

# LE FORGEAGE

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

Dernière mise à jour le 15 Avril 2013

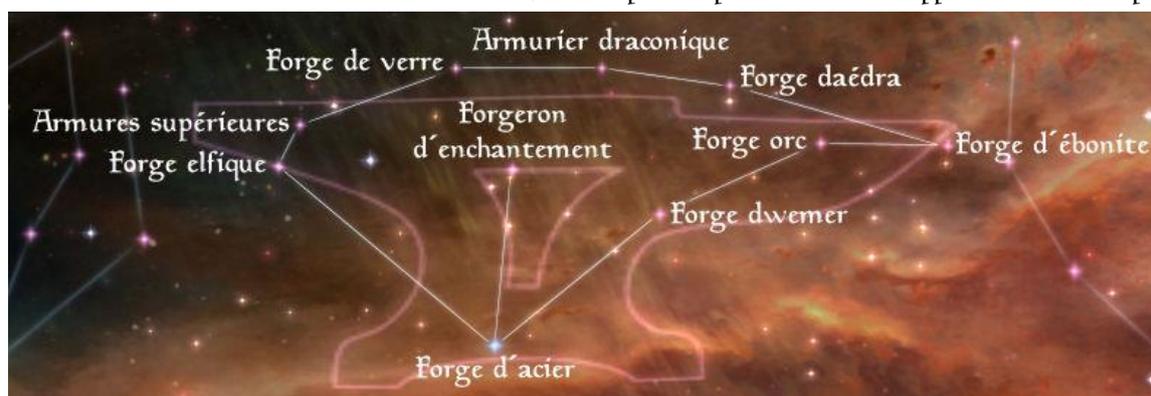
Le Forgeage est une activité très complète dans Skyrim. De plus, associé à l'enchantement, cette habileté vous permettra de fabriquer des armes et des armures aussi, voire plus, puissantes que certains artefacts daédriques !

## SOMMAIRE

- 1 - L'arbre de la compétence Forgeage
- 2 - Le tannage
- 3 - Le minage
- 4 - La fonderie
- 5 - L'amélioration
- 6 - Le forgeage
- 7 - Les différentes forges

## 1 - L'ARBRE DE LA COMPÉTENCE FORGEAGE

L'Enchantement est l'artisanat des talents du Guerrier. Cette compétence peut donc se développer via un arbre spécifique :



AMELIORATION	DESCRIPTION	NIVEAU REQUIS	AMELIORATION REQUISE
<b>Forge d'Acier</b>	Permet de créer des armes et armures d'acier aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	/	/
<b>Forgeron d'enchantement</b>	Vous permet d'améliorer les armes et armures magiques.	60	Forge d'Acier
<b>Forge elfique</b>	Permet de créer des armes et armures elfiques aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	30	Forge d'Acier
<b>Armures supérieures</b>	Permet de créer des armures d'écailles et de plates aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	50	Forge elfique
<b>Forge de verre</b>	Permet de créer des armes et armures de verre aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	70	Armures supérieures
<b>Forge dwemer</b>	Permet de créer des armes et armures dwemers aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	30	Forge d'Acier
<b>Forge orc</b>	Permet de créer des armes et armures orques aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	50	Forge dwemer
<b>Forge d'ébonite</b>	Permet de créer des armes et armures d'ébonite aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	80	Forge orc
<b>Forge daédra</b>	Permet de créer des armes et armures daedra aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.	90	Forge d'ébonite
<b>Armurier draconique</b>	Permet de créer des armures draconiques aux forges et de multiplier par deux leur efficacité.	100	Forge de verre ou Forge daédra

*Juste pour info : les armes et armures créées n'ont pas leurs efficacités multipliées par deux ... Les statistiques seront exactement les mêmes que celles que vous trouverez lors de vos pérégrinations !*

## 2 - LE TANNAGE

Le tannage consiste à travailler des peaux animales afin d'obtenir du cuir et des bandes de cuir. Ce cuir vous sera utile pour fabriquer des armes et des pièces d'armures. Le tannage se pratique sur un chevalet mis à disposition dans les forges des villes.

