

LES ARMES

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

Dernière mise à jour le 31 Mai 2010

Vous trouverez la liste des armes présentes dans Morrowind et ses add-on.

Quant à savoir quelle arme est la plus puissante... Si on enlève les enchantements, vous ferez plus de dégâts avec une arme daédrique, en stalhrim, ou en adamantium. Viennent ensuite les armes en ébonite, dwemer et en verre. Enfin les armes engendrant les plus petits dégâts sont celles en argent, en acier, en fer et en bois. Vous remarquerez que mes tableaux classent les armes de la moins à la plus puissante.

Pour les armes enchantées, le mieux sont les enchantements avec une longue durée (poison 5-9 pts sur 10 s par exemple) ; l'idéal étant de créer les enchantements soi-même (voir la page consacrée aux enchantements).

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orange* les artéfacts ^^

En espérant que ces tableaux vous seront utiles ^^

SOMMAIRE

- 1 - Les armes de précision
 - 1.1 - Les arbalètes
 - 1.2 - Les carreaux d'arbalète
 - 1.3 - Les arcs
 - 1.4 - Les flèches
 - 1.5 - Les couteaux de lancer
 - 1.6 - Les dards
 - 1.7 - Les shurikens
- 2 - Les armes contondantes
 - 2.1 - Les bâtons
 - 2.2 - Les gourdins
 - 2.3 - Les masses d'armes
 - 2.4 - Les marteaux
- 3 - Les haches
 - 3.1 - Les haches, une main
 - 3.2 - Les haches, deux mains
- 4 - Les lances
 - 4.1 - Les lances
 - 4.2 - Les hallebardes
- 5 - Les lames courtes
 - 5.1 - Les épées courtes
 - 5.2 - Les dagues
 - 5.3 - Les tantos
 - 5.4 - Les wakizashis
- 6 - Les lames longues
 - 6.1 - Les épées longues, une main
 - 6.2 - Les claymores
 - 6.3 - Les épées longues, deux mains
 - 6.4 - Les sabres
 - 6.5 - Les cimeterres
 - 6.6 - Les katanas
 - 6.7 - Les daï-katanas

1 - LES ARMES DE PRÉCISIONS

1.1 - LES ARBALETES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Arbalète en acier	100	20 - 20	550	160	5
Arbalète du veneur	100	25 - 25	650	500	10
Arbalète dwemer	100	30 - 30	750	1 200	5

1.2 - LES CARREAUX

NOM	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Carreau de bulbe-liège	0,10	1 - 1	5	0,6
Carreau de fer	0,10	2 - 3	1	2
Carreau en acier	0,10	2 - 4	2	2
Carreau du veneur	0,10	3 - 3	5	1
Carreau d'argent	0,10	3 - 3	8	1,6
Carreau d'ossement	0,15	3 - 4	2	1,6
Carreau orque	0,15	1 - 6	4	2,4

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Carreau de choc	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 4	6
Carreau de feu	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 4	5
Carreau de plaie	Dégâts de type froid 7 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 4	8
Carreau de venin	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	0,10	2 - 4	5
Carreau de choc cruel	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 3	8
Carreau de flamme cruelle	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 3	7
Carreau de plaie cruelle	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 3	7
Carreau de venin cruel	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 3	5
Terrible carreau de choc	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 4	8
Terrible carreau de feu	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 4	8
Terrible carreau de plaie	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 4	8
Terrible carreau de venin	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	0,10	3 - 4	8

1.3 - LES ARCS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Arc court en chitine	2	1 - 10	500	20	1
Arc court	4	1 - 15	500	60	2
Arc long	8	1 - 20	550	50	3,5
Arc long en acier	8	1 - 25	600	100	3,5

Arc long d'ossement	7	1 - 30	700	250	40
Arc d'Auriel <i>C'est un artéfact !</i>	16	2 - 50	1 000	30 000	7
Arc long daédrique	24	2 - 50	1 000	50 000	10,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Arc court Coup au But de Sanguyn <i>Unique !</i>	Précision fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	4	1 - 15	500	80
Arc Perforateur de Sul-Sénipul <i>Unique !</i>	Réduction d'agilité 20 pts	Sur décision Distance	2	1 - 20	600	105
Arc long diabolique	Bouclier de foudre 1-10 pts 10 s Arc long lié 60 s	Sur décision Perso	8	1 - 25	600	265
Arc long fiélon	Arc long lié 60 s Bouclier de foudre 3 pts 10 s	Sur décision Perso	8	1 - 25	600	9 000
Arc long démoniaque	Arc long lié 60 s	Sur décision Perso	8	1 - 25	600	11 000
Arc des Ombres <i>C'est un artéfact !</i>	Invisibilité 30 s Rapidité fortifiée 20-30 pts 30 s	Sur décision Perso	10	4 - 40	3 000	42 000
Arc long à poignée de cuir	Précision fortifiée 10 pts	Constant Perso	0	2 - 50	850	0

1.4 - LES FLECHES

NOM	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Flèche de bulbe-liège	0,10	1 - 1	1	0,5
Flèche en chitine	0,10	1 - 2	1	0,8
Flèche de fer	0,10	1 - 3	1	0
Flèche d'argent	0,10	1 - 3	3	1,2
Flèche en acier	0,10	1 - 4	2	1,5
Flèche d'ossement	0,15	1 - 4	2	1,2
Flèche de verre	0,15	1 - 6	8	0,9
Flèche en ébonite	0,20	5 - 10	10	3
Flèche daédrique	0,30	10 - 15	20	4,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Trait du jugement (présent dans le TESCS mais pas dans le jeu)	Poison 1-11 pts 10 s (x4) Paralysie 1 s (x4)	Automatique Perso	0,10	1 - 3	500
Bâton gris de l'immobilisation	Paralysie 10 s	Automatique Contact	0,10	1 - 4	6
Bâton gris de démêlage	Dissipation 50-100 pts	Automatique Perso	0,10	1 - 4	5
Bâton gris du Non Sens	Silence 5 s	Automatique Distance	0,10	1 - 4	8
Flèche de choc	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	0,10	1 - 4	6
Flèche de feu	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	0,10	1 - 4	4
Flèche de plaie	Dégâts de type foudre 7 pts	Automatique Contact	0,10	1 - 4	6

Flèche de venin	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	0,10	1 - 4	6
Flèche de choc cruel	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 3	6
Flèche de flamme cruelle	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 3	5
Flèche de plaie cruelle	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 3	5
Flèche de givre cruel	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Distance	0,20	1 - 3	5
Flèche de venin cruel	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 3	5
Terrible flèche de choc	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 4	6
Terrible flèche de feu	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 4	6
Terrible flèche de plaie	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 4	6
Terrible flèche de givre	Dégâts de type froid 5-11 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 4	6
Terrible flèche de venin	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	0,20	1 - 4	6
Flèche de choc affaiblissant	Vulnérabilité à la foudre 10 pts 5 s Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	0,50	1 - 4	21
Flèche de flamme affaiblissante	Vulnérabilité à la feu 10 pts 5 s Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	0,50	1 - 4	19
Flèche de plaie affaiblissante	Vulnérabilité à la foudre 10 pts 5 s Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	0,50	1 - 4	21
Flèche de venin affaiblissant	Vulnérabilité au poison 10 pts 5 s Poison 1-4 pts	Automatique Contact	0,50	1 - 4	19
Flèche empoisonnée	Poison 10 pts 10 s sur 10 pieds Cécité 10 pts 10 s 10 pieds	Automatique Contact	0,10	1 - 10	2
Flèche de prise empoisonnée	Paralysie 20 s sur 20 pieds Poison 5 pts 50 s sur 20 pieds	Automatique Contact	0,20	15 - 30	10
Flèche tranchante en ébonite	Réduction de santé 5000 pts	Automatique Distance	0,20	132 - 132	10

1.5 - LES COUTEAUX DE LANCER

NOM	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Couteau de lancer en fer	0,30	1 - 3	3	1,5
Couteau de lancer coup au but (présent dans le TESCS mais pas dans le jeu)	0,30	1 - 4	7	1,5
Couteau de lancer en acier	0,30	1 - 4	4	1,5
Couteau de lancer en verre	0,20	1 - 6	25	0,9

