LES ARMURES

Solution écrite par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 2 Juin 2010

J'ai fait des tableaux de six colonnes dans lesquels je répertorie le nom de la pièce d'armure, son poids, sa valeur d'armure, son état maximal (résistance), sa valeur d'achat maximale (car elle est au prorata du niveau de sa résistance), ainsi que son enchantement maximal.

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orangé* les artefacts ^^
En espérant que ces tableaux vous seront utiles ^^

SOMMAIRE

1 - Armures légères

- 1.1 - Armure de cuir de netch
- 1.2 - Armure de fourrure nordique
- 1.3 - Armure de chitine
- 1.4 - Armure de loup
- 1.5 - Armure d'ours
- 1.6 - Armure de la Confrérie Noire
- 1.7 - Armure de verre
- 1.8 - Armure de glace
- 1.9 - Pièces d'armure unique non enchantées
- 1.10 - Pièces d'armure unique enchantées
- 1.11 - Armure de loup des neiges
- 1.12 - Armure d'ours des neiges

2 - Armures intermédiaires

- 2.1 - Armure de maille impériale
- 2.2 - Armure d'ossement
- 2.3 - Armure d'écaille de dragon impériale
- 2.4 - Armure orque
- 2.5 - Armure dreugh
- 2.6 - Armure d'adamantium
- 2.7 - Armure indoril
- 2.8 - Armure de la garde royale
- 2.9 - Armure de maille nordique
- 2.10 - Pièces d'armure unique non enchantées
- 2.11 - Pièces d'armure unique enchantées

3 - Armures longues

- 3.1 - Armure de fer
- 3.2 - Armure d'acier
- 3.3 - Armure d'acier impériale
- 3.4 - Ancienne armure d'acier
- 3.5 - Armure de fer nordique
- 3.6 - Armure d'argent impériale
- 3.7 - Armure d'ossement de troll nordique
- 3.8 - Armure de templier impériale
- 3.9 - Armure dwemer
- 3.10 - Armure d'ébonite
- 3.11 - Armure de Ses Mains
- 3.12 - Armure daédrique
- 3.13 - Pièces d'armure unique non enchantées
- 3.14 - Pièces d'armure unique enchantées
- 3.15 - Armure d'une des Sept Mains d'Almalexia

1 - ARMURES LÉGERES

1.1 - ARMURE DE CUIR DE NETCH (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque en cuir de Netch	3	5	50	15	7,5
Casque en cuir de Netch bouilli	3	7	70	17	7,5
Épaulière	4	5	50	12	1
Gantelet	3	5	25	7	6
Cuirasse en cuir de Netch	12	5	150	35	6
Cuirasse en cuir de Netch bouilli	12	7	210	37	6
Jambières	7	5	50	22	1
Bottes	8	5	50	10	2,6
Bouclier	6	5	100	17	15
Écu	9	5	100	25	22,5

1.2 - ARMURE DE FOURRURE NORDIQUE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	1,5	5	50	15	7,5
Épaulière	3	5	50	12	1
Gantelet	1,5	5	25	7	6
Cuirasse	9	5	150	35	6
Jambières	5,4	5	50	22	1
Bottes	6	5	50	10	2,6
Bouclier de cuir	4,5	5	100	25	15

1.3 - ARMURE DE CHITINE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Masque facial	1	10	100	19	12,5
Casque	1	10	100	19	12,5
Épaulière	2	10	100	16	1
Gantelet	1	10	50	9	10
Cuirasse	6	10	300	45	10
Jambières	5,4	10	100	29	1,3
Bottes	6	10	100	13	4,4
Bouclier	4	10	200	22	25
Écu	6	12	240	32	37,5

1.4 - ARMURE DE LOUP (Bloodmoon)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	2	15	100	40	2
Épaulière	2,4	15	100	60	1,6
Gantelet	1,5	15	80	40	1
Cuirasse	9	15	325	150	6
Jambières	7	15	220	120	4,5

Bottes	4	15	105	50	2
Bouclier	8	15	100	100	5

1.5 - ARMURE D'OURS (Bloodmoon)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	2	15	100	40	2
Épaulière	2,4	15	100	60	1,6
Gantelet	1,5	15	80	40	1
Cuirasse	9	15	325	150	6
Jambières	7	15	220	120	4,5
Bottes	4	15	105	50	2
Bouclier	8	15	100	100	2

