Manuel d'armes

Manuel d'armes

Guide des différents types d'armement en usage chez les Impériaux

---

Ce manuel a été commandé par le général 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 être à l'image de ses talents. La dague, l'épée courte, l'épée 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 maîtriser les armes contondantes. Aux non-initiés, le marteau et la hache sembleront très dissemblables. Mais le rythme, le maniement et la force nécessaires à ces deux armes sont identiques. Seuls les soldats maîtrisant la précision peuvent porter l'arc.

La plupart de ces armes sont généralement utilisées avec un bouclier. La claymore, la hache d'arme et le marteau de guerre requièrent l'usage des deux mains. Ces armes à deux mains sont particulièrement adaptées aux chevaliers portant une armure lourde, aux berserks et aux soldats gardant les flancs de la formation.

Au cours des âges, les armes ont été fabriquées dans de nombreux matériaux, chacun variant en poids, répertoriés par ordre de popularité et de coût. Ces matériaux sont ici répertoriés par ordre de popularité et de coût, le moins onéreux et le moins prisé étant le premier : fer, acier, argent, métal dwemer, elfe, verre, ébonite et enfin daedra. Certains armuriers ont remarqué, à juste titre d'ailleurs, que les armes en argent étaient un peu moins durables que celles en acier. Il n'en demeure pas moins que l'aptitude hors du commun de l'argent à toucher les fantômes, les spectres et certains types de créatures daedra, n'est pas remise en cause.

Les arcs sont fabriqués avec les mêmes matériaux feuilletés ou laminés, ce qui permet une plus grande souplesse et donc plus de puissance de tir. Le matériau de la flèche, notamment sa pointe, peut en affecter la masse et le degré de pénétration de l'arme.

La plupart des fables et des chansons évoquent des armes enchantées. La magie sommeille jusqu'à ce que l'arme touche un adversaire. L'enchantement se réveille alors et cause des dégâts sur la cible. L'enchantement de l'arc se transmet à la flèche lorsqu'elle est tirée. Si la flèche dispose d'un enchantement propre, le projectile contient les deux enchantements et les transmet à la cible.

Une arme enchantée dispose d'une réserve de magie limitée. Chaque coup puise un peu dans sa réserve jusqu'à ce qu'elle soit vide. Les enchantements peuvent être rechargés à l'aide de procédés d'arcane utilisant les gemmes spirituelles. Plus l'esprit de la gemme est puissant, plus le degré de magie restauré 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.