

# LES ARMES

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

Dernière mise à jour le 3 Juin 2010

Vous trouverez ici le sommaire de la liste des armes présentes dans Oblivion et ses extensions.

Vous le savez sûrement déjà mais je le répète : Oblivion est un jeu que j'appelle "levellé". C'est à dire que vous ne trouverez pas les mêmes armes à bas ou à haut niveau. C'est pourquoi j'ai précisé le niveau dans chacun des tableaux ^^ . Ce niveau correspond au niveau minimal requis pour que l'arme apparaisse en loot sur un méchant pas beau ou dans un container ou chez le marchand.

Je n'ai pas mis :

- les armes utilisées par vos adversaires de l'arène car vous ne pourrez pas les prendre,
- les répliques d'armes que vous pouvez trouver dans les Guildes ou chez des particuliers et qui n'ont pas de points d'attaque.

Dans les plans d'Oblivion, vous avez dû rencontrer différents Drémoras (mages, archers, guerriers ... etc) : leurs armures ou leurs robes de mage ne se lootent pas (excepté le bouclier) mais ils vous laissent parfois leurs armes. Elles sont nommées "arme de Drémora" et ont le même skin qu'une arme daédrique mais avec des statistiques d'attaque bien plus faibles et souvent un poids bien plus élevé !

Et plus, je vous ai mis la valeur de chaque arme mais vous vous doutez qu'en fonction de votre talent de marchandage, cette valeur peut être plus faible ou bien plus élevée ^^

Enfin, pour les armes enchantées, je vous ai mis une colonne "Nombre d'Utilisations" dont le chiffre vous donne une idée du nombre de fois que vous pouvez utiliser l'arme avant de la recharger ^^ . J'ai calculé ça de cette manière :

$$\text{Charge de l'objet} / \text{Coût de l'enchantement} = \text{Nombre d'utilisation}$$

Enfin, j'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orangé* les artefacts ^^

En espérant que ces tableaux vous seront utiles ^^

## SOMMAIRE

- 1 - Les armes de précision
  - 1.1 - Les flèches non enchantées
  - 1.2 - Les flèches enchantées
  - 1.3 - Les arcs non enchantés
  - 1.4 - Les arcs enchantés
  
- 2 - Les masses
  - 2.1 - Les masse d'armes (à une main) non enchantées
  - 2.2 - Les masse d'armes (à une main) enchantées
  - 2.3 - Les marteaux de guerre (à deux mains) non enchantés
  - 2.4 - Les marteaux de guerre (à deux mains) non enchantés
  
- 3 - Les haches
  - 3.1 - Les haches de guerre (à une main) non enchantées
  - 3.2 - Les haches de guerre (à une main) enchantées
  - 3.3 - Les haches d'armes (à deux mains) non enchantées
  - 3.4 - Les haches d'armes (à deux mains) enchantées
  
- 4 - Les lames courtes
  - 4.1 - Les dagues non enchantées
  - 4.2 - Les dagues enchantées
  - 4.3 - Les épées courtes non enchantées
  - 4.4 - Les épées courtes enchantées
  
- 5 - Les lames longues
  - 5.1 - Les lames longues à une main non enchantées
  - 5.2 - Les lames longues à une main enchantées
  - 5.3 - Les claymores (à deux mains) non enchantées
  - 5.4 - Les claymores (à deux mains) enchantées

5.5 - Les katanas non enchantés

5.6 - Les katanas enchantés

5.7 - Les sabres non enchantés

5.8 - Les sabres non enchantés

## 6 - Les bâtons

## 1 - LES ARMES DE PRÉCISION

## 1.1 - LES FLÈCHES NON ENCHANTÉES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche de fer	1	0,10	8	1
Flèche d'acier	2	0,10	9	2
Flèche d'argent	4	0,10	10	3
Flèche dwemer	6	0,15	11	5
Flèche elfique	9	0,10	12	8
Flèche de verre	12	0,10	13	12
Flèche d'ébène	16	0,20	14	20
Flèche daédrique campagnarde	?	1	8	1
Large flèche daédrique	?	1,50	10	2
Flèche daédrique barbelée	?	2	12	4
Flèche daédrique	20	0,25	15	35
Flèche grummite	?	0,10	9	1
			10	2
			11	3
			12	5
			13	8
Vile flèche détestable	?	0,20	2	9
Vile flèche répugnante	?	0,20	5	11
Vile flèche	?	0,15	5	11
Vile flèche séduisante	?	0,20	12	13
Vile flèche envoûtante	?	0,50	35	15
Flèche dorée corrodée	?	0,20	1	8
Flèche dorée ternie	?	0,20	3	10
Flèche dorée	?	0,10	3	10
Flèche dorée brunie	?	0,20	8	12
Flèche dorée lustrée	?	0,40	20	14

Les flèches de folie sont fabriqués par Trancheuse, au Creuset et les flèches d'ambre par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange d'un minéral (de folie ou d'ambre) ... Vous recevrez un carquois de 25 flèches ^^

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche de folie impure	1	0,10	9	2
Flèche de folie rèche	2 - 3	0,10	10	3
Flèche de folie mineure	4 - 5	0,10	11	4
Flèche de folie	6 - 8	0,10	12	65
Belle flèche de folie	9 - 13	0,10	13	10
Superbe flèche de folie	14 - 17	0,15	14	16
Grande flèche de folie	18 - 22	0,23	15	18
Flèche de folie idéale	+ 23	0,28	16	43

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche d'ambre impure	1	0,10	9	2
Flèche d'ambre rèche	2 - 3	0,10	10	3
Flèche d'ambre mineure	4 - 5	0,10	11	4
Flèche d'ambre	6 - 8	0,10	12	65

Belle flèche d'ambre	9 - 13	0,10	13	10
Superbe flèche d'ambre	14 - 17	0,15	14	16
Grande flèche d'ambre	18 - 22	0,23	15	18
Flèche d'ambre idéale	+ 23	0,28	16	43

