

LES ARMURES

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

Dernière mise à jour le 19 Août 2013

Vous trouverez ici la liste des armures présentes dans Skyrim.

Les chiffres que je mets dans les cases "valeur" ou "armure" sont des chiffres que je qualifierais "de base". Ils évoluent bien évidemment (et dans le bon sens lol) et fonction de vos talents en armure lourdes ou légères et de votre marchandage (éloquence) qui s'améliorera avec la progression de votre personnage ^^

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du ^^ MAIS je n'ai pas répertorié ici les armures complètes uniques ainsi que les artéfacts : je vous renvoie sur leurs pages respectives pour les admirer :-)

SOMMAIRE

1 Les armures légères

- 1.1 Armure en peau
- 1.2 Armure de Sombiage
- 1.3 Armure en fourrure
- 1.4 Armure impériale légère
- 1.5 Armure de Parjure
- 1.6 Armure en cuir
- 1.7 Armure de la Morag Tong
- 1.8 Armure d'officier des Sombages
- 1.9 Armure sybilline
- 1.10 Armure elfique
- 1.11 Armure de la Garde de l'Aube
- 1.12 Armure de chitine
- 1.13 Armure en écaille
- 1.14 Armure de verre
- 1.15 Armure falmer ancienne
- 1.16 Armure de stalhrim légère
- 1.17 Armure draconique
- 1.18 Les pièces d'armures enchantées

2 Les armures lourdes

- 2.1 Armure de fer
- 2.2 Armure nordique antique
- 2.3 Armure impériale
- 2.4 Armure falmer
- 2.5 Armure falmer durcie
- 2.6 Armure en acier
- 2.7 Armure du loup
- 2.8 Armure d'ostalium
- 2.9 Armure dwemer
- 2.10 Armure lourde de la Garde de l'Aube
- 2.11 Armure de plates
- 2.12 Armure orc
- 2.13 Armure de chitine lourde
- 2.14 Armure d'ébonite
- 2.15 Armure falmer lourde
- 2.16 Armure des Lames
- 2.17 Armure nordique gravée
- 2.18 Armure Pendragon
- 2.19 Armure de stalhrim

2.20 Armure daédrique

2.21 Les pièces d'armures enchantées

1 - LES ARMURES LÉGERES

1.1 - ARMURE EN PEAU - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque en peau	1 bande de cuir 2 cuirs	2	10	25	1 cuir
Armure en peau	3 bandes de cuir 4 cuirs	5	20	50	
Armure cloutée	1 lingot de fer 4 cuirs 3 bandes de cuir	6	23	75	1 lingot de fer
Gantelets en peau	2 bandes de cuir 1 cuir	1	5	10	1 cuir
Bottes en peau	2 bandes de cuir 2 cuirs	1	5	10	
Bouclier en peau	2 bandes de cuir 4 cuirs	4	15	25	

1.2 - ARMURE DE SOMBRAGE - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de Sombreage	2	10	12	1 cuir
Armure de Sombreage	8	21	25	
Gantelets de Sombreage	2	5	5	
Chaussures de Sombreage	2	5	5	

1.3 - ARMURE EN FOURRURE - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de fourrure	1	11	23	1 cuir
Armure de fourrure	6	23	50	
Gantelets de fourrure	1	6	10	
Chaussures de fourrure	2	6	4	

1.4 - ARMURE IMPÉRIALE LÉGÈRE - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque impérial léger	2	11	35	1 cuir
Armure impériale légère	6	23	75	
Armure impériale cloutée	6	23	125	/
Gantelets impériaux légers	1	6	15	1 cuir
Bottes impériales légères	2	6	15	
Bouclier impérial léger	4	19	40	

1.5 - ARMURE DE PARJURE - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Coiffe de Parjure	2	12	50	1 cuir
Armure de Parjure	6	26	100	

Gantelets de Darjure	2	7	20	
Bottes de Darjure	2	7	20	

1.6 - ARMURE EN CUIR - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de cuir	2 cuirs 1 bande de cuir	2	12	60	1 cuir
Armure de cuir	4 cuirs 3 bandes de cuir	6	26	125	
Gantelets de cuir	1 cuir 2 bandes de cuir	2	7	25	
Bottes de cuir	2 cuirs 2 bandes de cuir	2	7	25	

1.7 - ARMURE DE LA MORAG TONG - Dragonborn

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Capuchon de la Morag Tong	1,5	12	2	1 cuir
Armure de la Morag Tong	5	26	150	
Gantelets de la Morag Tong	2	7	25	
Bottes de la Morag Tong	2	8	35	

1.8 - ARMURE D'OFFICIER DES SOMBRAGES - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque d'officier des Sombres	2	12	15	1 cuir
Armure d'officier des Sombres	8	27	35	
Gantelets d'officier des Sombres	2	7	7	
Bottes d'officier des Sombres	2	7	7	

1.9 - ARMURE SYBILLINE - Skyrim

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Coule sybilline ouverte	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	2	13	110
Coule sybilline		2	13	110
Armure sybilline	Augmente la résistance au poison de 50%	7	29	225
Gants sybillins	Les dégâts infligés par les coups dans le dos doublent	2	8	120
Bottes sybillines	Le porteur se déplace silencieusement	2	8	200

1.10 - ARMURE ELFIQUE - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque léger elfique	/	1	12	60	1 pierre de lune raffinée
Casque elfique	2 pierres de lune raffinées 1 lingot de fer 1 cuir 1 bande de cuir	1	13	110	
Armure légère elfique	/	4	26	125	
Armure elfique	4 pierres de lune raffinées 1 lingot de fer 1 cuir 3 bandes de cuir	4	29	225	
Armure dorée	4 pierres de lune raffinées	4	35	550	1 lingot de vif-argent

	1 lingot de fer 1 lingot de vif-argent 3 bandes de cuir				
Gants légers elfiques	/	1	7	25	1 pierre de lune raffinée
Gantelets elfiques	1 pierre de lune raffinée 1 lingot de fer 1 cuir 2 bandes de cuir	1	8	45	
Bottes légères elfiques	/	1	7	25	
Bottes elfiques	2 pierres de lune raffinées 1 lingot de fer 1 cuir 2 bandes de cuir	1	8	45	
Bouclier elfique	4 pierres de lune raffinées 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	4	21	115	

1.11 - ARMURE DE LA GARDE DE L'AUBE - Dawnguard

Lorsque vous portez une armure de la Garde de l'aube complète, les attaques de vampire et les sorts de Ponction de vie vous infligent 25 % de dégâts en moins :-D

Cet ensemble possède trois cuirasses de couleur différente : une rouge, une bleutée et une noire.