1.6 - ARMURE DE LA CONFRÉRIÉ NOIRE (Tribunal)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	1	30	200	300	17,5
Épaulière	1	30	250	500	1,2
Gantelet	1	30	100	200	10
Cuirasse	6	30	300	1 000	10
Jambières	3	30	250	100	5
Bottes	2	30	200	500	3

1.7 - ARMURE DE VERRE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	3	50	500	12 000	15
Épaulière	3	50	500	9 600	1,5
Bracelet	3	50	400	4 000	10
Cuirasse	18	50	1 500	28 000	12
Jambières	9	50	500	17 600	10
Bottes	1	50	500	8 000	10
Bouclier	9	50	1 000	13 600	30
Écu	9	55	1 100	20 000	45

1.8 - ARMURE DE GLACE (Bloodmoon)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	3	50	500	2 000	17,5
Épaulière	3	50	550	12 000	1,8
Gantelet	1,5	50	300	1 000	10
Cuirasse	18	50	1 000	5 000	18
Jambières	8	50	600	1 000	10
Bottes	8	50	200	5 000	10
Bouclier	9	50	400	1 000	40

1.9 - PIÈCES D'ARMURE UNIQUES NON ENCHANTÉES

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque d'adepte Telvanni	1,5	5	50	30	25
Casque de crabe Telvanni	2	6	60	19	50
Casque en fourrure colovien	2	7	70	25	7,5
Casque en fourrure colovien blanc	2	7	70	25	7,5
Casque céphalopode Telvanni	2	8	80	50	100
Casque de sentinelle Rédoran	1	11	110	24	12,5
Casque de la Morag Tong	3	12	120	20	20

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Bracelet en tissu	1,5	4	20	3	6
Bracelet de cuir	1,5	5	25	5	6

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Cuirasse en peau d'ours nordique	9	5	150	35	6
Cuirasse en cuir clouté impériale	9	10	300	65	6
Cuirasse en écaille de varan Impériale	9	10	300	100	10

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Botte de cuir rigide	8	50	500	100	2,6

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Bouclier Rickelin	2	12	200	50	8

1.10 - PIÈCES D'ARMURE UNIQUES ENCHANTÉES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Casque de fiélon	Gants liés sur 60 s Bouclier de foudre 3 pts 10 s	Sur décision Perso	1,5	5	50	6 000
Calotte glacière <i>Unique !</i>	Résistance au froid 30 %	Effet constant Perso	1,5	5	50	65
Casque de crabe-diable	Absorption de sort 20 pts 10 s Bottes liées sur 60 s	Sur décision Perso	2	6	50	1 200
Casque de diable	Réflexion 20-30 % 10 s Gants liés sur 60 s	Sur décision Perso	1,5	5	50	1 000
Casque de diable céphalopode	Absorption de sort 20-30 pts 10 s Cuirasse liées sur 60 s	Sur décision Perso	2	8	80	1 700
Casque de crabe-démon	Bottes liées sur 60 s	Sur décision Perso	2	6	60	900
Casque de démon	Gantelets liés sur 60 s	Sur décision Perso	1,5	5	50	800
Casque de démon céphalopode	Cuirasse liées sur 60 s	Sur décision	2	8	80	1 500

		Perso				
Casque céphalopode de Gothren <i>Unique !</i>	Casque lié sur 120 s Appel de Drémora sur 120 s	Sur décision Perso	2	8	80	50
Casque Mérissan	Regain de points de fatigue 1-10 pts 20 s	Sur décision Perso	1	10	100	45
Casque Vélothi	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	1	10	100	75
Casque des Ursidés <i>Unique !</i>	CMN fortifié 10-30 pts 10 s Agilité fortifiée 10-30 pts 10 s Attaque fortifiée 10 -30 pts 10 s	Sur décision Perso	2	15	100	40
Casque du Cœur de Loup <i>Unique !</i>	Agilité fortifiée 5 pts Discrétion fortifiée 5 pts	Effet constant Perso	2	20	300	500
Casque de l'Odorat de l'Ours <i>Unique !</i>	Détection des animaux 150 pieds	Effet constant Perso	3	50	250	500
Casque lacé (obtenu via le sort casque lié) (daédrique !!!)	Armure légère fortifiée 5 pts Armure intermédiaire fortifiée 5 pts Armure lourde fortifiée 5 pts CSA fortifié 5 pts	Effet constant Perso	0	75	750	0

