

# LES ARTEFACTS

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

Dernière mise à jour le 31 Mai 2010

Voici la liste complète des artefacts de Morrowind, Tribunal et Bloodmoon.

Certains de ces artefacts n'ont pas été implémentés dans le jeu et il faut donc utiliser un code pour l'avoir dans votre inventaire.

## SOMMAIRE

### I - Les armes

- 1 - Les arcs
- 2 - Les bâtons
- 3 - Les masses d'armes à une main
- 4 - Les marteaux d'armes à deux mains
- 5 - La hache à une main
- 6 - La hache à deux mains
- 7 - Les lances
- 8 - L'épée courte
- 9 - Les dagues
- 10 - L'épée longue à une main
- 11 - Les claymores
- 12 - L'épée longue à deux mains
- 13 - Les cimenterres
- 14 - Les katanas

### II - Les armures

- 15 - Les pièces d'armure légère
- 16 - Les pièces d'armure intermédiaire
- 17 - Les pièces d'armure lourde

### III - L'équipement

- 18 - Les ceintures
- 19 - La tunique
- 20 - La robe
- 21 - La paire de chaussure
- 22 - Les amulettes
- 23 - Les anneaux

### IV - Tous les autres objets

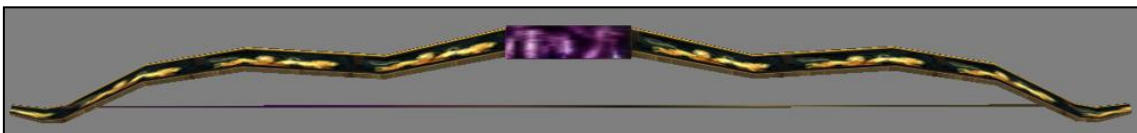
- 24 - Tous les autres objets ^^

## 1 - LES ARC

### L'arc d'Auriel - Morrowind

Cet arc peut être vendu 15 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

On récupère cet arc via une quête de la Grande Maison Telvanni donnée par Maîtresse Thérana : en allant voir Ralyn Othrael à la Porte des Âmes. Si vous voulez récupérer cet arc, il vous suffit de voler (ou tuer) Maîtresse Thérana après lui avoir donné :D



POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR	CAPACITE D'ENCHANTEMENT
16	2 - 50	1 000	30 000	7

### L'arc des Ombres - Morrowind

*Selon la légende, l'Arc des Ombres aurait été fabriqué par Nocturne. Raerlas Ghí'le, rôdeur mythique, l'aurait reçu pour une mission secrète, mais l'arme a été perdue lorsque la mission a échoué. Raerlas n'a toutefois pas succombé sans combattre et l'on dit qu'il aurait, avec l'aide de l'arc, emmené avec lui plusieurs dizaines d'ennemis dans l'au-delà. Cette arme augmente la vitesse de son possesseur et lui permet de devenir invisible. L'arc a souvent été aperçu et l'on prétend que Dram, le sinistre assassin elfe noir de l'ère Deuxième, aurait été son dernier propriétaire en date. Depuis, personne ne sait où il se trouve.*

Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Cet arc peut être vendu 21 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

Cet arc se trouve dans le tombeau ancestral des Venim, entre les Ruines Dwemer de Nchuleft et le Camp des Zainabs.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Invisibilité 30 s Rapidité renforcée 20-30 pts 30 s	Sur décision Perso	10	4 - 40	3 000	42 000

## 2 - LES BATONS

### Le bâton d'Hasédokí - Morrowind

*Hasédokí était un magicien doté d'un grand esprit de compétition, à tel point qu'il parcourut le continent dans tous les sens, à la recherche d'un mage capable de le vaincre. Il ne l'aurait apparemment jamais trouvé. On dit souvent que, las de se sentir rejeté par tous ceux qui redoutaient sa puissance, il finit par lier son énergie vitale à son bâton, dans laquelle son âme réside aujourd'hui encore. Nombreux sont les magiciens qui cherchent ce bâton en Tamriel, ce qui n'est pas étonnant, compte tenu du fait qu'il confère à son utilisateur une importante protection contre la magie.*

Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Ce bâton peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

On trouve ce bâton dans le Tombeau Ancestral des Gímothran, au sud de Falensarano.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Résistance à la magie 30-40 pts 30 s	Sur décision Perso	10	2 - 10 3 - 10 1 - 15	4 000	75 000

### La Crosse de Sainte Llothís - Morrowind

Vous récupérerez ce bâton lors d'une quête du Temple donnée par Uvoo L'laren. Si vous ne faites pas partie du Temple, sachez qu'elle est dans le repaire de Dagoth Ur, dans la tour intérieure.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Réduction de santé 10-20 pts Cécité 50 pts 10 s Détérioration d'armure 20 pts	Automatique Perso	4,8	2 - 12 3 - 12 1 - 9	180	5 000

### Le bâton de Magnus - Morrowind

*Le Bâton de Magnus est l'un des plus vieux artefacts de Tamriel. Son créateur, l'archimage Magnus, l'utilisait comme réserve d'énergie magique. Quand on s'en sert, il absorbe en effet la santé et l'énergie mystique des mages ennemis. Le bâton finit toujours par abandonner son possesseur avant que ce dernier ne devienne suffisamment puissant pour mettre à mal l'équilibre mystique que l'artefact est chargé de protéger.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Ce bâton peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

Récupérer ce bâton fait partie d'une des dernières quêtes d'Adjira de la Guilde des Mages de Balmora, mais si vous ne faites pas partie de cette faction, voici comment le trouver : allez dans la caverne Assu, au nord du Mont Kand ^^



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Absorption de sort 25-50 pts 60 s Regain de santé 1 pts 60 s	Sur décision Perso	10	5 - 15 1 - 10 5 - 15	4 000	210 000

## 3 - LES MASSES D'ARMES A UNE MAIN

### La masse de Molag-Bal - Morrowind

*Également connu sous le nom de Masse Vampirique, la Masse de Molag Bal absorbe les points de magie de ses victimes pour les transmettre à son utilisateur. Elle peut également faire de même avec la force des créatures qu'elle touche. Molag Bal utilisait fréquemment sa masse d'armes. C'est apparemment l'une des armes de prédilection des chasseurs de mages.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Cette masse peut être vendue 17 500 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On récupère cette masse en allant parler à la Statue de Molag Bal dans le Sanctuaire des Ruines Yansirramus.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Force absorbée 1-15 pts 30 s Magie absorbée 1-20 pts 30 s	Automatique Contact	45	3 - 30 3 - 35 1 - 4	4 000	25 000

