

LES ARMURES UNIQUES

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

Dernière mise à jour le 20 Août 2013

SOMMAIRE

- 1 Les pièces d'armures
 - 1.1 Les casques
 - 1.2 Les gants
 - 1.3 Les bottes
 - 1.4 Les boucliers
- 2 Les armures légères complètes
 - 2.1 L'armure Sybilline antique
 - 2.2 L'armure des Anciennes Divinités
 - 2.3 L'armure des Anciennes Divinités
 - 2.4 L'armure de Maître de Guilde
 - 2.5 L'armure de Rossignol
 - 2.6 L'armure de Línwe
 - 2.7 L'armure de Gardenoir
 - 2.8 L'armure du Balafre
- 3 L'armure lourde complète
 - 3.1 L'armure d'Ahzidal

1 - LES PIÈCES D'ARMURES

1.1 - Les casques

La Couronne d'Os - Skyrim

Voici un extrait d'un vieux poème nordique :

*Déversant ses rasoirs aiguisés,
La mâchoire des dragons colossaux,
Est porteuse d'une calamité,
Le haut-roi ceint de sa Couronne d'os.*

Ce casque possède un aspect unique. Vous le récupérez lors de la quête *La Couronne d'Os* qui se déclenche si vous faites partie de la Légion ou des Sombages. Ce casque non enchanté est gardé par un Draugr dans Crypte du Temple de Korvanjund. Malgré son faible poids, il est une pièce d'armure lourde.



| POIDS | ARMURE | VALEUR |
|-------|--------|--------|
| 9 | 23 | 5 000 |

Casque draugr d'ininflammabilité - Skyrim

Ce casque draugr se trouve dans la Tribune du Labyrinthe. Pour y entrer, vous n'avez pas le choix que de vous enrôler à l'Académie de Fortdhiver ^^

| ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|--------------------------------------|-------|--------|--------|-----------------|
| Augmente la résistance au feu de 40% | 4 | 15 | 320 | 1 lingot de fer |

Casque d'Yngol - Skyrim

Ce casque est dans le Tertre d'Yngol.



| ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMÉLIORATION |
|------------------------------------------|-------|--------|--------|------------------|
| Augmente la résistance à la glace de 30% | 8 | 21 | 165 | 1 lingot d'acier |

Le Visage de Mzund - Dragonborn

Ce casque dwemer est dans les Ruines Dwellers de Fahlbtharz.

| ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMÉLIORATION |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------------------|
| Augmente votre vigueur de 60 points et permet de libérer le Souffle de Nchuak, une puissante attaque de vapeur | 12 | 24 | 1 000 | 1 lingot de métal dwemer |

1.2 - Les gants**Les gants du passe-partout - Skyrim**

Cette paire de gants sybillins se récupère au Sanctuaire de la Confrérie Noire d'Aubétoile. Il faut donc en faire partie pour y entrer ^^ . D'autre part, ils ne peuvent pas être améliorés sur un établi.

| ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR |
|-----------------------------------|-------|--------|--------|
| Le crochetage est facilité de 20% | 2 | 7 | 55 |

Les mains du forgeron - Skyrim

La première fois que vous vous approchez d'un campement orc, on vous demandera de rapporter les Mains du Forgerons, une paire de gants en fer.

| ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMÉLIORATION |
|-------------------------------------------------|-------|--------|--------|-----------------|
| Armes et armures peuvent être améliorées de 12% | 5 | 10 | 25 | 1 lingot de fer |

Mains de fer - Skyrim

Cette paire de gant en fer est portée par Hajvarr Poing-de-Fer, le chef des bandits de l'Observatoire de la Rivière Blanche (situé à l'est de Blancherive, de l'autre côté de la rivière).

| ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMÉLIORATION |
|-------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|-----------------|
| Les attaques à deux mains infligent 15% de dégâts supplémentaires | 4 | 12 | 11 | 1 lingot de fer |

1.3 - Les bottes**Bottes de Movarth - Skyrim**

Vous trouverez ces bottes en peau dans le repaire de Movarth situé au nord-est de Morthal. Movarth est un vampire (qui collectionne les bottes d'ailleurs) que vous devrez tuer lors de la quête *Repose en Paix* qui se prend à Morthal.

| ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR |
|------------------------------|-------|--------|--------|
| La Furtivité augmente de 15% | 1 | 5 | 5 |

Grâce du prédateur - Skyrim

Ces bottes en peau se trouvent dans la Redoute de Noirbois, près d'un coffre situé lui en haut d'une cascade.

| ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|-----------------|
| Grâce du prédateur <i>Le porteur se déplace silencieusement</i> <i>La Vigueur se régénère 1% plus vite</i> | 1 | 5 | 2 | 1 lingot de fer |