NOM	ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bracelet Tissu Doing Clouté	CMN fortifié 7 pts 30 s	Sur décision Perso	1,5	4	20	7
Gant de Doing Clouté	CMN fortifié 7 pts 30 s	Sur décision Perso	3	5	25	10
Gantelet de la gloire (D) <i>Unique !</i>	CMN fortifié 10 pts 120 s	Sur décision Perso	1,5	5	25	1 100
Gantelet de la gloire (G) <i>Unique !</i>	CSA fortifié 10 pts 120 s	Sur décision Perso	1,5	5	25	1 100
Gantelet de Doing Clouté <i>Unique !</i>	CMN fortifié 9 pts 30 s	Sur décision Perso	1	10	50	15
Gantelet de Doing Clouté <i>Unique !</i>	CMN fortifié 9 pts 30 s	Sur décision Perso	1	10	50	40
Gantelet de danseur d'os	Agilité fortifiée 5 pts	Effet constant Perso	1	10	50	130
Gantelet d'os tissés	Bouclier 10 pts	Effet constant Perso	1	10	50	130
Gantelet lacé droit (obtenu via le sort gantelet lié' (daédrique !!!)	Agilité fortifiée 10 pts	Effet constant Perso	0	80	400	0
Gantelet lacé gauche (obtenu via le sort gantelet lié' (daédrique !!!)	CMN fortifié 10 pts	Effet constant Perso	0	80	400	0

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Cuirasse Mérisane	Regain de points de fatigue 1-10 pts 20 s	Sur décision Perso	12	5	150	55
Poitrail de feu	Bouclier de feu 3 pts 5 s	Sur décision Perso	6	10	300	80
Cuirasse des Réprimandes	Atténuation de fatigue 1- 10 pts	Sur décision Distance	6	10	300	280
Cuirasse en peau du sauveur <i>C'est un artefact !</i>	Résistance à la magie 60 %	Effet constant Perso	15	80	2 400	150 000
Cuirasse lacée (obtenue via le sort 'cuirasse liée') (daédrique !!!)	Armure légère fortifiée 5 pts Armure intermédiaire fortifiée 5 pts Armure lourde fortifiée 5 pts CSA fortifié 5 pts	Effet constant Perso	0	80	2 400	0

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bottes de vitesse <i>Unique !</i>	Cécité 100 pts Rapidité 200 pts	Effet constant Perso	8	5	50	500
Pattes de Vif Loup <i>Unique !</i>	Athlétisme fortifiée 10 pts Rapidité fortifiée 10 pts	Effet constant Perso	4	15	105	1 000
Bottes de Conon Chodala <i>Unique !</i>	Endurance fortifiée 10 pts 30 s Rapidité fortifiée 10 pts 30 s	Sur décision Perso	8	50	500	100
Bottes de l'apôtre <i>C'est un artefact !</i>	Lévitacion 30-40 pts 30 s	Sur décision Perso	10	80	800	55 000
Bottes lacées (obtenue via le sort bottes liées) (daédrique !!!)	Rapidité fortifiée 10 pts	Effet constant Perso	0	80	800	0

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bouclier de Lumière	Lumière 20 pts 15 s	Sur décision Distance	6	5	100	85
Bouclier Vélothi	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	4	10	200	85
Écu de Véloth	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	9	12	100	150
Bouclier à plume	Plume 20 pts sur 10 s	Sur décision Perso	6	12	240	120
Bouclier de l'Indomptable <i>Unique !</i>	Regain de points de fatigue 10-30 pts	Sur décision Perso	4	15	300	35
Écu gobelin	Atténuation personnalité 50 pts Regain de santé 1 pts	Effet constant Perso	5	20	500	1 000

	Atténuation de rapidité 10 pts					
Bouclier lacé (obtenu via le sort bouclier lié) (daédrique !!!)	Parade fortifiée 10 pts	Effet constant Perso	0	80	1600	0

1.11 - ARMURE DE LOUP DES NEIGES (Bloodmoon)

Chaque pièce d'armure est enchantée du sort 'résistance au froid 5 %' en effet constant.

