CALCULS DES VALEURS RESPECTIVES					
SUR BASE **HEAUME**					
Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur
Cuirasse	X5	***Lou***	X2	X2,5	X3,5-6
Gants & Casque	**X1**	***Lou***	**X1**	**X1**	**X1**
Bottes	X1,5	***Lou***	X1	X1	X1
Jambières	X3	***Lou***	X1,5	X1,5	X1,8-9
Bouclier	X2	***Lou***	X1,5	X3	X1,8-9
,,,					
SUR BASE DE LA **CUIRASSE**					
Cuirasse	**10/10**	***Lou***	**10/10**	**100%**	**100%**
Gants & Casque	2/10	***Lou***	5/10	40%	25-30%
Bottes	3/10	***Lou***	5/10	40%	25-30%
Jambières	6/10	***Lou***	9/10	60%	50-55%
Bouclier	4/10	***Lou***	9/10	120%	50-55%

***** *: Certaines matières ne respectent exactement pas ces règles*

Fourrure	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
*****	Cuirasse	5	***Leg***	100	5	15	
	Gants & Casque	1	***Leg***	50	2	4	
	Bottes	1,5	***Leg***	50	2	4	
	Jambières	3	***Leg***	75	3	8	
	Bouclier	2	***Leg***	75	2	8	
	,,,						
Cuir / Thief	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
*****	Cuirasse	7,5	***Leg***	160	6,25	35	
	Gants & Casque	1,5	***Leg***	80	2,5	10	
	Bottes	1,5	***Leg***	80	2,5	10	
	Jambières	4,5	***Leg***	120	3,75	20	
	Bouclier	X	***Leg***	X	X	X	
	,,,						
Maille	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	9	***Leg***	270	8	90	
	Gants & Casque	1,8	***Leg***	135	3	25	
	Bottes	2	***Leg***	135	3	25	
	Jambières	5,4	***Leg***	202	4	45	
	Bouclier	3,6	***Leg***	202	9	45	
	,,,						
Mithril	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	11	***Leg***	480	8,75	225	
	Gants & Casque	2,2	***Leg***	240	3,5	65	
	Bottes	3,3	***Leg***	240	3,5	65	
	Jambières	6,6	***Leg***	360	5,25	115	
	Bouclier	4,4	***Leg***	360	10,5	115	
	,,,						
Elfique	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	13	***Leg***	880	10	600	
	Gants & Casque	2,6	***Leg***	440	4	170	
	Bottes	3,9	***Leg***	440	4	170	
	Jambières	7,8	***Leg***	660	6	315	
	Bouclier	5,2	***Leg***	660	12	315	
	,,,						
Verre	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	15	***Leg***	1350	12,5	1800	
	Gants & Casque	3	***Leg***	675	5	500	
	Bottes	4,5	***Leg***	675	5	500	
	Jambières	9	***Leg***	1000	7,5	1000	
	Bouclier	6	***Leg***	1000	15	1000	
	,,,						