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Vipère volante	Poison 3-7 pts Précision 1-3 pts 5 s	Automatique Contact Perso	0,30	1 - 3	10

1.6 - LES DARDS

NOM	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Dard en argent	0,20	2 - 5	6	1,2
Dard en acier	0,20	2 - 5	6	1,5

Dard en ébonite	0,40	2 - 10	2 000	3
Un dard en ébonite sculpté	0,40	2 - 10	2 000	3
Dard du jugement	0,10	1 - 12	500	0
Dard daédrique	0,40	2 - 12	4 000	4,5
Dard de Naïn	0,20	20 - 50	10	10
Dard ductile	0,20	50 - 100	6	1,5
Dard ductile supérieur	0,20	55 - 110	6	1,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche noire	Poison 10 pts 120 s	Automatique Contact	0,20	2 - 5	6
Dard de rancune	Poison 2-4 pts 10 s Paralysie 10 s	Automatique Contact	0,20	2 - 5	60
Son dard	Dissipation 50 pts Dégâts de type feu 5 pts 5 s Dégâts de type froid 5 pts 5 s Dégâts de type foudre 5 pts 5 s Poison 5 pts 5 s Cécité 50 pts 10 s Réduction de force 5 pts	Automatique Contact	0,20	2 - 5	100
Dard saigneur	Réduction de santé 5 pts 120 s	Automatique Contact	0,20	2 - 5	6
Dard carmin	Réduction de fatigue 20 pts 30 s Poison 10 pts 30 s	Automatique Contact	0,20	2 - 5	6
Dard carmin supérieur	Réduction de fatigue 20 pts 30 s Poison 10 pts 30 s	Automatique Contact	0,20	3 - 7	6
Dard noir supérieur	Poison 10 pts 120 s	Automatique Contact	0,20	1 - 10	6
Dard saigneur supérieur	Réduction de santé 5 pts 120 s	Automatique Contact	0,20	1 - 13	6
Dard de foudre de Naïn	Dégâts de type foudre 5-15 pts 15 pieds 2 s	Automatique Contact	0,20	20 - 50	20

1.7 - LES SHURIKENS

NOM	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Etoile d'Azura (présent dans le TES3 mais pas dans le jeu)	4	1 - 5	11	10
Shuriken en chitine	0,10	2 - 3	3	0,7
Shuriken en acier	0,10	2 - 5	3	1,5
Shuriken en argent	0,10	2 - 5	16	1,2
Shuriken de verre	0,10	2 - 9	20	0,9
Shuriken en ébonite	0,20	2 - 10	2 000	3

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Shuriken de feu mordant	Dégâts de type feu 3-5 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 3	3
Shuriken de choc	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 5	6
Shuriken de feu	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 5	3
Shuriken de plaie	Dégâts de type foudre 7 pts	Automatique Contact	0,10	2 - 5	9
Shuriken de venin	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	0,10	2 - 5	6

Shuriken de choc cruel	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	2 - 5	14
Shuriken de flamme cruelle	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	2 - 5	15
Shuriken de plaie cruelle	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	2 - 5	6
Shuriken de venin cruel	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	0,20	2 - 5	15

2 - LES ARMES CONTONDANTES

2.1 - LES BATONS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	ACHAT	ENCHANTEMENT
Bâton en bois	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	300	8	7
Bâton en argent	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	56	5,6
Bâton en acier	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	300	28	7
Bâton dreugh	7,2	2 - 10 3 - 10 1 - 8	270	400	6,3
Bâton de verre	4,8	2 - 12 3 - 12 1 - 9	240	5 600	4,2
Bâton en ébonite	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	7 000	90
Bâton daédrique	24	2 - 16 3 - 16 1 - 12	1 200	14 000	21

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Bâton en bois de l'Humiliation	Réduction d'intelligence 3-8 pts	Automatique Contact	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	300	32
Bâton en bois de la Guerre	Dégâts de type froid 0-7 pts	Automatique Contact	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	300	32
Bâton en bois de la Leçon	Réduction de personnalité 2-4 pts	Automatique Contact	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	300	32
Bâton en bois de la Paix	Paralysie 10 pts	Automatique Contact	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	300	20
Bâton en bois du Jugement Divin	Réduction d'endurance 2-4 pts	Automatique Contact	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	300	32
Bâton de Liévule	Réduction d'endurance 5-8 pts Réduction de force 5-8 pts	Automatique Contact	8	2 - 6 3 - 6 1 - 5	270	160
Bâton d'argent de la Vengeance	Paralysie 5 s Atténuation de rapidité 1-10 pts 10 s	Automatique Distance	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	180

	Absorption de volonté 4-8 pts 5 s					
Bâton en argent <i>Unique !</i>	Arme contondante fortifiée 10 pts 5 s Cécité 5-75 pts 5 s	Automatique Perso	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	350
Bâton en argent d'humiliation	Réduction de volonté 5-12 pts Réduction d'intelligence 5-12 pts	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	100
Bâton en argent de la Faïm <i>Unique !</i>	Capture d'âme 30 s	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	100
Bâton en argent de la Guerre	Dégâts de type feu 5-11 pts Dégâts de type froid 5-11 pts Dégâts de type foudre 5-11 pts	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	86
Bâton en argent de la Leçon	Réduction de personnalité 5- 12 pts Réduction de chance 5-12 pts	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	100
Bâton en argent de la Paix	Paralysie 10 pts	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	86
Bâton en argent du Jugement Divin	Réduction d'endurance 5-12 pts Réduction de force 5-12 pts	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	80
Crosse de Berger	Paralysie 5 s Réduction de santé 3-7 pts 5 s	Automatique Contact	6,4	2 - 7 3 - 7 1 - 5	270	860
Bâton en acier de l'humiliation	Réduction de volonté 3-8 pts Réduction d'intelligence 3-8 pts	Automatique Contact	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	450	53
Bâton en acier de la Guerre	Dégâts de type froid 3-7 pts Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	300	53
Bâton en acier de la Leçon	Réduction de personnalité 3-8 pts Réduction de chance 3-8 pts	Automatique Contact	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	450	53
Bâton en acier de la Paix	Paralysie 10 pts	Automatique Contact	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	450	68
Bâton en acier du Jugement Divin	Réduction d'endurance 3-8 pts Réduction de force 3-8 pts	Automatique Contact	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	450	53
Bâton en acier des Ancêtres	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	450	700
Bâton de sagesse ancestrale <i>Unique !</i>	Appel de fantôme ancestral 100 s Invocation fortifiée 10 pts 100 s	Sur décision Perso	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	300	7 000
Pacificatrice	Paralysie 10 pts	Automatique Contact	8	2 - 7 3 - 7 1 - 5	300	75
Bâton de lumière	Lumière 20 pts 15 s	Sur décision Distance	7,2	2 - 10 3 - 10 1 - 8	170	1 200
Bâton d'Hasédokí <i>C'est un artéfact !</i>	Résistance à la magie 30-40 pts 30 s	Sur décision perso	10	5 - 10 1 - 10 5 - 15	4 000	75 000
Crosse de Sainte Llothís <i>C'est un artéfact !</i>	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

Coup de Chance de Hlaakon <i>Unique !</i>	Chance fortifiée 1-50 pts 30 s	Sur décision Perso	6,4	3 - 15 3 - 15 3 - 9	270	860
Bâton de Magnus <i>C'est un artéfact !</i>	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
Bâton de Maryon	Dégâts de type foudre 3-7 pts Dégâts de type froid 3-7 pts Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	4 300
Bâton en ébonite de Fêlen	Dégâts de type feu 3-7 pts Dégâts de type froid 3-7 pts Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	4 300
Bâton d'enchantement charnel <i>Unique !</i>	Appel de cadavre ambulants 30 s Réduction de santé 1-5 pts 30 s	Sur décision Perso	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	7 000
Bâton de feu d'enfer <i>Unique !</i>	Vulnérabilité au feu 0-10 pts 10 s Dégâts de type feu 4-15 pts 5 pieds	Automatique Contact	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	9 500
Bâton de mage	CSA fortifié 10 pts 120 s Lévitiation 1 pt 120 s	Sur décision Perso	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	10 000
Bâton de Trébonius <i>Unique !</i>	Vulnérabilité au feu 7-15 pts 5 pieds 6 s Vulnérabilité au foudre 7-15 pts 5 pieds 6 s Dégâts de type feu 7-15 pts 5 pieds Dégâts de type foudre 7-15 pts 5 pieds	Automatique Distance	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	10 000
Bâton des pères	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	16	2 - 16 3 - 16 1 - 10	900	10 000
Canne de Boéthia	Appel de fantôme ancestral 60 s Bouclier de feu 3 pts 5 s	Sur décision Perso	24	2 - 16 3 - 16 1 - 12	1 200	21 075
Bâton de paralysie en argent	Paralysie 10 pts	Automatique Contact	6,4	20 - 45 20 - 45 15 - 30	270	86

