

# LES ARMURES

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

Dernière mise à jour le 3 Juin 2010

Vous trouverez ici le sommaire de la liste des armures présentes dans Oblivion et ses extensions.

Vous le savez sûrement déjà mais je le répète : Oblivion est un jeu que j'appelle "levellé". C'est à dire que vous ne trouverez pas les mêmes armures à bas ou à haut niveau. C'est pourquoi j'ai précisé le niveau dans chacun des tableaux ^^ . Ce niveau correspond au niveau minimal requis pour que l'armure apparaisse en loot sur un méchant pas beau ou dans un conteneur ou chez le marchand.

Dans la case "valeur" de chaque armure, le chiffre variera bien évidemment en fonction de votre talent de marchandage, cette valeur peut être plus faible ou bien plus élevée ^^

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orangé* les artefacts ^^ MAIS je n'ai pas répertorié ici les armures complètes uniques : je vous renvoie sur la page consacrée aux armures uniques pour les admirer :-)

## SOMMAIRE

### 1 Les armures légères

- 1.1 Armure de fourrure
- 1.2 Armure de cuir
- 1.3 Armure de maille
- 1.4 Armure de mythrill
- 1.5 Armure elfique
- 1.6 Armure de verre
- 1.7 Tenues légères de l'Arène
- 1.8 Armure d'ambre
- 1.9 Les pièces d'armures enchantées

### 2 Les armures lourdes

- 2.1 Armure de fer
- 2.2 Armure d'acier
- 2.3 Armure dwemer
- 2.4 Armure orc
- 2.5 Armure d'ébène
- 2.6 Armure daédrique
- 2.7 Armure des Lames
- 2.8 Armure de la Garde du Palais Impérial
- 2.9 Armure de la Légion Impériale
- 2.10 Armure de la Compagnie de Boinoir
- 2.11 Tenues lourdes de l'Arène
- 2.12 Armure de Folie
- 2.13 Les pièces d'armures enchantées

## 1 - LES ARMURES LEGERES

### 1.1 - ARMURE DE FOURRURE (niveau 1) - Oblivion

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de fourrure	1	2	4
Cuirasse de fourrure	5	5	15
Gants de fourrure	1	2	4
Jambières de fourrure	3	3	8
Bottes de fourrure	1,5	2	4
Bouclier de fourrure	2	2	8

**1.2 - ARMURE DE CUIR (niveau 3) - Oblivion**

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de cuir	2,5	1,5	10
Cuirasse de cuir	6,25	7,5	35
Brassards de cuir	1	1,5	5
Gants de cuir	2,5	1,5	10
Jambières de cuir	3,75	4,5	20
Bottes de cuir	2,5	1,5	10

**1.3 - ARMURE EN MAILLES (niveau 6) - Oblivion**

Les Drémoras Kinval portent des armures équivalentes à l'armure de mailles point de vue statistiques mais avec l'apparence d'une armure de Drémora. Cependant vous ne pourrez jamais leur prendre ^^

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de mailles	3	1,8	25
Cuirasse de mailles	8	9	90
Gants de mailles	3	1,8	25
Jambières de mailles	4	5,4	45
Bottes de mailles	3	2	25
Bouclier de fer léger	9	3,6	45

**1.4 - ARMURE EN MITHRIL (niveau 10) - Oblivion**

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de mithril	3,5	2,2	65
Cuirasse de mithril	8,75	11	225
Gants de mithril	3,5	2,2	65
Jambières de mithril	5,25	6,6	115
Bottes de mithril	3,5	3,3	65
Bouclier de mithril	10,5	4,4	115

**1.5 - ARMURE ELFIQUE (niveau 15) - Oblivion**

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque d'Elfe	4	2,6	170
Cuirasse d'Elfe	10	13	600
Gants d'Elfe	4	2,6	170
Jambières d'Elfe	6	7,8	315
Bottes d'Elfe	4	3,9	170
Bouclier d'Elfe	12	5,2	315

**1.6 - ARMURE EN VERRE (niveau 20) - Oblivion**

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de verre	5	3	500
Cuirasse de verre	12,5	15	1 800
Gants de verre	5	3	500
Jambières de verre	7,5	9	1 000
Bottes de verre	5	4,5	500
Bouclier de verre	15	6	1 000

**1.7 - TENUES LÉGÈRES DE L'ARENÈ - Oblivion**

Vous récupérerez ces deux tenues dans l'Arène, la première lors de votre inscription et la seconde, à la fin de tous les combats. Ces tenues sont complètes et non levellées.

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Tenue légère d'arène	Fortification de personnalité 2 pts Fortification d'athlétisme 5 pts	13	10	0
Tenue légère de valeur	Fortification de personnalité, d'athlétisme, de santé et de fatigue 10 pts	13	15	100

**1.8 - ARMURE D'AMBRE - Shivering Isles**

Les pièces d'armure d'ambre sont fabriquées par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de minerais d'ambre, et il enchante votre pièce d'armure si vous lui apportez le moule correspondant. D'autre part, selon votre niveau, vous recevrez une pièce d'armure avec des statistiques et/ou des enchantements plus ou moins faibles.

PIÈCE D'ARMURE	NIVEAU	Nb. MINÉRAIS	ENCHANTEMENT si moule	POIDS	ARMURE	VALEUR
Heaume d'ambre impur	1 - 3	2	Fortification d'intelligence 2 pts	1,30	2,25	5
Heaume d'ambre mineur	4 - 7		Fortification d'intelligence 4 pts	1,70	2,75	20
Heaume d'ambre	8 - 11		Fortification d'intelligence 6 pts	2	3,25	45
Beau heaume d'ambre	12 - 16		Fortification d'intelligence 8 pts	2,40	3,75	115
Grand heaume d'ambre	17 - 22		Fortification d'intelligence 10 pts	4,50	4,50	335
Heaume d'ambre idéal	+ 23		Fortification d'intelligence 12 pts	3,10	5,25	580
Cuirasse d'ambre impure	1 - 3	5	Fortification d'agilité 2 pts	6,30	5,75	25
Cuirasse d'ambre mineure	4 - 7		Fortification d'agilité 4 pts	8,30	7	65
Cuirasse d'ambre	8 - 11		Fortification d'agilité 6 pts	10	8,25	160
Belle cuirasse d'ambre	12 - 16		Fortification d'agilité 8 pts	12	9,50	415
Grande cuirasse d'ambre	17 - 22		Fortification d'agilité 10 pts	14	11,25	1 200
Cuirasse d'ambre idéale	+ 23		Fortification d'agilité 12 pts	15,50	13,25	2 100
Gantelets d'ambre impurs	1 - 3	2	Fortification de précision et d'attaque sans arme 1 pts	1,30	2,25	5
Gantelets d'ambre mineurs	4 - 7		Fortification de précision et d'attaque sans arme 2 pts	1,70	2,75	20
Gantelets d'ambre	8 - 11		Fortification de précision et d'attaque sans arme 4 pts	2	3,25	45
Beaux gantelets d'ambre	12 - 16		Fortification de précision et d'attaque sans arme 6 pts	2,40	3,75	115
Grands gantelets d'ambre	17 - 22		Fortification de précision et d'attaque sans arme 8 pts	2,80	4,50	335
Gantelets d'ambre idéaux	+ 23		Fortification de précision et d'attaque sans arme 10 pts	3,10	5,25	580
Jambières d'ambre impures	1 - 3	3	Fortification de rapidité 2 pts	3,80	3,50	15
Jambières d'ambre mineures	4 - 7		Fortification de rapidité 4 pts	5	4,25	30
Jambières d'ambre	8 - 11		Fortification de rapidité 6 pts	6	5	80
Belles jambières d'ambre	12 - 16		Fortification de rapidité 8 pts	7,20	5,75	205
Grandes jambières d'ambre	17 - 22		Fortification de rapidité 10 pts	8,40	6,75	600

Jambières d'ambre idéales	+ 23		Fortification de rapidité 12 pts	9,30	8	1 200
Bottes d'ambre impures	1 - 3	2	Fortification d'acrobatie 2 pts	1,90	2,25	5
Bottes d'ambre mineures	4 - 7		Fortification d'acrobatie 4 pts	2,50	2,75	20
Bottes d'ambre	8 - 11		Fortification d'acrobatie 6 pts	3	3,25	45
Belles bottes d'ambre	12 - 16		Fortification d'acrobatie 8 pts	3,60	3,75	115
Grandes bottes d'ambre	17 - 22		Fortification d'acrobatie 10 pts	4,20	4,50	335
Bottes d'ambre idéales	+ 23		Fortification d'acrobatie 12 pts	4,70	5,25	590
Bouclier d'ambre impur	1 - 3		2	Réflexion de sorts 5 %	2,50	6,75
Bouclier d'ambre mineur	4 - 7	Réflexion de sorts 6 %		3,30	8,25	30
Bouclier d'ambre	8 - 11	Réflexion de sorts 7 %		4	9,75	80
Beau bouclier d'ambre	12 - 16	Réflexion de sorts 8 %		4,80	11,25	205
Grand bouclier d'ambre	17 - 22	Réflexion de sorts 9 %		5,60	13,50	600
Bouclier d'ambre idéal	+ 23	Réflexion de sorts 10 %		6,20	15,75	1 200