## 1.2 - LES FLÈCHES ENCHANTÉES

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	0,10	8	1
Flèche de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	0,10	9	2
Flèche torche	4	Dégâts de feu 5 pts Lumière 10 pts sur 20 s	0,10	9	2
Flèche de purge	6	Dégâts de feu 40 pts sur 10 pieds sur 2 s	0,10	5	3
Flèche de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	0,10	11	5
Flèche d'illumination	8	Dégâts de feu 10 pts Lumière 10 pts sur 30 s	0,10	11	5
Flèche de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	0,10	12	8
Flèche de brillance	11	Dégâts de feu 12 pts Lumière 10 pts sur 40 s	0,10	12	8
Flèche de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	0,10	13	12
Flèche de soleil	14	Dégâts de feu 15 pts Lumière 10 pts sur 50 s	0,10	13	12
Flèche d'immolation	14	Dégâts de feu 65 pts sur 10 pieds	0,10	8	12
Flèche de l'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	0,20	14	20
Flèche de l'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	0,25	15	35
Flèche de glace	3	Dégâts de froid 5 pts	0,10	8	1
Flèche d'hébétéude	4	Dégâts de froid 5 pts	0,10	9	2
Flèche de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	0,10	11	5
Flèche de froid extrême	8	Dégâts de froid 40 pts sur 10 pieds sur 2 s	0,10	6	5
Flèche de dégel	11	Dégâts de froid 15 pts	0,10	12	8
Flèche du vent du nord	11	Dégâts de froid 60 pts sur 10 pieds	0,10	7	8
Flèche du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	0,10	13	12
Flèche de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	0,20	14	20
Flèche de l'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	0,25	15	35
Flèche d'étincelle	3	Dégâts de foudre 5 pts	0,10	8	1
Flèche de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	0,10	9	2
Flèche de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	0,10	11	5
Flèche de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	0,10	12	8
Flèche d'appel de tempête	11	Dégâts de froid 30 pts sur 10 pieds sur 2 s	0,10	7	8
Flèche de la dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	0,10	13	12
Flèche d'éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	0,20	14	20
Flèche d'ouragan	18	Dégâts de foudre 40 pts sur 10 pieds sur 2 s	0,20	9	20
Flèche des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	0,25	15	35
Flèche d'atrophie	6	Réduction de toutes les caractéristiques de 2 pts	0,10	5	3
Flèche de mal	11	Réduction de santé 8 pts	0,10	12	8
Flèche de guigne	6	Réduction de magie 20 pts	0,10	10	3
Flèche de lassitude	5	Réduction de fatigue 50 pts	0,10	10	50
Flèche d'apathie	10	Réduction de fatigue 100 pts	0,10	14	75
Flèche d'attaque de magie	6	Atténuation de magie 30 pts sur 10 s	0,10	10	3
Flèche de retraite	1	Atténuation de fatigue 30 pts sur 10 s	0,10	8	25
Flèche de cécité	1	Atténuation de discrétion 30 pts sur 30 s	0,10	8	1
Flèche de fatigue	4	Réduction de fatigue 20 pts	0,10	9	2
Flèche de peur	3	Démoralisation 25 pts	0,10	8	1
Flèche de scrupules	3	Démoralisation 25 pts	0,10	8	1
Flèche de mière	4	Démoralisation 25 pts	0,10	9	2
Flèche de lacheté	4	Démoralisation 25 pts	0,10	9	2
Flèche de discorde	4	Frénésie 40 pts sur 10 pieds sur 10 s	0,10	9	2
Flèche de faux pas	1	Paralysie 1 s	0,10	8	100

Flèche de dissipation	6	Dissipation 25 pts	0,10	10	3
Flèche de silence	8	Silence sur 15 s	0,10	11	5
Flèche de calme	11	Silence sur 20 s	0,10	12	8
Flèche de mage	18	Silence sur 10 pieds sur 20 s	0,25	10	35
Flèche traçante	1	Lumière 10 pts sur 20 s	0,10	8	25
Flèche de lumière	1	Lumière 10 pts sur 20 s	0,10	8	1
Flèche d'âmes haineuses	1	Capture d'âme sur 15 s	0,20	20	80

Les flèches de folie sont fabriqués par Trancheuse, au Creuset et les flèches d'ambre par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange d'un minéral (de folie ou d'ambre) ... Et si vous apportez en plus un moule (de folie ou d'ambre), alors vos 25 flèches seront enchantées ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche de folie impure	1	Réduction de santé 2 pts	0,10	9	2
Flèche de folie rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	0,10	10	3
Flèche de folie mineure	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	0,10	11	4
Flèche de folie	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	0,10	12	65
Belle flèche de folie	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	0,10	13	10
Superbe flèche de folie	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	0,15	14	16
Grande flèche de folie	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	0,23	15	18
Flèche de folie idéale	+ 23	Réduction de santé 20 pts	0,28	16	43

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Flèche d'ambre impure	1	Réduction de santé 2 pts	0,10	9	2
Flèche d'ambre rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	0,10	10	3
Flèche d'ambre mineure	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	0,10	11	4
Flèche d'ambre	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	0,10	12	65
Belle flèche d'ambre	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	0,10	13	10
Superbe flèche d'ambre	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	0,15	14	16
Grande flèche d'ambre	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	0,23	15	18
Flèche d'ambre idéale	+ 23	Réduction de santé 20 pts	0,28	16	43

### 1.3 - LES ARCS NON ENCHANTÉS

Les arcs dits "durables" ou "solides" ont été ajoutés avec l'extension Shivering Isles : ils ont les mêmes statistiques que les arcs "normaux" pour les points d'attaque et le poids, mais par contre ils ont une durée de vie plus longue et se revendent plus cher ^^

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Arc en fer	1	8	8	11
Arc de fer durable	1	8	8	11
Arc en bon fer	2	7,20	9	22
Arc en acier	2	10	9	30
Arc en acier solide	2	10	9	36
Arc en bon acier	4	9	10	60
Arc en argent	4	12	10	55
Arc en argent solide	4	12	10	66
Arc dwemer	6	14	12	155
Arc de nain solide	6	14	12	185
Arc elfe	9	16	14	360
Arc d'elfe solide	9	16	14	430
Arc en verre	12	18	16	735
Arc en verre solide	12	18	16	880
Arc d'ébène	16	20	18	1 550
Arc en ébonite solide	16	20	18	1 860
Arc léger de Drémora	?	22	8	6
Arc de Drémora	?	22	10	28
Arc lourd de Drémora	?	22	14	180

Arc daédrique	20	22	20	3 200
Arc daédrique solide	20	22	20	3 840
Arc lié (daédrique)	/	0	15	0
Arc noir	/	8	10	70
Ly'ssane <i>Unique !</i>	/	10	11	70
Vil arc fragile	/	8	8	11
Vil arc usé	/	10	9	30
Vil arc	/	14	11	155
Arc doré usé	/	10	9	30
Arc doré	/	12	10	55

Les arcs de folie sont fabriqués par Trancheuse, au Creuset et les arcs d'ambre par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 2 minerais (de folie ou d'ambre) : ils sont meilleurs que les arcs daédriques à condition que votre personnage ait un niveau supérieur à 23 quand vous les achèterez !