### Châtiment - Morrowind

*Châtiment est une puissante masse d'armes forgée à partir d'ébène sacrée et des Feux de Noire-Inconstance. Arme légendaire de Mackkan, elle servait autrefois à renvoyer les esprits du Mal dans le Grand Oubli. Elle confère le pouvoir d'empoisonner les créatures qu'elle touche, mais aussi de rappeler celles qu'elle a envoyées dans le Néant. Utilisée contre les princes daedras à Mortecime, elle parcourt aujourd'hui le continent en passant d'un aventurier à l'autre.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

On trouve cette masse d'armes dans un coffre près de Divayth Fyr, à Vous trouverez ce marteau au Pestarium près de Yagrurn Bagarn. Tel Fyr.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Appel de Drémora 30 s Appel de Galopin 30 s	Sur décision Perso	30	10 - 35 10 - 35 6 - 8	4 000	80 000

### Brise-Grâne - Morrowind

Ce marteau de guerre est aussi imposant que dévastateur. Fondu dans un feu magique alimenté par le mage Dorach Gusal, il a par la suite été forgé par le légendaire armurier Hilbongard Rolamus. Fait d'acier renforcé par magie, il ne pèse presque rien, ce qui permet de l'utiliser des heures durant. Il était censé être présenté lors d'un festival, mais des voleurs s'en emparèrent avant. Depuis, on l'a vu en divers endroits de Tamriel. Il serait apparemment à la recherche de ses créateurs. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Cette masse peut être vendue 24 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

Récupérer cette masse d'armes fait partie d'une des quêtes du Culte Impérial donnée par l'oracle Lalatia Varrían : allez dans les forges des ruines daédriques Anudnabia, au sud est de Sadrith Mora. Attention l'entrée se fait en passant par le tombeau ancestral d'Omaren sur une petite île au nord est des ruines.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Plume 15 pts Attaque fortifiée 5 pts	Constant perso	15	10 - 60 10 - 50 7 - 10	8 000	48 000

### Broyeur - Morrowind

Loïn sous le mont Écarlate, les mineurs dwemers découvrirent une puissante pierre magique. Par diverses méthodes, le seigneur Kagrénac, grand prêtre et suprême ingénieur de sa race, détermina que cette pierre magique n'était autre que le cœur du dieu Lorkhan, banni là durant l'ère de l'Aube pour le punir de l'erreur qu'il avait commise en créant le monde des mortels. Déterminé à utiliser les pouvoirs divins de la relique pour donner naissance à un nouveau dieu exclusivement réservé aux Dwemers, Kagrénac forgea trois artefacts enchantés, collectivement appelés "outils de Kagrénac". Garde spectrale est un gantelet protégeant son porteur lorsque celui-ci prélève une partie du pouvoir du cœur, Broyeur un marteau destiné à frapper le cœur afin de produire la quantité exacte de puissance désirée, et Lamentation une dague utilisée comme une navette de tisserand pour tramer l'énergie issue de la relique. Résumé de l'Apogryphe par Gilvas Barelo "les 3 Outils de Kagrénac".

Broyeur se récupère forcément lors de la quête principale sur Dagoth Venim à La Citadelle Vémynal, dans les Monts Écarlates.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Attaque fortifiée 30 pts Force fortifiée 20 pts Atténuation de fatigue 1 pts Endurance fortifiée 20 pts Chance fortifiée 20 pts	Constant perso	40	10 - 70 10 - 60 1 - 4	6 000	400 000

### La masse de Bafouillage - Tribunal

Torasa Aram, la conservatrice du Musée des Objets de Longsanglot vous explique : *Il s'agit d'un objet pour le moins.. étrange. À ce que j'en sais, elle aurait été fabriquée à la fin de l'ère Deuxième par Kyanka, forgeron et enchanteur aldmer qui n'avait plus toute sa tête. On lui attribue un sens de l'humour assez particulier, ce qui pourrait expliquer ce plaisir malsain qu'il prenait à rendre ses adversaires incapables de s'exprimer correctement avant de les achever. Cette masse d'armes n'a guère servi.*

Cette masse peut être vendue 10 000 po Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On récupère la masse lors d'une quête secondaire dans le quartier de Villedieu à Longsanglot, dans le manoir de Goléna Sadri. Parlez à Alvan Llarys pour la suite des événements.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Atténuation d'éloquence 10-20 pts 15 s	Automatique Contact	23	8 - 28 8 - 28 1 - 6	3 500	20 000

### La masse d'arme d'Aevar - Bloodmoon

Cette masse s'obtient lors de la quête principale en récompense de l'épreuve de loyauté Skaal donnée par Tharsten Cœur-croc.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dégâts de froid 8 pts	Automatique Contact	90	30 - 90 30 - 90 10 - 10	10 000	50 000

## 4 - LES MARTEAUX A DEUX MAINS

### Volendrung - Morrowind

Vous trouverez ce marteau dans un coffre, dans le Cœur du Destarium, près de Yagrum Bagarn.



POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR	CAPACITE D'ENCHANTEMENT
32	1 - 39 1 - 33 1 - 2	5 000	600	5,5

### Le marteau de Stendarr - Tribunal

Il vous attend sagement, posé sur un socle, au Musée des Objets de Longsanglot ... mais gare à son poids lol !



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Réduction de santé 1-10 pts Atténuation de fatigue 1-20 pts	Automatique Contact Perso	1 000	20 - 100 10 - 80 8 - 10	100	130 000

## 5 - LA HACHE A UNE MAIN

### Le Tranchoir de Saint Felme - Morrowind

C'est Uvoo Laren qui vous réclame cet artefact lors d'une quête du Temple : vous le trouverez dans le repaire de Tureynudal.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Plume 20 pts Atténuation de magie 15 pts	Sur décision Perso	48	1 - 37 1 - 20 1 - 5	2 400	12 000

## 6 - LA HACHE A DEUX MAINS

### Souveraine des Chauves-Souris - Morrowind

Aussi étrange que ça puisse paraître, ce superbe artefact est présent dans le TESCS mais pas dans le jeu ðO

Code : [player→AddItem "axe\\_queen\\_of\\_bats\\_unique" 1](#)



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	30	1 - 44 1 - 33 1 - 4	3 000	12 000

## 7 - LES LANCES

### La lance de Cruelle Miséricorde - Morrowind

La Lance de Cruelle Miséricorde est l'un des artefacts les plus mystérieux qui soient. On ne sait presque rien à son sujet car aucun texte n'y fait référence, mais beaucoup pensent qu'elle tire son origine des Daedras. L'unique légende mentionne son utilisation par un puissant héros lors de la chute de Mortecime. Son possesseur s'en servit pour vaincre Mérunès Dagon et reprendre Mortecime. Depuis ce temps, la lance n'a fait que quelques rares apparitions en Tamriel. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.