Cependant sachez qu'utiliser un chevalet ne vous fera pas augmenter votre compétence Forgeage !

Voici la liste des peaux :

INGREDIENTS	PRODUCTION
1 Cuir	4 Bandes de Cuir
2 Peaux de Chèvre 1 Peau de Loup 1 Peau de Loup des Neiges 1 Peau de Renard 1 Peau de Renard des Neiges	1 Cuir
1 Peau de Cerf	2 Cuirs
1 Peau de Cheval 1 Peau de vache	3 Cuirs
1 Peau d'Ours 1 Peau d'Ours Troglodyte 1 Peau d'Ours des Neiges 1 Peau de Smilodon 1 Peau de Smilodon des Neiges	4 Cuirs

## 3 - LE MINAGE

Pour forger des armes et des pièces d'armures, vous allez avoir besoin d'un ingrédient indispensable : le minéral.

Le minéral s'extrait avec une pioche sur des filons que vous trouverez un peu partout dans Bordeciel, et, évidemment, principalement dans des Mines.

Les forgerons des villes vendent des pioches mais vous pouvez en ramasser dans les Mines. Sinon il existe une pioche unique appelée Hache Ebréchée : vous la trouverez tout en haut de la Gorge du Monde (qui par ailleurs est le plus haut sommet de Tamriel), plantée dans la roche.

NOM	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	DOMMAGES	POIDS	VALEUR	AMELIORATION
Hache Ebréchée	Renfort de Forgeage 5 % Dégâts de foudre 5 pts	45	5	10	150	1 lingot de fer

Voici la liste des différents filons que vous pourrez miner ainsi que les endroits où vous pouvez les trouver. J'ai fait cette liste à partir du TESCS et je ne vous en ai indiqué qu'un mais sachez qu'il existe évidemment d'autres endroits où les trouver :

MINERAL	LIEU
Fer	Mine de Rougebraise
Argent	Mine de Sanuarach
Vif-argent	Mine Vif-argent
Or	Mine de Kolskeggr
Orichalque	Mine de Mor Khazgur
Corindon	Mine de Tranchelame
Ebonite	Mine de Dévinoir
Malachite	Mine de Brûlevapeur
Pierre de Lune	Ruine Dwemer Mzulft

Vous ne pourrez extraire que 3 minerais par filon. Et parfois, vous trouverez aussi une pierre précieuse ^^

*A Griffenoire, vous pourrez vous amuser sur des filons de géodes : vous extrairez des gemmes spirituelles !*

Avec l'extension Dawnguard, trois autres matériaux sont disponibles.

Le minerai de Durinsecte que vous ne piocherez que sur ... les Durinsectes. Vous trouverez un spécimen de ces créatures dans la Grotte du Val Oublié. Cette grotte est au nord de l'endroit où vous arrivez pour la première fois dans le Val Oublié. Et vous m'avez bien lu plus haut : vous piocherez dans la carapace de ce gigantesque insecte du minerai qui vous permettra de fabriquer un casque de Durinsecte.

Les plumes et le crâne d'Aigle Osseux se récupèrent sur ... les Aigles Osseux lol. Ces oiseaux tournent en rond autour du Château Volkihar. Et leurs plumes et leur crâne vous permettront de fabriquer une Amulette d'Aigle Osseux. Bon ok, ça n'est pas vraiment du minerai mais c'est considéré tout comme, on va pô chipoter LOL

## 4 - LA FONDERIE

La fonderie vous permet de fondre les minerais que vous avez piochés et ainsi créer des lingots de métal nécessaires à la fabrication des armes et des armures.