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Arc de folie impur	1	9	9	20
Arc de folie rèche	2 - 3	11	10	45
Arc de folie mineur	4 - 5	13	11	105
Arc de folie	6 - 8	15	13	260
Bel arc de folie	9 - 13	17	15	550
Superbe arc de folie	14 - 17	19	17	1 145
Grand arc de folie	18 - 22	21	19	2 375
Arc de folie idéal	+ 23	23	21	4 025

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Arc d'ambre impur	1	9	9	20
Arc d'ambre rèche	2 - 3	11	10	45
Arc d'ambre mineur	4 - 5	13	11	105
Arc d'ambre	6 - 8	15	13	260
Bel arc d'ambre	9 - 13	17	15	550
Superbe arc d'ambre	14 - 17	19	17	1 145
Grand arc d'ambre	18 - 22	21	19	2 375
Arc d'ambre idéal	+ 23	23	21	4 025

#### 1.4 - LES ARCS ENCHANTÉS

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Arc de brûlure	3	Dégâts de feu 5 pts	60	10	9	30
Arc de braise d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme sur 5 s	60	8	8	11
Arc de braise	4	Dégâts de feu 5 pts	60	8	8	11
Arc de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	14	12	155
Arc de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme sur 5 s	57	14	12	155
Arc de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	16	14	360
Arc de dragon	11	Dégâts de feu 8 pts sur 20 pieds	37	16	14	360
Arc de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	18	16	735
Arc de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme sur 5 s	50	18	16	735
Arc de l'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	20	18	1 550
Arc de l'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	22	20	3 200
Arc de givre infernal <i>Unique !</i>	/	Dégâts de feu 10 pts Dégâts de froid 10 pts	7	14	8	7 000
Arc de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	8	8	11
Arc d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	10	9	30
Arc de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	14	12	155

Arc de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	52	16	14	360
Arc de blizzard	11	Dégâts de froid 8 pts sur 20 pieds	38	16	14	360
Arc du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	52	18	16	735
Arc de Frostwyrn <i>Unique !</i>	/	Dégâts de froid 15 pts	21	14	15	500
Arc de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	20	18	1 550
Arc de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme sur 5 s	47	20	18	1 550
Arc d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	22	20	3 200
Arc d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	50	8	8	11
Arc de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	50	10	9	30
Arc d'étincelles d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme sur 5 s	50	10	9	30
Arc de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	14	12	155
Arc de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	16	14	360
Arc des tempêtes	11	Dégâts de foudre 8 pts sur 20 pieds	36	16	14	360
Arc de voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme sur 5 s	50	16	14	360
Arc de la dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	18	16	735
Arc d'éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	44	20	18	1 550
Arc des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	22	20	3 200
Arc de tempête d'âme	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme sur 5 s	44	22	20	3 200
Arc de lassitude	14	Réduction de fatigue 30 pts	23	14	12	155
Arc de mal	14	Réduction de santé 8 pts	70	14	12	155
Arc de malédiction	18	Réduction de magie 40 pts	59	20	18	1 550
Arc de désespoir	8	Démoralisation 35 pts sur 7 s	25	14	12	155
Arc d'obscurité	11	Démoralisation 45 pts sur 10 s	18	16	14	360
Arc de silence	14	Silence 20 s	10	18	16	735
Arc de calme	18	Silence 25 s	10	20	18	1 550
Arc de douleur <i>Unique !</i>	/	Réduction d'agilité 5 pts Atténuation de précision 15 pts sur 60 s	30	20	18	4 000
Chasseur d'ombre <i>Unique !</i>	1 - 4	Réduction de santé 5 pts Réduction de magie 5 pts Renvoi des morts-vivants 15 pts Vulnérabilité au poison 5 %	8	8	10	50
	5 - 9	Réduction de santé 7 pts Réduction de magie 7 pts Renvoi des morts-vivants 30 pts Vulnérabilité au poison 7 %	25			
	10 - 14	Réduction de santé 10 pts Réduction de magie 10 pts Renvoi des morts-vivants 50 pts Vulnérabilité au poison 10 %	30			
	15 - 19	Réduction de santé 12 pts Réduction de magie 12 pts Renvoi des morts-vivants 70 pts Vulnérabilité au poison 12 %	47			
	20 - 24	Réduction de santé 15 pts Réduction de magie 15 pts Renvoi des morts-vivants 90 pts Vulnérabilité au poison 15 %	70			
	25 - 29	Réduction de santé 17 pts Réduction de magie 17 pts Renvoi des morts-vivants 110 pts Vulnérabilité au poison 17 %	115			
	+ 30	Réduction de santé 20 pts Réduction de magie 20 pts Renvoi des morts-vivants 130 pts Vulnérabilité au poison 20 %	126			

<b>Ame de haine</b>	1 - 4	Atténuation de rapidité 5 pts sur 10 s Dégâts de feu 5 pts	120	12	15	125
	5 - 7	Atténuation de rapidité 10 pts sur 15 s Dégâts de feu 10 pts	70		16	200
	8 - 10	Atténuation de rapidité 15 pts sur 20 s Dégâts de feu 15 pts	47		18	420
	11 - 14	Atténuation de rapidité 20 pts sur 20 s Dégâts de feu 20 pts	36		20	84
	15 - 18	Atténuation de rapidité 25 pts sur 30 s Dégâts de feu 25 pts	24		22	1 700
	+ 19	Atténuation de rapidité 30 pts sur 45 s Dégâts de feu 35 pts	15		24	31
<b>Borderuine</b> <i>Unique !</i> Effet de sort aléatoire !	/	1 % de Paralysie sur 15 s	80	10	12	500
		9 % de Paralysie sur 1 s				
		10 % de Silence sur 20 s				
		20 % de Démoralisation 100 % sur 20 s				
		30 % de Frénésie 100 % sur 30 s				
30 % de Fardeau 100 pts sur 20 s						

Les arcs de folie sont fabriqués par Trancheuse, au Creuset et les arcs d'ambre par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 2 minerais (de folie ou d'ambre) et si vous apportez en plus un moule (de folie ou d'ambre), alors vous pourrez acheter un arc enchanté ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Arc de folie impur	1	Réduction de santé 2 pts	75	9	9	20
Arc de folie rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	11	10	45
Arc de folie mineur	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	13	11	105
Arc de folie	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	15	13	260
Bel arc de folie	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	17	15	550
Superbe arc de folie	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	19	17	1 145
Grand arc de folie	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	21	19	2 375
Arc de folie idéal	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	23	21	4 025

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Arc d'ambre impur	1	Réduction de santé 2 pts	75	9	9	20
Arc d'ambre rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	11	10	45
Arc d'ambre mineur	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	13	11	105
Arc d'ambre	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	15	13	260
Bel arc d'ambre	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	17	15	550
Superbe arc d'ambre	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	19	17	1 145
Grand arc d'ambre	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	21	19	2 375
Arc d'ambre idéal	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	23	21	4 025

## 2 - LES MASSES

### 2.1 - LES MASSES D'ARMES NON ENCHANTEES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Masse d'armes en fer rouillé	1	15	7	6
Masse d'armes de fer	1	15	10	17
Masse en fer solide	1	15	10	20
Masse d'armes en bon fer	2	13,50	11	34
Masse d'armes en acier	2	19	12	40
Masse en acier solide	2	19	12	48
Masse d'armes en bon acier	4	17,10	13	80
Masse d'armes en argent	4	23	14	70
Masse en argent solide	4	23	14	84
Masse d'armes d'evemer	6	27	16	180