Cette lance peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On récupère cette lance en allant parler à la statue de Shéogorath dans le Sanctuaire d'Inipalît, dans les canaux du Canton saint Délyn à Vivec.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Réflexion 20-30 % 30 s Appel d'Astronach des tempêtes 30 s	Sur décision Perso	20	1 - 15 1- 15 15 - 60	2 500	130 000

### La lance du chasseur - Bloodmoon

Vous recevrez cette lance si vous tuez la forme "ruse" d'Hircine à la fin de la quête principale.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Paralysie 10 s Fardeau 50 pts 10 s Poison 4 pts 5 s	Automatique Contact	25	12 - 15 12- 15 40 - 60	2 000	25 000

## 8 - L'ÉPÉE COURTE

### La Fourche d'Horripilation - Morrowind

Vous aurez l'occasion de vous servir de cette ... fourchette ^^ lors de la quête donnée par la statue de Shéogorath.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Atténuation de magie 200 pts	Constant Perso	1	1 - 2 1 - 2 2 - 3	400	1

## 9 - LES DAGUES

### Lamentation - Morrowind

Loïn sous le mont Écarlate, les mineurs dwemers découvrirent une puissante pierre magique. Par diverses méthodes, le seigneur Kagrénac, grand prêtre et suprême ingénieur de sa race, détermina que cette pierre magique n'était autre que le cœur du dieu Lorkhan, banni là durant l'ère de l'Aube pour le punir de l'erreur qu'il avait commise en créant le monde des mortels. Déterminé à utiliser les pouvoirs divins de la relique pour donner naissance à un nouveau dieu exclusivement réservé aux Dwemers, Kagrénac forgea trois artefacts enchantés, collectivement appelés "outils de Kagrénac". Garde spectrale est un gantelet protégeant son porteur lorsque celui-ci prélève une partie du pouvoir du cœur, Broyeur un marteau destiné à frapper le cœur afin de produire la quantité exacte de puissance désirée, et Lamentation une dague utilisée comme une navette de tisserand pour tramer l'énergie issue de la relique. Résumé de l'Apogryphe par Gilvas Barelo "les 3 Outils de Kagrénac" écrit par Yagrum Bagarn.

Lamentation se récupère forcément lors de la quête principale sur Dagoth Odros à La Citadelle Odrosal (Académie d'entraînement des Dwemers), dans les Monts Écarlates.





ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Magie fortifiée 50 pts Santé fortifiée 30 pts Attaque fortifiée 30 pts Agilité fortifiée 20 pts Rapidité fortifiée 20 pts	Constant Perso	9	9 - 15 9 - 15 9 - 18	1 300	400 000

### Le Croc d'Haynekhtnamet - Morrowind

*Le Marais noir était autrefois habité par des créatures que les Argoniens nommaient Wamasus, considérées comme des dragons intelligents dont le sang était en fait de l'électricité. L'un d'eux, Haynekhtnamet, fut tué par les Nordiques, qui durent toutefois s'y prendre à vingt et lutter farouchement pendant sept jours et sept nuits avant de le vaincre. L'un des survivants ramena un croc du Wamasu en guise de trophée, croc qui fut par la suite taillé en forme de lame et fixé à un manche de dague. Depuis, sans que personne n'ait jamais pu expliquer pourquoi, l'arme possède certains des pouvoirs magiques du Wamasu et confère à son utilisateur le pouvoir d'infliger des dégâts de type électrique à ses adversaires. Elle est parfois aperçue en possession d'un aventurier errant. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.*

On trouve cette dague lors de la quête principale, dans Mamaca une base de la Sixième Maison.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dégâts de foudre 20-40 pts	Automatique Contact	5	11 - 20 11 - 20 13 - 20	5 500	32 000

### Le Rasoir de Mérunès - Morrowind

*Cela fait plusieurs générations que la Confrérie noire convoite cette dague à la lame couleur d'ébène. Ce mythique artefact est capable de tuer instantanément (ou du moins de gravement blesser) n'importe quelle créature. L'histoire ne nous indique aucun de ses possesseurs, mais la Confrérie noire a récemment été décimée par de terribles luttes de pouvoir internes. Beaucoup pensent que le Rasoir de Mérunès y est pour quelque chose. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.*

Vous recevrez cette lame en récompense de la quête donnée par la statue de Mérunès Dagon.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Détérioration d'armure 6-25 pts Vulnérabilité au poison 5 % 20 s Poison 6-20 pts	Automatique Contact	6	12 - 15 12 - 15 12 - 17	600	5 000

## 10 - L'ÉPÉE LONGUE À UNE MAIN

### Une étrange arme dwemer - Tribunal

Cette arme, donnée par Karrod, est en fait un des morceaux de viveflamme et vous la rencontrerez forcément lors de la quête principale.

C'est en fait la base de Viveflamme ^^



POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR	CAPACITÉ D'ENCHANTEMENT
35	12 - 12 15 - 15 15 - 15	100	600	10

## 11 - LES CLAYMORES

### La lame Glacée du Monarque - Morrowind

La *Lame Glacée du Monarque* est sans le moindre doute possible l'un des artefacts les plus convoités de Tamriel. Selon la légende, *Almion Celmo*, le malfaisant archimage, aurait enchanté la claymore d'un grand guerrier avant de lui donner le nom par lequel l'arme est désormais connue. Le guerrier en question, *Thurnarr Assi*, devait jouer un rôle dans l'assassinat du roi d'une contrée lointaine et s'emparer du pouvoir. Mais le plan échoua et l'archimage finit en prison. La *Lame de Glace* a le pouvoir d'ajouter des dégâts de type froid à ses coups. Elle passe d'un possesseur à l'autre, sans jamais rester longtemps au même endroit. Citation du livre "*Objets magiques de Tamriel*" écrit par Yagrurn Bagarn.

Cette lame peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

Récupérer cette lame fait partie d'une des quêtes du Culte Impérial donnée par l'oracle Lalatia Varrian en allant à Rothéran tuer Laren Térano.