Voici la liste des ingrédients nécessaires à la fabrication des lingots :

LINGOTS	INGREDIENTS
Lingot de Fer	1 Minerai de Fer
Lingot d'Acier	1 Minerai de Corindon 1 Minerai de Fer
Lingot d'Argent	2 Minerais d'Argent
Lingot de Vif-argent	2 Minerais de Vif-Argent
Lingot de Or	2 Minerais d'Or
Lingot d'Orichalque	1 Minerai d'Orichalque
Corindon raffiné	2 Minerais de Corindon
Ebonite raffinée	2 Minerais d'Ebonite
Malachite raffinée	2 Minerais de Malachite
Pierre de Lune raffinée	2 Minerais de Pierre de Lune

Pour fabriquer du métal dwemer, vous avez juste à fondre les morceaux de métal trouvés dans les ruines dwemers :

MORCEAUX DE METAL, DWEMER	NOMBRE DE LINGOTS OBTENUS
Étai dwemer décoratif	2 lingots
Étai dwemer	3 lingots
Ferraille dwemer tordue	
Petite plaque dwemer	
Grande plaque dwemer	5 lingots
Métal dwemer solide	

## 5 - L'AMELIORATION

### 5.1 - Aiguiser une arme

Pour affûter votre arme favorite, il vous suffit d'utiliser une meule.

Dans mes listes d'armes, je vous ai mis quel matériau utiliser pour aiguiser l'arme en question. Sachez que certaines ne peuvent pas être améliorées ^^

### 5.2 - Consolider une armure

De même que pour tremper une armure, vous devez utiliser un établi.

Et là encore, je vous ai mis les matériaux nécessaires à l'amélioration d'une pièce d'armure donnée dans mes listes d'armures tout en sachant que certaines ne peuvent pas être consolidées ^^

### 5.3 - Les résultats de vos améliorations

Selon votre niveau en talent Forgeage et selon si vous avez déblocqué ou non la partie de l'arbre de talent correspondant au matériau de l'objet que vous voulez améliorer, la qualité de votre objet amélioré peut être :

- Raffiné.
- Supérieur.
- Exquis.
- Parfait.
- Épique.
- Légendaire.

Je ne vous donnerai pas les conditions requises pour obtenir telle ou telle qualité pour un objet tout simplement parce que les divers tableaux que j'ai trouvés sur le net sont tous différents entre eux mais aussi : différents avec celui du guide officiel ET (et ça c'est le comble) avec mes propres expériences dans le jeu !

Un exemple : j'ai un niveau 66 en forge avec la compétence Forge Elfique déblocquée. J'ai consolidé sur un établi une cuirasse elfique ce qui me donne une amélioration Épique ! Alors que d'après le tableau du guide officiel, l'amélioration aurait dû être Parfaite ...

Ainsi je n'explique pas les conditions ... C'est pourquoi je vous donne un GROS conseil : pensez toujours à améliorer vos pièces d'armure et armes favorites ! Et n'hésitez pas à regarder si un objet amélioré peut être perfectionné à nouveau ^^ Vous pouvez effectivement parfaire une qualité d'un objet en passant par exemple d'Exquis à Parfait ^^

Les améliorations d'objets sont très bénéfiques et ne coûtent pratiquement rien alors foncez !!!

## 6 - LE FORGEAGE

En conclusion sur le forgeage, je peux dire que c'est une activité importante qui se perfectionne très facilement.

Importante parce qu'associée à votre talent Enchantement, vous serez capable de fabriquer des pièces d'armures ou des armes très très puissantes parfois même bien plus puissantes que les artefacts !

Et qui se perfectionne facilement parce qu'en ramassant les matériaux nécessaires ou en piochant tout ce que vous pouvez, vous pourrez travailler ce talent et l'augmenter très facilement ! Par exemple, n'oubliez pas de récupérer un maximum de ferraille Dwemer pour fabriquer des lingots en métal Dwemer ce qui est plus facile que de rechercher les filons ^^

## 7 - LES DIFFERENTES FORGES

### 7.1 - La Forgeciel

La Forgeciel est à Blancherive, au-dessus du bâtiment Jorrvaskr. Vous ne pourrez l'utiliser que si vous vous enrôlez chez les Compagnons et forger ainsi une armure complète Nordique Antique et des armes dites du Héros.