## 1.9 - PIÈCES D'ARMURE LÈGÈRE ENCHANTEES

TABLIÈRE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Tablier d'adresse <i>C'est un artefact !</i>	1 - 4	Fortification d'agilité et d'intelligence 5 pts	5	5	15
	5 - 9	Fortification d'agilité et d'intelligence 6 pts	7,50	6,25	35
	10 - 14	Fortification d'agilité et d'intelligence 7 pts	9	8	90
	15 - 19	Fortification d'agilité et d'intelligence 8 pts	11	8,75	225
	20 - 24	Fortification d'agilité et d'intelligence 9 pts	13	10	600
	+ 25	Fortification d'agilité et d'intelligence 10 pts	15	12,50	1 800

CASQUES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque du maké	Fourrure	3	Résistance à la magie 7 %	1	2	4
Casque de l'apprenti	Cuir	5	Résistance à la magie 9 %	1,50	2,50	10
Casque de chasseur de mages	Mailles	8	Résistance à la magie 11 %	1,80	3	25
Casque de résistance à la magie	Mithril	12	Résistance à la magie 11 %	2,20	3,50	65
Casque de l'apprenti maudit	Cuir	5	Résistance à la magie 12 % Vulnérabilité aux armes normales 5 %	1,50	2,50	10
Casque à écran	Elfique	17	Résistance à la magie 13 %	2,60	4	170
Casque réfléchissant	Verre	22	Résistance à la magie 15 %	3	5	500
Casque de la chouette	Fourrure	3	Fortification de magie 10 pts	1	2	4
Heaume de Mania maudit	Fourrure	3	Fortification de magie 10 pts Atténuation de santé 5 pts	1	2	4
Casque de mage	Cuir	5	Fortification de magie 15 pts	1,50	2,50	10
Casque de mage	Mailles	8	Fortification de magie 20 pts	1,80	3	25
Casque d'illumination	Mithril	12	Fortification de magie 20 pts	2,20	3,50	65
Casque de l'esprit	Mithril	12	Fortification d'intelligence, de chance et de volonté 8 pts	2,20	3,50	65
Diadème d'Euphoria <i>Unique !</i>	/	1 - 4	Fortification de magie et d'éloquence 10 pts Résistance à la magie 5 %	1	3	1
		5 - 9	Fortification de magie 15 pts Fortification d'éloquence 10 pts Résistance à la magie 5 %			

		10 - 14	Fortification de magie 20 pts Fortification d'éloquence 15 pts Résistance à la magie 10 %			
		15 - 19	Fortification de magie 25 pts Fortification d'éloquence 15 pts Résistance à la magie 10 %			
		20 - 24	Fortification de magie 30 pts Fortification d'éloquence 20 pts Résistance à la magie 10 %			
		25 - 29	Fortification de magie 35 pts Fortification d'éloquence 20 pts Résistance à la magie 15 %			
		+ 30	Fortification de magie 40 pts Fortification d'éloquence 25 pts Résistance à la magie 20 %			
Casque en daim	Fourrure	3	Détection de vie sur 25 pieds	1	2	4
Casque de l'éclaireur	Cuir	5	Détection de vie sur 45 pieds	1,50	2,50	10
Casque de détection de vie	Mailles	8	Détection de vie sur 65 pieds	1,80	3	25
Casque de vision de vie	Mithril	12	Détection de vie sur 65 pieds	2,20	3,50	65
Casque de vue de vie	Elfique	17	Détection de vie sur 85 pieds	2,60	4	170
Heaume de détection maudit	Mailles	8	Détection de vie sur 85 pieds Fardeau 10 pts	1,80	3	25
Casque d'exposition	Verre	22	Détection de vie sur 105 pieds	3	5	500
Faible étincelle <i>Unique !</i>	Verre	/	Détection de vie 20 pieds Vision nocturne Respiration aquatique	4	4	1
Casque de vision nocturne	Mailles	8	Vision nocturne	1,80	3	25
Casque de vision nocturne	Mithril	12	Vision nocturne	2,20	3,50	65
Heaume des yeux de nuit maudit	Mithril	12	Vision nocturne Fardeau 10 pts	2,20	3,50	65

QUIRASSES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Peau du Sauveur <i>C'est un artefact !</i>	/	/	Résistance à la magie 25 %	12	3	2 500
Cuirasse du cobra	Fourrure	3	Résistance au poison 7 %	5	5	15
Cuirasse de mocassin	Cuir	5	Résistance au poison 9 %	7,50	6,25	35
Cuirasse d'assimilation naturelle	Elfique	17	Résistance au poison 13 %	13	10	600
Cuirasse de purge	Verre	22	Résistance au poison 15 %	15	12,50	1 800
Cuirasse de pureté maudite	Elfique	17	Résistance au poison 20 % Vulnérabilité à la foudre 5 %	13	10	600
Cuirasse de l'éléphant	Fourrure	3	Résistance aux armes normales 7 %	5	5	15
Cuirasse d'armurier	Cuir	5	Résistance aux armes normales 9 %	7,50	6,25	35
Cuirasse de protection	Mailles	8	Résistance aux armes normales 11 %	9	8	90
Cuirasse inflexible	Mithril	12	Résistance aux armes normales 11 %	11	8,75	225
Cuirasse de chute de lame	Elfique	17	Résistance aux armes normales 13 %	13	10	600
Cuirasse de quartz	Verre	22	Résistance aux armes normales 15 %	15	12,50	1 800
Cuirasse de l'ours	Fourrure	3	Fortification de santé 10 pts	5	5	15
Cuirasse de chasseur de voleur	Cuir	5	Fortification de santé 15 pts	7,50	6,25	35
Cuirasse de santé	Mailles	8	Fortification de santé 20 pts	9	8	90
Cuirasse de barbier	Mithril	12	Fortification de santé 20 pts	11	8,75	225
Cuirasse bénie d'Anu	Elfique	17	Fortification de santé 25 pts	13	10	600
Cuirasse de soigneur maudite	Mithril	12	Fortification de santé 25 pts Atténuation de fatigue 10 pts	11	8,75	225
Cuirasse recuite	Verre	22	Fortification de santé 30 pts	15	12,50	1 800

Héritage d'Asalon <i>Unique !</i>	Elfique	/	Fortification d'agilité 5 pts Fortification de magie 50 pts	13	11	3 100
Cuirasse du renard	Fouurrure	3	Fortification de marchandage 6 pts	5	5	15
Cuirasse de protection	Cuir	5	Fortification de marchandage 7 pts	7,50	6,25	35
Cuirasse de marchand	Mailles	8	Fortification de marchandage 8 pts	9	8	90
Cuirasse du caméléon	Fouurrure	3	Caméléon 10 %	5	5	15
Cuirasse de l'assassin	Cuir	5	Caméléon 15 %	7,50	6,25	35
Cuirasse de caméléon	Mailles	8	Caméléon 20 %	9	8	90
Cuirasse de l'espion	Mithril	12	Caméléon 20 %	11	8,75	225
Cuirasse du rodeur	Elfique	17	Caméléon 25 %	13	10	600
Cuirasse cristalline	Verre	22	Caméléon 30 %	15	12,50	1 800
Cuirasse d'éclaireur maudite	Elfique	17	Caméléon 30 % Fardeau 10 pts	13	10	600