2.2 - LES GOURDINS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Jambe nordique coupée <i>Unique !</i>	5	1 - 15 1 - 10 1 - 2	30	6	7
Gourdin en chitine	6	3 - 3 2 - 2 1 - 2	320	6	2
Gourdin dreugh	10,8	7 - 8 4 - 5 3 - 5	400	200	3,6
Gourdin de fer	12	4 - 5 3 - 3 1 - 3	400	10	4
Gourdin à pointes	12	4 - 5 4 - 4 1 - 2	400	18	4

Gourdin en acier	12	4 - 5 3 - 4 3 - 4	600	20	4
Gourdin gobelin	25	1 - 60 1 - 60 1 - 5	500	3 000	10
Gourdin daédrique	36	8 - 12 4 - 8 4 - 8	1 600	10 000	12
Gourdin d'Anora (présent dans le TES3 mais pas dans le jeu)	36	10 - 12 4 - 8 6 - 8	1 600	10 000	12

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Gourdin de feu mordant	Dégâts de type feu 3-5 pts	Automatique Contact	6	3 - 3 2 - 2 1 - 2	320	10
Gourdin Mérisan	Regain de points de fatigue 1-10 pts 20 s	Sur décision Perso	10,8	7 - 8 3 - 5 1 - 5	400	900
Mentor de Méphala	Dégâts de type froid 1-15 pts Atténuation de fatigue 2-20 pts 30 s	Automatique Contact	36	3 - 12 4 - 8 4 - 8	1 600	12 500

2.3 - LES MASSES D'ARMES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Masse en fer	15	1 - 12 1 - 12 1 - 2	1 200	24	5
Masse en acier	15	3 - 14 3 - 14 1 - 2	1 800	48	5
Masse d'armes dwemer	15	5 - 17 5 - 17 1 - 2	3 000	360	5
Masse d'armes d'adamantium	23	5 - 20 5 - 20 1 - 5	2 800	1 000	10
Masse d'armes nordique en argent	30	5 - 20 5 - 20 1 - 5	3 300	1 000	7
Masse d'armes en ébonite	30	7 - 26 7 - 26 1 - 3	3 600	12 000	10
Masse d'armes daédrique	45	3 - 30 3 - 30 2 - 4	4 800	24 000	15
Masse d'armes en stalhrim	65	5 - 45 5 - 45 2 - 6	9 000	40 000	20

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Masse d'armes de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	15	3 - 12 3 - 12 1 - 2	1 200	45
Masse d'armes de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	15	3 - 12 3 - 12 1 - 2	1 200	40

Masse d'armes de plaie en fer	Dégâts de type froid 1-4 pts	Automatique Contact	15	3 - 12 3 - 12 1 - 2	1 200	45
Masse d'armes de choc mordant	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Sur décision Distance	15	3 - 14 3 - 14 1 - 2	1 200	78
Masse d'armes de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	15	3 - 14 3 - 14 1 - 2	1 800	63
Masse d'armes de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	15	3 - 14 3 - 14 1 - 2	1 800	63
Masse d'armes de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	15	3 - 14 3 - 14 1 - 2	1 800	63
Masse d'armes de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	15	3 - 14 3 - 14 1 - 2	1 800	63
Brise-Glace	Dégâts de type froid 1-25 pts	Automatique Contact	15	5 - 14 5 - 14 1 - 2	1 200	100
Masse d'Âne-Teria <i>Unique !</i>	Réduction de rapidité 5-12 pts Réduction d'agilité 5-12 pts	Automatique Contact	15	3 - 17 3 - 17 1 - 2	3 000	360
Marteau de l'Ordonnateur	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	15	3 - 17 3 - 17 1 - 2	3 000	375
Couronne neigeuse	Dégâts de type froid 1-25 pts	Automatique Contact	15	3 - 17 3 - 17 1 - 2	3 000	450
Masse de Suldreni	Humanoïde frénétique 1-10 pts 10 s Créature frénétique 1-10 pts 10 s	Automatique Contact	15	6 - 19 6 - 19 1 - 2	3 000	360
Masse d'armes démoniaque	Masse d'armes liée 60 s	Sur décision Perso	25	5 - 26 5 - 26 1 - 3	3 600	10 000
Masse inquiétante	Atténuation de fatigue 1-10 pts	Sur décision Distance	30	10 - 26 10 - 26 1 - 3	3 600	12 500
Masse de Bafouillage <i>C'est un artéfact !</i>	Atténuation d'éloquence 10-20 pts 15 s	Automatique Contact	23	8 - 28 8 - 28 1 - 6	3 500	20 000
Masse de Molag-Bal <i>C'est un artéfact !</i>	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
Masse d'armes à poignée de cuir (obtenue via le sort masse d'armes liée) (daédrique !!!)	Arme contondante fortifiée 10 pts	Constant Perso	0	5 - 30 5 - 30 1 - 4	4 800	0
Lumière du jour <i>Unique !</i>	Dégâts de type feu 4-20 pts Bouclier 20 pts 5 s Résistance à la magie 30 pts 5 s Atténuation de magie 100 pts	Automatique Distance Perso	15	5 - 30 5 - 30 1 - 2	1 200	2 500
Châtiment <i>C'est un artéfact !</i>	Appel de Drémora 30 s Appel de Galopin 30 s	Sur décision Perso	30	10 - 35 10 - 35 6 - 8	4 000	80 000

Fléau du Chaos (présent dans le TES3 mais pas dans le jeu)	Fardeau 10 pts Chance absorbée 10 pts Démoralisation d'humanoïdes 10 pts Encouragement d'humanoïdes 10 pts Éloquence absorbée 10 pts Réduction de personnalité 10 pts	Automatique Perso Contact	50	10 - 45 10 - 35 6 - 10	4 000	50 000
Brise-Grâne <i>C'est un artéfact !</i>	Plume 15 pts Attaque fortifiée 5 pts	Constant perso	15	10 - 60 10 - 50 7 - 10	8 000	48 000
Broyeur <i>C'est un artéfact !</i>	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
Masse d'arme d'Aevar <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type froid 8 pts	Automatique Contact	90	30 - 90 30 - 90 10 - 10	10 000	50 000

2.4 - LES MARTEAUX

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Marteau de guerre en fer	32	1 - 28 1 - 24 1 - 2	2 000	40	5,5
Marteau de guerre en acier	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	3 000	80	5,5
Marteau de guerre dwemer	32	1 - 39 1 - 33 1 - 2	5 000	600	5,5
Volendrung <i>C'est un artéfact !</i>	32	1 - 39 1 - 33 1 - 2	5 000	600	5,5
Marteau de guerre orque	38,4	1 - 42 1 - 36 1 - 2	4 000	1 600	6,6
Marteau de la Sixième Maison	75	1 - 50 1 - 45 1 - 3	4 000	5 000	10,5
Marteau de guerre daédrique	96	1 - 70 1 - 60 1 - 4	8 000	30 000	16,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Marteau de Bannissement <i>Unique !</i>	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	32	1 - 28 1 - 24 1 - 2	2 000	50
Marteau de Fracassement en acier	Arme contondante fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	32	1 - 28 1 - 24 1 - 2	3 000	135
Massue de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	32	1 - 28 1 - 24 1 - 2	2 000	62
Massue de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique	32	1 - 28	2 000	70

