Manuel d'armures

Manuel d'armures

Guide des diffŭrents types d'armures en usage chez les Impŭriaux

Ce manuel a ŭtŭ commandŭ par le gŭnŭral 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 a l'image des devoirs du soldat. Les ŭclaireurs, la cavalerie lŭgure, les archers et les fantassins lŭgers attaquants doivent porter une armure lŭgure. La mobilitŭ et la vitesse sont d'une importance vitale pour ces troupes. Il leur est recommandŭ de ne jamais quitter cuirasse et jambiures. Les casques, les gants et les bottes sont capitaux pour la cavalerie et les fantassins, mais pas pour les ŭclaireurs et les archers.

Une armure lŭgure est faite en fourrure, en cuir, en mailles mŭtalliques, en mithril, en elfe ou en verre. Cette ŭnumŭration suit un degrŭ croissant de qualitŭ et de coыt, la fourrure ŭtant la moins efficace et la moins chure, le verre ŭtant le plus efficace et le plus onŭreux. 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 a l'ŭcart.

Les armures lourdes doivent ĸtre rŭservŭes a l'infanterie postŭe en premiure ligne, aux piquiers et a la cavalerie lourde ou aux chevaliers a pied. Tous les officiers devraient porter une armure lourde. Casque, cuirasse et jambiures devraient faire partie de l'ŭquipement minimum, en tout temps. Les bottes et les gants ne sont indispensables que pour la cavalerie et les chevaliers a pied.

Les forgerons peuvent forger des armures lourdes en fer, en acier, en mŭtal dwemer, en orque, en ŭbonite ou en daedra. Cette ŭnumŭration suit un degrŭ croissant de qualitŭ et de coыt, le fer ŭtant le moins utile et le meilleur marchŭ, le daedra ŭtant le plus efficace et le plus onŭreux. On trouve des armures de plaques en fer et en acier chez la plupart des forgerons. Les autres matŭriaux sont rares et on ne peut trouver les armures en ces matiures que dans les vieux trŭsors enfouis dans des lieux reculŭs.

Des mages puissants pourraient enchanter des piuces d'armures. Les enchantements les plus puissants ont ŭtŭ placŭs sur des piuces d'armures faites dans un matŭriau rare, comme l'ŭbonite ou le daedra. Dans tous les cas, les enchantements ne fonctionnent que si le soldat porte l'armure et tant que l'armure possude la force magique pour les supporter. Les enchantements peuvent ĸtre rechargŭs a l'aide de procŭdŭs d'arcane utilisant des gemmes spirituelles. Plus l'esprit de la gemme est puissant, plus le degrŭ de magie restaurŭ est important.

Amorous Janus, le barde autodidacte de la bataille, composa une ballade satirique contant l'histoire d'un officier colovien qui ɸtait et revĸtait constamment son armure pour en conserver la magie. En guise de rŭponse a la critique implicite, le gŭnŭral le fit monter sur la pointe d'un bŭlier d'assaut lors du siuge du chɞteau 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.