure l g re. La mobilit et la vitesse sont d'une importance vitale pour ces troupes. Il leur est recommand de ne jamais quitter cuirasse et jambi res. Les casques, les gants et les bottes sont capitaux pour la cavalerie et les fantassins, mais pas pour les claireurs et les archers.

Une armure l g re est faite en fourrure, en cuir, en mailles m talliques, en mithril, en elfe ou en verre. Cette num ration suit un degr croissant de qualit et de co t, la fourrure tant la moins efficace et la moins ch re, le verre tant le plus efficace et le plus on reux. 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 l' cart.

Les armures lourdes doivent tre r serv es l'infanterie post e en premi re ligne, aux piquiers et la cavalerie lourde ou aux chevaliers pied. Tous les officiers devraient porter une armure lourde. Casque, cuirasse et jambi res devraient faire partie de l' quipement minimum, en tout temps. Les bottes et les gants ne sont indispensables que pour la cavalerie et les chevaliers pied.

Les forgerons peuvent forger des armures lourdes en fer, en acier, en m tal dwemer, en orque, en bonite ou en daedra. Cette num ration suit un degr croissant de qualit et de co t, le fer tant le moins utile et le meilleur march , le daedra tant le plus efficace et le plus on reux. On trouve des armures de plaques en fer et en acier chez la plupart des forgerons. Les autres mat riaux sont rares et on ne peut trouver les armures en ces mati res que dans les vieux tr sors enfouis dans des lieux recul s.

Des mages puissants pourraient enchanter des pi ces d'armures. Les enchantements les plus puissants ont t plac s sur des pi ces d'armures faites dans un mat riau rare, comme l' bonite ou le daedra. Dans tous les cas, les enchantements ne fonctionnent que si le soldat porte l'armure et tant que l'armure poss de la force magique pour les supporter. Les enchantements peuvent tre recharg s l'aide de proc d s d'arcane utilisant des gemmes spirituelles. Plus l'esprit de la gemme est puissant, plus le degr de magie restaur est important.

Amorous Janus, le barde autodidacte de la bataille, composa une ballade satirique contant l'histoire d'un officier colovien qui tait et rev tait constamment son armure pour en conserver la magie. En guise de r ponse la critique implicite, le g n ral le fit monter sur la pointe d'un b lier d'assaut lors du si ge du ch teau 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.