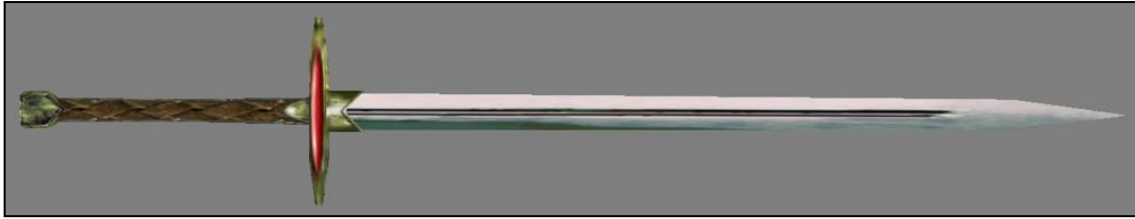
ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Dégâts de froid 10-40 pts	Automatique Contact	60	5 - 50 4 - 40 3 - 30	6 000	95 000

### Chrysamère - Morrowind

Également appelée *Lame du Paladin* et *Épée des Héros*, *Chrysamère* est une claymore très ancienne dont les pouvoirs d'attaque ne sont surpassés que par les propriétés défensives. En effet, elle accorde de la santé à son possesseur, tout en le protégeant du feu et en retournant à l'envoyeur les sorts qui le prennent pour cible. Il est rare que quelqu'un la garde longtemps, car l'épée a apparemment décidé de ne pas se choisir de porteur attiré. Citation du livre "*Objets magiques de Tamriel*" écrit par Yagrurn Bagarn.

Cette claymore peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

Récupérer cette claymore fait partie d'une des dernières quêtes de la Légion Impériale donnée par Varus Vantinus. Elle se cache dans la caverne Abanabi, au sud ouest de Sadriith Mora ^^



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Résistance au feu 5-20 pts 30 s Regain de santé 5-20 pts Réflexion 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	60	5 - 70 5 - 60 5 - 40	6 000	95 000

### L'épée des Ombres - Morrowind

Cette épée, enchantée il y a bien longtemps par Naetra Warr la sorcière, n'a qu'une seule et unique fonction : emprisonner l'âme de ses victimes. Utilisée conjointement avec une gemme spirituelle, elle permet de capturer l'essence d'un adversaire, laquelle se retrouve ensuite enfermée dans la pierre précieuse. Naetra périt exécutée pour avoir osé fabriquer une telle abomination, mais elle eut tout de même le temps de dissimuler l'épée. Cette dernière n'accepte pas n'importe quel possesseur, préférant rester cachée tant qu'elle n'a pas trouvé un bras digne d'elle. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.

Cette claymore peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On récupère cette lame en tuant Umbra dans un duel à mort à l'est de Suran (dans les montagnes) lors d'une quête secondaire.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Capture d'âme 120 s	Sur décision Distance	40	10 - 50 10 - 45 10 - 40	6 500	110 000

### La lame à Double Polarité - Tribunal

Torasa Aram, la conservatrice du Musée des Objets de Longsanglot vous explique : *Selon la légende, un noble aurait englouti toute sa fortune dans la fabrication d'une épée extrêmement puissante. Deux forgerons, situés aux deux bouts de Tamriel, travaillèrent chacun sur une partie de la lame, dans l'espoir que seul son possesseur connaîtrait ses pouvoirs. Mais les forgerons n'avaient pas reçu d'instructions assez détaillées, si bien que leurs enchantements s'annulent mutuellement.*

Cette lance peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On récupère cette lame lors d'une quête secondaire donnée par Maréna Gilnith.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RESISTANCE	VALEUR
Humanoïde frénétique 30 pts 15 s Apaisement d'humanoïde 30 pts 15 s	Automatique Contact	42	5 - 61 1 - 50 1 - 35	4 300	40 000

## 12 - L'ÉPÉE LONGUE A DEUX MAINS

### Le Croissant daédrique - Morrowind

On récupère la Lame du Croissant en utilisant l'Amulette de Sanctuaire Daédrique trouvé à Tel Fyr.

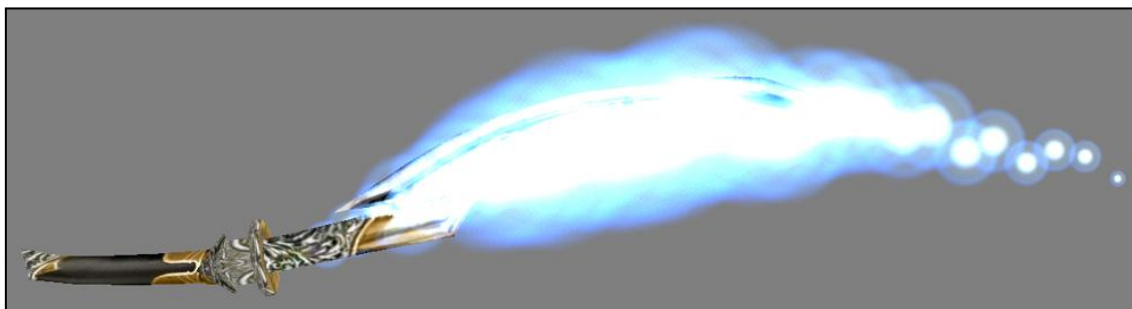


ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Détérioration d'armure 5-30 pts Paralytic 10 pts	Automatique Contact	35	15 - 40 20 - 50 5 - 15	5 400	180 000

## 13 - LES CIMETERRES

### Vifespoir - Tribunal

Cette sœur jumelle de Viveflamme appartient à Almalexia, et vous la récupérez à la fin de la quête principale.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dégâts de foudre 30 pts	Automatique Contact	15	30 - 70 50 - 55 10 - 30	2 000	150 000

### Viveflamme - Tribunal

Vous devrez forger ce cimenterre lors de la quête principale.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dégâts de feu 30 pts	Automatique Contact	20	30 - 75 45 - 65 4 - 40	2 000	150 000

## 14 - LES KATANAS

### Lamedor - Morrowind

Vous récupèrerez ce katana en récompense de la quête donnée par la statue de Boéthia.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dégâts feu 10-30 pts	Automatique Contact	40	10 - 50 10 - 45 10 - 25	4 500	150 000

### Lamedazur - Morrowind

Vous pourrez transformer Lamedor en Lamedazur uniquement en tant que vampire lors d'une quête annexe de vampire donnée par Sirilowne. D'ailleurs, l'apparence de l'épée ne change pas, et c'est bien dommage.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dégâts feu 10-30 pts Attaque fortifiée 30 pts 30 s Regain de points de fatigue 10 pts	Automatique Contact Perso	40	10 - 60 5 - 55 5 - 25	4 500	150 000