Masse de nain solide	6	27	16	215
Masse d'armes elfe	9	31	18	380
Masse d'elfe solide	9	31	18	455
Masse d'armes en verre	12	35	20	750
Masse en verre solide	12	35	20	900
Masse d'armes en verre de Burz <i>Unique !</i>	1 - 9	35	14	75
	10 - 14		17	150
	+ 15		20	750
Masse d'armes d'ébène	16	39	22	1 500
Masse en ébonite solide	16	39	22	1 800
Masse d'arme de Drémora	?	43	12	40
Masse d'armes daédrique	20	43	24	3 200
Masse daédrique solide	20	43	24	3 840
Masse d'armes liée (daédrique)	/	0	22	0
Gourdín	1	8	7	3
Vile masse usée	?	19	12	40
Vile masse	?	39	22	1 500
Masse dorée usée	?	19	12	40
Masse dorée	?	23	14	70
Gourdín grummite	?	32	17	90
Gourdín grummite brut	?	24	13	30

Vous ne pourrez faire fabriquer que des masses d'ambre (et oui, pas de masse de folie !) auprès de Dumag gro-Bon à Euphoría en échange de 2 minerais d'ambre.

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Masse d'ambre impure	1	17	11	30
Masse d'ambre rèche	2 - 3	21	13	85
Masse d'ambre mineure	4 - 5	25	15	125
Masse d'ambre	6 - 8	29	17	280
Belle masse d'ambre	9 - 13	33	19	565
Superbe masse d'ambre	14 - 17	37	21	1 125
Grande masse d'ambre	18 - 22	41	23	2 350
Masse d'ambre idéale	+ 23	45	25	4 050

## 2.2 - LES MASSES D'ARMES ENCHANTÉES

NOM	NIV.	ENCHANTÈMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Poids de culpabilité	?	Fardeau 30 pts sur 10 s	21	43	12	40
Fardeau secret	?	Atténuation d'agilité 20 pts sur 10 s	19	43	12	40
Fardeau de pêché	?	Atténuation de fatigue 40 pts sur 10 s	22	43	12	40
Fardeau de chair	?	Atténuation de santé 30 pts sur 10 s	18	43	12	40
Fardeau agnostique	?	Atténuation de magie 40 pts sur 10 s	22	43	12	40
Fardeau de colère	?	Atténuation de force 20 pts sur 10 s	19	43	12	40
Fardeau d'arrogance	?	Atténuation de volonté 20 pts sur 10 s	19	43	12	40
Don de flamme	?	Dégâts de feu 1 pts sur 10 s	7	43	12	40
Révéléateur d'iniquité	?	Atténuation d'illusion 20 pts sur 15 s Lumière 50 pts sur 60 s	14	43	12	40
Proximité du mal	?	Vulnérabilité au feu 20 pts sur 20 s	18	43	12	40
Masse d'armes de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	15	10	17
Masse d'armes de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	43	12	40
Masse de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	15	10	17

Masse d'armes de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	27	16	180
Masse de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	27	16	180
Masse d'armes de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	31	18	380
Masse d'armes de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	35	20	750
Masse de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	35	20	750
Masse d'armes d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	39	22	1 500
Masse d'armes d'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	17	43	24	3 200
Masse d'armes de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	15	10	17
Masse d'armes d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	19	12	40
Masse d'armes de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	27	16	180
Masse de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	23	14	70
Masse d'armes de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	50	31	18	380
Masse d'armes du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	50	35	20	750
Masse d'armes de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	39	22	1 500
Masse de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	39	22	1 500
Masse d'armes d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	17	43	24	3 200
Masse d'armes d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	60	15	10	17
Masse d'armes de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	60	19	12	40
Masse d'étincelle d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	60	19	12	40
Masse d'armes de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	27	16	180
Masse d'armes de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	31	18	380
Masse de voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	31	18	380
Masse d'armes de la dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	35	20	750
Masse d'armes d'éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	47	39	22	1 500
Masse d'armes des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	43	24	3 200
Masse de tempête (d'âme)	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	44	43	24	3 200
Voltag	18	Dégâts de foudre 16 pts Vulnérabilité à la foudre 35 % sur 10 s	47	39	22	1 500
Briseroc <i>Unique !</i>	1 - 4	Dégâts de foudre 5 pts Vulnérabilité à la foudre 10 % sur 20 s	60	15	10	14
	5 - 9	Dégâts de foudre 8 pts Vulnérabilité à la foudre 15 % sur 20 s		17	13	80
	10 - 14	Dégâts de foudre 11 pts Vulnérabilité à la foudre 20 % sur 20 s		27	16	180
	15 - 19	Dégâts de foudre 13 pts Vulnérabilité à la foudre 25 % sur 20 s		35	20	750
	20 - 24	Dégâts de foudre 16 pts Vulnérabilité à la foudre 30 % sur 20 s		39	22	1 500
	+ 25	Dégâts de foudre 20 pts Vulnérabilité à la foudre 35 % sur 20 s		42	24	3 200
Masse d'arme de diminution	4	Atténuation de chance 10 pts sur 4 s	60	13	10	35
Masse d'armes de sape	6	Atténuation de magie 30 pts sur 10 s	61	23	14	10
Masse d'armes d'affaiblissement	8	Atténuation de volonté 2 pts	33	27	16	180
Masse d'armes de faiblesse	11	Atténuation de volonté 3 pts	30	31	18	380