GANTELETS	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Gants du horker	Fouurrure	3	Résistance au froid 10 %	1	2	4
Gants de la toundra	Cuir	5	Résistance au froid 15 %	1,50	2,50	10
Gants de nordique	Mailles	5	Résistance au froid 20 %	1,80	3	25
Gants d'équinoxe	Mithril	12	Résistance au froid 20 %	2,20	3,50	65
Gants de la toundra maudits	Cuir	5	Résistance au froid 25 % Vulnérabilité au feu 10 %	1,50	2,50	10
Gants de chair dure maudits	Mithril	12	Résistance aux armes normales 15 % Vulnérabilité à la magie 5 %	2,20	3,50	65
Poing de l'ivrogne <i>Unique !</i>	Cuir lourd ARMURE Lourde !!!!	/	Fortification de force et d'endurance 5 pts Atténuation d'intelligence et de volonté 5 pts	6	5	3 400
Brassards de Kwang Lao <i>Unique !</i>	Cuir	/	Fortification de combat à mains nues 20 pts	1,5	1	5
Gants du forestier	Fouurrure	3	Fortification de précision 6 pts	1	2	4
Gants du tireur d'élite	Cuir	5	Fortification de précision 7 pts	1,50	2,50	10
Gants d'archer	Mailles	8	Fortification de précision 8 pts	1,80	3	25
Gants du rat	Fouurrure	3	Fortification de sécurité 6 pts	1	2	4
Gants d'infiltration	Cuir	5	Fortification de sécurité 7 pts	1,50	2,50	10
Gants d'infiltrateur	Mailles	8	Fortification de sécurité 8 pts	1,80	3	25
Gants de vitesse aveuglante	Mithril	12	Fortification d'agilité, de chance et de rapidité 8 pts	1,80	3	25
Gants de mage de guerre	Cuir	12	Fortification d'altération, d'invocation et de destruction 8 pts	1,50	2,50	10
Gants du lanceur	Cuir	17	Fortification d'illusion, de mysticisme et de guérison 8 pts	1,50	2,50	10
Gants en daim	Fouurrure	3	Détection de vie sur 25 pieds	1	2	4
Gants de l'éclaireur	Cuir	5	Détection de vie sur 45 pieds	1,50	2,50	10
Gants de détection de vie	Mailles	8	Détection de vie sur 65 pieds	1,80	3	25
Gants de vision de vie	Mithril	12	Détection de vie sur 65 pieds	2,20	3,50	65
Gants de vue de vie	Elfique	17	Détection de vie sur 85 pieds	2,60	4	170
Gants biseautés	Verre	22	Détection de vie sur 105 pieds	3	5	500
Gants absorbants maudits	Verre	22	Absorption de sorts 24 pts Atténuation de magie 10 pts	3	5	500

JAMBIÈRES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Jambières de salamandre maudites	Fouurrure	3	Résistance au feu 15 % Vulnérabilité au froid 10 %	3	3	8
Jambières marcheur de feu	Mailles	8	Résistance au feu 20 %	5,40	4	45

Jambières de résistance au feu	Mithril	12	Résistance au feu 20 %	6,60	5,25	115
Jambières de repos ombragé	Elfique	17	Résistance au feu 25 %	7,80	6	315
Jambières du four	Verre	22	Résistance au feu 30 %	9	7,50	1 000
Jambières de mouvement libre	Mithril	12	Résistance à la paralysie 20 %	6,60	5,25	115
Jambières de mouvement	Elfique	17	Résistance à la paralysie 25 %	7,80	6	315
Jambières du mouvement fluide	Verre	22	Résistance à la paralysie 30 %	9	7,50	1 000
Jambières de chair dure	Fouurrure	12	Résistance à la maladie et au poison 50 % Résistance aux armes normales 11 %	3	3	8
Jambières de marathon	Mailles	8	Fortification de fatigue 35 pts	5,40	4	45
Jambières infatigables	Mithril	12	Fortification de fatigue 35 pts	6,60	5,25	115
Jambières de souffle maudites	Cuir	5	Fortification de fatigue 35 pts Atténuation de magie 5 pts	4,50	3,75	20
Jambières de l'éternel	Elfique	17	Fortification de fatigue 45 pts	7,80	6	315
Jambières de cristal	Verre	22	Fortification de fatigue 55 pts	9	7,50	1 000
Jambières du chat	Fouurrure	3	Fortification d'agilité 6 pts	3	3	8
Jambières de rapidité	Cuir	5	Fortification d'agilité 7 pts	4,50	3,75	20
Jambières de légèreté	Mailles	8	Fortification d'agilité 8 pts	5,40	4	45
Jambières lestes	Mithril	12	Fortification d'agilité 8 pts	6,60	5,25	115
Jambières d'agilité	Elfique	17	Fortification d'agilité 9 pts	7,80	6	315
Jambières d'aisance	Verre	22	Fortification d'agilité 10 pts	9	7,50	1 000
Jambières de bien-être	Mithril	22	Fortification d'endurance, de chance et de force 8 pts	6,60	5,25	115
Jambières du singe	Fouurrure	3	Fortification d'acrobatie 6 pts	3	3	8
Jambières du tumbler	Cuir	5	Fortification d'acrobatie 7 pts	4,50	3,75	20
Jambières de l'acrobate	Mailles	8	Fortification d'acrobatie 8 pts	5,40	4	45
Jambières de canyon	Mithril	12	Fortification d'acrobatie 8 pts	6,60	5,25	115
Jambières du coureur des bois	Elfique	17	Fortification d'acrobatie 9 pts	7,80	6	315
Jambières flottantes	Verre	22	Fortification d'acrobatie 10 pts	9	7,50	1 000
Pantalon de Singe <i>Unique !</i>	Fouurrure	/	Fortification d'acrobatie et d'athlétisme 10 pts Atténuation de volonté 5 pts	7	6	1 600
Jambières du rhino	Fouurrure	3	Fortification d'armure légère 6 pts	3	3	8
Jambières de talent	Cuir	5	Fortification d'armure légère 7 pts	4,50	3,75	20
Jambières du fantassin	Mailles	8	Fortification d'armure légère 8 pts	5,40	4	45
Jambières de compétence	Mithril	12	Fortification d'armure légère 8 pts	6,60	5,25	115
Jambières de protection	Elfique	17	Fortification d'armure légère 9 pts	7,80	6	315
Jambières trempées	Verre	22	Fortification d'armure légère 10 pts	9	7,50	1 000
Jambières d'absorption de sorts	Mailles	8	Absorption de sorts 14 pts	5,40	4	45
Jambières de consommation de sorts	Mithril	12	Absorption de sorts 14 pts	6,60	5,25	115
Jambières de preneur de sorts	Elfique	17	Absorption de sorts 17 pts	7,80	6	315
Jambières de pureté	Verre	22	Absorption de sorts 20 pts	9	7,50	1 000

BOTTES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Bottes de l'anguille	Fouurrure	3	Résistance à la foudre 10 %	1,50	2	4
Bottes d'isolation	Cuir	5	Résistance à la foudre 15 %	2,25	2,50	10
Bottes de privation	Mailles	8	Résistance à la foudre 20 %	2,70	3	25
Bottes de résistance à la foudre	Mithril	12	Résistance à la foudre 20 %	3,30	3,50	65
Bottes de cavalier des tempêtes	Elfique	17	Résistance à la foudre 25 %	3,90	4	170

Bottes de borosilicate	Verre	22	Résistance à la foudre 50 % Vulnérabilité au poison 50 %	4,50	5	500
Bottes de l'olympien	Cuir	12	Fortification d'agilité, de rapidité, d'acrobatie et d'athlétisme 8 pts	2,25	2,50	10
Bottes de Bond Sanglant <i>Unique !</i>	Cuir	1 - 4	Fortification d'acrobatie et de lame 3 pts	7	2	15
		5 - 9	Fortification d'acrobatie et de lame 5 pts			
		10 - 14	Fortification d'acrobatie et de lame 8 pts			
		15 - 19	Fortification d'acrobatie et de lame 10 pts			
		20 - 24	Fortification d'acrobatie et de lame 13 pts			
		25 - 29	Fortification d'acrobatie et de lame 15 pts			
		+ 30	Fortification d'acrobatie et de lame 18 pts			
Bottes du guépard	Fouurrure	3	Fortification de rapidité 6 pts	1,50	2	4
Bottes du coupe-jaret	Cuir	5	Fortification de rapidité 7 pts	2,25	2,50	10
Bottes de légèreté	Mailles	8	Fortification de rapidité 8 pts	2,70	3	25
Bottes de pied-léger	Mithril	12	Fortification de rapidité 8 pts	3,30	3,50	65
Bottes d'éclairer sylvestre	Elfique	17	Fortification de rapidité 9 pts	3,90	4	170
Bottes de course rapide	Verre	22	Fortification de rapidité 9 pts	4,50	5	500
Bottes du tigre	Fouurrure	3	Fortification de discrétion 6 pts	1,50	2	4
Bottes de discrétion	Cuir	5	Fortification de discrétion 7 pts	2,25	2,50	10
Bottes de silence	Mailles	8	Fortification de discrétion 8 pts	2,70	3	25
Bottes du marchand rapide <i>Unique !</i>	Mailles	/	Fortification de la rapidité 5 pts Fortification du marchandage et de l'éloquence 10 pts Vulnérabilité à la maladie et au poison 30 %	3	4	1 400
Bottes de mercure <i>Unique !</i>	Verre	/	Atténuation d'armure lourde et légère 5 pts Fortification d'agilité et de rapidité 10 pts	4	5,50	2 400
Bottes de cavalier maudites	Verre	22	Plume 120 pts Lumière 5 pieds	4,50	5	500
Bottes du requin	Fouurrure	3	Marche sur l'eau	1,50	2	4
Bottes de baliwog maudites	Fouurrure	3	Marche sur l'eau Atténuation d'athlétisme 5 pts	1,50	2	4
Bottes de marche en rivière	Cuir	5	Marche sur l'eau	2,25	2,50	10
Bottes de marche sur l'eau	Mailles	8	Marche sur l'eau	2,70	3	25
Bottes du coureur de vase	Mithril	12	Marche sur l'eau	3,30	3,50	65
Bottes de mer apaisante	Elfique	17	Marche sur l'eau	3,90	4	170
Bottes de silice	Verre	22	Marche sur l'eau	4,50	5	500