## 15 - LES PIÈCES D'ARMURE LÉGÈRE

### La cuirasse en Peau du Sauveur - Morrowind

*La Cuirasse en Peau de Sauveur est l'un des artefacts les plus populaires que l'on doit à Hircine. Elle possède le pouvoir de résister à la magie. Selon la légende, Hircine aurait ôté un lambeau de sa propre chair afin de l'offrir au seul et unique mortel à avoir réussi à sortir vivant de son terrain de chasse. Cet illustre inconnu aurait ensuite fait transformer la peau en armure. La Peau du Sauveur a tendance à passer d'un héros à l'autre, comme si elle n'obéissait qu'à elle-même. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Cette cuirasse peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.  
Vous trouverez cette cuirasse dans une armoire, à Tel Fyr.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Résistance à la magie 60 %	Effet constant Perso	15	80	2 400	150 000

### Les bottes de l'Apôtre - Morrowind

*Un mystère quasi total entoure ces bottes. Leur porteur serait soi-disant capable de les utiliser pour entrer en lévitation, mais personne ne les a jamais vues à l'œuvre. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Cette paire de bottes peut être vendue 27 500 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

Récupérer cette paire de bottes fait partie d'une des quêtes du Culte Impérial donnée par l'oracle Lalatia Varrian. Elles sont cachées dans la Place Forte de Bérendas.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Lévitation 30-40 pts 30 s	Sur décision Perso	10	80	800	55 000

## 16 - LA PIÈCE D'ARMURE INTERMÉDIAIRE

### L'armure d'ébène - Morrowind

*Selon la légende, cet artefact aurait été créé avant le début de l'histoire écrite par Boéthia, dieu des Elfes noirs. C'est lui qui détermine qui a le droit de posséder l'armure et pour combien de temps. Si son porteur est jugé digne, il bénéficie de résistance au feu et de magie supplémentaire. De plus, l'armure lui offre un bouclier magique. Comme expliqué ci-dessus, seul Boéthia décide qui peut porter son armure, et il lui arrive de se montrer extrêmement capricieux. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Cette cuirasse peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

Récupérer cette cuirasse fait partie de la dernière quête du Temple donnée par Tholer Saryoni : il faut prier au Mont Assarnibi.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Résistance au feu 75 % Bouclier 50 pts Résistance à la magie 20 %	Effet constant Perso	20	100	3 000	120 000

## 17 - LES PIÈCES D'ARMURE LOURDE

### Le bouclier d'Auriel - Morrowind

Ce bouclier peut être vendu 13 500 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

C'est l'exalté Drélyne Llénim qui possède ce bouclier. Il est à la Porte des Âmes.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Résistance à la magie 60 %	Effet constant Perso	15	80	2 400	150 000

### Le Masque du Vil Clavicus - Morrowind

*Vaniteux à l'extrême, le Vil Clavicus s'est un jour créé un masque en accord avec sa personnalité. Le porteur du masque a toutes les chances d'être favorablement perçu par les autres habitants de Tamriel, surtout si son charisme (autrement dit, la force de sa personnalité) est important. L'histoire la plus connue au sujet du masque a pour " héroïne " une certaine Avaléa, noble bénéficiant d'une certaine renommée. Dans sa jeunesse, elle fut sauvagement défigurée par un serviteur qui lui en voulait personnellement. Par la suite, elle passa un sombre accord avec Clavicus, recevant le masque en retour. Même si l'objet ne modifia en rien ses traits, elle gagna soudain le respect et l'admiration de tous. Mais, un an et un jour après qu'elle eut épousé un baron connaissant de nombreuses personnalités haut placées, Clavicus vint reprendre le masque. Bien qu'enceinte du*

*baron, Avaléa fut répudiée par ce dernier. Vingt ans et un jour plus tard, la fille d'Avaléa vengea sa mère en revenant tuer son géniteur.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Ce casque peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

Vous récupérerez ce casque dans la tour de Sorkvild le Corbeau ; d'ailleurs vous irez grâce à une quête de la Légion Impériale donnée par Radd Aprecoeur.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Personnalité fortifiée 30 pts	Effet constant Perso	15	80	800	15 000

### Le casque d'Oreyne Griffedours - Morrowind

*Oreyne Griffedours est l'un des grands héros de l'histoire du Val-Boisé. Fils du roi Faume Oeildecrapaud, c'était un chasseur respecté qui devint par la suite chef de son clan. Les légendes des Elfes des bois racontent qu'il aurait vaincu seul Glenhwyfaunva, sorcière-serpent des bois elfiques, ramenant ainsi la paix sur les terres de son clan. Par la suite, il accomplit de nombreux autres exploits avant de succomber à la grippe de Knahaten. Les générations suivantes le vénèrent par le biais du casque, qui fut finalement perdu lorsque le clan se scinda en plusieurs groupes. Aujourd'hui, il fait le bonheur des aventuriers. On prétend qu'il augmenterait l'agilité et l'endurance de son porteur.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Ce casque peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

On récupère ce casque en allant parler à la statue de Malacath dans le Sanctuaire des Ruines Absurdirapal, sur l'île située au nord du Camp des Urshilakus.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Agilité fortifiée 40 pts Endurance fortifiée 40 pts	Effet constant Perso	10	90	900	125 000

### Garde Spectrale - Morrowind

*Loïn sous le mont Écarlate, les mineurs dwemers découvrirent une puissante pierre magique. Par diverses méthodes, le seigneur Kagrénac, grand prêtre et suprême ingénieur de sa race, détermina que cette pierre magique n'était autre que le cœur du dieu Lorkhan, banni là durant l'ère de l'Aube pour le punir de l'erreur qu'il avait commise en créant le monde des mortels. Déterminé à utiliser les pouvoirs divins de la relique pour donner naissance à un nouveau dieu exclusivement réservé aux Dwemers, Kagrénac forgea trois artefacts enchantés, collectivement appelés "outils de Kagrénac". Garde spectrale est un gantelet protégeant son porteur lorsque celui-ci prélève une partie du pouvoir du cœur, Broyeur un marteau destiné à frapper le cœur afin de produire la quantité exacte de puissance désirée, et Lamentation une dague utilisée comme une navette de tisserand pour tramer l'énergie issue de la relique.* Résumé de l'Apogryphe par Gilvas Barelo "les 3 Outils de Kagrénac" écrit par Yagrurn Bagarn.

Garde Spectrale se récupère forcément lors de la quête principale : Vivec en personne vous la donne.



Si vous décidez de tenter la "version alternative" en tuant Vivec, vous trouverez sur lui une version gauche de Garde Spectrale sous forme d'un gant daédrique. C'est Yagrum Bagarn au Pestarium qui révélera ses pouvoirs : ce gant aura alors les mêmes enchantements mais vaudra moins cher (10 000 po).