1.4 - Les boucliers

Forteresse d'Herbane - Skyrim

Ce bouclier elfique à l'enchantement basique n'est pas implémenté dans le jeu mais je vous le mets quand même ^^
Il est associé à une épée elfique à une main appelée Courage d'Herbane.

| ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR |
|--------------------------------------|-------|--------|--------|
| Augmente la résistance à la glace de | 4 | 21 | 115 |

Bouclier d'Aethérium - Dawnguard

Ce bouclier dwemer particulier s'obtient à la Fo... ne quête secondaire de l'extension Dawnguard.



| ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------------------|
| Les ennemis touchés par ce bouclier prennent une forme d'aethérium pendant 15 secondes, les rendant incapables d'attaquer ou d'être attaqués | 12 | 26 | 2 000 | 1 lingot de métal dwemer |

2 - LES ARMURES LEGERES COMPLETES

2.1 - L'armure Sybilline antique - Skyrim

Vous recevrez cette armure en récompense d'une quête de la Confrérie Noire. Dommage qu'elle est le même aspect qu'une armure sybilline classique :-/

| NOM | ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------|
| Coule Sybilline Antique | Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires | 1 | 15 | 150 | 1 cuir |
| Armure Sybilline Antique | Résistance au Poison 100 % | 5 | 33 | 300 | |
| Gants Sybillins Antique | Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main | 1 | 12 | 170 | |
| Bottes Sybillines Antique | Vous vous déplacez plus silencieusement | 0,5 | 12 | 250 | |

2.2 - L'armure des Anciennes Divinités - Skyrim

Vous recevrez cette armure en récompense de deux quêtes à faire dans la Crevasse intitulées *La conspiration des Parjures* suivie de *La Mine de Cidhna*. Elle n'a rien de particulier : c'est une simple armure de Parjure dotée d'enchantement.

| NOM | ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMÉLIORATION |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------|
| Casque des Anciennes Divinités | Augmente votre magie de 30 points | 1 | 12 | 50 | 1 cuir |
| Armure des Anciennes Divinités | Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer | 3 | 24 | 100 | |
| Gantelets des Anciennes Divinités | Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires | 0,5 | 7 | 25 | |
| Bottes des Anciennes Divinités | La furtivité augmente de 20% | 1,5 | 7 | 25 | |

2.3 - L'armure de la Guilde des Voleurs - Skyrim

Vous recevez forcément cette armure en vous enrôlant à la Guilde des Voleurs. Cette armure est unique de par son enchantement et non de par son aspect : en effet, les membres de la Guilde des Voleurs portent cette armure mais la leur n'est pas enchantée ^^



| NOM | ENCHANTÈMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMÉLIORATION |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------|
| Capuchon de la Guilde des Voleurs | Voix d'escroc <i>Les prix sont 10% plus intéressants</i> | 1,5 | 13 | 60 | 1 cuir |
| Armure de la Guilde des Voleurs | Poches secrètes <i>La capacité de port augmente de 20 points</i> | 7 | 29 | 125 | |
| Gants de la Guilde des Voleurs | Mains agiles <i>Le crochetage est facilité de 15%</i> | 1 | 9 | 25 | |
| Bottes de la Guilde des Voleurs | Passé-passe <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%</i> | 1,5 | 9 | 25 | |

2.4 - L'armure de Maître de Guilde - Skyrim

Vous recevez forcément cette armure lorsque vous serez nommé Maître de la Guilde des Voleurs.



| NOM | ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------|
| Capuchon de Maître de Guilde | Vision obscure <i>Les prix sont 20% plus intéressants</i> | 3 | 16 | 200 | 1 cuir |
| Armure de Maître de Guilde | Grandes poches <i>La capacité de port augmente de 50 points</i> | 10 | 38 | 300 | |
| Gants de Maître de Guilde | Sceau du serrurier <i>Le crochetage est facilité de 35%</i> | 2 | 11 | 100 | |
| Bottes de Maître de Guilde | Sceau du collectionneur <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 35%</i> | 2 | 11 | 100 | |

2.5 - L'armure de Rossignol - Skyrim

Vous recevrez cette armure levellée si vous faites partie de la Guilde des Voleurs.



| NOM | NIVEAU | ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|-----------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|----------------|
| Capuchon de Rossignol | 1 - 18 | Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer</i> | 2 | 10 | 190 | 1 sel du néant |
| | 19 - 31 | Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer</i> | | | | |
| | + 32 | Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer</i> | | | | |
| Armure de Rossignol | 1 - 18 | Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 20% plus vite Augmente la résistance à la glace de 15%</i> | 12 | 34 | 900 | |
| | 19 - 31 | Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 30% plus vite Augmente la résistance à la glace de 30%</i> | | | | |
| | + 32 | Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 40% plus vite Augmente la résistance à la glace de 50%</i> | | | | |
| Gants de Rossignol | 1 - 18 | Poigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 15% Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires</i> | 2 | 10 | 190 | |
| | 19 - 31 | Poigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 20% Les attaques à une main infligent 20% de</i> | | | | |

| | | | | | | |
|----------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----|-----|--|
| | | <i>dégâts supplémentaires</i> | | | | |
| | + 32 | Poigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 25%</i> <i>Les attaques à une main infligent 25% de dégâts supplémentaires</i> | | | | |
| Bottes de Rossignol | 1 - 18 | Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (0,25 pts)</i> | 2 | 15 | 400 | |
| | 19 - 31 | Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (0,50 pts)</i> | | | | |
| | + 32 | Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (35 pts)</i> | | | | |