BOUCLIERS	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Bouclier des éléments	Elfique	17	Résistance au feu, au froid et à la foudre 20 %	5,20	12	315
Bouclier de crabe des vases	Fouurrure	3	Bouclier 5 %	2	2	8
Bouclier d'escorte	Cuir	5	Bouclier 8 %	3	7,50	20
Bouclier de la tortue	Fer léger	8	Bouclier 12 %	3,60	9	45
Bouclier dense	Mithril	12	Bouclier 12 %	4,40	10,50	115
Bouclier d'écorce sylvestre	Elfique	17	Bouclier 15 %	5,20	12	315
Bouclier renforcé	Verre	22	Bouclier 18 %	6	15	1 000
Bouclier étanche maudit	Verre	22	Bouclier 20 % Fardeau 10 pts	6	15	1 000
Bouclier de salamandre	Fouurrure	3	Bouclier de feu 6 %	2	2	8
Bouclier traité	Cuir	5	Bouclier de feu 7 %	3	7,50	20
Bouclier de la flamme	Fer léger	8	Bouclier de feu 8 %	3,60	9	45

Bouclier de la montagne rouge	Mithril	12	Bouclier de feu 8 %	4,40	10,50	115
Bouclier de flamme maudit	Fer léger	8	Bouclier de feu 12 % Vulnérabilité au froid 10 %	3,60	9	45
Bouclier de horker maudit	Fourrure	3	Bouclier de froid 8 % Vulnérabilité au feu 10 %	2	2	8
Bouclier de givre	Cuir	5	Bouclier de froid 7 %	3	7,50	20
Bouclier de salamandre maudit	Cuir	5	Bouclier de froid 10 % Vulnérabilité au feu 10 %	3	7,50	20
Bouclier du nord	Fer léger	8	Bouclier de froid 8 %	3,60	9	45
Bouclier de l'été	Mithril	12	Bouclier de froid 8 %	4,40	10,50	115
Bouclier du solstice d'hiver	Elfrique	17	Bouclier de froid 9 %	5,20	12	315
Bouclier d'isolation	Fer léger	8	Bouclier de foudre 8 %	3,60	9	45
Bouclier des tempêtes	Mithril	12	Bouclier de foudre 8 %	4,40	10,50	115
Bouclier du cavalier des tempêtes	Elfrique	17	Bouclier de foudre 9 %	5,20	12	315
Bouclier isolé	Verre	22	Bouclier de foudre 10 %	6	15	1 000
Bouclier d'orage maudit	Elfrique	17	Bouclier de foudre 15 % Vulnérabilité au poison 10 %	5,20	12	315
Bouclier isolant maudit	Verre	22	Bouclier de foudre 15 % Vulnérabilité au poison 10 %	6	15	1 000
Bouclier à crocs de tigre	Fourrure	3	Réflexion des dégâts 6 %	2	2	8
Bouclier de vengeance	Cuir	5	Réflexion des dégâts 7 %	3	7,50	20
Bouclier de justice	Fer léger	8	Réflexion des dégâts 8 %	3,60	9	45
Bouclier de général	Mithril	12	Réflexion des dégâts 8 %	4,40	10,50	115
Bouclier de la vengeance de la nature	Elfrique	17	Réflexion des dégâts 9 %	5,20	12	315
Bouclier d'accablement	Verre	22	Réflexion des dégâts 10 %	6	15	1 000
Bouclier de reflet	Verre	22	Réflexion des dégâts 8 % Réflexion des sorts 14 %	6	15	1 000
Bouclier à plumes d'aigle	Fourrure	3	Réflexion des sorts 8 %	2	2	8
Bouclier de bloqueur de sorts	Cuir	5	Réflexion des sorts 11 %	3	7,50	20
Égide de réflexion	Fer léger	8	Réflexion des sorts 14 %	3,60	9	45
Bouclier de retour	Mithril	12	Réflexion des sorts 14 %	4,40	10,50	115
Bouclier triple	Elfrique	17	Réflexion des sorts 17 %	5,20	12	315
Bouclier de miroirs	Verre	22	Réflexion des sorts 20 %	6	15	1 000
Égide de réverbération maudit	Fer léger	8	Réflexion des sorts 18 % Atténuation de la magie 10 pts	3,60	9	45

## 2 - LES ARMURES LOURDES

### 2.1 - ARMURE EN FER (niveau 1) - Oblivion

Au niveau 1, les Drémoras Churl que vous rencontrerez porteront des armures équivalentes à l'armure en fer (mêmes statistiques) mais avec l'apparence d'une armure de Drémora. Cependant vous ne pourrez jamais leur prendre ^^

De même avec les Chevalier de l'Ordre, au niveau 1, ceux que vous rencontrerez auront une armure avec les statistiques de l'armure en fer et elle ne pourra jamais être lootée.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de fer	6	4	25
Cuirasse de fer	30	10	85
Gants de fer	6	4	25
Jambières de fer	18	6	45
Bottes de fer	9	4	25
Bouclier de fer	12	12	45

**2.2 - ARMURE EN ACIER (niveau 3) - Oblivion**

A partir du niveau 3, les Drémoras Caitiff que vous rencontrerez porteront des armures équivalentes à l'armure en acier (mêmes statistiques) mais avec l'apparence d'une armure de Drémora. Cependant vous ne pourrez jamais leur prendre ^^

De même avec les Chevalier de l'Ordre, à partir du niveau 3, ceux que vous rencontrerez auront une armure avec les statistiques de l'armure en acier et elle ne pourra jamais être lootée.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque en acier	7	4,50	50
Cuirasse en acier	35	11,25	180
Gants en acier	7	4,50	50
Jambières en acier	21	6,75	95
Bottes en acier	10,50	4,50	50
Bouclier en acier	14	13,50	95

**2.3 - ARMURE DWEMER (niveau 6) - Oblivion**

A partir du niveau 6, les Chevalier de l'Ordre que vous rencontrerez auront une armure avec les statistiques de l'armure dwemer et elle ne pourra jamais être lootée.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de Dwemer	8	5	115
Cuirasse de Dwemer	40	12,50	400
Gants de Dwemers	8	5	115
Jambières de Dwemers	24	7,50	210
Bottes de Dwemers	12	5	115
Bouclier de Dwemer	16	15	210

**2.4 - ARMURE ORC (niveau 10) - Oblivion**

A partir du niveau 10, les Chevalier de l'Ordre que vous rencontrerez auront une armure avec les statistiques de l'armure d'Orc et elle ne pourra jamais être lootée.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque d'Orc	9	5,50	25
Cuirasse d'Orc	45	13,75	940
Gants d'Orc	9	5,50	25
Jambières d'Orc	27	8,25	460
Bottes d'Orc	13,50	5,50	250
Bouclier d'Orc	18	16,50	460

**2.5 - ARMURE D'EBÈNE (niveau 15) - Oblivion**

Les Drémoras Kinmarcher portent des armures équivalentes à l'armure en ébonite point de vue statistiques mais avec l'apparence d'une armure de Drémora. Cependant vous ne pourrez jamais leur prendre ^^

De même avec les Chevalier de l'Ordre, à partir du niveau 15, ceux que vous rencontrerez auront une armure avec les statistiques de l'armure d'ébène et elle ne pourra jamais être lootée.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque d'ébène	10,50	6	550
Cuirasse d'ébène	52,50	15	1 900
Gants d'ébène	10,50	6	550
Jambières d'ébène	31,50	9	1 000
Bottes d'ébène	15,75	6	550
Bouclier d'ébène	21	18	1 000

**2.6 - ARMURE DAÉDRIQUE (niveau 20) - Oblivion**

Les Drémoras Caitiff, Kinval, Kinreeve, Kinmarcher et Markynaz portent des armures équivalentes à l'armure daédrique point de vue statistiques mais avec l'apparence d'une armure de Drémora. Cependant vous ne pourrez jamais leur prendre ^^

De même avec les Chevalier de l'Ordre, à partir du niveau 20, ceux que vous rencontrerez auront une armure avec les statistiques de l'armure d'ébène et elle ne pourra jamais être lootée.