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Casque	2	35	100	3 500
Épaulière	2,4	35	100	2 000
Gantelet	1,5	35	80	2 000
Cuirasse	9	35	325	10 000
Jambières	7	35	220	8 500
Bottes	4	35	105	5 000

1.12 - ARMURE D'OURS DES NEIGES (Bloodmoon)

Chaque pièce d'armure est enchantée du sort 'résistance au froid 5 %' en effet constant.

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Casque	2	35	100	3 500
Épaulière	2,4	35	100	2 000
Gantelet	1,5	35	80	2 000
Cuirasse	9	35	325	10 000
Jambières	7	35	220	8 500
Bottes	4	35	105	5 000

2 - ARMURES INTERMÉDIAIRES

2.1 - ARMURE DE MAILLE IMPÉRIALE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Coiffe	3,5	10	100	35	17,5
Épaulière (pièce d'armure lourde !!)	10	20	200	28	7
Cuirasse	21	12	300	90	14
Jambière	10	20	200	50	7

2.2 - ARMURE D'OSSEMENT (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4	18	180	150	20
Épaulière	8	15	150	120	1,6
Bracelet	4	15	75	50	16
Cuirasse	24	16	480	350	16
Jambières	13,4	15	150	220	2
Bottes	16	15	150	100	7
Écu	13	17	340	250	60

Casque du Père Fondateur Rédoran	4,4	18	180	150	20
Casque de Chuzel	4	17	170	175	20
Casque de Gah-Julan	4	16	160	165	20
Épaulière de Gah-Julan	8	17	170	140	1,6
Cuirasse de Gah-Julan	24	17	510	360	16
Casque d'Armun-An	4	18	180	150	20
Épaulière d'Armun-An	8	15	150	120	1,6
Cuirasse d'Armun-An	24	16	480	350	16

2.3 - ARMURE D'ÉCAILLE DE DRAGON IMPÉRIALE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4	20	200	130	20
Cuirasse	24	20	600	340	16
Écu	12	22	440	230	60

2.4 - ARMURE ORQUE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4,4	30	300	1 200	30
Épaulière	8	30	300	960	2,4
Bracelet	4,4	30	150	400	24
Cuirasse	26,5	30	900	2 800	24
Jambières	13,45	30	300	1 760	3
Bottes	17	30	300	800	10,5
Écu	13,4	32	640	2 000	90

2.5 - ARMURE DREUGH (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4,5	40	400	2250	22,5
Cuirasse	27	40	1 200	5 250	18
Bouclier	13,5	40	800	2 550	45

2.6 - ARMURE D'ADAMANTIUM (Tribunal)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4	70	900	5 000	50
Épaulière	7	40	400	800	10
Bracelet	4	40	200	1 000	10
Cuirasse	25	40	900	10 000	30
Jambières	13	40	400	10 000	3
Bottes	15	40	400	7 000	10

2.7 - ARMURE INDORIL (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
-----	-------	-----------------	------------	--------	--------------

Casque	4,5	45	450	3 000	22,5
Épaulière	9	45	450	2 400	1
Gantelet	4,5	45	225	1 400	6
Cuirasse	27	45	1 350	7 000	18
Bottes	18	45	450	2 000	2,6
Écu	13,5	45	900	2 000	45

2.8 - ARMURE DE LA GARDE ROYALE (Tribunal)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4	55	550	550	30
Épaulière	9	55	550	3 000	3
Gantelet	4	55	225	2 000	12
Cuirasse	27	55	1 500	8 000	25
Jambières	12	40	300	2 000	4
Bottes	18	50	500	2 500	15

2.9 - ARMURE DE MAILLE NORDIQUE (Bloodmoon)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	4	66	350	1 000	20
Épaulière	8	66	100	1 000	10
Gantelet	4,5	66	100	1 000	10
Cuirasse	25	66	1 000	5 000	30
Jambières	12	66	300	2 000	8
Bottes	18	66	500	5 000	8,5
Bouclier	12	66	500	1 000	10