Cœur de haine	1 - 4	Atténuation de rapidité 5 pts sur 10 s Dégâts de feu 5 pts	120	28	14	125
	5 - 7	Atténuation de rapidité 10 pts sur 15 s Dégâts de feu 5 pts	70	32	16	200
	8 - 10	Atténuation de rapidité 15 pts sur 20 s Dégâts de feu 15 pts	47	36	18	420
	11 - 14	Atténuation de rapidité 20 pts sur 20 s Dégâts de feu 20 pts	36	40	20	840
	15 - 18	Atténuation de rapidité 25 pts sur 30 s Dégâts de feu 25 pts	24	44	22	1 700
	+ 19	Atténuation de rapidité 30 pts sur 45 s Dégâts de feu 35 pts	15	48	24	3 100
Masse d'armes de guigne	6	Réduction de magie 20 pts	72	23	14	70
Matraque d'obéissance <i>Unique !</i>	/	Réduction de fatigue 50 pts Regain de santé 20 pts	30	8	10	1 700
Masse d'arme d'épuisement	6	Absorption de magie 4 pts sur 4 s	47	23	14	70
Masse d'armes de nourriture	18	Absorption de santé 4 pts sur 4 s	43	39	22	1 500
Masse d'armes de métamorphose	22	Absorption de magie 5 pts sur 5 s	55	43	24	3 200
Masse d'armes de privation	11	Absorption de fatigue 10 pts sur 5 s	21	31	18	380
Masse d'armes d'absorption	14	Absorption de volonté 8 pts sur 20 s	44	35	20	750
Réponse de Calliben <i>Unique !</i>	/	Absorption de force 5 pts sur 20 s Absorption d'arme lourde 8 pts sur 20 s Dégâts de froid 10 pts	70	31	18	380
Masse de Molag Bal <i>C'est un artefact !</i>	/	Absorption de force 5 pts Absorption de magie 5 pts	44	45	25	4 000
Masse d'armes de poids	3	Fardeau 10 pts sur 15 s	50	15	10	17
Masse d'armes d'effort	4	Fardeau 10 pts sur 15 s	50	19	12	40
Masse d'armes de fardeau	8	Fardeau 20 pts sur 20 s	42	27	16	180
Masse d'armes de surcharge	11	Fardeau 30 pts sur 30 s	25	31	18	380
Masse d'armes de ralentissement	14	Fardeau 30 pts sur 30 s	25	35	20	750
Masse d'armes d'excès	18	Fardeau 50 pts sur 50 s	17	39	22	1 500
Masse d'armes de lest	22	Fardeau 50 pts sur 50 s	17	43	24	3 200
Masse d'armes de pourriture	8	Détérioration d'armure 40 pts	11	57	26	180
Masse d'armes de dissolution	11	Détérioration d'armure 60 pts	10	31	18	380
Masse d'armes de fracture	14	Détérioration d'armure 60 pts	10	35	20	750
Masse d'armes de déchirement	18	Détérioration d'armure 80 pts	9	39	22	1 500
Masse d'armes de putréfaction	22	Détérioration d'armure 80 pts	9	43	24	3 200
Masse d'armes de répulsion	3	Renvoi des morts-vivants 20 pts sur 10 s	100	15	10	17
Masse d'armes de défense	4	Renvoi des morts-vivants 20 pts sur 10 s	100	19	12	40
Masse d'armes d'aversion	8	Renvoi des morts-vivants 25 pts sur 15 s	114	27	16	180
Masse d'armes de renvoi	11	Renvoi des morts-vivants 30 pts 20 s	100	31	18	380
Masse d'armes de suspens	14	Renvoi des morts-vivants 30 pts 20 s	100	35	20	750
Masse d'armes des morts-vivants	18	Renvoi des morts-vivants 35 pts sur 20 s	84	39	22	1 500
Masse d'armes de lumière	22	Renvoi des morts-vivants 35 pts sur	84	43	24	3 200

<b>sacrée</b>		20 s				
<b>Masse d'armes de dissipation</b>	6	Dissipation 25 pts	36	23	14	70
<b>Masse de la légion</b>	3	Commandement d'humanoïdes 12 pts sur 30 s	14	15	10	17

Vous ne pourrez faire fabriquer que des masses d'ambre (et oui, pas de masse de folie !) auprès de Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 2 minerais d'ambre et elles seront enchantées si vous apportez un moule en plus ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Masse d'ambre impure	1	Réduction de santé 2 pts	75	17	11	30
Masse d'ambre rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	21	13	85
Masse d'ambre mineure	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	25	15	125
Masse d'ambre	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	29	17	280
Belle masse d'ambre	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	33	19	565
Superbe masse d'ambre	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	37	21	1 125
Grande masse d'ambre	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	41	23	2 350
Masse d'ambre idéale	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	45	25	4 050

## 2.3 - LES MARTEAUX DE GUERRE NON ENCHANTÉS

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Marteau de guerre de fer	1	30	14	60
Marteau de fer solide	1	30	14	72
Marteau de guerre en bon fer	2	27	15	120
Marteau de guerre en acier	2	39	16	125
Marteau en acier solide	2	39	16	150
Marteau de guerre en bon acier	4	35,10	17	250
Marteau de guerre en argent	4	48	18	200
Marteau en argent solide	4	48	18	240
Marteau de guerre dwemer	6	57	20	230
Marteau de nain solide	6	57	20	515
Marteau de guerre elfe	9	66	22	800
Marteau d'elfe solide	9	66	22	960
Marteau de guerre en verre	12	75	24	1 500
Marteau en verre solide	12	75	24	1 800
Marteau de guerre d'ébène	16	84	26	2 800
Marteau en ébonite solide	16	84	26	3 360
Marteau de guerre daédrique	20	93	28	5 000
Marteau daédrique solide	20	93	28	6 000

Vous ne pourrez faire fabriquer que des marteaux d'ambre (et oui, pas de marteau de folie !) auprès de Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 2 minerais d'ambre.

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Marteau d'ambre impur	1	35	15	95
Marteau d'ambre rèche	2 - 3	44	17	165
Marteau d'ambre mineur	4 - 5	53	19	315
Marteau d'ambre	6 - 8	62	21	615
Beau marteau d'ambre	9 - 13	71	23	1 150
Superbe marteau d'ambre	14 - 17	50	25	2 150
Grand marteau d'ambre	18 - 22	89	27	3 900
Marteau d'ambre idéal	+ 23	98	29	6 100

## 2.4 - LES MARTEAUX DE GUERRE ENCHANTÉS

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Marteau de guerre de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	30	14	60
Marteau de guerre de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	39	16	125
Marteau de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	30	14	60
Marteau de guerre de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	57	20	430
Marteau de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	57	20	430
Marteau de guerre de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	60	22	800
Marteau de guerre du feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	75	24	1 500
Marteau du feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	75	24	1 500
Marteau de guerre d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	84	26	2 800
Marteau de guerre d'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	93	28	5 000
Marteau de guerre de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	30	14	60
Marteau de guerre d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	39	16	125
Marteau de guerre gelé	8	Dégâts de froid 10 pts	57	57	20	430
Marteau de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	48	18	200
Marteau de guerre de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	50	60	22	800
Marteau de guerre du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	50	75	24	1 500
Marteau de guerre de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	84	26	2 800
Marteau de guerre d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	93	28	5 000
Marteau de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	84	26	2 800
Marteau de guerre d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	60	30	14	60
Marteau de guerre de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	60	39	16	125
Marteau d'étincelle d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	60	39	16	125
Marteau de guerre de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	57	20	430
Marteau de guerre de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	60	22	800
Marteau de voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	60	22	800
Marteau de guerre de la dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	75	24	1 500
Marteau de guerre d'éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	47	84	26	2 800
Marteau de guerre des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	47	93	28	5 000
Marteau de guerre de tempête (d'âme)	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	47	93	28	5 000
<b>Brisenerfs</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Dégâts de foudre 6 pts Vulnérabilité à la foudre 12 % sur 0 s	65	20	15	60
	5 - 9	Dégâts de foudre 9 pts Vulnérabilité à la foudre 18 % sur 0 s		30	17	125
	10 - 14	Dégâts de foudre 12 pts Vulnérabilité à la foudre 24 % sur 0 s		40	19	200
	15 - 19	Dégâts de foudre 15 pts Vulnérabilité à la foudre 30 % sur 0 s		50	21	430
	20 - 24	Dégâts de foudre 18 pts Vulnérabilité à la foudre 36 % sur 0 s		60	23	800
	25 - 29	Dégâts de foudre 21 pts Vulnérabilité à la foudre 42 % sur 0 s		70	25	1 500