D'autre part, vous pourrez équiper votre personnage d'une armure daédrique liée grâce à la magie d'invocation : cette armure aura les mêmes valeurs d'armure que la "vraie".

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque daédrique	12	7,50	1 350
Cuirasse daédrique	60	18,75	4 800
Gants daédriques	12	7,50	1 350
Jambières daédriques	36	11,25	2 500
Bottes daédriques	18	7,50	1 350
Bouclier daédrique	24	22,50	2 500

## 2.7 - ARMURE DES LAMES (niveau 1) - Oblivion

Cette armure akaviri est portée par les Lames de l'Empereur. Lorsque vous entrerez au Temple du Maître des Nuages avec Baurus et Martin, vous en trouverez tout plein d'exemplaire dans l'armurerie ^^

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque des Lames	7	4	0
Cuirasse des Lames	35	10,50	
Gants des Lames	7	4	
Jambières des Lames	21	6	
Bottes des Lames	10,50	4	
Bouclier des Lames	14	13	

Les pièces d'armures suivantes sont portées par les Lames morts-vivants de Sancre Tor.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque des Lames Anciennes	9	3,50	0
Bouclier des Lames Anciennes	16	12	

Les Soldats Akaviris morts-vivants qui errent dans la Gueule du Serpent portent le Bouclier Akaviri Ruiné. Vous pourrez leur prendre lors de la quête "Levée du Voile" donnée par la Comtesse de Bruma.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Bouclier Akaviri en ruine	14	4,50	25

## 2.8 - ARMURE DE LA GARDE DU PALAIS IMPERIAL, (non jouable sauf le bouclier) - Oblivion

Cette armure portée par les Gardes du Palais Impérial n'est pas jouable :) c'est à dire que si vous tuez un garde, vous ne pourrez pas lui prendre son armure pour l'équiper ^^ (excepté le bouclier).

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de la Garde Impériale	7	4,50	60
Cuirasse de la Garde Impériale	35	11,25	200
Gants de la Garde Impériale	7	4,50	60
Jambières de la Garde Impériale	21	6,75	120
Bottes de la Garde Impériale	10,50	4,50	60
Bouclier de la Garde Impériale	14	13,50	120

## 2.9 - ARMURE DE LA LEGION IMPERIALE (niveau 1) - Oblivion

Cette armure est portée par les Soldats présents dans la Cité Impériale et ceux en patrouille sur les routes. Petit détail : les Soldats de la Légion Impériale en patrouille sur les routes portent le casque de la légion, alors que ceux présents dans la Cité Impériale portent le casque de cavalier de la légion (et non pas l'inverse !).

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de cavalier impérial	7	4,50	60

Casque de la légion	7	4,50	60
Cuirasse de la légion	35	11,25	180
Gants de la légion	7	4,50	50
Jambières de la légion	21	6,75	95
Bottes de la légion	10,50	4,50	50
Bouclier de la légion	14	13,50	95

## 2.10 - ARMURE DE LA COMPAGNIE DE BOÏNOIR (niveau 1) - Oblivion

Seuls les membres de la Compagnie de Boïnoir portent cette armure lourde. Mais comme vous aurez à les trucider lors des quêtes de la Guilde des Guerriers, vous en récupèrerez forcément une pour votre collection ^^

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque de la Compagnie Boïnoir	10	5,50	130
Cuirasse de la Compagnie de Boïnoir	44	13	480
Gants de la Compagnie de Boïnoir	10	5,50	130
Jambière de la Compagnie de Boïnoir	26	8	240
Bottes de la compagnie de Boïnoir	14	5,50	130
Bouclier de la Compagnie de Boïnoir	20	15,50	240

## 2.11 - TENUES LOURDES DE L'ARENÉ - Oblivion

Vous récupèrerez ces deux tenues dans l'Arène, la première lors de votre inscription et la seconde, à la fin de tous les combats. Ces tenues sont complètes et non levellées.

NOM	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Tenue lourde d'arène	Fortification de personnalité 2 pts Fortification d'athlétisme 5 pts	72	15	0
Tenue lourde de valeur	Fortification de personnalité, d'athlétisme, de santé et de fatigue 10 pts	72	20	100

## 2.12 - ARMURE DE FOLIE - Shivering Isles

Les pièces d'armure de folie sont fabriquées par Trancheuse au Creuset en échange de minerais de folie, et elle enchante votre pièce d'armure si vous lui apportez le moule correspondant. D'autre part, selon votre niveau, vous recevrez une pièce d'armure avec des statistiques et/ou des enchantements plus ou moins faibles.

PIÈCE D'ARMURE	NIVEAU	Nb. MINÉRAIS	ENCHANTÈMENT si moule	POIDS	ARMURE	VALEUR
Heaume de folie impur	1 - 3	2	Fortification de volonté 2 pts	6,50	5,25	35
Heaume de folie mineur	4 - 7		Fortification de volonté 4 pts	7,50	4,75	80
Heaume de folie	8 - 11		Fortification de volonté 6 pts	8,50	5,25	190
Beau heaume de folie	12 - 16		Fortification de volonté 8 pts	9,80	5,75	400
Grand heaume de folie	17 - 22		Fortification de volonté 10 pts	11,30	6,75	940
Heaume de folie idéal	+ 23		Fortification de volonté 12 pts	12,40	8	1 555
Cuirasse de folie impure	1 - 3	5	Fortification de force 2 pts	32,50	10,75	135
Cuirasse de folie mineure	4 - 7		Fortification de force 4 pts	37,50	12	290
Cuirasse de folie	8 - 11		Fortification de force 6 pts	42,50	13,25	670
Belle cuirasse de folie	12 - 16		Fortification de force 8 pts	48,80	14,50	1,420
Grande cuirasse de folie	17 - 22		Fortification de force 10 pts	56,30	17	3 350
Cuirasse de folie idéale	+ 23		Fortification de force 12 pts	61,90	19,75	5 525
Gantelets de folie impurs	1 - 3	2	Fortification de lame et d'armes lourdes 1 pts	6,50	5,25	35
Gantelets de folie mineurs	4 - 7		Fortification de lame et d'armes lourdes 2 pts	7,50	4,75	80

Gantelets de folie	8 - 11		Fortification de lame et d'armes lourdes 4 pts	8,50	5,25	190
Beaux gantelets de folie	12 - 16		Fortification de lame et d'armes lourdes 6 pts	9,80	5,75	400
Grands gantelets de folie	17 - 22		Fortification de lame et d'armes lourdes 8 pts	11,30	6,75	940
Gantelets de folie idéaux	+ 23		Fortification de lame et d'armes lourdes 10 pts	12,40	8	1 555
Jambières de folie impures	1 - 3	3	Fortification d'endurance 2 pts	19,50	6,50	65
Jambières de folie mineures	4 - 7		Fortification d'endurance 4 pts	22,50	7,25	145
Jambières de folie	8 - 11		Fortification d'endurance 6 pts	25,50	8	335
Belles jambières de folie	12 - 16		Fortification d'endurance 8 pts	29,30	8,75	710
Grandes jambières de folie	17 - 22		Fortification d'endurance 10 pts	33,80	10,25	1 675
Jambières de folie idéales	+ 23		Fortification d'endurance 12 pts	37,10	11,75	2 915
Bottes de folie impures	1 - 3	2	Fortification d'athlétisme 2 pts	9,80	4,25	35
Bottes de folie mineures	4 - 7		Fortification d'athlétisme 4 pts	11,30	4,75	80
Bottes de folie	8 - 11		Fortification d'athlétisme 6 pts	12,80	5,25	190
Belles bottes de folie	12 - 16		Fortification d'athlétisme 8 pts	14,60	5,75	400
Grandes bottes de folie	17 - 22		Fortification d'athlétisme 10 pts	16,90	6,75	940
Bottes de folie idéales	+ 23		Fortification d'athlétisme 12 pts	18,60	8	1 545
Bouclier de folie impur	1 - 3	2	Réflexion de dégâts 5 %	13	12,75	65
Bouclier de folie mineur	4 - 7		Réflexion de dégâts 6 %	15	14,25	145
Bouclier de folie	8 - 11		Réflexion de dégâts 7 %	17	15,75	335
Beau bouclier de folie	12 - 16		Réflexion de dégâts 8 %	19,50	17,25	710
Grand bouclier de folie	17 - 22		Réflexion de dégâts 9 %	22,50	20,25	1 675
Bouclier de folie idéal	+ 23		Réflexion de dégâts 10 %	24	23,75	2 915