2.10 - PIÈCES D'ARMURE UNIQUES NON ENCHANTÉES

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque de gondolier	4	1	100	10	10
Casque Rédoran	4,5	45	450	3 000	22,5

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Cuirasse annelée nordique	21	10	300	80	14

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Bouclier de garde Telvanni	13	17	340	250	60
Bouclier de garde Rédoran	13	17	340	250	60
Davois Rédoran	13	17	340	250	60
Bouclier de garde Hlaalu	13	17	340	250	60

2.11 - PIÈCES D'ARMURE UNIQUES ENCHANTÉES

NOM	ENCHANTEMENT	EFFET	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
-----	--------------	-------	-------	--------	------------	--------

Casque des Tempêtes	Bouclier de foudre 3 pts 5 s	Sur décision Perso	4	16	160	215
Casque du feu sacré	Bouclier de feu 3 pts 5 s	Sur décision Perso	4,5	40	400	7 050

NOM	ENCHANTEMENT	EFFET	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bracelet d'ossement de Doing Clouté	CMN fortifié 7 pts 30 s	Sur décision Perso	4	15	75	30

NOM	ENCHANTEMENT	EFFET	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Cuirasse d'Erur-Dan <i>Unique !</i>	Regain de point de santé 11 pts Regain de points de fatigue 20 pts	Sur décision Perso	24	16	1 800	350
Cuirasse muraille du cœur	Résistance à la magie 30 % 10 s	Sur décision Perso	24	17	510	100
Cuirasse Esprit des Montagnes <i>Unique !</i>	Bouclier 10 pts	Effet constant Perso	24	17	510	3 600
Cuirasse dreug	Endurance fortifiée 10 pts 60 s	Sur décision Perso	27	40	1 200	5 250
Cuirasse Armure d'ébène <i>C'est un artefact !</i>	Résistance au feu 75 % Bouclier 50 pts Résistance à la magie 20 %	Effet constant Perso	20	100	3 000	120 000

NOM	ENCHANTEMENT	EFFET	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bouclier sacré	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	12	15	300	220
Bouclier Sauveur d'Indoril	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	13,5	45	900	4 200
Bouclier Esprit d'Indoril	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	13,5	45	900	5 400

3 - ARMURES LOURDES

3.1 - ARMURE DE FER (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	5	10	100	30	25
Épaulière	10	10	100	24	20
Bracelet	5	10	50	10	20
Gantelet	7	10	50	14	1
Cuirasse	30	10	2 000	70	20
Jambières	18	10	100	44	2,5
Bottes	19	10	450	20	2,6
Bouclier	15	10	200	34	50
Écu	18	12	240	50	75

3.2 - ARMURE D'ACIER (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
-----	-------	-----------------	------------	--------	--------------

Casque	5	15	150	60	25
Épaulière	10	15	150	48	2
Gantelet	5	15	75	28	20
Cuirasse	30	15	450	150	20
Jambières	18	15	150	88	2,5
Bottes	20	15	150	40	8,8
Bouclier	15	15	300	68	50
Écu	20	18	360	100	75

3.3 - ARMURE D'ACIER IMPÉRIALE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	5	15	150	60	25
Épaulière	10	15	150	48	2
Gantelet	5	15	75	28	20
Cuirasse	29	16	460	150	20
Jambières	18	15	150	88	2,5
Bottes	20	15	150	40	8,8

3.4 - ANCIENNE ARMURE D'ACIER (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Ancien Casque	5	16	75	60	25
Ancienne Épaulière	10	16	75	48	2
Ancien Gantelet	5	16	37	28	20
Ancienne Cuirasse	30	16	225	150	20
Anciennes Jambières	18	16	75	88	2,5
Anciennes Bottes	20	16	75	40	8,8
Écu Antique	20	19	180	100	75

3.5 - ARMURE DE FER NORDIQUE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	8	16	160	50	25
Cuirasse	35	16	480	130	20

3.6 - ARMURE D'ARGENT IMPÉRIALE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	5	17	170	120	20
Cuirasse	30	18	540	280	16
Cuirasse de la Garde du Duc	30	20	600	350	16