	+ 30	Dégâts de foudre 24 pts Vulnérabilité à la foudre 48 % sur 0 s		80	29	5 000
<b>Volendrung</b> <i>C'est un artefact !</i>	/	Atténuation de santé 5 pts sur 20 s Paralyse 3 s	16	60	20	4 300
<b>Marteau de guerre de diminution</b>	4	Atténuation de la force 10 pts sur 4 s	60	39	16	125
<b>Marteau de guerre de guigne</b>	6	Atténuation de magie 20 pts	72	48	18	200
<b>Marteau de guerre d'affaiblissement</b>	8	Atténuation de force 2 pts	33	57	20	430
<b>Marteau de guerre de vulnérabilité</b>	11	Atténuation de force 3 pts	30	66	22	800
<b>Marteau de guerre de nourriture</b>	18	Absorption de santé 4 pts sur 4 s	43	84	26	2 800
<b>Marteau de guerre d'épuisement</b>	6	Absorption de magie 4 pts sur 4 s	72	48	18	200
<b>Marteau de guerre de métamorphose</b>	22	Absorption de magie 5 pts sur 5 s	55	93	28	5 000
<b>Marteau de guerre de privation</b>	11	Absorption de fatigue 10 pts sur 5 s	21	66	22	800
<b>Marteau de guerre d'absorption</b>	14	Absorption de force 8 pts sur 20 s	44	75	24	1 500
<b>Marteau de guerre de poids</b>	3	Fardeau 10 pts sur 15 s	50	30	14	60
<b>Marteau de guerre d'effort</b>	4	Fardeau 10 pts sur 15 s	50	39	16	125
<b>Marteau de guerre alaviri</b>	8	Fardeau 20 pts sur 20 s	42	57	20	430
<b>Marteau de guerre de surcharge</b>	11	Fardeau 30 pts sur 30 s	25	66	22	800
<b>Marteau de guerre de ralentissement</b>	14	Fardeau 30 pts sur 30 s	25	75	24	1 500
<b>Marteau de guerre d'excès</b>	18	Fardeau 50 pts sur 50 s	17	84	26	2 800
<b>Marteau de guerre de lest</b>	22	Fardeau 50 pts sur 50 s	17	93	28	5 000
<b>Battoir</b>	8	Fardeau 50 pts sur 25 s Atténuation de force et de rapidité 7 pts sur 25 s	6	57	20	430
<b>Marteau de guerre de pourriture</b>	8	Détérioration d'armure 40 pts	11	57	20	430
<b>Marteau de guerre de dissolution</b>	11	Détérioration d'armure 60 pts	10	66	22	800
<b>Marteau de guerre de fracture</b>	14	Détérioration d'armure 60 pts	10	75	24	1 500
<b>Marteau de guerre de déchirement</b>	18	Détérioration d'armure 80 pts	19	84	26	2 800
<b>Marteau de guerre de putréfaction</b>	22	Détérioration d'armure 80 pts	9	93	28	5 000
<b>Marteau en fer de renvoi des morts-vivants</b>	3	Renvoi des morts-vivants 20 pts sur 10 s	100	30	14	60
<b>Marteau de guerre de défense</b>	4	Renvoi des morts-vivants 20 pts sur 10 s	100	39	16	125
<b>Marteau de guerre d'aversion</b>	8	Renvoi des morts-vivants 25 pts sur 15 s	114	57	20	430
<b>Marteau de guerre de renvoi</b>	11	Renvoi des morts-vivants 30 pts sur 20 s	100	66	22	800
<b>Marteau de guerre de suspens</b>	14	Renvoi des morts-vivants 30 pts sur 20 s	100	75	24	1 500
<b>Marteau de guerre des morts-vivants</b>	18	Renvoi des morts-vivants 35 pts sur 20 s	84	84	26	2 800
<b>Marteau de guerre de lumière sacrée</b>	22	Renvoi des morts-vivants 35 pts sur 20 s	84	93	28	5 000
<b>Marteau de guerre de dissipation</b>	6	Dissipation 25 pts	36	48	18	200

Vous ne pourrez faire fabriquer que des marteaux d'ambre (et oui, pas de marteau de folie !) auprès de Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 2 minerais d'ambre et ils seront enchantés si vous apportez un moule en plus ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Marteau d'ambre impur	1	Réduction de santé 2 pts	75	35	15	95
Marteau d'ambre rêche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	44	17	165
Marteau d'ambre mineur	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	53	19	315
Marteau d'ambre	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	62	21	615
Beau marteau d'ambre	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	71	23	1 150
Superbe marteau d'ambre	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	50	25	2 150
Grand marteau d'ambre	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	89	27	3 900
Marteau d'ambre idéal	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	98	29	6 100

### 3 - LES HACHES

#### 3.1 - LES HACHES DE GUERRE NON ENCHANTEES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Hache de guerre en fer rouillé	1	12	5	4
Hache de guerre de fer	1	12	8	13
Hache de fer solide	1	12	8	16
Hache de guerre en bon fer	2	10,80	9	26
Hache de guerre en acier	2	16	10	35
Hache en acier solide	2	16	10	42
Hache de guerre en bon acier	4	14,40	11	70
Hache de guerre en argent	4	20	12	60
Hache en argent solide	4	20	12	72
Hache de guerre dwemer	6	24	14	165
Hache de nain solide	6	24	14	200
Hache de guerre d'épuisement	6	20	12	60
Hache de guerre elfe	9	28	16	345
Hache d'elfe solide	9	28	16	415
Hache de guerre en verre	12	32	18	710
Hache en verre solide	12	32	18	850
Hache de guerre de sape	12	20	12	60
Hache de guerre d'ébène	16	36	20	1 450
Hache en ébonite solide	16	36	20	1 740
Hache de guerre daédrique	20	40	22	3 100
Hache daédrique solide	20	40	22	3 720
Hache liée (daédrique)	/	0	18	0
Vile hache usée	?	12	8	13
Vile hache de guerre	?	28	16	345
Hache dorée usée	?	12	8	13
Hache dorée	?	12	8	13

Vous ne pourrez faire fabriquer que des haches de guerre de folie à une main (et oui, pas de hache d'ambre !) auprès de Trancheuse au Creuset en échange de 2 minerais de folie.