### 2.13 - PIÈCES D'ARMURE LÈGÈRE ENCHANTEES

CASQUES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Casque d'enchanteur	Fer	3	Résistance à la magie 7 %	6	4	25
Casque de chasseur de sorcières	Acier	5	Résistance à la magie 9 %	7	4,50	50
Heaume de sorcière maudit	Acier	5	Résistance à la magie 12 % Vulnérabilité aux armes normales 5 %	7	4,50	50
Casque de résistance aux sorts	Ebonite	17	Résistance à la magie 13 %	10,50	6	550
Casque de tueur de mage	Daédrique	22	Résistance à la magie 15 %	12	7,50	1 350
Casque de Hauteroche	Fer	3	Fortification de magie 10 pts	6	4	25
Casque de puissance	Acier	5	Fortification de magie 15 pts	7	4,50	50
Casque de mage de guerre	Dwemer	8	Fortification de magie 20 pts	8	5	115
Casque de chaman	Orc	12	Fortification de magie 20 pts	9	5,50	250
Casque de mage	Ebonite	17	Fortification de magie 20 pts Absorption de sorts 14 %	10,50	6	550
Heaume d'Oreyn Griffes-d'ours <i>C'est un artefact !</i>	/	/	Fortification d'agilité et d'endurance 10 pts	14	7,50	1 350
Masque de Clavicus Vile <i>C'est un artefact !</i>	/	/	Fortification de personnalité 20 pts	15	7,50	1 400
Casque de férocité <i>Unique !</i>	Orc	/	Fortification de lame, d'armes lourdes et de combat à mains nues 5 pts Atténuation d'intelligence, de volonté et de personnalité 5 pts	9	7	4 000

Casque d'Arkay	Fer	3	Détection de vie 25 pieds	6	4	25
Yeux d'Alkatosh	Acier	5	Détection de vie 45 pieds	7	4,50	50
Casque de la sentinelle	Dwemer	8	Détection de vie 65 pieds	8	5	115
Casque de chasseur d'armes	Orc	12	Détection de vie 65 pieds	9	5,50	250
Heaume de veilleur maudit	Dwemer	8	Détection de vie 85 pieds Fardeau 10 pts	8	5	115
Casque du chasseur	Ebonite	17	Détection de vie 85 pieds	10,50	6	550
Casque d'inquisiteur	Daédrique	22	Détection de vie 105 pieds	12	7,50	1 350
Casque du fouilleur <i>Unique !</i>	Dwemer	/	Atténuation de rapidité 5 pts Lumière 60 pieds Résistance à la maladie et au poison 30 %	8	5	3 100
Casque du Marais Noir	Fer	3	Respiration aquatique	6	4	25
Casque de profondeur	Acier	5	Respiration aquatique	7	4,50	50
Casque de plongeur de grotte	Dwemer	8	Respiration aquatique	8	5	115
Casque du noyé	Orc	12	Respiration aquatique	9	5,50	250
Casque de marin	Ebonite	17	Respiration aquatique	10,50	6	550
Casque de l'inondation	Daédrique	22	Respiration aquatique	12	7,50	1 350
Casque d'éclaireur de grotte	Dwemer	8	Vision nocturne	8	5	115
Casque de Tranchenoir	Orc	12	Vision nocturne	9	5,50	250
Heaume de nyctalope (toi même !) maudit	Orc	12	Vision nocturne Fardeau 10 pts	9	5,50	250

CUIRASSES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Cuirasse de glace	Orc	12	Résistance au froid 50 % Vulnérabilité au feu 25 %	45	13,75	940
Cuirasse royale	Fer	3	Résistance au poison 7 %	30	10	85
Cuirasse de diplomate	Acier	5	Résistance au poison 9 %	35	11,25	180
Cuirasse de la vipère des grottes	Dwemer	8	Résistance au poison 11 %	40	12,50	400
Cuirasse de sang empoisonné	Orc	12	Résistance au poison 11 %	45	13,75	940
Cuirasse de vipère	Ebonite	17	Résistance au poison 13 %	52,50	15	1 900
Cuirasse de la vipère	Daédrique	22	Résistance au poison 15 %	60	18,75	4 800
Cuirasse de vipère maudite	Ebonite	17	Résistance au poison 20 % Vulnérabilité à la foudre 5 %	52,50	15	1 900
Cuirasse de résistance	Fer	3	Résistance aux armes normales 7 %	30	10	85
Cuirasse d'ambassadeur	Acier	5	Résistance aux armes normales 9 %	35	11,25	180
Cuirasse de fléau d'armes	Dwemer	8	Résistance aux armes normales 11 %	40	12,50	400
Cuirasse de résistance à la douleur	Orc	12	Résistance aux armes normales 11 %	45	13,75	940
Cuirasse de coeur de fer	Fer	3	Fortification de santé 15 pts	30	10	85
Cuirasse du héraut	Acier	5	Fortification de santé 15 pts	35	11,25	180
Cuirasse de sang de vie	Dwemer	8	Fortification de santé 20 pts	40	12,50	400
Cuirasse féroce	Orc	12	Fortification de santé 20 pts	45	13,75	940
Cuirasse saine	Ebonite	17	Fortification de santé 25 pts	52,50	15	1 900
Cuirasse de combat maudite	Orc	12	Fortification de santé 25 pts Atténuation de fatigue 10 pts	45	13,75	940
Cuirasse de l'invaincu	Daédrique	22	Fortification de santé 30 pts	60	18,75	4 800
Cuirasse grossière	Fer	3	Fortification d'endurance 6 pts	30	10	85
Cuirasse de détermination	Acier	5	Fortification d'endurance 7 pts	35	11,25	180
Cuirasse de vitalité	Dwemer	8	Fortification d'endurance 8 pts	40	12,50	400
Cuirasse de tenacité	Orc	12	Fortification d'endurance 8 pts	45	13,75	940
Cuirasse de vaillant	Ebonite	17	Fortification d'endurance 9 pts	52,50	15	1 900
Cuirasse de force d'âme	Daédrique	22	Fortification d'endurance 10 pts	60	18,75	4 800

<b>Bélier de Dondoran</b> <i>Unique !</i>	Dwemer	/	Fortification de force et d'endurance 10 pts Atténuation de rapidité et d'athlétisme 10 pts	40	13	4 500
<b>Égide de l'Apocalypse</b> <i>Unique !</i>	Lame	/	Fortification de lame, d'armes lourdes, d'armure lourde 5 pts Atténuation de chance 5 pts Atténuation de santé 20 pts	35	13,75	5 000
<b>Cuirasse de talent</b>	Fer	3	Fortification d'armure lourde 6 pts	30	10	85
<b>Cuirasse de général</b>	Acier	5	Fortification d'armure lourde 7 pts	35	11,25	180
<b>Cuirasse d'armes</b>	Dwemer	8	Fortification d'armure lourde 8 pts	40	12,50	400
<b>Cuirasse du poids lourd</b>	Orc	12	Fortification d'armure lourde 8 pts	45	13,75	940
<b>Cuirasse de seigneur-cavalier</b>	Ébonite	17	Fortification d'armure lourde 9 pts	52,50	15	1 900
<b>Cuirasse de la légion de sang</b>	Daédrique	22	Fortification d'armure lourde 10 pts	60	18,75	4 800
<b>Cuirasse d'invisibilité maudite</b>	Ébonite	17	Caméléon 30 % Fardeau 10 pts	52,50	15	1 900