2.6 - L'armure de Ljnwe - Skyrim

Vous pourrez récupérer cette armure en tuant son propriétaire lors d'une quête de la Guilde des Voleurs.



| NOM | ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------|
| Capuchon de Ljnwe | Vision obscure <i>Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires</i> | 2 | 16 | 150 | 1 cuir |
| Armure de Ljnwe | Croissance obscure <i>La vigueur se régénère 15% plus vite</i> | 8 | 31 | 250 | |
| Gants de Ljnwe | Frappe obscure <i>Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires</i> | 2 | 11 | 50 | |
| Bottes de Ljnwe | Force obscure <i>La furtivité augmente de 15%</i> | 2 | 11 | 50 | |

2.7 - L'armure de Gardenoir - Dragonborn

Si vous faites partie de la Guilde des Voleurs, Glover Mallory vous offrira les clés de sa maison de Corberoc en remerciement pour une quête. Vous pourrez donc y récupérer cette armure. Cependant, elle n'est pas si unique que ça puisque qu'elle réapparaît quelques temps après que vous l'ayez prise ! C'est la même armure que celle de Linwe :



| NOM | ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VAL. | AMELIOR. |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|------|----------|
| Capuchon de Gardenoir | Voix du Gardenoir <i>Les prix sont 25 % plus intéressants</i> | 2 | 18 | 400 | 1 cuir |
| Armure de Gardenoir | Poches secrètes du Gardenoir <i>La capacité de port augmente de 50 points</i> | 7 | 33 | 600 | |
| Gants de Gardenoir | Mains agiles du Gardenoir <i>Le crochetage est facilité de 40 %</i> | 2 | 8 | 200 | |
| Bottes de Gardenoir | Passe-passe du Gardenoir <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 40 %</i> | 2 | 13 | 200 | |

2.8 - L'armure du Balafre - Dragonborn

Vous pourrez récupérer cette armure lors de la quête secondaire intitulée *Le Balafre*. C'est une simple armure de stalhrim légère.

| NOM | ENCHANTEMENT | POIDS | ARMURE | VALEUR | AMELIORATION |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|--------------|
| Casque du Balafre | Souffle du Balafre <i>Respiration aquatique</i> <i>Armure +100 si vous portez l'armure du Balafre complète</i> | 2 | 16,5 | 750 | 1 Stalhrim |
| Armure du Balafre | Endurance du Balafre <i>Vigueur +15 pour chaque objet du Balafre que vous portez</i> | 7 | 39 | 1 000 | |
| Gantelets du Balafre | Animosité du Balafre <i>Quand vous utilisez deux armes en même temps, vos attaques à une main infligent 10 % de dégâts en plus pour chaque objet du Balafre que vous portez</i> | 2 | 11,5 | 500 | |
| Bottes du Balafre | Butin du Balafre <i>Portage +10 pour chaque objet du Balafre que vous portez</i> | 2 | 11,5 | 500 | |

3 - L'ARMURE LOURDE COMPLETE

3.1 - L'armure d'Ahzidal - Dragonborn

Vous pourrez récupérer cette armure lors de la quête secondaire intitulée *Sorti de terre*. Cette armure est une armure nordique antique.

| NOM | ENCHANTEMENT | PODS | ARM. | VAL. | AMELIOR. |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|------------------|
| Heaume de Vision d'Ahzidal | Vision d'Ahzidal <i>Augmente de 25 % le coût des sorts de conjuration et de runes, mais améliore leur portée</i> | 6 | 19 | 1250 | 1 lingot d'acier |
| Armure du châtiment d'Ahzidal | Châtiment d'Ahzidal <i>Faible chance de paralyser les ennemis qui vous attaquent au corps à corps</i> | 38 | 40 | 2750 | |
| Gantelets de protection d'Ahzidal | Protection d'Ahzidal <i>Vos protections perdent 25 % d'efficacité, mais absorbent 50 % de la magie des sorts lancés sur vous</i> | 6 | 14 | 1750 | |
| Bottes de marche sur l'eau d'Ahzidal | Marche sur l'eau <i>Permet de marcher sur l'eau</i> <i>Enchantement +10 si vous portez quatre des Reliques d'Ahzidal</i> | 9 | 14 | 1125 | |