#### Armure Nordique Antique

Cette armure ne possède pas ce qui se fait de mieux en matière de protection LOL. Ses valeurs d'armures sont les mêmes qu'une armure en fer ! Par contre, ce qui est sympa, c'est que son aspect diffère selon que votre personnage est un homme ou une femme ; voyez plutôt :



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

*Cette armure est celle portée par les Draugrs ... Mais ne croyez pas qu'en la portant vous aussi, vous passerez inaperçu dans les tombeaux nordiques MDR*

### Les armes du Héros

Là aussi ces armes ne sont pas les meilleures du jeu ...

NOMS	MATÉRIAUX	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMÉLIORATION
<b>Arc du Héros</b>	1 arc nordique antique 3 lingots d'acier	7	11	200	1 lingot d'acier
<b>Épée du héros</b>	1 épée nordique antique 2 lingots d'acier 2 bandes de cuir	9	11	135	1 lingot d'acier
<b>Espadon du Héros</b>	1 espadon nordique antique 3 lingots d'acier 3 bandes de cuir	16	20	250	1 lingot d'acier
<b>Hache du Héros</b>	1 hache nordique antique 2 lingots d'acier 2 bandes de cuir	11	12	165	1 lingot d'acier
<b>Hache d'armes du Héros</b>	1 hache d'armes nordique antique 3 lingots d'acier 3 bandes de cuir	20	21	300	1 lingot d'acier

## 7.2 - La Forge Lunaire

La Forge Lunaire se situe au Camp de la Lune Silencieuse, au nord-ouest de Blancherive. Le camp est peuplé par un groupe de bandit. Et au sommet vous trouverez cette forge (qui n'a pourtant pas un aspect particulier) ainsi que des notes 📄.

Sur place vous pourrez aussi ramasser aléatoirement des armes en fer ou en acier possédant l'enchantement de la Lune Silencieuse. Et contrairement à ce qui est écrits dans les notes, ces armes lunaires n'absorbent pas la santé des ennemis mais provoquent des dégâts de lumière.

D'autre part cet enchantement fonctionne toutes les nuits, quelle que soit la position des lunes.

Enfin, dernier détail bien dommage : la Forge Lunaire ne fonctionne pas. Vous ne fabriquerez pas d'arme lunaire en l'utilisant. MAIS (et ça c'est bien ^^), vous pouvez désenchanter une des armes afin d'apprendre l'enchantement et ainsi le placer sur une autre arme ! Bon ok, certes, c'est pas un enchantement super puissant mais après tout pourquoi pas ^^

Je ne vais pas vous faire de tableau des armes présentant cet enchantement. En effet, vous ne trouverez aléatoirement que des masses, des haches ou des épées (donc pas d'arcs, pas d'espérons etc etc ...), uniquement en fer ou en acier (pas d'autre matériau type verre ou ébonite etc ...) ; ces armes présentent donc exactement les mêmes statistiques que les "classiques" répertoriées dans mes listes.

Cependant, il existe trois niveaux d'enchantement possible :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.
Niveau le plus faible	Enchantement de la Lune silencieuse <i>Quand les lunes sont visibles, la cible subit 10 points de brûlure</i>	40
Niveau moyen	Enchantement de la Lune silencieuse <i>Quand les lunes sont visibles, la cible subit 15 points de brûlure</i>	42
Niveau le plus haut	Enchantement de la Lune silencieuse <i>Quand les lunes sont visibles, la cible subit 20 points de brûlure</i>	40

## 7.3 - La Forge d'Atronach

La Forge d'Atronach n'est pas une forge traditionnelle et l'utiliser n'augmente pas votre talent de forgeage mais je vous en parle tout de même dans cette section.