3.7 - ARMURE D'OSSEMENT DE TROLL NORDIQUE

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	8	18	180	65	20

Cuirasse	32	18	540	165	16
Bouclier	16	18	360	78	40

3.8 - ARMURE DE TEMPLIER IMPÉRIALE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	5	18	180	75	25
Épaulière	10	18	180	60	2
Bracelet	5	18	90	25	20
Cuirasse	30	18	540	175	20
Jambières	18	18	180	110	2,5
Bottes	20	18	180	50	8,8

3.9 - ARMURE DWEMER (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	5	20	200	450	25
Épaulière	10	20	200	360	2
Bracelet	5	20	100	150	20
Cuirasse	30	20	600	1 050	20
Jambières	18	20	200	660	2,5
Bottes	20	20	200	300	8,8
Bouclier	15	20	400	510	50
Bouclier de guerre	15	20	400	510	50

3.10 - ARMURE D'ÉBONITE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	10	60	600	15 000	50
Épaulière	20	60	600	12 000	4
Gantelet	10	60	300	5 000	40
Cuirasse	60	60	1 800	35 000	40
Jambières	36	60	600	22 000	5
Bottes	40	60	600	10 000	17,5
Bouclier	30	60	1 200	17 000	100
Écu	30	60	1 200	25 000	150

3.11 - ARMURE DE SES MAINS (Tribunal)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Casque	15	75	700	12 000	65
Épaulière	30	70	700	20 000	5
Gantelet	15	70	300	13 000	50
Cuirasse	90	70	2 800	50 000	55
Jambières	45	70	700	33 000	6
Bottes	60	70	700	15 000	20

Bouclier	17	55	350	2 500	50
----------	----	----	-----	-------	----

3.12 - ARMURE DAEDRIQUE (Morrowind)

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Visage d'Inspiration	15	65	650	13 000	75
Visage de la Terreur	15	75	750	14 000	75
Visage de Dieu	15	80	800	15 000	75
Épaulière	30	80	800	24 000	6
Gantelet	15	80	400	14 000	60
Cuirasse	90	80	2 400	70 000	60
Jambières	54	80	800	44 000	7,5
Bottes	60	80	800	20 000	26,3
Bouclier	45	80	1 600	34 000	150
Écu	45	80	1 600	50 000	225

3.13 - PIÈCES D'ARMURE UNIQUES NON ENCHANTÉES

NOM	POIDS	VALEUR D'ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Bouclier impérial	15	15	300	68	50
Écu gobelin	5	20	500	1 000	10
Bouclier d'Auriel <i>C'est un artefact !</i>	30	60	1 200	17 000	100

3.14 - PIÈCES D'ARMURE UNIQUES ENCHANTÉES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Casque de Graff le Blanc <i>Unique !</i>	Réflexion 10 pts	Effet constant Perso	5	15	150	60
Casque d'argent impérial	Détection des enchantements 10-30 pieds 30 s	Sur décision Perso	5	17	170	120
Casque du Ver sanguinaire <i>Unique !</i>	Renvoi des morts vivants 20-30 pts 20 pieds 30 s Appel de serviteur squelette 30 s	Sur décision Distance Perso	8	18	600	34 000
Casque sanguinaire	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Sur décision Distance	5	20	200	500
Masque du Vil Clavicus <i>C'est un artefact !</i>	Personnalité fortifiée 30 pts	Effet constant Perso	15	80	800	15 000
Casque d'Oreyn Griffedours <i>C'est un artefact !</i>	Agilité fortifiée 40 pts Endurance fortifiée 40 pts	Effet constant Perso	10	90	900	125 000

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bracelet d'esclave	Atténuation de magie 3 pts	Effet constant Perso	5	5	25	5