FER	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
*****	Cuirasse	30	***Lou***	250	9	85	
	Gants & Casque	6	***Lou***	125	3,5	10	
	Bottes	9	***Lou***	150	4	25	
	Jambières	18	***Lou***	225	6	45	
	Bouclier	12	***Lou***	225	12	45	
	,,,						
ACIER	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	35	***Lou***	500	11,25	180	
	Gants & Casque	7	***Lou***	250	4,5	50	
	Bottes	10,5	***Lou***	250	4,5	50	
	Jambières	21	***Lou***	375	6,75	95	
	Bouclier	14	***Lou***	375	13,5	95	
	,,,						
Dwemer	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	40	***Lou***	800	12,5	400	
	Gants & Casque	8	***Lou***	400	5	115	
	Bottes	12	***Lou***	400	5	115	
	Jambières	24	***Lou***	600	7,5	210	
	Bouclier	16	***Lou***	600	15	210	
	,,,						
ORCISH	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	45	***Lou***	1200	13,75	1000	
	Gants & Casque	9	***Lou***	600	5,5	250	
	Bottes	13,5	***Lou***	600	5,5	250	
	Jambières	27	***Lou***	900	8,25	460	
	Bouclier	18	***Lou***	900	16,5	460	
	,,,						
EBONITE	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	52,5	***Lou***	1900	15	1900	
	Gants & Casque	10,5	***Lou***	950	6	550	
	Bottes	15,75	***Lou***	950	6	550	
	Jambières	31,5	***Lou***	1425	9	1000	
	Bouclier	21	***Lou***	1425	18	1000	
	,,,						
DAEDRIC	Localisation	Poids	***Type***	Santé	ARMURE	Valeur	Notes
	Cuirasse	60	***Lou***	2700	18,75	4800	
	Gants & Casque	12	***Lou***	1350	7,5	1350	
	Bottes	18	***Lou***	1350	7,5	1350	
	Jambières	36	***Lou***	2025	11,25	2500	
	Bouclier	24	***Lou***	2025	22,5	2500	
	,,,						

VALEURS DES ARMES Selon Type & Matières dans Oblivion de BASE

Matière	ARME	Type	Poids	Valeur	Santé	Vitesse	Portée	Dégâts	Divers	ARME US
Acier	Dague	L1	4	20	112	1,4	0,6	7	-	Dagger
	Épée Courte	L1	10	25	144	1,2	0,8	9	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	24	45	192	1	1	12	-	LongSword
	Claymore	L2	26	80	224	0,8	1,3	14	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	16	36	160	1,1	0,8	10	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	35	75	224	0,8	1,2	14	-	BattleAxe
	Masse	B1	19	40	192	0,9	1	12	-	Mace
	Marteau	B2	39	125	256	0,7	1,3	16	-	WarHammer
	Arc	A	10	30	144	1	1	9	-	Bow
Argent	Dague	L1	5	40	162	1,4	0,6	+2	-	Dagger
	Épée Courte	L1	12	50	198	1,2	0,8	"	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	28	125	252	1	1	"	-	LongSword
	Claymore	L2	38	130	288	0,8	1,3	"	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	20	60	216	1,1	0,8	"	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	41	125	288	0,8	1,2	"	-	BattleAxe
	Masse	B1	23	70	252	0,9	1	"	-	Mace
	Marteau	B2	48	200	324	0,7	1,3	"	-	WarHammer
	Arc	A	12	55	180	1	1	"	-	Bow
Dwarven	Dague	L1	6	110	220	1,4	0,6	+4	-	Dagger
	Épée Courte	L1	14	145	260	1,2	0,8	"	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	32	200	320	1	1	"	-	LongSword
	Claymore	L2	38	310	360	0,8	1,3	"	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	24	165	280	1,1	0,8	"	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	48	300	360	0,8	1,2	"	-	BattleAxe
	Masse	B1	27	180	320	0,9	1	"	-	Mace
	Marteau	B2	57	430	400	0,7	1,3	"	-	WarHammer
	Arc	A	14	155	220	1	1	"	-	Bow
Elven	Dague	L1	7	260	285	1,4	0,6	+6	-	Dagger
	Épée Courte	L1	16	320	330	1,2	0,8	"	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	36	420	396	1	1	"	-	LongSword
	Claymore	L2	44	600	440	0,8	1,3	"	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	28	345	352	1,1	0,8	"	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	55	580	440	0,8	1,2	"	-	BattleAxe
	Masse	B1	31	380	396	0,9	1	"	-	Mace
	Marteau	B2	66	800	484	0,7	1,3	"	-	WarHammer
	Arc	A	16	360	264	1	1	"	-	Bow
Glass	Dague	L1	8	570	360	1,4	0,6	+8	-	Dagger
	Épée Courte	L1	18	670	408	1,2	0,8	"	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	40	840	480	1	1	"	-	LongSword
	Claymore	L2	50	1150	528	0,8	1,3	"	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	32	710	432	1,1	0,8	"	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	62	1050	528	0,8	1,2	"	-	BattleAxe
	Masse	B1	35	750	480	0,9	1	"	-	Mace
	Marteau	B2	75	1500	576	0,7	1,3	"	-	WarHammer
	Arc	A	18	735	312	1	1	"	-	Bow
Ebony	Dague	L1	9	1250	442	1,4	0,6	+10	-	Dagger
	Épée Courte	L1	20	1400	494	1,2	0,8	"	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	44	1700	572	1	1	"	-	LongSword
	Claymore	L2	56	2200	624	0,8	1,3	"	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	36	1450	520	1,1	0,8	"	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	69	2100	624	0,8	1,2	"	-	BattleAxe
	Masse	B1	39	1500	572	0,9	1	"	-	Mace
	Marteau	B2	84	2800	676	0,7	1,3	"	-	WarHammer
	Arc	A	20	1550	364	1	1	"	-	Bow
Daedric	Dague	L1	10	2700	532	1,4	0,6	+12	-	Dagger
	Épée Courte	L1	22	2900	588	1,2	0,8	"	-	ShortSword
	Épée Longue	L1	48	3100	672	1	1	"	-	LongSword
	Claymore	L2	62	4000	728	0,8	1,3	"	-	Claymore
	Hache Guerre	B1	40	3100	616	1,1	0,8	"	-	WarAxe
	Hache d'Arme	B2	76	3800	728	0,8	1,2	"	-	BattleAxe
	Masse	B1	43	3200	672	0,9	1	"	-	Mace
	Marteau	B2	93	5000	784	0,7	1,3	"	-	WarHammer
	Arc	A	22	3200	420	1	1	"	-	Bow