		Contact		1 - 24 1 - 2		
Massue de plaie en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	32	1 - 28 1 - 24 1 - 2	2 000	62
Massue de venin en fer	Poison 5-9 pts 5 s	Automatique Contact	32	1 - 28 1 - 24 1 - 2	2 000	62
Marteau de choc mordant	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Sur décision Distance	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	2 000	110
Massue de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	3 000	105
Massue de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	3 000	105
Massue de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	3 000	105
Rammekald <i>Unique !</i>	Dégâts de type froide 1-4 pts Paralysie 10 s	Automatique Distance	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	4 000	300
Massue de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	32	1 - 32 1 - 27 1 - 2	3 000	105
Marteau de guerre des Blessures	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	32	1 - 39 1 - 33 1 - 2	5 000	630
Jugement de Véloth <i>Unique !</i>	Dégâts de type feu 4-10 pts 10 s Atténuation d'agilité 25 pts 10 s Fatigue absorbée 5 pts 10 s	Automatique Contact	96	1 - 70 1 - 60 1 - 4	8 000	30 000
Marteau de Stendarr <i>C'est un artéfact !</i>	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

3 - LES HACHES

3.1 - LES HACHES, une main

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Hache d'armes en chitine	12	1 - 11 1 - 6 1 - 2	640	19	2,5
Hache de guerre en fer	24	1 - 18 1 - 10 1 - 2	800	30	5
Hache en acier	24	1 - 18 1 - 10 1 - 2	1 200	60	4,5
Hache de Lugrub	24	1 - 18 1 - 10 1 - 2	50	60	5
Hache de guerre d'argent	19,2	1 - 20 1 - 11 1 - 3	720	120	4
Hache de guerre en acier	24	1 - 20	1 200	60	5

		1 - 11 1 - 3			
Hache du veneur	24	1 - 20 1 - 15 1 - 3	800	100	5
Ancienne pioche nordique	20	1 - 20 1 - 15 1 - 5	300	8 000	10
Hache de guerre dwemer	24	1 - 24 1 - 13 1 - 3	2 000	450	5
Hache de guerre du veneur	32	1 - 30 1 - 20 1 - 5	800	125	5
Hache de guerre en verre	14,4	1 - 33 1 - 18 1 - 5	640	12 000	3
Hache nordique en argent	32	1 - 35 1 - 22 1 - 5	2 000	1 000	6,5
Hache de guerre en ébonite	48	1 - 37 1 - 20 1 - 5	2 400	15 000	10
Hache de guerre en Stalhrím	35	1 - 40 1 - 30 1 - 5	2 000	50 000	25
Hache de guerre daédrique	72	1 - 44 1 - 24 1 - 6	3 200	30 000	15

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Hache de guerre de feu mordant	Dégâts de type feu 3-5 pts	Automatique Contact	12	1 - 11 1 - 6 1 - 2	640	25
Vent d'Ahaz <i>Unique !</i>	Caméléon 5 % 10 s Cécité 10 pts 10 s	Automatique Perso Contact	12	1 - 11 1 - 8 1 - 4	640	380
Ami de Karpal <i>Unique !</i>	Réduction de fatigue 20 pts 3 s	Automatique Contact	16	1 - 15 1 - 8 1 - 6	640	190
Hache de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	24	1 - 18 1 - 10 1 - 2	800	46
Hache de venin en fer	Poison 5-9 pts 5 s	Automatique Contact	24	1 - 18 1 - 10 1 - 2	800	46
Hache de guerre de choc mordant	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Sur décision Distance	24	1 - 20 1 - 11 1 - 3	800	90
Hache de guerre de profonde morsure en acier	Hache fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	24	1 - 20 1 - 11 1 - 3	1 200	75
Hache de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	24	1 - 20 1 - 11 1 - 3	1 200	125
Hache de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	24	1 - 20 1 - 11 1 - 3	1 200	125
Hache de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	24	1 - 20 1 - 11 1 - 3	1 200	125

Hache de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	24	1 - 20 1 - 11 1 - 3	1 200	125
Hache de choc en argent	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	19,2	1 - 20 1 - 11 1 - 3	720	150
Hache de feu en argent	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	19,2	1 - 20 1 - 11 1 - 3	720	150
Hache de plaie en argent	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	19,2	1 - 20 1 - 11 1 - 3	720	150
Hache de venin en argent	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	19,2	1 - 20 1 - 11 1 - 3	720	150
Hache de guerre de Rédas	Dégâts de type foudre 5-15 pts	Automatique Contact	24	1 - 24 1 - 13 1 - 3	800	550
Hache de guerre des Blessures	Réduction de santé 1-10 pts	Sur décision Distance	24	1 - 24 1 - 13 1 - 3	2 000	475
Hache de Conon Cholada <i>Unique !</i>	Attaque fortifiée 10 pts 30 s	Sur décision Perso	14,4	1 - 33 1 - 18 1 - 5	640	12 000
Hache de guerre d'Aïran Ammu <i>Unique !</i>	Force fortifiée 15-30 pts 15 s	Sur décision perso	14,4	1 - 33 1 - 18 1 - 5	640	14 500
Hache berserk en argent	Réduction de santé 2 pts 5 s	Automatique Distance	32	1 - 35 1 - 22 1 - 5	2 000	1 000
Tranchoir de Saint Felme <i>C'est un artefact !</i>	Plume 20 pts Atténuation de magie 15 pts	Sur décision Perso	48	1 - 37 1 - 20 1 - 5	2 400	12 000
Hache de guerre d'Élanande	Atténuation de santé 5 pts	Automatique Contact	48	1 - 37 1 - 20 1 - 5	2 400	15 000
Hache de paralysie nordique <i>Unique !</i>	Paralysie 10 s	Automatique Contact	32	8 - 42 8 - 28 3 - 8	2 000	2 000
Hache de paralysie en argent	Paralysie 10 s	Automatique Contact	19,2	15 - 40 10 - 20 5 - 10	720	850

3.2 - LES HACHES, deux mains

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Pioche de mineur	20	3 - 7 2 - 3 1 - 3	400	8	1
Hache d'armes orque	15	17 - 28 2 - 23 0 - 2	2 400	2 000	8
Hache d'armes nordique	30	1 - 30 1 - 30 1 - 4	1 200	60	5,5
Hache d'armes de fer	30	1 - 32 1 - 24 1 - 3	1 200	50	5,5
Hache d'armes dwemer	30	1 - 35 1 - 33	3 000	750	5,5

		1 - 15			
Hache de combat en acier	30	1 - 36 1 - 27 1 - 4	1 800	100	5,5
Hache d'armes nordique en argent	30	5 - 50 6 - 35 1 - 5	2 000	1 000	10
Hache d'adamantium	35	1 - 60 1 - 40 1 - 6	3 000	5 000	10
Hache d'armes daédrique	90	1 - 80 1 - 60 1 - 8	4 800	50 000	16,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Baiser des tempêtes <i>Unique !</i>	Dégâts de type foudre 1-25 pts	Sur décision Distance	25	1 - 30 1 - 30 1 - 4	1 400	120
Hache de plaie en fer	Dégâts de type froid 0-7 pts	Automatique Contact	30	1 - 32 1 - 24 1 - 3	1 200	100
Hache d'armes nordique	Regain de points de fatigue 20-40 pts 10 s Hache fortifiée 25-100 pts 10 s	Sur décision Perso	35	1 - 35 1 - 35 1 - 5	1 400	220
Hache d'armes sanglante	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	30	1 - 35 1 - 33 1 - 15	3 000	1 130
Faiseuse de Veuves <i>Unique !</i>	Regain de points de fatigue 20-40 pts 10 s Hache fortifiée 25-100 10 s	Sur décision Perso	35	1 - 35 1 - 35 1 - 25	1 400	2 200
Hache d'armes de choc mordant	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Sur décision Distance	30	1 - 36 1 - 27 1 - 4	1 800	130
Tranche-Nuées <i>Unique !</i>	Dégâts de type foudre 1-25 pts	Automatique Contact	30	1 - 36 1 - 27 1 - 4	1 800	1 630
Hache d'armes fiélonne	Hache d'armes liées 60 s Bouclier de feu 3 pts 10 s	Sur décision Perso	30	1 - 36 1 - 27 1 - 4	1 800	9 000
Piège pneumatique dwemer	Capture d'âmes 30 s	Automatique Contact	25	1 - 36 1 - 34 1 - 16	3 000	1 000
Hache d'armes nordique en argent <i>Unique !</i>	Vulnérabilité au froid 100 % 10 s Dégâts de type froid 30-50 pts	Automatique Contact	30	6 - 35 6 - 35 1 - 5	2 000	120
Extrême-Onction	Dégâts de type feu 1-25 pts	Automatique Distance	30	1 - 44 1 - 33 1 - 4	3 000	950
Souveraine des Chauves-Souris <i>C'est un artéfact !</i>	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	30	1 - 44 1 - 33 1 - 4	3 000	12 000
Hache de bataille berserk en argent	Réduction de santé 2 pts 5 s	Automatique Distance	30	5 - 50 6 - 35 1 - 5	2 000	1 000
Hache d'armes nordique en argent (présente dans le TESCS mais pas dans le jeu)	Attaque fortifiée 10 pts Hache fortifiée 10 pts Résistance aux maladies 75 %	Constant Perso	22	25 - 45 20 - 30 1 - 5	1 400	800