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Bouclier 10 pts Réflexion 20 % Résistance au fléau 50 % Résistance à la foudre 10 % Résistance au feu 10 % Résistance au froid 10 % Résistance à la magie 10 % Résistance au poison 10 %	Effet constant Perso	15	80	400	500 000

### Les Doings de Randagulf - Morrowind

*Randagulf du Clan Bégalihn reste l'un des plus grands guerriers de Bordeciel. Connu pour son courage et sa férocité au combat, il a, par sa seule présence, permis aux siens de remporter de nombreuses batailles. Il a péri quand le roi Harold a conquis Bordeciel. Harold éprouvait un grand respect pour Randagulf, dont il s'accapara les gantelets. Ces derniers ont disparu suite au décès du monarque, à l'âge de 108 ans. Selon Harold, les Doings de Randagulf augmenteraient la force de leur porteur.*

Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.

On les récupère pendant la quête principale, en allant à Ilunibi tuer Dagoth Garès.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Force fortifiée 20 pts (D) Agilité fortifiée 20 pts (G)	Effet constant Perso	16	90	450	35 000

### La cuirasse en os de Dragon - Morrowind

*Cette cuirasse est, de loin, l'un des plus puissants artefacts qu'un collectionneur ou un héros puisse trouver. Elle est en effet constituée d'ossements de dragon enchantés par le tout premier mage de guerre impérial, Zurin Arctus, au début de l'ère Troisième, et ses acquéreurs potentiels ne se comptent plus. Ses propriétés permettent à son porteur de résister au feu et de projeter des flammes sur ses adversaires. On ne sait trop quel fut le rôle joué par le Roi des Tréfonds dans la fabrication de la cuirasse, mais un archimage d'antan répétait que le roi aurait ainsi payé une dette qu'il avait envers un guerrier errant. Tout comme son premier propriétaire, l'armure ne reste jamais longtemps au même endroit. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Cette cuirasse peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On trouve cette cuirasse dans la grotte de Mudan au sud du Cœurébène, l'entrée se faisant sous l'eau.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Résistance au feu 100 %	Effet constant Perso	50	100	3 000	180 000

### L'Armure du Seigneur - Morrowind

L'Armure du Seigneur, parfois appelée Armure de Morihaus, est un don de Kynareth. Elle prend la forme d'une cuirasse de qualité irréprochable, permettant à son porteur d'absorber la santé des autres, mais aussi de résister aux sorts et de contrer l'effet du poison. On prétend que, si Kynareth juge le porteur indigne de l'armure, celle-ci lui est enlevée avant d'être cachée en prévision du prochain. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Cette cuirasse peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

Récupérer cette cuirasse fait partie d'une des dernières quêtes de la Légion Impériale donnée par Varus Vantinus : il vous faudra tuer Furius Arilius.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Guérison du poison Résistance à la magie 20-30 % 30 s	Sur décision Perso	30	100	3 000	190 000

### Les bottes de Sept Lieues - Morrowind

Cette paire de bottes peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.

On récupère les bottes dans les Ruines Daédriques de Bal Fell.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Rapidité renforcée 20 pts 120 s Athlétisme renforcé 20 pts 120 s Atténuation de fatigue 5 pts 120 s Chute ralentie 1 pts 120 s	Sur décision Perso	60	80	800	140 000

### Brise-Sorts - Morrowind

*Brise-Sorts, qui se présente sous la forme d'un écu dwemer comme les autres, est en réalité l'un des plus anciens artefacts de Tamriel. Même si l'on ne tient aucun compte de son importance historique (il remonte en effet à la bataille de Rourken-Shalidor), il protège presque totalement son porteur contre tous les lanceurs de sorts, soit en retournant la magie à son envoyeur, soit en empêchant de parler les mages qui s'apprêtent à proférer une incantation. On prétend que le bouclier recherche toujours son premier porteur et qu'il ne reste jamais longtemps en possession de qui que ce soit. Mais ceux qui l'ont eu entre les mains ne s'en sont jamais plaints. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.*

Ce bouclier dwemer peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

Vous ne pourrez récupérer ce bouclier uniquement qu'en étant vampire lors d'une quête secondaire : il vous faudra aider Mastrius dans le Tombeau des Salvel.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Silence à 30 pieds 30 s Réflexion 10-20 pts 30 s	Sur décision Distance Perso	25	70	1 400	115 000

### Protecteur d'Eleidon - Morrowind

*Eleidon est un chevalier des légendes brétoniennes, que tout le monde venait chercher dès que l'on avait besoin d'un combattant au courage et à la détermination sans faille. On raconte dans une histoire qu'il sauva de la mort la fille d'un baron menacé par un chef de guerre malfaisant. Pour le récompenser, le baron dépensa toutes ses richesses pour faire fabriquer un bouclier enchanté, qu'il offrit ensuite à Eleidon. Le bouclier soignait les blessures du héros quand ce dernier le lui demandait. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.*

Ce bouclier dwemer peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposé.

On le trouve dans la caverne Ibar-Dad, à l'ouest des Ruines Daédriques Assurnabítashpi.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	ARMURE	RÉSISTANCE	VALEUR
Regain de santé 50-100 pts	Sur décision Perso	30	100	2 000	200 000

## 18 - LES CEINTURES

### Capture des Grabenimsuns - Morrowind

Vous recevrez cette ceinture lors de la quête principale.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Télékinésie 50 pts 30 s	Sur décision Perso	1 000

### La ceinture de Feu du Cœur - Morrowind

Vous trouverez cette ceinture lors de la quête principale : c'est Dagoth Utol qui la possède et qui vous la donnera à l'insu de son plein gré LOL



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Santé fortifiée 10-20 pts 30 s Résistance au poison 10-20 % 30 s Bouclier de feu 10 % 30 s Points de fatigue fortifiés 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

## 19 - LA TUNIQUE

### La Tunique en Cheveux de Saint Aralor - Morrowind

Vous trouverez cette chemise lors d'une quête du Temple donnée par Uvoo Llaren.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Réduction de santé 2-6 pts Résistance à la magie 10 % 30 s Résistance à la foudre 10-20 % 30 s Regain de santé 2 pts 30 s	Sur décision Perso	100

## 20 - LA ROBE

### La Robe de la Liche - Tribunal

Vous trouverez cette robe sur la liche Gedna Relvel lors d'une quête secondaire où on vous demande d'éradiquer la Peste Écarlate.