VALEURS DES ARMES Selon Type & Matières dans Armes à la morrowind & Oblivion-Z

Matière	ARME	Type	Poids	Valeur	Santé	Vitesse	Portée	Dégâts	Divers	ARME US
ACIER*	**Dague**	*L1*	4	*20*	150	1,4	0,6	7	-	***Dagger***
	Épée Courte	*L1*	10	*25*	225	1,2	0,8	9	-	***ShortSword***
	Épée Longue	*L1*	20	*45*	270	1	1	12	-	***LongSword***
	Claymore	*L2*	26	*80*	300	0,8	1,3	18	-	***Claymore***
	Hache Guerre	*B1*	16	*35*	240	1,1	0,8	10	-	***WarAxe***
	Hache d'Arme	*B2*	34	*75*	300	0,8	1,2	18	-	***BattleAxe***
	Masse	*B1*	18	*40*	270	0,9	1	12	-	***Mace***
	Marteau	*B2*	39	*125*	330	0,7	1,3	20	-	***WarHammer***
	Arc	*A*							-	***Bow***
	Sabre	*L1*	18	*40*	200	1,1	1,1	13	-	
	Épée Bâtarde	*L1*							-	
	" à 2 mains	*L2*							-	
	Wakisashi	*L1*							-	
	Katana	*L1*							-	
	" à 2 mains	*L2*							-	
	NoDashi	*L2*							-	
	Cimeterre	*L1*							-	
	Falchion	*L2*							-	
				***	***					
FER			+0	*1/2*	-30%	-	-	-2		
ACIER	**L'acier est défini comme matière étalon**						-			
Bon Acier			-10%	*X2*	+20%-	+0,0	-	+2		
Argent			+20%	*X2 (1,5)*	-20%-	-	-	+1		***R***
Dwemer			+50%	*X3(+70)*	+100%	-	-	+4		
Elfique			+0	*X5(+200)*	+10%	+0,1	-	+6		
Verre			-20%	*X8(+450)*	-30%	+0,2	-	+8		
Ebonite			X2	*X15(+1K)*	X2,25	-	-	+10		
Daedrique			X2,5	*x20(+2,4K)*	X2,5	-	-	+12		***R***

**** Tres Approximatif*

Alkariedh
Mithril
Orcish