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque de la Garde de l'Aube	1,5	16	100	1 lingot d'acier
Armure de la Garde de l'Aube	6	29	220	
Gantelets de la Garde de l'Aube	1,5	8	40	
Bottes de la Garde de l'Aube	1,5	8	25	

1.12 - ARMURE DE CHITINE - Dragonborn

NOM	MATERIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque de chitine	1 lingot de fer 3 plaques de chitine 1 cuir de netch	1	13,5	125	1 plaque de chitine
Armure de chitine	1 lingot de fer 5 plaques de chitine 2 cuirs de netch	4	30	240	
Gantelets de chitine	1 lingot de fer 2 plaques de chitine 1 cuir de netch	2	8,5	50	
Bottes de chitine	1 lingot de fer 3 plaques de chitine 1 cuir de netch	1	8,5	50	
Bouclier de chitine	1 lingot de fer 4 plaques de chitine 1 cuir de netch	8	24,5	215	

1.13 - ARMURE EN ECAILLE - Skyrim

NOM	MATERIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque d'écaille	1 lingot de corindon 2 lingots d'acier 1 cuir 1 bande de cuir	2	14	175	1 lingot de corindon
Armure d'écaille	2 lingots de corindon	6	32	350	

	3 lingots d'acier 2 cuirs 3 bandes de cuir				
Armure d'écaille à corne	/	6	32	350	/
Gantelets d'écaille	1 lingot de corindon 1 lingot d'acier 1 cuir 2 bandes de cuir	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes d'écaille	1 lingot de corindon 2 lingots d'acier 1 cuir 2 bandes de cuir	2	9	70	

1.14 - ARMURE DE VERRE - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de verre	2 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 1 cuir 1 bande de cuir	2	16	450	1 malachite raffinée
Armure de verre	4 malachites raffinées 2 pierres de lune raffinées 1 cuir 3 bandes de cuir	7	38	900	
Gantelets de verre	2 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 1 cuir 1 bande de cuir	2	11	190	
Bottes de verre	2 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 1 cuir 2 bandes de cuir	2	11	190	
Bouclier de verre	4 malachites raffinées 1 pierre de lune raffinée 4 bandes de cuir	6	27	450	

1.15 - ARMURE FALMER ANCIENNE - Dawnguard

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Couronne falmer ancienne	2	0	350	1 pierre de lune raffinée
Cuirasse falmer ancienne	7	38	900	
Gantelets falmers anciens	2	11	190	
Bottes falmers anciennes	2	11	190	

1.16 - ARMURE DE STALHRIM LÉGÈRE - Dragonborn

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de stalhrim	3 stalhrims 1 lingot d'acier 2 bandes de cuir	2	16,5	465	1 stalhrim
Armure de stalhrim	5 stalhrims 1 lingot d'acier 3 bandes de cuir	7	39	925	
Gantelets de stalhrim	2 stalhrims 1 lingot d'acier 2 bandes de cuir	2	11,5	215	
Bottes de stalhrim légères	3 stalhrims 1 lingot d'acier	2	11,5	215	

	2 bandes de cuir				
Bouclier de stalhrim	4 stalhrims 1 lingot d'acier 1 bande de cuir	10	29,5	600	

1.17 - ARMURE DRACONIQUE - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque draconique	2 écailles de dragon 1 lingot de fer 1 cuir 1 bande de cuir	4	17	750	1 écaille de dragon
Armure draconique	4 écailles de dragon 2 lingots de fer 1 cuir 3 bandes de cuir	10	41	1 500	
Gantelets draconiques	2 écailles de dragon 1 lingot de fer 1 cuir 2 bandes de cuir	3	12	300	
Bottes draconiques	2 écailles de dragon 1 lingot de fer 1 cuir 2 bandes de cuir	3	12	300	
Bouclier draconique	4 écailles de dragon 2 lingots de fer 2 bandes de cuir	6	29	750	

1.18 - PIÈCES D'ARMURE LÉGÈRES ENCHANTÉES

CASQUES	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIOR.
Casque de magie minime	Augmente votre magie de 20 points	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque de magie	Augmente votre magie de 30 points	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque de magie accrue	Augmente votre magie de 40 points	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque de magie majeure	Augmente votre magie de 50 points	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de

						chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de magie extrême	Augmente votre magie de 60 points	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de magie absolue	Augmente votre magie de 70 points	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de recharge	La magie se régénère 50% plus rapidement	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque d'emplissage	La magie se régénère 60% plus rapidement	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de résurgence	La magie se régénère 80% plus rapidement	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de regain	La magie se régénère 100% plus rapidement	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Diadème du savant (en or ornée d'un rubis)	Les sorts de toutes les écoles consomment 5% de moins de points de magie	Or	4	7	505	/
Casque d'altération minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque d'altération	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque d'altération accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque d'altération majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de

						chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'altération extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'altération absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de conjuration minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque de conjuration	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque de conjuration accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque de conjuration majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de conjuration extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de conjuration absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de destruction minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir

Casque de destruction	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque de destruction accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque de destruction majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de destruction extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de destruction absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de guérison minime	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque de guérison	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque de guérison accrue	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim

Casque de guérison majeure	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de guérison extrême	Les sorts de guérison coûtent 22% de moins à lancer	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de guérison absolue	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'illusion minime	Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque d'illusion	Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque d'illusion accrue	Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque d'illusion majeure	Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'illusion extrême	Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'illusion absolue	Les sorts d'illusion coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon

Casque d'alchimie minime	Les potions créées sont 12% plus puissantes	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque d'alchimie	Les potions créées sont 15% plus puissantes	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque d'alchimie accrue	Les potions créées sont 17% plus puissantes	Peau	2	10	25	1 cuir
		Impérial	2	11	35	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque d'alchimie majeure	Les potions créées sont 20% plus puissantes	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'alchimie extrême	Les potions créées sont 22% plus puissantes	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'alchimie absolue	Les potions créées sont 25% plus puissantes	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'archerie minime	Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires	Peau	2	10	25	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
Casque d'archerie	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	Peau	2	10	25	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
Casque d'archerie accrue	Les arcs infligent 25% de dégâts supplémentaires	Peau	2	10	25	1 cuir
		Cuir	2	12	60	1 cuir
		Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon

		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
Casque d'archerie majeure	Les arcs infligent 30% de dégâts supplémentaires	Elfique	1	13	110	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	13,5	110	1 plaque de chitine
		Écaille	2	14	175	1 lingot de corindon
		Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'archerie extrême	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque d'archerie absolue	Les arcs infligent 40% de dégâts supplémentaires	Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon
Casque de respiration aquatique	Permet de nager sous l'eau sans se noyer	Verre	2	16	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	16,5	450	1 stalhrim
		Draconique	4	17	750	1 écaille de dragon