Hache d'armes à poignée de cuir (obtenue via le sort Hache d'armes liée) (Daédrique !!!)	Hache fortifiée 10 pts	Constant Perso	0	1 - 80 1 - 60 1 - 8	4 800	0
---	------------------------	-------------------	---	---------------------------	-------	---

4 - LES LANCES

4.1 - LES LANCES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Lance en chitine	7	1 - 2 1 - 2 5 - 13	500	13	2,5
Lance de fer	14	1 - 3 1 - 3 5 - 20	400	20	5
Lance en argent	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	500	80	4
Lance de fer	14	2 - 4 2 - 4 6 - 15	600	20	5
Lance en acier	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	1 000	40	5
Lance dwemer	14	2 - 5 2 - 5 5 - 21	1 400	300	5
Lance du veneur	15	1 - 7 1 - 7 1 - 22	900	500	8,5
Lance en ébonite	28	2 - 8 2 - 8 5 - 32	1 200	10 000	10
Lance d'adamantium	25	1 - 10 1 - 10 10 - 30	900	5 000	8
Lance daédrique	42	2 - 9 2 - 9 6 - 40	1 000	20 000	15

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Lance spirituelle d'Aïran-Ahe <i>Unique !</i>	Lance fortifiée 10 pts 30 s Regain de points de fatigue 10 pts 30 s	Sur décision Perso	7	1 - 2 1 - 2 5 - 13	500	13
Lance d'Erud-Dan <i>Unique !</i>	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	7	1 - 2 1 - 2 5 - 13	150	13
Lance des Eaux	Respiration aquatique 100 s	Automatique Perso	7	1 - 2 1 - 2 5 - 13	600	1 500
Lance d'argent <i>Unique !</i>	Démoralisation d'humanoïde 1-20 pts 10 s Démoralisation de créature 1-20 pts 10 s	Automatique Contact	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	500	80
Cupidité <i>Unique !</i>	Absorption de sort 20 pts Atténuation de personnalité 5 pts	Constant Perso	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	700	800
Lance de choc en argent	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	500	110

Lance de feu en argent	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	500	110
Lance de plaie en argent	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	500	110
Lance de venin en argent	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	11,2	1 - 4 1 - 4 5 - 23	500	110
Raprière de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	14	2 - 4 2 - 4 6 - 15	550	31
Raprière de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	14	2 - 4 2 - 4 6 - 15	700	35
Raprière de plaie en fer	Dégâts de type froid 1-4 pts	Automatique Contact	14	2 - 4 2 - 4 6 - 15	550	31
Raprière de venin en fer	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	14	2 - 4 2 - 4 6 - 15	550	31
Lance d'Empalement en acier	Lance fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	600	55
Raprière de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	600	55
Raprière de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	700	55
Raprière de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	700	55
Raprière de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	900	55
Lance de Lumière	Lumière 20 pts 15 s	Automatique Distance	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	600	65
Lance diabolique	Bouclier de foudre 1-10 pts 10 s Lance liée 60 s	Sur décision Perso	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	600	165
Lance fiélonne	Lance liée 60 s Bouclier de foudre 3 pts 10 s	Sur décision Perso	14	2 - 5 2 - 5 6 - 17	600	3 000
Lance du Prince des Neiges <i>Unique !</i>	Vulnérabilité au froid 10 % 10 s Dégâts de type froid 1-5 pts Détérioration d'armure 10-30 pts	Automatique Distance	14	2 - 6 2 - 6 1 - 18	500	2 000
Lance bénite <i>Unique !</i>	Bouclier 30 pts Lance fortifiée 10 pts	Constant Perso	28	2 - 8 2 - 8 5 - 32	1 200	10 000
Lance en ébonite <i>Unique !</i>	Réduction de santé 10 pts Atténuation d'agilité 10 pts	Automatique Distance	28	2 - 8 2 - 8 5 - 32	900	10 000
Lance à poignée de cuir (obtenue via le sort lance liée) (daédrique !!!)	Lance fortifiée 10 pts	Constant Perso	0	2 - 9 2 - 9 6 - 40	1 200	0

Illkurok <i>Unique !</i>	Lance fortifiée 10 pts Vision nocturne 15 pts	Constant Perso	14	3 - 6 3 - 6 6 - 22	625	850
Lance de Cruelle Miséricorde <i>C'est un artéfact !</i>	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
Lance du chasseur <i>C'est un artéfact !</i>	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

4.2 - LES HALLEBARDES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Hallebarde de fer	14	1 - 3 1 - 3 5 - 20	700	40	5
Hallebarde en acier	14	1 - 4 1 - 4 5 - 23	1 000	80	5
Hallebarde de verre	8,4	1 - 6 1 - 6 5 - 38	600	16 000	3
Hallebarde dwemer	24	3 - 17 1 - 13 5 - 28	1 00	600	7

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Trancoir de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	14	1 - 3 1 - 3 5 - 20	700	62
Trancoir de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	14	1 - 3 1 - 3 5 - 20	700	60
Trancoir de plaie en fer	Dégâts de type froid 1-4 pts	Automatique Contact	14	1 - 3 1 - 3 5 - 20	700	62
Trancoir de venin en fer	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	14	1 - 3 1 - 3 5 - 20	700	62
Hallebarde de choc mordant	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Sur décision Distance	14	1 - 4 1 - 4 5 - 23	600	110
Trancoir de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	14	1 - 4 1 - 4 5 - 23	600	95
Trancoir de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	14	1 - 4 1 - 4 5 - 23	600	95
Trancoir de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	14	1 - 4 1 - 4 5 - 23	600	95
Trancoir de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	14	1 - 4 1 - 4 5 - 23	600	95
Forge des Tempêtes <i>Unique !</i>	Dégâts de type foudre 15-25 pts Bouclier de foudre 50 pts 5 s	Automatique Contact Perso	24	3 - 17 1 - 13 5 - 28	1 000	600

Moissonneuse de Bthuangth <i>Unique !</i>	Capture d'âme 30 s	Automatique Contact	22	1 - 18 1 - 14 5 - 22	1 000	900
--	--------------------	------------------------	----	----------------------------	-------	-----

5 - LES LAMES COURTES

5.1 - LES ÉPÉES COURTES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Lance rickeline	10	1 - 10 1 - 15 13 - 24	300	100	8
Fourche de fer	1	3 - 5 3 - 5 3 - 5	400	1	10
Épée courte en chitine	4	3 - 7 3 - 7 4 - 9	540	13	2
Épée courte de fer	8	4 - 9 4 - 9 7 - 11	600	20	4
Épée courte impériale	9	4 - 10 4 - 10 6 - 10	700	30	5
Épée courte en argent	6	5 - 10 5 - 10 7 - 10	570	80	3,6
Épée courte en acier	8	5 - 12 5 - 12 7 - 12	750	40	4
Épée courte nordique en argent	15	6 - 12 6 - 12 9 - 15	500	1 000	7
Épée courte dwemer	8	7 - 14 7 - 14 8 - 15	1 050	300	4
Épée courte d'adamantium	20	7 - 15 7 - 15 7 - 20	900	1 000	6
Épée courte en ébonite	16	10 - 20 10 - 22 15 - 25	1 200	10 000	8
Épée courte daédrique	24	10 - 26 10 - 26 12 - 24	1 500	20 000	12
Épée gobeline	20	10 - 35 10 - 35 10 - 35	250	100	5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Fourche d'Horripilation <i>C'est un artéfact !</i>	Atténuation de magie 200 pts	Constant Perso	1	1 - 2 1 - 2 2 - 3	400	1
Fendgivre <i>Unique !</i>	Dégâts de type froid 10-30 pts 3 s	Automatique Contact	10	1 - 10 1 - 15 13 - 24	300	100
Longbec <i>Unique !</i>	Poison 3-8 pts Vulnérabilité au poison 10 pts 2 s	Automatique Contact	4	3 - 4 3 - 4 4 - 5	500	260