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Hache de folie impure	1	14	9	25
Hache de folie rêche	2 - 3	18	11	50
Hache de folie mineure	4 - 5	22	13	115
Hache de folie	6 - 8	26	15	255
Belle hache de folie	9 - 13	30	17	530
Superbe hache de folie	14 - 17	34	19	1 080
Grande hache de folie	18 - 22	38	21	2 275
Hache de folie idéale	+ 23	42	23	3 925

## 3.2 - LES HACHES DE GUERRE ENCHANTÉES

NOM	NIV.	ENCHANTÈMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Hache de guerre de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	12	8	13
Hache de guerre de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	16	10	35
Hache de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	12	8	13
Hache de guerre de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	24	14	165
Hache de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	24	14	165
Hache de guerre de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	28	16	345
Hache de guerre de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	32	18	710
Hache de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	32	18	710
Hache de guerre d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	36	20	1 450
Hache de guerre d'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	40	22	3 100
Hache de guerre de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	12	8	13
Hache de guerre d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	16	10	35
Hache de guerre de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	24	14	165
Hache de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	20	12	60
Hache de guerre de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	50	28	16	345
Hache de guerre du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	50	32	18	710
Hache de guerre de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	36	20	1 450
Hache de guerre d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	40	22	3 100
Hache de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	36	20	1 450
Hache de guerre d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	60	12	8	13
Hache de guerre de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	60	16	10	35
Hache de guerre de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	24	14	165
Hache d'étincelle d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	60	16	10	35
Hache de guerre de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	28	16	345
Hache de guerre de la dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	32	18	710
Hache de voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	28	16	345
Hache de guerre d'éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	47	36	20	1 450
Hache de guerre des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	47	40	22	3 100
Hache de tempête d'âme	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	47	40	22	3 100
Hache de guerre de diminution	4	Atténuation de volonté 10 pts sur 4 s	60	16	10	35
Profanatrice	6	Atténuation de toutes les caractéristiques de 5 pts sur 15 s	12	20	12	60
Hache de guerre de guigne	6	Réduction de magie 20 pts	72	20	12	60
Hache de guerre de nourriture	18	Absorption de santé 4 pts sur 4 s	43	36	20	1 450

Hache de guerre de métamorphose	22	Absorption de magie 5 pts sur 5 s	55	40	22	3 100
Hache de guerre de privation	11	Absorption de fatigue 10 pts sur 5 s	21	28	16	345
Hache de guerre de pourriture	8	Détérioration d'armure 40 pts	11	24	14	165
Hache de guerre de dissolution	11	Détérioration d'armure 60 pts	10	28	16	345
Hache de guerre de fracture	14	Détérioration d'armure 60 pts	10	32	18	710
Hache de guerre de déchirement	18	Détérioration d'armure 80 pts	9	36	20	1 450
Hache de guerre de putréfaction	22	Détérioration d'armure 80 pts	9	40	22	3 100
Hache de guerre d'âme	3	Capture d'âme 5 s	20	12	8	13
Hache de guerre de séduction	4	Capture d'âme 5 s	20	16	10	35
Hache de guerre de capture d'âme	7	Capture d'âme 7 s	38	24	14	165
Hache de guerre de duperie	14	Capture d'âme 10 s	40	32	18	710
Hache de guerre de prise d'âme	18	Capture d'âme 15 s	22	36	20	1 450
Hache de guerre de damnation	22	Capture d'âme 15 s	22	40	22	3 100
Hache de guerre de dissipation	6	Dissipation 25 pts	36	20	12	60

Vous ne pourrez faire fabriquer que des haches de guerre de folie à une main (et oui, pas de hache d'ambre !) auprès de Trancheuse au Creuset en échange de 2 minerais de folie et elle vous les enchante si vous lui apportez un moule en plus ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Hache de folie impure	1	Réduction de santé 2 pts	75	14	9	25
Hache de folie rêche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	18	11	50
Hache de folie mineure	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	22	13	115
Hache de folie	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	26	15	255
Belle hache de folie	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	30	17	530
Superbe hache de folie	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	34	19	1 080
Grande hache de folie	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	38	21	2 275
Hache de folie idéale	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	42	23	3 925

### 3.3 - LES HACHES D'ARMES NON ENCHANTEES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Hache d'armes en fer	1	27	12	35
Hache de guerre en fer solide	1	27	12	42
Hache d'arme en bon fer	2	24,30	13	40
Hache d'armes en acier	2	35	17	45
Hache de guerre en acier solide	2	35	14	90
Hache d'armes en bon acier	4	30,60	15	150
Hache de guerre en argent	4	41	16	125
Hache de guerre en argent solide	4	41	16	150
Hache d'armes dwemer	4	48	18	300
Hache de guerre nain solide	4	48	18	360
Hache d'armes elfe	9	55	20	580
Hache de guerre elfe solide	9	55	20	695
Hache d'armes en verre	12	62	22	1 050
Hache de guerre en verre solide	12	62	22	1 260

Hache d'armes d'ébène	16	69	24	2 100
Hache de guerre en ébonite solide	16	69	24	2 520
Hache d'armes daédrique	20	76	26	3 800
Hache de guerre daédrique solide	20	76	26	4 560

### 3.4 - LES HACHES D'ARMES ENCHANTÉES

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Hache d'armes de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	27	12	35
Hache d'armes de qualité de braise	4	Dégâts de feu 5 pts	60	35	14	75
Hache de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	27	12	35
Hache d'armes de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	48	18	300
Hache de guerre de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	48	18	300
Hache d'armes de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	55	20	580
Hache d'armes du feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	62	22	1 050
Hache du feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	62	22	1 050
Hache d'arme d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	69	24	2 100
Hache d'armes d'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	76	26	3 800
Colère de perdition <i>Unique !</i>	/	Dégâts de feu 20 pts sur 50 pieds	1	40	18	3 000
Hache d'armes de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	27	12	35
Hache d'armes de qualité de froid	4	Dégâts de froid 5 pts	60	35	14	75
Hache d'armes de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	48	18	300
Hache de guerre de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	41	16	125
Hache d'armes de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	50	55	20	580
Hache d'armes du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	50	62	22	1 050
Hache des ténèbres glacées	14	Dégâts de froid 14 pts Vulnérabilité au froid 35 % sur 10 s	40	32	18	710
Hache d'arme de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	69	24	2 100
Hache d'armes d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	76	26	3 800
Hache de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	69	24	2 100
Hache d'armes d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	60	27	12	35
Hache d'armes de qualité d'étincelle	4	Dégâts de foudre 5 pts	60	35	14	75
Hache de guerre d'étincelle d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	60	35	14	75
Hache d'armes de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	48	18	300
Hache d'armes de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	55	20	580
Hache de voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	55	20	580
Hache d'armes de la dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	62	22	1 050
Hache d'arme d'éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	47	69	24	2 100
Hache d'armes des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	76	26	3 800
Hache d'armes de tempête d'âme	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	44	76	26	3 800
Hache des dangers	8	Vulnérabilité au feu, au froid, à la foudre et au poison 35 % sur 15 s	14	48	18	300
Hache d'armes de diminution	4	Atténuation de l'endurance 10 pts sur 4 s	60	35	14	75