Cette robe peut être vendue 11 000 po au Musée des Objets à Longsanglot pour y être exposée.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Atténuation de santé 600 pts Magie fortifiée 300 pts	Sur décision Perso	22 000

## 21 - LA PAIRE DE CHAUSSURES

### Les Chaussures de Sainte Rilme - Morrowind

Vous devrez trouver cette paire de chaussure lors d'une quête du Temple donnée par Emdryn Lléthan : elles sont cachées dans le sanctuaire des ruines daédriques Ald Sotha, dans un coffre.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Personnalité fortifiée 5 pts Endurance fortifiée 5 pts	Constant Perso	500

## 22 - LES AMULETTES

### La Pierre de Folie des Ahemussas - Morrowind

Vous recevrez ce collier lors de la quête principale lorsque vous serez nommé Nérévarine des Ahemussas.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Son 50 pts 20 s	Sur décision Contact	2 000

**La Lanterne des Zaïnabs - Morrowind**

Vous recevrez ce collier lors de la quête principale lorsque vous serez nommé Nérévarine des Zaïnabs.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Détection des animaux 150 pieds 5 s	Sur décision Perso	2 400

**La Dent des Urshilakus - Morrowind**

Vous recevrez ce collier lors de la quête principale lorsque vous serez nommé Nérévarine des Urshilakus.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Résistance à la paralysie 10 %	Constant Perso	2 400

**L'Amulette d'Usheefa - Morrowind**

Vous trouverez cette amulette à la Porte des Âmes, dans la Tour du Crépuscule, au niveau inférieur.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Dégâts de type froid 1-25 pts	Sur décision Contact	120

### L'Amulette de Soïn du Cœur - Morrowind

Vous trouverez cette amulette lors de la quête principale, dans la Citéadelle Vémynal.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	VALEUR
Force fortifiée 10-20 pts 30 s CMN fortifié 10-20 pts 30 s Bouclier 10-20 pts 30 s Lévitation 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

### L'Amulette du Feu du Cœur - Morrowind

Vous trouverez cette amulette lors de la quête principale, dans la Citéadelle Odrosal.



ENCHANTÈMENT	PORTÉE	VALEUR
Agilité fortifiée 10-20 pts 30 s CSA fortifié 10-20 pts 30 s Caméléon 20 % Rapidité fortifiée 10-20 pts 30 s Points de fatigue fortifiés 20-40 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

### L'Amulette de Givre du Cœur - Morrowind

Vous trouverez cette amulette lors de la quête principale, dans la Citéadelle Odrosal.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Magie fortifiée 30-60 pts 30 s Sanctuaire 10-20 pts 30 s Invocation fortifiée 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

### L'Amulette de Toile du Cœur - Morrowind

Vous trouverez cette amulette lors de la quête principale, dans la Citadelle Odrosal.



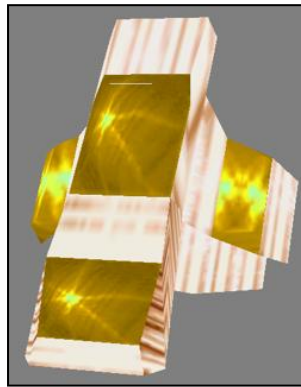
ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Magie fortifiée 40 pts 30 s Absorption de sort 10-20 pts 30 s Bouclier de foudre 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

## 23 - LES ANNEAUX

### L'Anneau de Mimétisme - Morrowind

*On en sait très peu sur cet objet, si ce n'est qu'il donnerait à son porteur le pouvoir de se fondre dans le décor.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

Vous recevrez cet anneau lors d'une quête secondaire donnée par Larrius Varro.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Caméléon 20-30 % 30 s	Sur décision Perso	12 000

### L'Anneau de Denstagmer - Morrowind

*On sait juste que cet anneau protège peut-être son porteur contre certains éléments. Même le nom de Denstagmer demeure un mystère.* Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrurn Bagarn.

On le trouve dans le Tombeau des Falas au sud de Gnisis.





ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Résistance au feu, à la foudre et au froid 30 %	Constant Perso	12 000

### L'Anneau de Phynastre - Morrowind

*L'Anneau de Phynastre a été créé voici plusieurs siècles par un aventurier ayant besoin de puissantes défenses afin de survivre dans la carrière qu'il avait choisie. Grâce à l'anneau, Phynastre a vécu plusieurs siècles et, depuis sa disparition, l'artefact a connu divers possesseurs. Il a pour propriété d'augmenter la résistance de son porteur au poison, à la magie et au choc. Il se murmure parfois que Phynastre aurait maudit l'anneau, ce qui expliquerait pourquoi celui-ci finit toujours par disparaître, sans doute car il n'accepte pas de servir quelqu'un d'autre que son créateur. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Cet anneau peut être vendu 9 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

On récupère cet anneau sur la sépulture de Pop Je dans le Tombeau des Sénim à l'est de Dagon Fel.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Résistance au poison, à la magie et à la foudre 20 %	Constant Perso	18 000

### L'Anneau du Cœur - Morrowind

On récupère cet anneau lors de la quête principale.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Dissipation 20-50 pts Bouclier de foudre 10-20 pts 30 s Résistance au feu, au froid, à la foudre, à la magie et à la paralysie 30-50 % 30 s	Sur décision Perso	30 000

### L'Anneau Sanglant - Morrowind

Vous trouverez cet anneau lors de la quête principale, dans la Citadelle de Dagoth Ur.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Santé fortifiée 10-20 pts 30 s Bouclier de feu 10-20 pts 30 s Résistance au feu et à la magie 10-20 % 30 s Dissipation 10-20 pts	Sur décision Perso	30 000

### L'Anneau Vampirique - Morrowind

*L'Anneau Vampirique est l'un des plus redoutables artefacts du continent. Il a le pouvoir d'absorber la santé de ses victimes pour la redonner à son porteur. Sa nature exacte est inconnue, de même que ses origines, mais de nombreux Anciens murmurent qu'il aurait été créé il y a bien longtemps par un culte maléfique d'adorateurs de vampires. On ne rencontre cet artefact d'une grande rareté que toutes les quelques centaines de cycles de lune. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel"*

✶ écrit par Yagrurn Bagarn.