Lame de feu	Dégâts de type feu 1-25 pts	Automatique Distance	8	3 - 7 3 - 7 6 - 9	600	25
Épée de feu mordant	Dégâts de type feu 3-5 pts	Automatique Contact	4	3 - 7 3 - 7 4 - 9	540	17
Épée de netch impériale	Réduction de santé 3-6 pts 5 s	Automatique Contact	9	4 - 9 4 - 9 5 - 11	700	45
Épée courte impériale de Severia <i>Unique !</i>	Encouragement d'humanoïde 1-10 pts 30 s sur 10 pieds Personnalité fortifiée 1-10 pts 30 s	Sur décision Contact Perso	9	4 - 10 4 - 10 6 - 10	700	30
Terrible épée de feu	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 4 - 11	6 00	65
Épée d'acier paralysante	Paralysie 10 s	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 12 6 - 12	750	70
Épée de choc cruel	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	65
Terrible épée de choc	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	65
Épée de plaie cruelle	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	60
Terrible épée de plaie	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	65
Épée de venin cruel	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	60
Terrible épée de venin	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	70
Épée de flamme cruelle	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 11 5 - 11 6 - 12	600	60
Épée de choc sauvage	Dégâts de type foudre 1-20 pts	Automatique Contact	8	7 - 12 3 - 12 8 - 15	1 000	350
Épée de feu sauvage	Dégâts de type feu 1-20 pts	Automatique Contact	8	7 - 12 7 - 12 9 - 14	1 000	350
Épée de plaie sauvage	Dégâts de type froid 1-20 pts	Automatique Contact	8	7 - 12 7 - 12 9 - 14	1 000	350
Épée de venin sauvage	Poison 1-20 pts	Automatique Contact	8	7 - 12 7 - 12 9 - 14	1 000	350
Dernières Volontés	Poison 1-25 pts	Automatique Contact	8	7 - 12 3 - 12 8 - 15	1 000	450
Épée dwemer paralysante	Paralysie 10 s	Automatique Contact	8	7 - 12 7 - 12 9 - 14	1 000	350
Épée sanglante paralysante	Paralysie 10 s Poison 10 pts 10 s	Automatique Contact	20	7 - 15 7 15 7 - 20	900	1 500

Shimsil <i>Unique !</i>	Discretion fortifiée 5 pts 30 s Caméléon 10-30 % 30 s	Sur décision Perso	16	10 - 14 10 - 14 12 - 17	900	10 000
Épée noire du Saint	Regain de point de fatigue 1-10 pts 20 s Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	16	10 - 17 10 - 17 12 - 20	1 200	12 500
Épée courte de Soscean <i>Unique !</i>	Détérioration d'armure 1-5 pts	Automatique Contact	16	10 - 20 10 - 22 15 - 25	1 200	11 000
Épée paralysante dwemer impériale <i>Unique !</i>	Paralysie 15 s Paralysie 15 s	Automatique Contact Perso	8	12 - 25 12 - 25 11 - 16	1 000	350

5.2 - LES DAGUES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Dague rouillée <i>Unique !</i>	3	1 - 2 1 - 2 2 - 2	5	0	2
Dague Donneloup en argent <i>Unique !</i>	1	1 - 5 1 - 5 1 - 5	100	150	10
Dague Finduloup en argent <i>Unique !</i>	1	1 - 5 1 - 5 1 - 5	100	150	10
Dague en chitine	1,5	3 - 3 3 - 3 4 - 4	380	6	1
Dague de fer	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	10	2
Dague en acier	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	20	2
Dague en argent	2,4	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	40	1,6
Dague d'Iryon <i>Unique !</i>	2,2	4 - 7 4 - 7 5 - 8	500	500	2
Dague d'Othril <i>Unique !</i>	2,2	4 - 7 4 - 7 5 - 8	500	500	2
Dague de Droth <i>Unique !</i>	2,2	4 - 7 4 - 7 5 - 8	500	500	2
Dague de Rathalas <i>Unique !</i>	2,2	4 - 7 4 - 7 5 - 8	500	500	2
Dague nordique en argent	10	5 - 10 5 - 10 7 - 15	550	1 000	7
Dague de verre	1,8	6 - 15 6 - 15 6 - 12	300	4 000	1,2
Enamor <i>Unique !</i>	1,8	7 - 12 7 - 12 6 - 12	400	4 000	1,2

Dague daédrique	9	8 - 12 8 - 12 8 - 12	700	10 000	10
Dague en Stalhrim	5	10 - 16 10 - 16 10 - 16	800	15 000	6,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Dague de feu mordant	Dégâts de type feu 3-5 pts	Automatique Contact	1,5	3 - 3 3 - 3 3 - 3	180	7
Dague du jugement <i>Unique !</i>	Réduction d'endurance 5-8 pts Réduction de force 5-8 pts	Automatique Contact	1,5	3 - 3 3 - 3 3 - 3	400	6
Dague en acier de Vivelame	Lame courte fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	500	33
Lame des Cieux en acier	Lévitiation 50 pts 30 s	Sur décision Perso	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	120
Épée en acier paralysante Égide	Paralysie 20 s Attaque fortifiée 5-10 pts 10 s	Automatique Contact Perso	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	450	7 000
Ancienne dague en argent	Poison 10-20 pts 5 s	Automatique Contact	2,4	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	100
Dague de choc cruel	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	15
Dague de flamme cruelle	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	15
Dague de plaie cruelle	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	15
Dague de venin cruel	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	400	15
Épée d'acier paralysante	Paralysie 10 s	Automatique Contact	3	4 - 5 4 - 5 5 - 5	450	40
Dague de Dagoth	Fatigue absorbée 20 pts 30 s Atténuation de fatigue 20 pts 15 s	Automatique Contact Perso	1,5	4 - 7 4 - 7 4 - 7	400	22
Terrible dague de choc	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	3	4 - 8 4 - 8 5 - 8	400	17
Terrible dague de feu	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	3	4 - 8 4 - 8 5 - 8	400	17
Terrible dague de plaie	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	3	4 - 8 4 - 8 5 - 8	400	17
Terrible dague de venin	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	3	4 - 8 4 - 8 5 - 8	400	17
Dague de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	8	4 - 9 4 - 9 5 - 11	600	35

Dague de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	8	4 - 9 4 - 9 5 - 11	600	40
Dague de plaie en fer	Dégâts de type froid 1-4 pts	Automatique Contact	8	4 - 9 4 - 9 5 - 11	600	35
Dague de venin en fer	Poison 5-9 pts 5 s	Automatique Contact	8	4 - 9 4 - 9 5 - 11	600	35
Dague de choc en argent	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	6	5 - 7 5 - 7 6 - 9	600	120
Dague de venin en argent	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	6	5 - 7 5 - 7 6 - 9	600	120
Dague d'araignée en fer	Réduction de santé 2-4 pts 3 s	Automatique Contact	3	5 - 10 5 - 10 6 - 12	500	20
Dague d'araignée en acier	Réduction de santé 2-4 pts 3 s	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	800	55
Dague rongée par l'hiver	Dégâts de type froid 10 pts 10 s Détérioration d'armure 20 pts 10 s	Automatique Contact	10	5 - 10 5 - 10 10 - 20	550	1 000
Dague de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	750	55
Dague de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	750	55
Dague de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	750	55
Dague de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	8	5 - 10 5 - 10 6 - 12	750	55
Dague de feu en argent	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	6	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	120
Dague de plaie en argent	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	6	5 - 10 5 - 10 6 - 12	600	120
Dague de netch en verre	Réduction de santé 3-6 pts 5 s	Automatique Contact	1,8	7 - 9 7 - 9 6 - 9	400	4 900
Épée de verre paralysante	Paralysie 10 s	Automatique contact	1,8	7 - 9 7 - 9 6 - 9	400	6 500
Dague de verre paralysante	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	1,8	7 - 9 7 - 9 6 - 9	400	6 500
Dague de choc sauvage	Dégâts de type foudre 1-20 pts	Automatique Contact	1,8	7 - 12 7 - 12 6 - 12	400	4 100
Dague de feu sauvage	Dégâts de type feu 1-20 pts	Automatique Contact	1,8	7 - 12 7 - 12 6 - 12	400	4 100
Dague de plaie sauvage	Dégâts de type froid 1-20 pts	Automatique Distance	1,8	7 - 12 7 - 12 6 - 12	400	4 100