Garde Spectrale(G)	Bouclier 10 pts Réflexion 20 % Résistance au fléau 50 % Résistance à la foudre 10 % Résistance au feu 10 % Résistance au froid 10 % Résistance à la magie 10 % Résistance au poison 10 %	Effet constant Perso	15	80	400	10 000
Garde Spectrale (D) <i>C'est un artefact !</i>	Bouclier 10 pts Réflexion 20 % Résistance au fléau 50 % Résistance à la foudre 10 % Résistance au feu 10 % Résistance au froid 10 % Résistance à la magie 10 % Résistance au poison 10 %	Effet constant Perso	15	80	400	500 000
Doing de Randagulf (D) <i>C'est un artefact !</i>	Force fortifiée 20 pts (D) Agilité fortifiée 20 pts (G)	Effet constant Perso	16	90	450	35 000

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Cuirasse de Soscean <i>Unique !</i>	Santé fortifiée 50 pts	Effet constant Perso	60	60	1 200	32 000
Cuirasse daédrique (Thérana) <i>Unique !</i>	Plumes 50 pts	Effet constant Perso	90	80	2 400	70 000
Cuirasse en os de dragon <i>C'est un artefact !</i>	Résistance au feu 100 %	Effet constant Perso	50	100	3 000	180 000
Cuirasse Armure du Seigneur <i>C'est un artefact !</i>	Guérison du poison Résistance à la magie 20-30 % 30 s	Sur décision Perso	30	100	3 000	190 000

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Jambière daédrique (Thérana) <i>Unique !</i>	Plume 50 pts	Effet constant Perso	54	80	800	60 000

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bottes de vol dwemers	Lévitiation 1-100 pts 10 s	Sur décision Perso	20	20	200	470
Bottes de Sept Lieues <i>C'est un artefact !</i>	Rapidité fortifiée 20 pts 120 s Athlétisme fortifiée 20 pts 120 s Atténuation de fatigue 5 pts 120 s Chute ralentie 1 pts 120 s	Sur décision Perso	60	80	800	140 000

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Écu béni	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	15	15	300	130
Bouclier béni	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	15	15	300	130
Écu Sacré	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	15	17	340	3 100
Bouclier sanguinaire	Santé absorbée 5-20 pts 10 s	Sur décision Contact	20	18	360	1 000
Bouclier des blessures	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Sur décision Distance	15	20	400	620
Bouclier d'ombre	Invisibilité 20 s	Sur décision	15	20	2 000	2 400

<i>Unique !</i>	Regain de points de fatigue 5 pts 20 s	Perso				
Bouclier du Saint	Plume 20 pts sur 10 s Regain de points de fatigue 1-10 pts 20 s	Sur décision Perso	30	60	1 200	15 000
Bouclier en ébonite <i>Unique !</i>	Atténuation de magie 100 pts Réflexion 20 pts Regain de points de fatigue 10 pts Vision nocturne 10 pts	Effet constant Perso	30	60	1 200	17 000
Bouclier Brise-Sorts <i>C'est un artefact !</i>	Silence à 30 pieds 30 s Réflexion 10-20 pts 30 s	Sur décision Distance Perso	25	70	1 400	115 000
Serviteur d'Azura	Dégât de type froid 1-15 pts Atténuation de magie 1-10 pts 30 s	Sur décision Contact Distance	45	80	1 600	30 000
Protecteur d'Eleidon <i>C'est un artefact !</i>	Regain de santé 50-100 pts	Sur décision Perso	30	100	2 000	200 000

3.15 - ARMURE D'UNE DES SEPT MAINS D'ALMALEXIA

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Casque de SM	Réflexion 5 %	Effet constant Perso	15	75	700	12 000
Épaulière de SM (D)	Résistance à la paralysie 5 %	Effet constant Perso	30	70	700	20 000
Épaulière de SM (G)	Résistance au poison 5 %	Effet constant Perso	30	70	700	20 000
Gantelet de SM (D)	Attaque fortifiée 5 pts	Effet constant Perso	15	70	300	13 000
Gantelet de SM (G)	Force fortifiée 5 pts	Effet constant Perso	15	70	300	13 000
Cuirasse de SM	Armure lourde fortifiée 10 pts	Effet constant Perso	90	70	2 800	50 000
Jambières de SM	Armure interm. fortifiée 5 pts	Effet constant Perso	45	70	700	33 000
Bottes de SM	Agilité fortifiée 5 pts	Effet constant Perso	60	70	700	15 000
Bouclier de SM	Parade fortifiée 10 pts	Effet constant Perso	17	55	350	2 500