Cet anneau peut être vendu 16 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

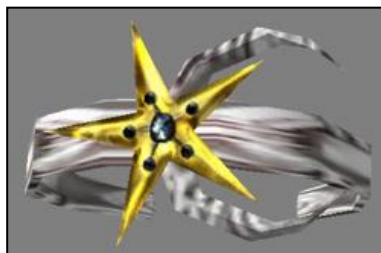
On le trouve dans les Ruines Ald Redaynia et ça tombe bien, vous aurez à y aller lors d'une quête de la Guilde des Voleurs.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Fatigue et Santé absorbées 20-30 pts 10 s	Sur décision Contact	32 000

### Lunétoile - Morrowind

Vous récupèrerez cet anneau lors de la quête principale.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Personnalité et Eloquence fortifiées 5 pts	Constant Perso	2 000

### L'Anneau des Vents - Morrowind

*On ne sait rien au sujet de cet anneau, mais son nom ainsi que les maigres rumeurs circulant à son sujet laissent penser qu'il augmente la vitesse de son porteur. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Récupérer cette bague fait partie d'une des quêtes du Culte Impérial donnée par l'oracle Lalatia Varrian : allez faire un tour dans la caverne Nammu.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Agilité fortifiée 30 pts	Constant Perso	8 000

### L'Anneau du Mentor - Morrowind

*L'Anneau du Mentor est recherché par beaucoup de jeunes magiciens, car on le considère comme un excellent objet magique pour un apprenti dans l'art de la magie. Il augmente en effet l'intelligence et la sagesse de son porteur, ce qui rend l'usage de la magie plus aisé pour lui. On dit qu'il aurait été créé par le grand mage Carni Asron afin d'aider les apprentis qui suivaient son enseignement. À la mort d'Asron, son anneau ainsi que plusieurs autres de ses biens ont disparu pour réapparaître un peu partout en Tamriel. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

L'anneau se trouve dans le Tombeau Ancêtre des Samarys au nord ouest de Seyda Nihyn, au bord de l'eau.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Intelligence et Volonté fortifiées 10 pts	Constant Perso	8 000

### L'Anneau de Khajit - Morrowind

*Cet anneau existait déjà depuis plusieurs centaines d'années lorsqu'il est tombé entre les mains de Rajhin, le voleur khajit qui l'a rendu célèbre. C'est en effet Rajhin qui, le premier, a pensé à utiliser les propriétés de l'objet pour se rendre invisible et devenir aussi rapide qu'un coup de vent. Grâce à l'artefact, il est devenu le plus grand cambrioleur de l'histoire d'Elswyr. On ignore comment Rajhin a fini mais, s'il faut en croire la légende, l'anneau se serait un jour rebellé contre l'utilisation quasi constante qui était faite de ses pouvoirs ; il aurait disparu au plus mauvais moment, laissant Rajhin seul face à ses ennemis. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.*

Cet anneau se récupère en récompense d'une quête secondaire dans l'Arène de Vivec.



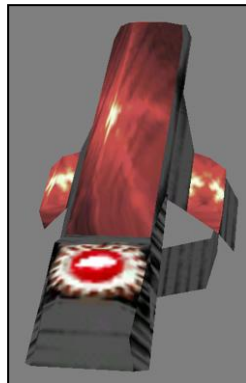
ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Intelligence et Volonté fortifiées 10 pts	Constant Perso	8 000

### L'Anneau du Sorcier - Morrowind

Créé par l'archimage Syrabane, l'Anneau du Grand Sorcier est l'un des artefacts les plus populaires des mythes tamrielliens. Il y a bien longtemps, Syrabane aurait sauvé le continent tout entier par une utilisation judicieuse de l'anneau et, depuis, l'objet a aidé de multiples aventuriers, dont certains étaient bien moins altruistes. Il est surtout connu pour retourner à l'envoyeur les sorts prenant son porteur pour cible, mais aussi pour rendre de la santé à ce dernier et pour augmenter sa vitesse de déplacement. Nul aventurier ne peut conserver longtemps l'Anneau du Grand Sorcier, car on prétend que l'artefact n'obéit qu'à un seul maître : Syrabane. Citation du livre "Objets magiques de Tamriel" écrit par Yagrum Bagarn.

Cet anneau peut être vendu 11 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.

Récupérer cet anneau fait partie d'une des dernières quêtes d'Ajira de la Guilde des Mages de Balmora, mais si vous ne faites pas partie de cette faction, voici comment le trouver : allez dans la caverne Ashirbadon, à l'est des ruines daédriques de Bal Fel ^^



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Réflexion 10-20 % 30 s Rapidité fortifiée 10-20 pts 30 s	Sur décision Perso	22 000

### L'Anneau de l'âme - Morrowind

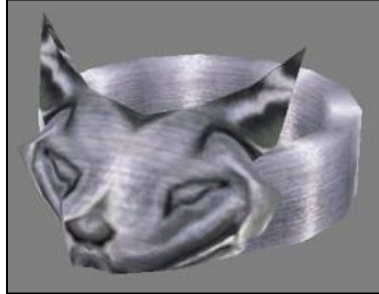
On trouve cet anneau lors de la quête principale, dans Mamaea une base de la Sixième Maison : c'est Dagoth Araynys qui le possède.



ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Dissipation 10-20 pts Magie et Santé fortifiées 10-20 pts 30 s Résistance à la foudre et à la paralysie 10-20 % 30 s	Sur décision Perso	30 000

### L'Anneau de Hircine - Morrowind

Cet anneau n'a pas d'enchantement mais quand vous le portez, vous serez transformé en loup-garou ! Vous le récupérez à la fin de la quête principale, sur le cadavre de Tharsten Coeur-croc.



## 24 - LES AUTRES OBJETS

### La Coupe d'Amertume - Morrowind

Vous devrez ramener cette coupe à Jim Stacey lors d'une quête de la Guilde des Voleurs. Malheureusement, vous ne pourrez pas utiliser cet artefact si vous faites partie de cette Guilde : en effet, si vous l'utilisez, elle disparaît ! Et donc il vous sera impossible de valider la quête.

Mais si vous n'en faites pas partie et que vous décidez d'utiliser cette coupe, sachez que :

- votre caractéristique le plus élevé sera augmenté de 20 points. Et si cette caractéristique se situe entre 80 et 100, elle dépassera alors les 100 =)
- votre caractéristique le plus bas baissera de 20 points.



### L'Étoile d'Azura - Morrowind

Cette gemme spirituelle s'obtient en terminant la quête du Sanctuaire Daédrique d'Azura. C'est la gemme spirituelle la plus puissante du jeu : elle permet non seulement de capturer des âmes très puissantes, comme celle de Vivec ou celle d'Almalexia, mais aussi elle se recharge à l'infini ! En effet, quand vous utilisez l'âme capturée, la gemme se vide et ne disparaît pas ^^



### **Passe-Partout - Morrowind**

Jim Stacey vous offre ce crochet quand vous serez nommé Grand Maître de la Guilde des Voleurs. Vous pourrez alors ouvrir jusqu'à 50 serrures récalcitrantes le plus facilement du monde ^^