ARMURES	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Armure de santé minime	Augmente votre santé de 20 points	Peau	5	20	50	1 cuir
		Impériale	6	23	75	1 cuir
		Armure cloutée	6	23	75	1 lingot de fer
		Impériale cloutée	6	23	125	/
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure de santé	Augmente votre santé de 30 points	Peau	5	20	50	1 cuir
		Impériale	6	23	75	1 cuir
		Armure cloutée	6	23	75	1 lingot de fer
		Impériale cloutée	6	23	125	/
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure de santé accrue	Augmente votre santé de 40 points	Peau	5	20	50	1 cuir
		Impériale	6	23	75	1 cuir
		Armure cloutée	6	23	75	1 lingot de fer
		Impériale cloutée	6	23	125	/
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de

						corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure de santé majeure	Augmente votre santé de 50 points	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de santé extrême	Augmente votre santé de 60 points	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de santé absolue	Augmente votre santé de 70 points	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de remède	La santé se régénère 20% plus vite	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure de soulagement	La santé se régénère 30% plus vite	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de régénération	La santé se régénère 40% plus vite	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de renaissance	La santé se régénère 50% plus vite	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de récupération	La vigueur se régénère 20% plus vite	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure de rétablissement	La vigueur se régénère 30% plus vite	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de

						dragon
Armure de vivification	La vigueur se régénère 40% plus vite	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de renouveau	La vigueur se régénère 50% plus vite	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'altération minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure d'altération	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure d'altération accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure d'altération majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'altération extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'altération absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de conjuration minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure de conjuration	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune

						raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure de conjuration accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure de conjuration majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de conjuration extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de conjuration absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de destruction minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure de destruction	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure de destruction accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée

		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure de destruction majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de destruction extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de destruction absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de guérison minime	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure de guérison	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure de guérison accrue	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure de guérison majeure	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de

						dragon
Armure de guérison extrême	Les sorts de guérison coûtent 22% de moins à lancer	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de guérison absolue	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'illusion minime	Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure d'illusion	Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure d'illusion accrue	Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer	Peau	5	20	50	1 cuir
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
Armure d'illusion majeure	Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'illusion extrême	Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrim	7	39	900	1 stalhrim
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'illusion absolue	Les sorts d'illusion coûtent 25% de moins à lancer	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure d'humble écuyer	Augmente la compétence Armure légère de 12 points	Peau	5	20	50	1 cuir
		Impériale	6	23	75	1 cuir
		Armure cloutée	6	23	75	1 lingot de fer
		Impériale cloutée	6	23	125	/
		Cuir	6	26	125	1 cuir
Armure d'écuyer	Augmente la compétence Armure légère de 15 points	Peau	5	20	50	1 cuir
		Impériale	6	23	75	1 cuir
		Armure cloutée	6	23	75	1 lingot de fer

		Impériale cloutée	6	23	125	/
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure de grand écuyer	Augmente la compétence Armure légère de 17 points	Peau	5	20	50	1 cuir
		Impériale	6	23	75	1 cuir
		Armure cloutée	6	23	75	1 lingot de fer
		Impériale cloutée	6	23	125	/
		Cuir	6	26	125	1 cuir
		Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
		Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrím	7	39	900	1 stalhrím
Armure de noble écuyer	Augmente la compétence Armure légère de 20 points	Elfique	4	29	225	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	4	30	225	1 plaque de chitine
		Écaille	6	32	350	1 lingot de corindon
Armure de noble chevalier	Augmente la compétence Armure légère de 20 points	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrím	7	39	900	1 stalhrím
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de preux chevalier	Augmente la compétence Armure légère de 22 points	Dorée	4	35	550	1 pierre de lune raffinée
		Verre	7	38	900	1 malachite raffinée
		Stalhrím	7	39	900	1 stalhrím
		Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon
Armure de paladin	Augmente la compétence Armure légère de 25 points	Draconique	10	41	1 500	1 écaille de dragon

GANTS	ENCHANTEMENT	TYPE	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Gantelets d'altération minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets d'altération	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets d'altération accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets de conjuration minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets de	Les sorts de conjuration coûtent 15%	Impériaux	1	6	15	1 cuir

conjuración	de moins à lancer					
Gantelets de conjuration accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets de destruction minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets de destruction	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets de destruction accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	Impériaux	1	6	15	1 cuir
Gantelets d'alchimie minime	Les potions créées sont 12% plus puissantes	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gantelets d'alchimie	Les potions créées sont 15% plus puissantes	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets d'alchimie accrue	Les potions créées sont 17% plus puissantes	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Gantelets d'alchimie majeure	Les potions créées sont 20% plus puissantes	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets d'alchimie extrême	Les potions créées sont 22% plus puissantes	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets d'alchimie absolue	Les potions créées sont 25% plus puissantes	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de forgeage minime	Armes et armures peuvent être améliorées de 12%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gantelets de forgeage	Armes et armures peuvent être améliorées de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de

						chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets de forgeage accru	Armes et armures peuvent être améliorées de 17%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Gantelets de forgeage majeur	Armes et armures peuvent être améliorées de 20%	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de forgeage extrême	Armes et armures peuvent être améliorées de 22%	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de forgeage absolu	Armes et armures peuvent être améliorées de 25%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de crochetage minime	Le crochetage est facilité de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gants du passe-partout <i>Unique !</i>	Le crochetage est facilité de 20%	Sybillin	2	7	55	/
Gantelets de crochetage	Le crochetage est facilité de 20%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets de crochetage accru	Le crochetage est facilité de 25%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim

Gantelets de crochetage majeur	Le crochetage est facilité de 30%	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de crochetage extrême	Le crochetage est facilité de 35%	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de crochetage absolu	Le crochetage est facilité de 40%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de dextérité minime	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gantelets de dextérité	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 20%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets de dextérité accrue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 25%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Gantelets de dextérité majeure	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 30%	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de dextérité extrême	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 35%	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de dextérité absolue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 40%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon

Gantelets de maniement minime	Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gantelets de maniement	Les attaques à une main infligent 20% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Ecaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets de maniement accru	Les attaques à une main infligent 25% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Ecaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Gantelets de maniement majeur	Les attaques à une main infligent 30% de dégâts supplémentaires	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Ecaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de maniement extrême	Les attaques à une main infligent 35% de dégâts supplémentaires	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de maniement absolu	Les attaques à une main infligent 40% de dégâts supplémentaires	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de poigne minime	Les attaques à deux mains infligent 15% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gantelets de poigne	Les attaques à deux mains infligent 20% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Ecaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets de poigne accrue	Les attaques à deux mains infligent 25% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de

						chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Gantelets de poigne majeure	Les attaques à deux mains infligent 30% de dégâts supplémentaires	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de poigne extrême	Les attaques à deux mains infligent 35% de dégâts supplémentaires	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets de poigne absolue	Les attaques à deux mains infligent 40% de dégâts supplémentaires	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets d'archerie minime	Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Gantelets d'archerie	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Gantelets d'archerie accrue	Les arcs infligent 25% de dégâts supplémentaires	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériaux	1	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Gantelets d'archerie majeure	Les arcs infligent 30% de dégâts supplémentaires	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	2	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets d'archerie	Les arcs infligent 35% de dégâts	Verre	2	11	190	1 malachite

extrême	supplémentaires					raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Gantelets d'archerie absolue	Les arcs infligent 40% de dégâts supplémentaires	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon

BOTTES	ENCHANTEMENT	TYPE	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Bottes de pare-feu	Augmente la résistance au feu de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Bottes de feu atténué	Augmente la résistance au feu de 30%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes de feu évanescent	Augmente la résistance au feu de 40%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Bottes de feu neutralisé	Augmente la résistance au feu de 50%	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de feu anéanti	Augmente la résistance au feu de 60%	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de Marchefeu	Augmente la résistance au feu de 70%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de pare-glace	Augmente la résistance à la glace de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Bottes de glace atténuée	Augmente la résistance à la glace de 30%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes de glace évanescente	Augmente la résistance à la glace de 40%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Bottes de glace neutralisée	Augmente la résistance à la glace de 50%	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée

		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de glace anéantie	Augmente la résistance à la glace de 60%	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de dégel	Augmente la résistance à la glace de 70%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de pare-foudre	Augmente la résistance à la foudre de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Bottes de foudre atténuée	Augmente la résistance à la foudre de 30%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes de foudre évanescence	Augmente la résistance à la foudre de 40%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Bottes de foudre neutralisée	Augmente la résistance à la foudre de 50%	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de foudre anéantie	Augmente la résistance à la foudre de 60%	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes d'isolation	Augmente la résistance à la foudre de 70%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de vigueur minime	Augmente votre vigueur de 20 points	Peau	1	5	10	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Bottes de vigueur	Augmente votre vigueur de 30 points	Peau	1	5	10	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes de vigueur accrue	Augmente votre vigueur de 40 points	Peau	1	5	10	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Bottes de vigueur majeure	Augmente votre vigueur de 50 points	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée

		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de vigueur extrême	Augmente votre vigueur de 60 points	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de vigueur absolue	Augmente votre vigueur de 70 points	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de Movarth <i>Unique !</i>	La Furtivité augmente de 15%	Peau	1	5	5	/
Bottes de furtivité minime	La furtivité augmente de 15%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Bottes de furtivité	La furtivité augmente de 20%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes de furtivité accrue	La furtivité augmente de 25%	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
Bottes de furtivité majeure	La furtivité augmente de 30%	Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
Bottes de furtivité extrême	La furtivité augmente de 35%	Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
Bottes de furtivité absolue	La furtivité augmente de 40%	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes de bât	La capacité de port augmente de 25 points	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
Bottes d'ardeur	La capacité de port augmente de 30 points	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
Bottes de puissance	La capacité de port augmente de 35 points	Peau	1	5	10	1 cuir
		Impériales	2	6	15	1 cuir
		Cuir	2	7	25	1 cuir
		Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine

		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
Bottes de surhomme	La capacité de port augmente de 40 points	Elfique	1	8	45	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	1	8,5	45	1 plaque de chitine
		Écaille	2	9	70	1 lingot de corindon
		Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes du bœuf	La capacité de port augmente de 45 points	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim
		Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Bottes du mammouth	La capacité de port augmente de 50 points	Draconique	3	12	300	1 écaille de dragon
Grâce du prédateur <i>Unique !</i>	Grâce du prédateur <i>Le porteur se déplace silencieusement</i> <i>La Vigueur se régénère 1% plus vite</i>	Peau	1	5	2	1 lingot de fer
Bottes du silence	Le porteur se déplace silencieusement	Verre	2	11	190	1 malachite raffinée
		Stalhrim	2	11,5	190	1 stalhrim

BOUCLIERS	ENCHANTEMENT	TYPE	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Bouclier de résistance à la magie	Augmente la résistance à la magie de 10%	Peau	4	15	25	1 cuir
Bouclier de résistance à la magie atténuée	Augmente la résistance à la magie de 12%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
Bouclier de résistance à la magie évanescence	Augmente la résistance à la magie de 15%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de résistance à la magie neutralisée	Augmente la résistance à la magie de 17%	Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de résistance à la magie anéantie	Augmente la résistance à la magie de 20%	Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de suppression	Augmente la résistance à la magie de 22%	Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
Bouclier de pare-feu	Augmente la résistance au feu de 15%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
Bouclier de feu atténué	Augmente la résistance au feu de 30%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
Bouclier de feu évanescent	Augmente la résistance au feu de 40%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir

		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de feu neutralisé	Augmente la résistance au feu de 50%	Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de feu anéanti	Augmente la résistance au feu de 60%	Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de Marchefeu	Augmente la résistance au feu de 70%	Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
Bouclier de pare-glace	Augmente la résistance à la glace de 15%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
Bouclier de glace atténuée	Augmente la résistance à la glace de 30%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
Bouclier de glace évanescence	Augmente la résistance à la glace de 40%	Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
		Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
Forteresse d'Hrebanc <i>Unique ! Mais non implémenté dans le jeu !</i>	Augmente la résistance à la glace de 50%	Elfique	4	21	115	/
Bouclier de glace neutralisée	Augmente la résistance à la glace de 50%	Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de glace anéanti	Augmente la résistance à la glace de 60%	Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de dégel	Augmente la résistance à la glace de 70%	Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
Bouclier de pare-foudre	Augmente la résistance à la foudre de 15%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
Bouclier de foudre atténuée	Augmente la résistance à la foudre de 30%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
Bouclier de foudre évanescence	Augmente la résistance à la foudre de 40%	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir

		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de foudre neutralisée	Augmente la résistance à la foudre de 50%	Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de foudre anéanti	Augmente la résistance à la foudre de 60%	Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier d'isolation	Augmente la résistance à la foudre de 70%	Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
Bouclier de parade minime	Parez 15% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
Bouclier de parade	Parez 20% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
Bouclier de parade accrue	Parez 25% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Peau	4	15	25	1 cuir
		Impérial	4	19	40	1 cuir
		Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de parade majeure	Parez 30% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Elfique	4	21	115	1 pierre de lune raffinée
		Chitine	8	24,5	115	1 plaque de chitine
		Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de parade extrême	Parez 35% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Verre	6	27	450	1 malachite raffinée
		Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon
		Stalhrim	10	29,5	450	1 stalhrim
Bouclier de parade absolue	Parez 40% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Draconique	6	29	750	1 écaille de dragon

2 - LES ARMURES LOURDES

2.1 - ARMURE DE FER - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de fer	3 lingots de fer 2 bandes de cuir	5	15	60	1 lingot de fer
Armure de fer	5 lingots de fer 3 bandes de cuir	30	25	125	
Armure à bandes	5 lingots de fer 1 corindon raffiné 3 bandes de cuir	35	28	200	1 corindon raffiné
Gantelets de fer	2 lingots de fer 2 bandes de cuir	5	10	25	1 lingot de fer
Bottes de fer	3 lingots de fer 2 bandes de cuir	6	10	25	
Bouclier de fer	4 lingots de fer 1 bande de cuir	12	20	60	
Bouclier à bandes	4 lingots de fer 1 corindon raffiné 1 bande de cuir	12	22	100	1 corindon raffiné

2.2 - ARMURE NORDIQUE ANTIQUE - Skyrim

Cette armure ne peut se fabriquer qu'à la Forgeciel de Blancherive ; et pour y avoir accès, vous devez vous enrôler chez les Compagnons !