Si vous faites partie de l'Académie de Fortdhiver, une de vos quêtes vous a amené dans l'Hyposcole. C'est là que vous avez trouvé la Forge d'Atronach. Sur une table toute proche, vous pouvez lire le livre intitulé *Manuel d'atromancie* 📄.

Ainsi cette forge vous permet de créer des objets à partir d'ingrédients de base. Le manuel vous donne déjà 3 recettes qui vous permettent d'invoquer un Atronach de chaque élément (attention, ils sont hostiles!).

D'autres recettes peuvent être trouvées dans Bordeciel de façon aléatoire ... Sauf que mon personnage est actuellement au niveau 50 avec plusieurs heures de jeu et jamais je ne suis tombée sur de telles recettes !

L'utilisation de la Forge d'Atronach est très simple : vous placez les ingrédients nécessaires dans le Tronc et, si besoin, la Pierre de Sigil sur les piédestal, puis vous activez le tout en tirant sur le levier.

La Pierre de Sigil s'obtient lors de la quête intitulée *Le rituel des sorts de conjuration* que vous donnera Rhinis Gestor de l'Académie des Mages lorsque votre niveau en Conjuratoin arrivera à 90 ^^

Les tableaux suivants ont été élaborés d'après le Creation Kit. Le premier tableau liste des objets qui peuvent s'invoquer sans la Pierre de Sigil :

OBJETS	INGRÉDIENTS	COMMENTAIRE
Atronach de Feu	Sels de feu Rubis	N'importe quels rubis fait l'affaire (normal ou parfait), y compris les bijoux ornés d'un rubis
Atronach de Glace	Sels de feu Saphir	N'importe quels saphirs fait l'affaire (normal ou parfait), y compris les bijoux ornés d'un saphir
Atronach de foudre	Sels du néant Améthyste	N'importe quelles améthystes fait l'affaire (normale ou parfaite), y compris les bijoux ornés d'une améthyste
Bâton d'Atronach de feu	Sels de feu	La gemme spirituelle doit être de niveau "supérieure" minimum,

	Gemme spirituelle supérieure Balai Corindon	une grande gemme peut donc aussi être utilisée  Le corindon peut être sous forme de minerai ou de lingot
Bâton d'Attronach de glace	Sels de givre Gemme spirituelle supérieure Balai Pierre de lune	La gemme spirituelle doit être de niveau "supérieure" minimum, une grande gemme peut donc aussi être utilisée  La pierre de lune peut être sous forme de minerai ou de lingot
Bâton d'Attronach de foudre	Sels du néant Gemme spirituelle supérieure Balai Orichalque	La gemme spirituelle doit être de niveau "supérieure" minimum, une grande gemme peut donc aussi être utilisée  L'orichalque peut être sous forme de minerai ou de lingot
Livre d'Attronach de feu	Sels de feu Livre abîmé Langue de dragon Peau d'ours	Les Langues de dragon poussent dans la région volcanique de l'Estemarche
Livre d'Attronach de glace	Sels de givre Livre abîmé Hivernelle Peau d'ours des neiges	L'Hivernelle est une plante que l'on fait sécher comme l'ail, vous en trouvez par exemple au Temple de Mara de Faillaise
Livre d'Attronach de foudre	Sels du néant Livre abîmé Grelot-de-la-mort Défense de mammoth	Les Grelots-de-la-mort poussent dans les marécages de l'Hjaalmarch
Parchemin - Attronach de feu	Sels de feu Charbon de bois Rouleau de papier	/
Parchemin - Attronach de glace	Sels de givre Charbon de bois Rouleau de papier	/
Parchemin - Attronach de foudre	Sels du néant Charbon de bois Rouleau de papier	/
Elixir du conjureur	Bouteille de vin vide Ectoplasme Gemme spirituelle	N'importe quelle gemme spirituelle peut être utilisée
Sels de feu	Sel Rubis Gemme spirituelle	N'importe quels rubis fait l'affaire (normal ou parfait), y compris les bijoux ornés d'un rubis  N'importe quelle gemmes spirituelle peut être utilisée
Sels de givre	Sel Saphir Gemme spirituelle	N'importe quels saphirs fait l'affaire (normal ou parfait), y compris les bijoux ornés d'un saphir  N'importe quelle gemme spirituelle peut être utilisée
Sels du Néant	Sel Améthyste Gemme spirituelle	N'importe quelles améthyste fait l'affaire (normale ou parfaite), y compris les bijoux ornés d'une améthyste  N'importe quelle gemme spirituelle peut être utilisée
Livre - Capture d'âme	Sel Livre abîmé Gemme spirituelle Thorax de Flammouche	N'importe quelle gemme spirituelle peut être utilisée