Dague de venin sauvage	Poison 1-20 pts	Automatique Contact	1,8	7 - 12 7 - 12 6 - 12	400	4 100
Dague daédrique <i>Unique !</i>	Réduction de santé 50 pts	Sur décision Distance	9	8 - 12 8 - 12 8 - 12	700	10 000
Buveuse d'âme <i>Unique !</i>	Capture d'âme 30 s	Automatique Contact	9	8 - 12 8 - 12 8 - 12	700	11 000
Lamentation <i>C'est un artéfact !</i>	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
Dague de Mains-Noires <i>Unique !</i>	Santé absorbée 10-25 pts 30 s Cécité 10-50 pts 30 s	Automatique Contact	9	9 - 20 9 - 20 9 - 20	1 000	15 000
Dague à poignée de cuir (obtenue via le sort dague liée) (daédrique !!!)	Lame courte fortifiée 10 pts	Constant Perso	0	9 - 20 9 - 20 10 - 20	600	0
Croc d'haynekhtnamet <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type foudre 20-40 pts	Automatique Contact	5	11 - 20 11 - 20 13 - 30	5 500	32 000
Rasoir de Mérunès <i>C'est un artéfact !</i>	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
Dague de Symmachus <i>Unique !</i>	Lame courte fortifiée 10 pts Endurance fortifiée 10 pts Réflexion 10 pts	Constant Perso	1,4	12 - 17 13 - 16 13 - 13	3 000	20 000

5.3 - LES TANTOS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Tanto de fer	4	5 - 6 5 - 6 6 - 6	500	14	2,2
Tanto en acier	4	5 - 11 5 - 11 6 - 11	600	28	2,2
Tanto daédrique	12	9 - 20 9 - 20 9 - 20	1 100	14 000	6,6

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Tanto diabolique	Bouclier de feu 1-10 pts 10 s Dague liée 60 s	Sur décision Perso	4	5 - 6 5 - 6 6 - 6	500	157
Tanto démoniaque	Dague liée 60 s	Sur décision Perso	4	5 - 6 5 - 6 6 - 6	500	125
Tanto fiélon	Dague liée 60 s Bouclier de foudre 3 pts 10 s	Sur décision Perso	4	5 - 6 5 - 6 6 - 6	500	3 000

Tanto du Diable d'Anareren <i>Unique !</i>	Bouclier de feu 1-10 pts 10 s Dague liée 60 s	Sur décision Perso	4	5 - 9 5 - 9 6 - 9	500	157
--	--	--------------------------	---	-------------------------	-----	-----

5.4 - LES WAKIZASHIS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Wakizashi de fer	10	7 - 12 5 - 10 1 - 5	500	24	4,5
Wakizashi en acier	10	8 - 11 7 - 12 2 - 7	600	48	4,5
Wakizashi daédrique	30	10 - 30 10 - 25 7 - 11	1 100	48 000	13,5

6 - LES LAMES LONGUES

6.1 - LES ÉPÉES LONGUES, une main

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Épée longue du veneur	18	1 - 5 1 - 18 1 - 15	800	500	5
Épée longue de fer	20	2 - 13 1 - 18 4 - 16	800	40	6
Épée longue en acier	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	80	6
Épée longue en argent	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	640	160	4,8
Épée large en fer	12	4 - 12 2 - 12 2 - 12	600	30	5
Épée large impériale	12	6 - 12 4 - 12 4 - 12	600	60	7
Épée large en acier	12	4 - 14 4 - 14 2 - 14	900	60	5
Épée large nordique	15	6 - 18 2 - 18 2 - 18	800	95	6
Épée de verre	12	2 - 24 1 - 33 4 - 30	480	16 000	3,6
Épée large en ébonite	24	4 - 26 2 - 26 2 - 26	1 800	15 000	10
Épée longue en ébonite	40	2 - 27 1 - 37 4 - 34	1 600	20 000	12
Épée longue daédrique	60	2 - 32 1 - 44 4 - 40	3 200	40 000	18

Épée longue en Stalhrim	70	4 - 40 4 - 55 5 - 50	2 500	65 000	8
Épée longue nordique en argent	20	9 - 28 9 - 20 9 - 20	800	1 000	8
Lame rickeline rouillée	20	10 - 18 12 - 20 4 - 13	500	150	3,5
Étrange arme dwemer <i>C'est un artéfact !</i>	35	12 - 12 15 - 15 15 - 15	100	600	10
Lame rickeline	20	13 - 18 18 - 30 11 - 23	500	350	3,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Lame des Tempêtes	Dégâts de type foudre 1-25 pts	Automatique Contact	20	2 - 13 1 - 18 4 - 16	800	65
Épée de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	20	2 - 13 1 - 18 4 - 16	800	62
Épée de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	20	2 - 13 1 - 18 4 - 16	800	60
Épée de plaie en fer	Dégâts de type froid 1-4 pts	Automatique Contact	20	2 - 13 1 - 18 4 - 16	800	62
Épée de venin en fer	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	20	2 - 13 1 - 18 4 - 16	800	62
Épée de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Épée de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Épée de givre en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Épée de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Épée de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Épée des tempêtes en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Glaçon	Dégâts de type froid 1-25 pts	Automatique Contact	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	720	110
Épée de choc en argent	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	720	200
Épée de feu en argent	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	720	200

Épée de plaie en argent	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	720	200
Épée de venin en argent	Poison 5-11 pts	Automatique Contact	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	720	200
Épée d'acier empoisonnée	Poison 3-6 pts sur 10 pieds	Sur décision Distance	20	2 - 14 1 - 20 4 - 18	900	105
Épée en acier de laceration	Lame longue fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	12	4 - 14 2 - 14 2 - 14	900	75
Épée longue berserk en argent	Réduction de santé 2 pts 5 s	Automatique Distance	20	4 - 18 4 - 15 4 - 15	800	1 000
Solvistapp <i>Unique !</i>	Bouclier de froid 3 pts 10 s	Sur décision Perso	15	1 - 20 1 - 20 1 - 20	800	225
Clanbriger <i>Unique !</i>	Encouragement d'humanoïdes 10-20 pts 120 s sur 20 pieds Sanctuaire 1-5 pts 120 s Personnalité fortifiée 1-5 pts 120 s	Sur décision Distance Perso	20	2 - 20 6 - 17 6 - 17	800	1 000
Épée de feu en verre	Dégâts de type feu 5-11 pts	Automatique Contact	12	2 - 24 1 - 33 4 - 30	640	17 000
Épée de givre en verre	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	12	2 - 24 1 - 33 4 - 30	640	17 000
Épée de verre empoisonnée	Poison 5-11 pts	Automatique contact	12	2 - 24 1 - 33 4 - 30	640	17 000
Épée des tempêtes en verre	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	12	2 - 24 1 - 33 4 - 30	640	17 000
Dardombre <i>Unique !</i>	Poison 5 pts 20 s Caméléon 100-200 pts 20 s	Automatique Distance	40	2 - 27 1 - 37 10 - 50	1 600	5 000
Mangeuse d'âmes	Atténuation de magie 1-10 pts 30 s	Sur décision Distance	40	2 - 27 1 - 37 10 - 50	1 800	25 000
Épée du Blanc Malheur	Atténuation de santé 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	24	4 - 26 2 - 26 2 - 26	1 800	17 000
Épée longue à poignée de cuir (obtenue via le sort lame longue liée) (daédrique !!!)	Lame longue fortifiée 10 pts	Constant Perso	0	1 - 32 1 - 44 4 - 40	3 200	0
Épée longue nordique en argent	Dégâts de type froid 15 pts	Automatique Contact	20	5 - 30 5 - 25 5 - 25	850	1 200
Épée large de flamme en Stalhrim <i>Unique !</i>	Dégâts de type feu 5-10 pts 5 s Vulnérabilité au feu 50 pts 5 s	Automatique Contact	70	4 - 50 5 - 55 4 - 55	2 500	65 000
Sangskaal <i>Unique !</i>	Dégâts de type froid 10-30 pts	Automatique Distance	20	12 - 25 15 - 20 12 - 20	800	1 000
Épée de paralysie en argent	Paralysie 10 s	Automatique Contact	16	20 - 45 12 - 25 8 - 20	720	900