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque nordique antique	3 lingots d'acier 2 lingots de fer 2 cuirs 3 bandes de cuir	4	15	60	1 lingot de fer
Armure nordique antique	5 lingots d'acier 2 lingots de fer 2 cuirs 4 bandes de cuir	28	25	125	
Gantelets nordique antique	3 lingots d'acier 2 lingots de fer 2 cuirs 3 bandes de cuir	4	10	25	
Bottes nordique antique	4 lingots d'acier 2 lingots de fer 2 cuirs 3 bandes de cuir	5	10	25	

2.3 - ARMURE IMPÉRIALE - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque impérial (casque simple ouvert)	2 lingots d'acier 1 cuir 1 bande de cuir	5	15	50	1 lingot d'acier
Casque impérial (casque fermé à crête noire)	/	5	18	30	
Casque d'officier impérial (casque ouvert à crête en acier)	/	4	17	30	
Armure impériale	4 lingots d'acier 2 cuirs	35	25	100	

	3 bandes de cuir				
Gantelets impériaux	2 lingots d'acier 1 cuir	4	10	15	
	2 bandes de cuir				
Bottes impériales	2 lingots d'acier 1 cuir	8	10	20	
	2 bandes de cuir				
Bouclier impérial	4 lingots d'acier 2 bandes de cuir	12	20	50	

2.4 - ARMURE FALMER - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque falmer	5	10	25	1 chitine de chaurus
Armure falmer	20	31	275	
Gantelets falmers	4	12	55	
Bottes falmers	4	12	55	
Bouclier falmer	12	26	225	

2.5 - ARMURE FALMER DURCIE - Dawnguard

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque falmer durcie	10	18	150	1 chitine de chaurus
Armure falmer durcie	40	34	250	
Gantelets falmers durcis	7	13	60	
Bottes falmers durcies	8	13	50	

2.6 - ARMURE D'ACIER - Skyrim

NOM	MATERIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque d'acier	2 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	5	17	125	1 lingot d'acier
Casque d'acier à cornes	2 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	5	17	125	
Armure d'acier	4 lingots d'acier 1 lingot de fer 3 bandes de cuir	35	31	275	
Armure d'acier (avec épaulettes)	4 lingots d'acier 1 lingot de fer 3 bandes de cuir	35	31	275	
Gantelets nordiques en acier	2 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	4	12	55	
Bottes à revers en acier	3 lingots d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	8	12	55	
Bouclier d'acier	3 lingots d'acier 1 lingot de fer 1 bande de cuir	12	24	150	

2.7 - ARMURE DU LOUP - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque du loup	4	17	125	1 lingot d'acier

Armure du loup	20	31	55	
Gantelets du loup	4	12	11	
Bottes du loup	4	12	11	

2.8 - ARMURE D'OSTALIUM - Dragonborn

L'armure d'ostalium existe en 3 exemplaires : avec ou sans épauettes et un spécifique pour les gardes Rédorans. D'autre part, si et uniquement si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, vous aurez l'occasion de rapporter une note contenant la Formule d'Ostalium amélioré à Glover Mallory à Corberoc, et ceci fait, vous pourrez fabriquer les pièces d'armures d'ostalium amélioré dans n'importe quelle forge ^^ . L'armure d'ostalium améliorée est identique à la "normale".

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque d'ostalium	1 lingot de fer 6 farines d'os 1 cuir de netch	4,5	17	135	2 farines d'os
Casque d'ostalium amélioré	1 stalhrim 1 lingot de fer 6 farines d'os 1 sel du néant 1 gelée de netch 1 cuir de netch	11	18	135	
Armure d'ostalium	1 lingot de fer 10 farines d'os 2 cuirs de netch	34	32	290	
Armure de garde d'ostalium	1 lingot de fer 10 farines d'os 2 cuirs de netch	34	32	290	
Spalère d'ostalium	1 lingot de fer 10 farines d'os 2 cuirs de netch	36	33	290	
Armure d'ostalium améliorée	1 stalhrim 1 lingot de fer 10 farines d'os 1 sel du néant 1 gelée de netch 2 cuirs de netch	43	35	290	
Gantelets d'ostalium	1 lingot de fer 4 farines d'os 1 cuir de netch	3,5	12	60	
Gantelets d'ostalium améliorés	1 stalhrim 1 lingot de fer 4 farines d'os 1 sel du néant 1 gelée de netch 1 cuir de netch	7	13	60	
Bottes d'ostalium	1 lingot de fer 6 farines d'os 1 cuir de netch	7	12	60	
Bottes d'ostalium améliorées	1 stalhrim 1 lingot de fer 6 farines d'os 1 sel du néant 1 gelée de netch 1 cuir de netch	9	13	60	
Bouclier d'ostalium	1 lingot de fer 8 farines d'os 1 cuir de netch	8	21,50	95	
Bouclier d'ostalium amélioré	1 stalhrim 1 lingot de fer 8 farines d'os 1 sel du néant	11	26	95	

	1 gelée de netch 1 cuir de netch				
--	-------------------------------------	--	--	--	--

2.9 - ARMURE DWEMER - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque dwemer	2 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
Armure dwemer	3 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 3 bandes de cuir	45	34	400	
Gantelets dwemers	1 lingot de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	8	13	85	
Bottes dwemers	2 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 2 bandes de cuir	10	13	85	
Bouclier dwemer	2 lingots de métal dwemer 1 lingot d'acier 1 lingot de fer 1 bande de cuir	12	26	225	

2.10 - ARMURE LOURDE DE LA GARDE DE L'AUBE - Dawnguard

Lorsque vous portez une armure de la Garde de l'aube complète, les attaques de vampire et les sorts de Ponction de vie vous infligent 25 % de dégâts en moins :-D

Cet ensemble possède deux cuirasses de couleur différente : une grise claire et une plus foncée (anthracite).