GANTELETS	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
<b>Gants de Bordciel</b>	Fer	3	Résistance au froid 10 %	6	4	25
<b>Gants du nord</b>	Acier	5	Résistance au froid 15 %	7	4,50	50
<b>Gants de montagnard</b>	Dwemer	8	Résistance au froid 20 %	8	5	115
<b>Gants de survie</b>	Orc	12	Résistance au froid 20 %	9	5,50	250
<b>Gants d'hiver</b>	Ébonite	17	Résistance au froid 25 %	10,50	6	550
<b>Gants de tueur de nordique</b>	Daédrique	22	Résistance au froid 30 %	12	7,50	1 350
<b>Main de l'Attonach</b> <i>Unique !</i>	Ébonite	/	Résistance au feu, au froid et à la foudre 20 %	10,50	7	4 000
<b>Gantelets de pierre maudits</b>	Orc	12	Résistance aux armes normales 15 % Vulnérabilité à la magie 5 %	9	5,50	250
<b>Gants de vigueur</b>	Fer	3	Fortification de force 6 pts	6	4	25
<b>Gants de potence</b>	Acier	5	Fortification de force 7 pts	7	4,50	50
<b>Gants de puissance</b>	Dwemer	8	Fortification de force 8 pts	8	5	115
<b>Gants de sauvage</b>	Orc	12	Fortification de force 8 pts	9	5,50	250
<b>Gants de force</b>	Ébonite	17	Fortification de force 9 pts	10,50	6	550
<b>Gants de brutalité</b>	Daédrique	22	Fortification de force 10 pts	12	7,50	1 350
<b>Gants du glouton</b> <i>Unique !</i>	Fer	/	Fortification de force 15 pts Atténuation de santé 30 pts	9	5	3 400
<b>Gants du pugiliste</b>	Fer	8	Fortification de force, d'agilité et de combat à mains nues 8 pts	6	4	25
<b>Gants de Rasheda</b> <i>Unique !</i>	Acier	/	Fortification de force et d'armurier 5 pts	7	4,50	2 600
<b>Gants d'aubergiste</b>	Fer	3	Fortification de combat à mains nues 6 pts	6	4	25
<b>Gants du gladiateur</b>	Acier	5	Fortification de combat à mains nues 7 pts	7	4,50	50
<b>Gants de bataille</b>	Dwemer	8	Fortification de combat à mains nues 8 pts	8	5	115
<b>Gants de brutalité</b>	Orc	12	Fortification de combat à mains nues 8 pts	9	5,50	250
<b>Gants de patte de lion</b>	Ébonite	17	Fortification de combat à mains nues 9 pts	10,50	6	550
<b>Gants de punition</b>	Daédrique	22	Fortification de combat à mains nues 10 pts	12	7,50	1 350
<b>Gants du maître d'armes</b>	Acier	8	Fortification de lame, d'armes lourdes et de parade 8 pts	7	4,50	50
<b>Gants de forge</b>	Fer	3	Fortification d'armurerie 6 pts	6	4	25
<b>Gants de maître de forge</b>	Acier	5	Fortification d'armurerie 7 pts	7	4,50	50
<b>Gants de maître de forge</b>	Dwemer	8	Fortification d'armurerie 8 pts	8	5	115
<b>Gants de maître de guerre</b>	Orc	12	Fortification d'armurerie 8 pts	9	5,50	250
<b>Gants d'armurier</b>	Ébonite	17	Fortification d'armurerie 9 pts	10,50	6	550

<b>Gants de forgeron de guerre</b>	Daédrique	22	Fortification d'armurerie 10 pts	12	7,50	1 350
<b>Gants de l'antimage maudits</b>	Daédrique	22	Absorption de sorts 24 pts Atténuation de magie 10 pts	12	7,50	1 350
<b>Gants de révélation</b>	Fer	3	Détection de vie 25 pieds	6	4	25
<b>Gants de chercheur de voleur</b>	Acier	5	Détection de vie 45 pieds	7	4,50	50
<b>Gants de la sentinelle</b>	Dwemer	8	Détection de vie 65 pieds	8	5	115
<b>Gants de chasseur d'armes</b>	Orc	12	Détection de vie 65 pieds	9	5,50	250
<b>Gants du chasseur</b>	Ebonite	17	Détection de vie 85 pieds	10,50	6	550
<b>Gants d'inquisiteur</b>	Daédrique	22	Détection de vie 105 pieds	12	7,50	1 350
<b>Gants de coups de soleil</b>	Fer	3	Lumière 10 pieds	6	4	25
<b>Main d'Alkatosh</b>	Acier	5	Lumière 20 pieds	7	4,50	50
<b>Gants de guide des cavernes</b>	Dwemer	8	Lumière 30 pieds	8	5	115
<b>Gants de cécité des neiges</b>	Orc	12	Lumière 30 pieds	9	5,50	250
<b>Gants de clair de lune</b>	Ebonite	17	Lumière 40 pieds	10,50	6	550
<b>Gants d'ombre de lune</b>	Daédrique	22	Lumière 50 pieds	12	7,50	1 350

JAMBIÈRES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
<b>Jambières de feu</b>	Fer	3	Résistance au feu 10 %	18	6	45
<b>Jambières du feu</b>	Acier	5	Résistance au feu 15 %	21	6,75	95
<b>Jambières de feu maudites</b>	Fer	3	Résistance au feu 15 % Vulnérabilité au froid 10 %	18	6	45
<b>Jambières du profond</b>	Dwemer	8	Résistance au feu 20 %	24	7,50	210
<b>Jambières rituelles de feu</b>	Orc	12	Résistance au feu 20 %	27	8,25	460
<b>Jambières du feu de joie</b>	Ebonite	17	Résistance au feu 40 %	31,50	9	1 000
<b>Jambières de marche de feu</b>	Daédrique	22	Résistance au feu 30 %	36	11,25	2 500
<b>Jambières du soleil</b>	Ebonite	17	Résistance au feu 50 % Vulnérabilité au froid 50 %	31,50	9	1 000
<b>Jambières d'antincege maudites</b> (traduites par "gant." ...)	Acier	5	Résistance au froid 25 % Vulnérabilité au feu 10 %	21	6,75	95
<b>Jambières de l'invincible</b>	Orc	12	Résistance à la paralysie 20 %	27	8,25	460
<b>Jambières de liberté</b>	Ebonite	17	Résistance à la paralysie 25 %	31,50	9	1 000
<b>Jambières d'esclavagiste</b>	Daédrique	22	Résistance à la paralysie 30 %	36	11,25	2 500
<b>Jambières de travailleur</b>	Dwemer	8	Fortification de fatigue 35 pts	24	7,50	210
<b>Jambières du belliciste</b>	Orc	12	Fortification de fatigue 35 pts	27	8,25	460
<b>Jambières d'énergie maudites</b>	Acier	5	Fortification de fatigue 35 pts Atténuation de magie 5 pts	21	6,75	95
<b>Jambières infatigables</b>	Ebonite	17	Fortification de fatigue 45 pts	31,50	9	1 000
<b>Jambières de mort</b>	Daédrique	22	Fortification de fatigue 55 pts	36	11,25	2 500
<b>Jambière de mage combattant</b>	Dwemer	8	Absorption de sorts 14 pts	24	7,50	210
<b>Jambières de tueur de mage</b>	Orc	12	Absorption de sorts 14 pts	27	8,25	460
<b>Jambières d'orateur</b>	Ebonite	17	Absorption de sorts 17 pts	31,50	9	1 000
<b>Jambières de mage</b>	Daédrique	22	Absorption de sorts 20 pts	36	11,25	2 500

BOTTES	TYPE	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
<b>Bottes de marteau-tempête</b>	Dwemer	8	Résistance à la foudre 20 %	12	5	115
<b>Bottes d'écraseur des tempêtes</b>	Orc	12	Résistance à la foudre 20 %	13,50	5,50	250
<b>Bottes tonnerre maudites</b>	Dwemer	8	Résistance à la foudre 25 % Vulnérabilité au poison 10 %	12	5	115
<b>Botte du marcheur rapide</b>	Ebonite	17	Résistance à la foudre 25 %	15,75	6	550
<b>Bottes de la tempête</b>	Daédrique	22	Résistance à la foudre 30 %	18	7,50	1 350

<b>Bottes de la tempête maudites</b>	Daédrique	22	Résistance à la foudre 25 % Vulnérabilité au poison 10 %	18	7,50	1 350
<b>Bottes de l'atronach</b>	Dwemer	12	Résistance au feu, au froid et à la foudre 50 %	12	5	115
<b>Bottes de course</b>	Fer	3	Fortification d'athlétisme 6 pts	9	4	25
<b>Bottes de l'annonciateur</b>	Acier	5	Fortification d'athlétisme 7 pts	10,50	4,50	50
<b>Botte de mineur</b>	Dwemer	8	Fortification d'athlétisme 8 pts	12	5	115
<b>Bottes d'alpiniste</b>	Orc	12	Fortification d'athlétisme 8 pts	13,50	5,50	250
<b>Botte de la savane</b>	Ébonite	17	Fortification d'athlétisme 9 pts	15,75	6	550
<b>Bottes du tyran</b>	Daédrique	22	Fortification d'athlétisme 20 pts	18	7,50	1 350
<b>Bottes de pieds agiles</b>	Fer	3	Plume 25 pts	9	4	25
<b>Bottes du libéré</b>	Plume 45 pts	5	Fortification d'athlétisme 7 pts	10,50	4,50	50
<b>Bottes légères maudites</b>	Fer	3	Plume 45 pts Lumière 5 pieds	9	4	25
<b>Bottes de la jument</b>	Dwemer	8	Plume 65 pts	12	5	115
<b>Bottes des marais</b>	Orc	12	Plume 65 pts	13,50	5,50	250
<b>Bottes de marche simple</b>	Ébonite	17	Plume 85 pts	15,75	6	550
<b>Bottes de l'esclave</b>	Daédrique	22	Plume 105 pts	18	7,50	1 350
<b>Bottes de plaine maudites</b>	Ébonite	17	Plume 105 pts Lumière 5 pieds	15,75	6	550
<b>Bottes de l'esclave maudites</b>	Daédrique	22	Plume 120 pts Lumière 5 pieds	18	7,50	1 350
<b>Bottes de vague maudites</b>	Fer	3	Marche sur l'eau Atténuation d'athlétisme 5 pts	9	4	25