6.2 - LES CLAYMORES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Incendieur	16	2 - 14 1 - 20 4 - 18	3 500	1 400	4,8
Claymore de fer	27	1 - 24 1 - 21 1 - 14	1 400	80	7
Claymore en acier	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	2 100	160	7
Claymore en argent	21,6	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 260	320	5,6
Claymore nordique	30	1 - 30 1 - 25 1 - 18	1 600	180	10
Claymore dwemer	27	1 - 33 1 - 29 1 - 20	3 500	1 200	7
Claymore de verre	16,2	1 - 45 1 - 39 1 - 27	840	32 000	4,2
Claymore daédrique	81	1 - 60 1 - 52 1 - 36	5 600	80 000	21
Claymore nordique en argent	25	6 - 25 6 - 30 6 - 24	2 000	1 000	15
Claymore d'adamantium	50	10 - 40 10 - 40 10 - 30	4 000	10 000	15

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Lame de choc en fer	Dégâts de type foudre 1-4 pts	Automatique Contact	27	1 - 24 1 - 21 1 - 14	1 400	110
Lame de feu en fer	Dégâts de type feu 1-4 pts	Automatique Contact	27	1 - 24 1 - 21 1 - 14	1 400	100
Lame de plaie en fer	Dégâts de type froid 0-7 pts	Automatique Contact	27	1 - 24 1 - 21 1 - 14	1 400	110
Lame de venin en fer	Poison 4-7 pts 10 s	Automatique Contact	27	1 - 24 1 - 21 1 - 14	1 400	110
Claymore en acier de lacération	Lame longue fortifiée 7 pts 30 s	Sur décision Perso	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	2 100	180
Lame de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	2 100	180
Lame de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	2 100	180
Lame de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	2 100	180

Lame de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	2 100	180
Temréki, Enchaîneuse d'âmes <i>Unique !</i>	Absorption de force 0-20 pts 10 s Absorption d'endurance 0-20 pts 10 s Capture d'âme 10 s	Automatique Contact	27	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 400	4 500
Lame de choc en argent	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	21,6	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 260	350
Lame de feu en argent	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	21,6	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 260	350
Lame de plaie en argent	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	21,6	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 260	350
Lame de venin en argent	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	21,6	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 260	350
Furie <i>Unique !</i>	Cécité 20 pts Réduction d'armure lourde 20 pts Réduction d'armure intermédiaire 20 pts Réduction d'armure légère 20 pts Réduction de CSA 20 pts Attaque fortifiée 20 pts	Constant Perso	21,6	1 - 27 1 - 23 1 - 16	1 260	3 200
Épée d'Agustas <i>Unique !</i>	Atténuation d'agilité 1-10 pts Atténuation d'agilité 1-10 pts	Automatique Contact	25	1 - 30 1 - 25 1 - 18	3 000	450
Croc des tempêtes	Dégâts de type foudre 1-25 pts	Automatique Distance	30	1 - 30 1 - 25 1 - 18	1 600	10 000
Fléau des mages <i>Unique !</i>	Résistance à la magie 20-40 pts 10 s	Sur décision Perso	16,2	1 - 45 1 - 39 1 - 27	840	32 000
Lame Glacée du Monarque <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type froid 10-40 pts	Automatique Contact	60	5 - 50 4 - 40 3 - 30	6 000	95 000
Serment du Roi <i>Unique !</i>	Réduction de santé 20 pts 3 s Paralysie 3 s Dégâts de type feu 20 pts 3 s	Automatique Contact Perso	81	1 - 60 1 - 52 1 - 36	5 600	80 000
Chrysamère <i>C'est un artéfact !</i>	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
Claymore berserk en argent	Réduction de santé 2 pts 5 s	Automatique Distance	25	6 - 35 6 - 30 6 - 24	2 000	1 000
Épée des Ombres <i>C'est un artéfact !</i>	Capture d'âme 120 s	Sur décision Distance	40	10 - 50 10 - 45 10 - 40	6 500	110 000
Lame à Double Polarité <i>C'est un artéfact !</i>	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

6.3 - Les épées LONGUES, deux mains

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Croissant daédrique <i>C'est un artéfact !</i>	Détérioration d'armure 5-30 pts Paralysie 10 pts	Automatique Contact	35	15 - 40 20 - 50 5 - 15	5 400	180 000

6.4 - Les SABRES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Sabre de fer	15	5 - 18 4 - 16 1 - 4	700	24	5,5
Sabre en acier	15	5 - 20 4 - 18 1 - 5	1 050	48	5,5
Sabre d'Elbéroth	15	5 - 20 4 - 18 1 - 5	1 050	48	5,5

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Fendeur de flots <i>Unique !</i>	Démoralisation de créatures 1-10 pts 30 s	Automatique Distance	15	2 - 20 1 - 18 2 - 6	700	220

6.5 - Les CIMETERRES

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Cimeterre d'ébonite	40	2 - 27 1 - 43 3 - 34	3 000	15 000	80
Viveflamme	20	15 - 60 40 - 50 3 - 30	2 000	15 000	10

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Son cimeterre d'ébonite	Dégâts de type froid 15 pts Force absorbée 10 pts 50 s Réduction de force 5 pts Réduction de fatigue 50 pts	Automatique Contact	40	2 - 27 1 - 43 3 - 34	3 000	25 000
Vifespoir <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type foudre 30 pts	Automatique Contact	15	30 - 70 50 - 55 10 - 30	2 000	150 000
Viveflamme <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type feu 30 pts	Automatique Contact	20	20 - 75 45 - 60 4 - 40	2 000	150 000

6.6 - Les KATANAS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Katana en acier	18	3 - 20 1 - 18 1 - 6	1 800	100	6
Katana daédrique	54	3 - 44 1 - 40 1 - 14	4 800	50 000	18

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Katana diabolique	Bouclier de froid 3 pts 10 s Épée longue liée 60 s	Sur décision Perso	18	3 - 20 1 - 18 1 - 6	1 200	253
Katana fiélon	Épée longue liée 60 s Bouclier de feu 3 pts 10 s	Sur décision Perso	18	3 - 20 1 - 18 1 - 6	1 200	9 000
Katana démoniaque	Épée longue liée 60 s	Sur décision Perso	18	3 - 20 1 - 18 1 - 6	1 200	10 000
Lamedor <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type feu 10-30 pts	Automatique Contact	40	10 - 50 10 - 45 10 - 25	4 500	150 000
Lamedazur <i>C'est un artéfact !</i>	Dégâts de type 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

6.7 - LES DAÏ-KATANAS

NOM	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR	CAP. D'ENCH.
Daï-katana en acier	20	1 - 27 1 - 23 1 - 14	2 700	240	7
Daï-katana daédrique	60	1 - 60 1 - 52 1 - 30	7 200	120 000	21

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	POIDS	DOMMAGES	RÉSISTANCE	VALEUR
Faux de choc en acier	Dégâts de type foudre 3-7 pts	Automatique Contact	20	1 - 27 1 - 23 1 - 14	1 800	275
Faux de feu en acier	Dégâts de type feu 3-7 pts	Automatique Contact	20	1 - 27 1 - 23 1 - 14	1 800	275
Faux de plaie en acier	Dégâts de type froid 3-7 pts	Automatique Contact	20	1 - 27 1 - 23 1 - 14	1 800	275
Faux de venin en acier	Poison 3-7 pts	Automatique Contact	20	1 - 27 1 - 23 1 - 14	1 800	275
Fossoyeuse <i>Unique !</i>	Réduction de santé 40 pts 3 s Paralysie 3 s	Automatique Contact	60	1 - 70 1 - 62 1 - 40	7 200	120 000