Les objets suivants ne peuvent s'obtenir qu'en présence de la Pierre de Sigil placée sur le piédestal :

OBJETS	INGRÉDIENTS	COMMENTAIRE
Heaume daedra	Casque d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions

<b>Cuirasse daedra</b>	Cuirasse d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Gantelets daedras</b>	Gantelets d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Bottes daedras</b>	Bottes d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Bouclier daedra</b>	Bouclier d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Hache d'armes daedra</b>	Hache d'armes d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Hache daedra</b>	Hache d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Marteau daedra</b>	Marteau d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Épée daedra</b>	Épée d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Éspadon daedra</b>	Éspadon d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Dague daedra</b>	Dague d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Masse daedra</b>	Masse d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Arc daedra</b>	Arc d'ébonite Cœur de Daedra Gemme spirituelle noire Noyau d'énergie dwemer	Les noyaux d'énergie dwemers se trouvent sur les Centurions
<b>Armure Enchantée Aléatoire</b>	Ebonite raffinée Cœur de Daedra Sels du néant Gemme spirituelle supérieure remplie	La gemme spirituelle doit être de niveau "supérieure" minimum, une grande gemme peut donc aussi être utilisée
<b>Arme Enchantée Aléatoire</b>	Ebonite raffinée Cœur de Daedra Épée d'argent Gemme spirituelle supérieure remplie	La gemme spirituelle doit être de niveau "supérieure" minimum, une grande gemme peut donc aussi être utilisée
<b>Création de drémora</b>	Crâne humain Cœur de Daedra 2 Châirs de bête sauvage	Il est questions ici de n'importe quelle viande (de cheval, de chien, de horqueur etc ...), et vous pouvez utiliser les deux mêmes ou deux différentes
<b>Cœur de Daedra</b>	Cœur humain	/

## Gemme spirituelle noire

## 7.4 - La Forge d'Aéthérium - Dawnguard

Cette forge dwemer légendaire peut être trouvée lors d'une quête secondaire de l'extension Dawnguard, intitulée *Perdue dans les âges*. Malheureusement, vous ne pourrez y forger qu'un seul objet parmi les trois listés ci-dessous :

NOM	MATÉRIAUX	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMMAGES ou ARMURE	VAL.	AMELIOR.
<b>Bouclier d'Aéthérium</b>	Symbole d'Aéthérium 4 lingots de métal dwemer 2 malachites raffinées	Les ennemis touchés par ce bouclier prennent une forme d'aéthérium pendant 15 secondes, les rendant incapables d'attaquer ou d'être attaqués	/	12	26	2 000	1 lingot de métal dwemer
<b>Bâton d'Aéthérium</b>	Symbole d'Aéthérium 2 lingots de métal dwemer 2 ébonites raffinées 1 lingot d'or	invoque une araignée ou une sphère dwemer pendant 60 secondes à l'endroit visé par le lanceur	13	8	0	1 000	/
<b>Couronne d'Aéthérium</b>	Symbole d'Aéthérium 2 lingots de métal dwemer 2 saphirs parfaits 2 lingots d'or	Garde la mémoire de la dernière Pierre dressée que vous avez tenue en main, vous offrant ses effets en plus de ceux de votre pierre actuelle	/	2	0	2 250	1 lingot de métal dwemer