BOUCLIERS	TYPE	NIVEAU	ENCHANTÈMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
<b>Bouclier de la Tour</b>	Fer	3	Bouclier 5 %	12	12	45
<b>Bouclier de l'invaincu</b>	Acier	5	Bouclier 8 %	14	13,50	95
<b>Bouclier de montagne de fer</b>	Dwemer	8	Bouclier 12 %	15	16	210
<b>Bouclier de l'intact</b>	Orc	12	Bouclier 12 %	18	16,50	460
<b>Bouclier en peau d'ogre</b>	Ébonite	17	Bouclier 15 %	21	18	1 000
<b>Bouclier massif</b>	Daédrique	22	Bouclier 15 %	24	22,50	2 500
<b>Bouclier monolithe maudit</b>	Daédrique	22	Bouclier 20 % Fardeau 10 pts	24	22,50	2 500
<b>Bouclier de fondeur</b>	Fer	3	Bouclier de feu 6 %	12	12	45
<b>Bouclier d'extinction</b>	Acier	5	Bouclier de feu 7 %	14	13,50	95
<b>Bouclier de profond</b>	Dwemer	8	Bouclier de feu 8 %	15	16	210
<b>Bouclier brûlant</b>	Orc	12	Bouclier de feu 8 %	18	16,50	460
<b>Bouclier de profond maudit</b>	Dwemer	8	Bouclier de feu 12 % Vulnérabilité au froid 10 %	15	16	210
<b>Bouclier de flamme maudit</b>	Orc	12	Bouclier de feu 12 % Vulnérabilité au froid 10 %	18	16,50	460
<b>Bouclier de froid</b>	Acier	5	Bouclier de froid 7 %	14	13,50	95
<b>Bouclier de givre maudit</b>	Fer	3	Bouclier de froid 8 % Vulnérabilité au feu 10 %	12	12	45
<b>Bouclier de montagnard</b>	Dwemer	8	Bouclier de froid 8 %	15	16	210
<b>Bouclier gelé</b>	Orc	12	Bouclier de froid 8 %	18	16,50	460
<b>Bouclier d'hiver</b>	Ébonite	17	Bouclier de froid 9 %	21	18	1 000
<b>Bouclier de gel maudit</b>	Acier	5	Bouclier de froid 10 % Vulnérabilité au feu 10 %	14	13,50	95
<b>Bouclier de marteau-tempête</b>	Dwemer	8	Bouclier de foudre 8 %	15	16	210
<b>Bouclier d'éclairs</b>	Orc	12	Bouclier de foudre 8 %	18	16,50	460
<b>Bouclier de marcheur rapide</b>	Ébonite	17	Bouclier de foudre 9 %	21	18	1 000
<b>Bouclier du seigneur des tempêtes</b>	Daédrique	22	Bouclier de foudre 10 %	24	22,50	2 500
<b>Bouclier de ciel maudit</b>	Ébonite	17	Bouclier de foudre 12 % Vulnérabilité au poison 10 %	21	18	1 000
<b>Bouclier du seigneur des</b>	Daédrique	22	Bouclier de foudre 15 %	24	22,50	2 500

<b>tempêtes maudit</b>			Vulnérabilité au poison 10 %			
<b>Bouclier de l'Empire</b>	Fer	3	Réflexion des dégâts 6 %	12	12	45
<b>Bouclier du divin</b>	Acier	5	Réflexion des dégâts 7 %	14	13,50	95
<b>Bouclier de châtiment</b>	Dwemer	8	Réflexion des dégâts 8 %	15	16	210
<b>Bouclier à pointes</b>	Orc	12	Réflexion des dégâts 8 %	18	16,50	460
<b>Bouclier de frappe vengeresse</b>	Ébonite	17	Réflexion des dégâts 9 %	21	18	1 000
<b>Bouclier de revanche</b>	Daédrique	22	Réflexion des dégâts 10 %	24	22,50	2 500
<b>Bouclier de vengeur maudit</b>	Ébonite	17	Réflexion des dégâts 15 % Magie appauvrie	21	18	1 000
<b>Bouclier de Valdemar</b> <i>Unique !</i>	Lame	1 - 9	Réflexion des dégâts 6 %	13	13	150
		10 - 14	Réflexion des dégâts 8 %			
		15 - 19	Réflexion des dégâts 10 %			200
		+ 20	Réflexion des dégâts 9 %			
<b>Justice vengeresse</b>	Fer	3	Réflexion des sorts 8 %	12	12	45
<b>Bouclier du chercheur de sorcières</b>	Acier	5	Réflexion des sorts 11 %	14	13,50	95
<b>Bouclier de mercure</b>	Dwemer	8	Réflexion des sorts 14 %	15	16	210
<b>Bouclier de l'indompté</b>	Orc	12	Réflexion des sorts 14 %	18	16,50	460
<b>Bouclier de mercure maudit</b>	Dwemer	8	Réflexion des sorts 18 % Atténuation de magie 10 pts	15	16	210
<b>Bouclier de réflexion</b>	Ébonite	17	Réflexion des sorts 17 %	21	18	1 000
<b>Bouclier d'animus</b>	Daédrique	22	Réflexion des sorts 20 %	24	22,50	2 500
<b>Briseur de sorts</b> <i>C'est un artefact !</i>	/	/	Réflexion des sorts 30 %	18	17	4 500
<b>Écusson de Chorrol</b> <i>C'est un artefact !</i>	Ébonite	1 - 4	Fortification d'endurance 5 pts Réflexion des dégâts 10 %	12	12	55
		5 - 9	Fortification d'endurance 6 pts Réflexion des dégâts 15 %	16	13,50	95
		10 - 14	Fortification d'endurance 7 pts Réflexion des dégâts 20 %	20	15	210
		15 - 19	Fortification d'endurance 8 pts Réflexion des dégâts 25 %	24	16,50	460
		20 - 24	Fortification d'endurance 9 pts Réflexion des dégâts 30 %	30	18	1 000
		25 +	Fortification d'endurance 10 pts Réflexion des dégâts 35 %	36	22,50	2 500
<b>Bouclier de Lenlume</b>	Fer	3	Fortification de parade 6 pts	12	12	45
<b>Bouclier de forteresse</b>	Acier	5	Fortification de parade 7 pts	14	13,50	95
<b>Bouclier de défenseur</b>	Dwemer	8	Fortification de parade 8 pts	15	16	210
<b>Bouclier de l'implacable</b>	Orc	12	Fortification de parade 8 pts	18	16,50	460
<b>Bouclier de faucheclan</b>	Ébonite	17	Fortification de parade 9 pts	21	18	1 000
<b>Bouclier en peau de dwemer</b>	Daédrique	22	Fortification de parade 10 pts	24	22,50	2 500
<b>Bouclier de l'Épine</b> <i>Unique !</i>	Acier	1 - 4	Fortification de parade 5 pts Réflexion des sorts 10 %	13,50	14	110
		5 - 9	Fortification de parade 8 pts Réflexion des sorts 12 %			
		10 - 14	Fortification de parade 11 pts Réflexion des sorts 14 %			
		15 - 19	Fortification de parade 14 pts Réflexion des sorts 16 %			
		20 - 24	Fortification de parade 17 pts Réflexion des sorts 18 %			
		25 - 29	Fortification de parade 20 pts Réflexion des sorts 20 %			
		+ 30	Fortification de parade 23 pts Réflexion des sorts 22 %			
<b>Tour des Neuf</b> <i>Unique !</i>	Lame	/	Atténuation d'armure légère 10 pts Fortification de parade, d'armure lourde 5 pts Bouclier 5 %	14	15	3 300

<b>Bouclier d'Elisweyr</b>	Fer	3	Lumière 10 pieds	12	12	45
<b>Bouclier du soleil</b>	Acier	5	Lumière 20 pieds	14	13,50	95
<b>Bouclier du défricheur</b>	Dwemer	8	Lumière 30 pieds	15	16	210
<b>Bouclier de cécité des neiges</b>	Orc	12	Lumière 30 pieds	18	16,50	460
<b>Bouclier de clair de lune</b>	Ébonite	17	Lumière 40 pieds	21	18	1 000
<b>Bouclier d'ombre de lune</b>	Daédrique	22	Lumière 50 pieds	24	22,50	2 500