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque complet de la Garde de l'Aube	10	18	220	1 lingot d'acier
Armure lourde de la Garde de l'Aube	42	34	425	
Gantelets lourds de la Garde de l'Aube	7	13	85	
Bottes lourdes de la Garde de l'Aube	9	13	85	
Bouclier de la Garde de l'Aube	10	26	240	

2.11 - ARMURE DE PLATES - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de plates	1 lingot de fer 2 lingots d'acier 1 corindon raffiné 2 bandes de cuir	6	19	300	1 corindon raffiné
Armure de plates	1 lingot de fer 3 lingots d'acier 1 corindon raffiné 3 bandes de cuir	38	40	625	
Gantelets de plates	1 lingot de fer	6	14	125	

	2 lingots d'acier 1 corindon raffiné 2 bandes de cuir				
Bottes de plates	1 lingot de fer 2 lingots d'acier 1 corindon raffiné 2 bandes de cuir	9	14	125	

2.12 - ARMURE ORC - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque orc	1 lingot de fer 2 lingots d'orichalque 2 bandes de cuir	8	20	500	1 lingot d'orichalque
Armure orc	1 lingot de fer 4 lingots d'orichalque 3 bandes de cuir	35	40	1 000	
Gantelets orcs	1 lingot de fer 2 lingots d'orichalque 2 bandes de cuir	7	15	200	
Bottes orcs	1 lingot de fer 3 lingots d'orichalque 2 bandes de cuir	7	15	200	
Bouclier orc	1 lingot de fer 3 lingots d'orichalque 1 bande de cuir	14	30	500	

2.13 - ARMURE DE CHITINE LOURDE - Dragonborn

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de chitine lourd	1 corindon raffiné 4 plaques de chitine 1 cuir de netch	5	19	135	1 plaque de chitine
Armure de chitine lourde	1 corindon raffiné 6 plaques de chitine 2 cuirs de netch	35	40	650	
Gantelets de chitine lourds	1 corindon raffiné 3 plaques de chitine 1 cuir de netch	5	14	135	
Bottes de chitine lourdes	1 corindon raffiné 4 plaques de chitine 1 cuir de netch	6	14	135	

2.14 - ARMURE D'ÉBONITE - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque d'ébonite	3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir	10	218	750	1 ébonite raffinée
Armure d'ébonite	5 ébonites raffinées 3 bandes de cuir	38	43	1 500	
Gantelets d'ébonite	2 ébonites raffinées 2 bandes de cuir	7	16	275	
Bottes d'ébonite	3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir	7	16	275	
Bouclier d'ébonite	4 ébonites raffinées 1 bande de cuir	14	32	750	

2.15 - ARMURE FALMER LOURDE - Dawnguard

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque lourd falmer	8	21	600	1 chitine de chaurus
Armure lourde falmer	35	43	1 200	
Gantelets lourds falmer	6	16	225	
Bottes lourdes falmer	6	16	225	

2.16 - ARMURE NORDIQUE GRAVÉE - Dragonborn

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque nordique gravé	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 4 lingots d'acier 2 bandes de cuir	7	20	550	1 lingot de vif-argent
Armure nordique gravée	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 6 lingots d'acier 3 bandes de cuir	37	43	1 600	
Gantelets nordiques gravés	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 3 lingots d'acier 2 bandes de cuir	6	15	220	
Bottes nordiques gravées	1 ébonite raffinée 1 lingot de vif-argent 4 lingots d'acier 2 bandes de cuir	6	15	220	
Bouclier nordique gravé	1 lingot de vif-argent 4 lingots d'acier 1 bande de cuir	10	26,5	335	

2.17 - ARMURE DES LAMES - Skyrim

NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque de Lame	12	18	200	1 lingot d'acier
Armure de Lame	45	44	400	
Gantelets de Lame	8	13	85	
Bottes de Lame	10	13	85	
Bouclier de Lame	12	26	225	

2.18 - ARMURE PENDRAGON - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Casque pendragon	1 os de dragon 2 écailles de dragon 2 bandes de cuir	8	22	1 050	1 écaille de dragon
Armure pendragon	2 os de dragon 3 écailles de dragon 3 bandes de cuir	40	46	2 125	1 os de dragon
Gantelets pendragon	1 os de dragon 2 écailles de dragon 2 bandes de cuir	8	17	425	1 écaille de dragon
Bottes pendragon	1 os de dragon 3 écailles de dragon 2 bandes de cuir	8	17	425	
Bouclier pendragon	1 os de dragon 3 écailles de dragon	15	34	1 050	1 os de dragon

	1 bande de cuir				
--	-----------------	--	--	--	--

2.19 - ARMURE DE STALHRIM - Dragonborn

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque de stalhrim	4 stalhrims 1 lingot de vif-argent 2 bandes de cuir	7	22	1 135	1 stalhrim
Armure de stalhrim	6 stalhrims 1 lingot de vif-argent 3 bandes de cuir	38	46	2 200	
Gantelets de stalhrim	3 stalhrims 1 lingot de vif-argent 2 bandes de cuir	7	17	450	
Bottes de stalhrim	4 stalhrims 1 lingot de vif-argent 2 bandes de cuir	7	17	450	

2.20 - ARMURE DAÉDRIQUE - Skyrim

NOM	MATÉRIAUX	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORATION
Casque daédra	1 cœur de daédra 3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Armure daédra	1 cœur de daédra 5 ébonites raffinées 3 bandes de cuir	50	49	3 200	
Gantelets daédras	1 cœur de daédra 2 ébonites raffinées 2 bandes de cuir	6	18	625	
Bottes daédras	1 cœur de daédra 3 ébonites raffinées 2 bandes de cuir	10	18	625	
Bouclier daédra	1 cœur de daédra 4 ébonites raffinées 1 bande de cuir	15	36	1 600	

2.21 - PIÈCES D'ARMURE LOURDES ENCHANTÉES

CASQUES	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMÉLIORA.
Casque d'Yngol <i>Unique !</i>	Augmente la résistance à la glace de 30%	Plate	8	21	165	1 lingot d'acier
Casque draugr d'inflammabilité <i>Unique !</i>	Augmente la résistance au feu de 40%	Nordique antique	4	15	320	1 lingot de fer
Casque de magie minime	Augmente votre magie de 20 points	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostalium	4,5	17	35	2 farines d'os
Casque de magie	Augmente votre magie de 30 points	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostalium	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de

						chitine
Casque de magie accrue	Augmente votre magie de 40 points	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque de magie majeure	Augmente votre magie de 50 points	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de magie extrême	Augmente votre magie de 60 points	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de magie extrême (absolue)	Augmente votre magie de 70 points	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de recharge	La magie se régénère 50% plus rapidement	Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque d'emplissage	La magie se régénère 60% plus rapidement	Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de résurgence	La magie se régénère 80% plus rapidement	Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de regain	La magie se régénère 100% plus rapidement	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'altération minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
Casque d'altération	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os

		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque d'altération accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque d'altération majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'altération extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'altération absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de conjuration minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
Casque de conjuration	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque de conjuration accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer

		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque de conjuration majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de conjuration extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de conjuration absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de destruction minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
Casque de destruction	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque de destruction accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque de destruction majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine

		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de destruction extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de destruction absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de guérison minime	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
Casque de guérison	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque de guérison accrue	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque de guérison majeure	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de guérison extrême	Les sorts de guérison coûtent 22% de moins à lancer	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée

Casque de guérison absolue	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'illusion minime	Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
Casque d'illusion	Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
Casque d'illusion accrue	Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer	Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque d'illusion majeure	Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
Casque d'illusion extrême	Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer	Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
Casque d'illusion absolue	Les sorts d'illusion coûtent 25% de moins à lancer	Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
Casque d'alchimie minime	Les potions créées sont 12% plus puissantes	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
Casque d'alchimie	Les potions créées sont 15% plus puissantes	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier

		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque d'alchimie accrue	Les potions créées sont 17% plus puissantes	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	4,5	17	35	2 farines d'os
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque d'alchimie majeure	Les potions créées sont 20% plus puissantes	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'alchimie extrême	Les potions créées sont 22% plus puissantes	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'alchimie absolue	Les potions créées sont 25% plus puissantes	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'archerie minime	Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
Casque d'archerie	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
Casque d'archerie accrue	Les arcs infligent 25% de dégâts supplémentaires	Fer	5	15	60	1 lingot de fer
		Impérial	5	15	25	1 lingot d'acier
		Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de

						chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
Casque d'archerie majeure	Les arcs infligent 30% de dégâts supplémentaires	Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'archerie extrême	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque d'archerie absolue	Les arcs infligent 40% de dégâts supplémentaires	Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée
Casque de respiration aquatique	Permet de nager sous l'eau sans se noyer	Acier	5	17	125	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	18	200	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	19	300	1 corindon raffiné
		Chitine	5	19	300	1 plaque de chitine
		Nordique	7	20	500	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	10	21	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	22	1 050	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	22	1 050	1 stalhrim
		Daédrique	15	23	1 600	1 ébonite raffinée

ARMURES	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Armure de santé minime	Augmente votre santé de 20 points	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Ostaliüm	34	32	75	2 farines d'os
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
Armure de santé	Augmente votre santé de 30 points	Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Ostaliüm	34	32	75	2 farines d'os
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
Armure de santé accrue	Augmente votre santé de 40 points	Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer

		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Ostaliûm	34	32	75	2 farines d'os
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
Armure de santé majeure	Augmente votre santé de 50 points	Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
Armure de santé extrême	Augmente votre santé de 60 points	Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
Armure de santé absolue	Augmente votre santé de 70 points	Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
Armure de remède	La santé se régénère 20% plus vite	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
Armure de soulagement	La santé se régénère 30% plus vite	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de régénération	La santé se régénère 40% plus vite	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de renaissance	La santé se régénère 50% plus vite	Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de récupération	La vigueur se régénère 20% plus vite	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
Armure de rétablissement	La vigueur se régénère 30% plus vite	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de vivification	La vigueur se régénère 40% plus vite	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de renouveau	La vigueur se régénère 50% plus vite	Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrím	38	46	2 125	1 stalhrím
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de glace évanescence	Augmente la résistance à la glace de 40%	Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
Armure d'altération minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
Armure d'altération	Les sorts d'altération coûtent 15%	Fer	30	25	125	1 lingot de fer

	de moins à lancer	A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
Armure d'altération accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
Armure d'altération majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer	Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
Armure d'altération extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer	Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
Armure d'altération absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer	Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
Armure de conjuration minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
Armure de conjuration	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
Armure de conjuration accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		A bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
Armure de conjuration majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer	Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine

		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de conjuration extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de conjuration absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer	Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de destruction minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
Armure de destruction	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
Armure de destruction accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
Armure de destruction majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer	Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de destruction extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer	Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de destruction absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer	Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
Armure de guérison minime	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
Armure de guérison	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer	Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné

		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée

		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Fer	30	25	125	1 lingot de fer
		Impériale	35	25	275	1 lingot d'acier
		À bandes	35	28	200	1 corindon raffiné
		Acier	35	31	275	1 lingot d'acier
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Dwemer	45	34	400	1 lingot de métal dwemer
		Plates	38	40	625	1 corindon raffiné
		Chitine	35	40	625	1 plaque de chitine
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Ébonite	38	43	1 500	1 ébonite raffinée
		Nordique	37	43	1 000	1 lingot de vif-argent
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Pendragon	40	46	2 125	1 os de dragon
		Stalhrim	38	46	2 125	1 stalhrim
		Daédrique	50	49	3 200	1 ébonite raffinée
		Ostaliûm	34	32	75	2 farines d'os
		Ostaliûm	34	32	75	2 farines d'os

	légère de 15 points					
Armure de grand écuyer	Augmente la compétence Armure légère de 17 points	Ostalium	34	32	75	2 farines d'os

GANTS	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Gantelets d'altération minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets d'altération	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets d'altération accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de conjuration minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de conjuration	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de conjuration accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de destruction minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de destruction	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de destruction accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets d'alchimie minime	Les potions créées sont 12% plus puissantes	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets d'alchimie	Les potions créées sont 15% plus puissantes	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
Gantelets d'alchimie accrue	Les potions créées sont 17% plus puissantes	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Gantelets d'alchimie majeure	Les potions créées sont 20% plus puissantes	Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée

		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets d'alchimie extrême	Les potions créées sont 22% plus puissantes	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets d'alchimie absolue	Les potions créées sont 25% plus puissantes	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Les mains du forgeron <i>Unique !</i>	Armes et armures peuvent être améliorées de 12%	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
Gantelets de forgeage minime	Armes et armures peuvent être améliorées de 12%	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de forgeage	Armes et armures peuvent être améliorées de 15%	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
Gantelets de forgeage accru	Armes et armures peuvent être améliorées de 17%	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Gantelets de forgeage majeur	Armes et armures peuvent être améliorées de 20%	Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de forgeage extrême	Armes et armures peuvent être améliorées de 22%	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent

		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de forgeage absolu	Armes et armures peuvent être améliorées de 25%	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de crochetage minime	Le crochetage est facilité de 15%	Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de crochetage	Le crochetage est facilité de 20%	Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de crochetage accru	Le crochetage est facilité de 25%	Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de dextérité minime	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%	Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de dextérité	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 20%	Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de dextérité accrue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 25%	Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de maniement minime	Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de maniement	Les attaques à une main infligent 20% de dégâts supplémentaires	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
Gantelets de maniement accru	Les attaques à une main infligent 25% de dégâts supplémentaires	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostaliium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Gantelets de maniement majeur	Les attaques à une main infligent 30% de dégâts supplémentaires	Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim

		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de maniement extrême	Les attaques à une main infligent 35% de dégâts supplémentaires	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de maniement absolu	Les attaques à une main infligent 40% de dégâts supplémentaires	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Mains de fer <i>Unique !</i>	Les attaques à deux mains infligent 15% de dégâts supplémentaires	Fer	4	12	11	1 lingot de fer
Gantelets de poigne minime	Les attaques à deux mains infligent 15% de dégâts supplémentaires	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
Gantelets de poigne	Les attaques à deux mains infligent 20% de dégâts supplémentaires	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
Gantelets de poigne accrue	Les attaques à deux mains infligent 25% de dégâts supplémentaires	Fer	5	10	25	1 lingot de fer
		Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Gantelets de poigne majeure	Les attaques à deux mains infligent 30% de dégâts supplémentaires	Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de poigne extrême	Les attaques à deux mains infligent 35% de dégâts supplémentaires	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim

		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets de poigne absolue	Les attaques à deux mains infligent 40% de dégâts supplémentaires	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
		Fer	5	10	25	1 lingot de fer
Gantelets d'archerie minime	Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Fer	5	10	25	1 lingot de fer
Gantelets d'archerie	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Fer	5	10	25	1 lingot de fer
Gantelets d'archerie accrue	Les arcs infligent 25% de dégâts supplémentaires	Impériaux	4	10	3	1 lingot d'acier
		Acier	4	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	3,5	12	15	2 farines d'os
		Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Gantelets d'archerie majeure	Les arcs infligent 30% de dégâts supplémentaires	Dwemer	8	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Plates	6	14	125	1 corindon raffiné
		Chitine	5	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets d'archerie extrême	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée
Gantelets d'archerie absolue	Les arcs infligent 40% de dégâts supplémentaires	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	6	18	625	1 ébonite raffinée

BOTTES	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Bottes de pare-feu	Augmente la résistance au feu de 15%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes de feu atténué	Augmente la résistance au feu de 30%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
Bottes de feu évanescent	Augmente la résistance au feu de 40%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Bottes de feu neutralisé	Augmente la résistance au feu de 50%	Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de feu anéanti	Augmente la résistance au feu de 60%	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
Bottes de Marchefeu	Augmente la résistance au feu de 70%	Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
Bottes de pare-glace	Augmente la résistance à la glace de 15%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes de glace atténuée	Augmente la résistance à la glace de 30%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
Bottes de glace évanescente	Augmente la résistance à la glace de 40%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-

						argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Bottes de glace neutralisée	Augmente la résistance à la glace de 50%	Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de glace anéantie	Augmente la résistance à la glace de 60%	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de dégel	Augmente la résistance à la glace de 70%	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de pare-foudre	Augmente la résistance à la foudre de 15%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes de foudre atténuée	Augmente la résistance à la foudre de 30%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
Bottes de foudre évanescente	Augmente la résistance à la foudre de 40%	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostalium	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Bottes de foudre neutralisée	Augmente la résistance à la foudre de 50%	Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de foudre anéantie	Augmente la résistance à la foudre de 60%	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ebonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes d'isolation	Augmente la résistance à la foudre de 70%	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée

Bottes de vigueur minime	Augmente votre vigueur de 20 points	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
Bottes de vigueur	Augmente votre vigueur de 30 points	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
Bottes de vigueur accrue	Augmente votre vigueur de 40 points	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
Bottes de vigueur majeure	Augmente votre vigueur de 50 points	Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de vigueur extrême	Augmente votre vigueur de 60 points	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de vigueur absolue	Augmente votre vigueur de 70 points	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes de furtivité minime	La furtivité augmente de 15%	Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Ostaliun	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes de furtivité	La furtivité augmente de 20%	Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Ostaliun	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes de furtivité accrue	La furtivité augmente de 25%	Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Ostaliun	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes de bât	La capacité de port augmente de 25 points	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostaliun	7	12	15	2 Farine d'os
Bottes d'ardeur	La capacité de port augmente de 30 points	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostaliun	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
Bottes de puissance	La capacité de port augmente de 35 points	Fer	6	10	25	1 lingot de fer
		Impériales	8	10	55	1 lingot d'acier
		Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Ostaliun	7	12	15	2 Farine d'os
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée

Bottes de surhomme	La capacité de port augmente de 40 points	Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes du bœuf	La capacité de port augmente de 45 points	Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes du mammoth	La capacité de port augmente de 50 points	Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée
Bottes du silence	Le porteur se déplace silencieusement	Acier	8	12	55	1 lingot d'acier
		Dwemer	10	13	85	1 lingot de métal dwemer
		Chitine	6	14	125	1 plaque de chitine
		Nordique	6	15	200	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	7	16	275	1 ébonite raffinée
		Pendragon	8	17	425	1 écaille de dragon
		Stalhrim	7	17	425	1 stalhrim
		Daédrique	10	18	625	1 ébonite raffinée

BOUCLIERS	ENCHANTEMENT	TYPE	PDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Bouclier de résistance à la magie	Augmente la résistance à la magie de 10%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
Bouclier de résistance à la magie atténuée	Augmente la résistance à la magie de 12%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
Bouclier de résistance à la magie évanescence	Augmente la résistance à la magie de 15%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
Bouclier de résistance à la magie neutralisée	Augmente la résistance à la magie de 17%	Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée

		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de résistance à la magie anéantie	Augmente la résistance à la magie de 20%	Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de suppression	Augmente la résistance à la magie de 22%	Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de pare-feu	Augmente la résistance au feu de 15%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
Bouclier de feu atténué	Augmente la résistance au feu de 30%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
Bouclier de feu évanescent	Augmente la résistance au feu de 40%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
Bouclier de feu neutralisé	Augmente la résistance au feu de 50%	Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de feu anéanti	Augmente la résistance au feu de 60%	Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de Marchefeu	Augmente la résistance au feu de 70%	Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de pare-glace	Augmente la résistance à la glace de 15%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier

Bouclier de glace atténuée	Augmente la résistance à la glace de 30%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
Bouclier de glace évanescence	Augmente la résistance à la glace de 40%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
Bouclier de glace neutralisée	Augmente la résistance à la glace de 50%	Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de glace anéantie	Augmente la résistance à la glace de 60%	Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de dégel	Augmente la résistance à la glace de 70%	Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de pare-foudre	Augmente la résistance à la foudre de 15%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
Bouclier de foudre atténuée	Augmente la résistance à la foudre de 30%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
Bouclier de foudre évanescence	Augmente la résistance à la foudre de 40%	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée

Bouclier de foudre neutralisée	Augmente la résistance à la foudre de 50%	Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de foudre anéantie	Augmente la résistance à la foudre de 60%	Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier d'isolation	Augmente la résistance à la foudre de 70%	Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de parade minime	Parez 15% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
Bouclier de parade	Parez 20% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
Bouclier de parade accrue	Parez 25% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Fer	12	20	60	1 lingot de fer
		Ostalium	8	21,5	40	2 farines d'os
		A bandes	12	22	100	1 corindon raffiné
		Acier	12	24	150	1 lingot d'acier
		Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
Bouclier de parade majeure	Parez 30% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Dwemer	12	26	225	1 lingot de métal dwemer
		Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de parade extrême	Parez 35% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	Nordique	10	26,5	500	1 lingot de vif-argent
		Ébonite	14	32	750	1 ébonite raffinée
		Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite raffinée
Bouclier de parade absolue	Parez 40% de dégâts supplémentaires avec votre	Pendragon	15	34	1 050	1 os de dragon
		Daédrique	15	36	1 600	1 ébonite

	bouclier					raffinée
--	----------	--	--	--	--	----------