Hache d'armes d'affaiblissement	8	Atténuation d'endurance 2 pts	33	48	18	300
Hache d'armes de sape	6	Réduction de magie 30 pts sur 10 s	61	41	16	125
Fendoir de Destarine <i>Unique !</i>	/	Réduction de force et d'endurance 5 pts	40	26	15	2 400
Épée de Haine <i>Unique !</i>	/	Réduction de force, de volonté et d'endurance 5 pts	30	40	10	6 200
Fendlombre <i>Unique !</i>	1 - 4	Réduction de santé 2 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	10	12	100
	5 - 9	Réduction de santé 5 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	25	16	250
	10 - 14	Réduction de santé 10 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	30	18	500
	15 - 19	Réduction de santé 15 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	45	24	22
	20 - 24	Réduction de santé 20 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	50	26	4 000
	25 - 29	Réduction de santé 25 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	77	52	27	5 000
	+ 30	Réduction de santé 30 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	54	28	6 000
Hache d'armes de nourriture	18	Absorption de santé 4 pts sur 4 s	43	69	24	2 100
Hache d'armes de métamorphose	22	Absorption de magie 5 pts sur 5 s	55	76	26	3 800
Hache d'armes de privation	11	Absorption de fatigue 10 pts sur 5 s	21	55	20	580
Hache d'armes de pourriture	8	Détérioration d'armure 40 pts	11	48	18	300
Hache d'armes de dissolution	11	Détérioration d'armure 60 pts	10	55	20	580
Hache d'armes de déchirement	18	Détérioration d'armure 80 pts	9	69	24	2 100
Hache d'armes de putréfaction	22	Détérioration d'armure 80 pts	9	76	26	3 800
Hache nue	8	Détérioration d'armure 30 pts Détérioration d'arme 120 pts	4	48	18	300
Hache d'armes d'âme	3	Capture d'âme 5 s	20	27	12	35
Hache d'armes de qualité de capture d'âme	4	Capture d'âme 5 s	20	35	14	75
Hache d'armes de capture d'âme	8	Capture d'âme 7 s	38	48	18	300
Hache d'armes de tromperie	11	Capture d'âme 10 s	40	55	20	580
Hache d'armes de la duperie	14	Capture d'âme 10 s	40	62	22	1 050
Hache d'armes de prise d'âme	18	Capture d'âme 15 s	22	69	24	2 100
Hache d'armes de damnation	22	Capture d'âme 15 s	22	76	26	3 800
Hache d'armes de dissipation	6	Dissipation 25 pts	36	41	16	125

## 4 - LES LAMES COURTES

### 4.1 - LES DAGUES NON ENCHANTÉES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dague de fer rouillée	1	3	3	2
Dague de fer	1	3	5	6
Dague en fer solide	1	3	5	8
Dague en bon fer	2	2,70	6	12

Dague en acier	2	4	7	20
Dague en acier solide	2	4	7	24
Dague en bon acier	4	3,80	8	40
Dague en argent	4	5	9	40
Dague en argent solide	4	5	9	48
Dague dwemer	6	6	11	110
Dague de nain solide	6	6	11	130
Dague elfe	9	7	13	260
Dague d'elfe solide	9	7	13	310
Dague en verre	12	8	15	620
Dague en verre solide	12	5	15	685
Dague d'ébène	16	9	17	1 250
Dague en ébonite solide	16	9	17	1 500
Dague daédrique	20	10	19	2 700
Dague daédrique solide	20	10	19	3 240
Dague liée (daédrique)	/	0	13	0
Dague grummite	?	12	10	45

#### 4.2 - LES DAGUES ENCHANTÉES

NOM	NIV.	ENCHANTÈMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dague de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	3	5	6
Dague de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	4	7	20
Dague de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	3	5	6
Dague de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	6	11	110
Dague de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	6	11	110
Dague de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	7	13	260
Dague de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	8	15	570
Dague de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	8	15	570
Dague d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	9	17	1 250
Dague de l'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	10	19	2 700
Dague de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	3	5	6
Dague d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	4	7	20
Dague de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	6	11	110
Dague de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	5	9	40
Dague de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	52	7	13	260
Dague du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	52	8	15	570
Dague de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	9	17	1 250
Dague d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	10	19	2 700
Dague de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	9	17	1 250
Dague d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	50	3	5	6
Dague de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	50	4	7	20
Dague d'étincelles d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	50	4	7	20
Dague de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	6	11	110
Dague de voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	7	13	260
Dague de la Dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	8	15	570
Dague de voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	7	13	260
Dague éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	44	9	17	1 250
Dague des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	10	19	2 700

<b>Dague des tempêtes d'âme</b>	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	44	10	19	2 700
<b>Dague de douleur</b>	8	Atténuation de santé 15 pts sur 6 s	47	6	11	110
<b>Dague de discipline</b> <i>Unique !</i>	/	Atténuation de santé 15 pts 6 s	17	5	9	0
<b>Dague de sape</b>	6	Atténuation de magie 30 pts sur 10 s	61	5	9	40
<b>Dague d'épuisement</b>	11	Atténuation de magie 40 pts sur 10 s	60	7	13	260
<b>Dague de lassitude</b>	3	Atténuation de fatigue 30 pts sur 10 s	23	3	5	6
<b>Dague de diminution</b>	4	Atténuation d'intelligence 10 pts sur 4 s	60	4	7	20
<b>Dague de guigne</b>	6	Réduction de magie 20 pts	72	5	9	40
<b>Dague d'affaiblissement</b>	8	Réduction d'intelligence 2 pts	33	6	11	110
<b>Dague coupe-malin</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Réduction de magie 10 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s	60	2,70	6	12
	5 - 9	Réduction de magie 15 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		3,50	8	4
	10 - 14	Réduction de magie 20 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		7	13	260
	15 - 19	Réduction de magie 25 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		8	15	570
	20 - 24	Réduction de magie 30 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		9	17	1 250
	+ 25	Réduction de magie 35 pts Atténuation d'intelligence 10 pts sur 20 s		10	19	2 700
<b>Épine de douleur</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Réduction de santé 5 pts Atténuation de force 3 pts	100	5	9	31
	5 - 9	Réduction de santé 10 pts Atténuation de force 5 pts	65			
	10 - 14	Réduction de santé 15 pts Atténuation de force 7 pts	51			
	15 - 19	Réduction de santé 20 pts Atténuation de force 10 pts	53			
	20 - 24	Réduction de santé 25 pts Atténuation de force 12 pts	45			
	25 - 29	Réduction de santé 30 pts Atténuation de force 15 pts	70			
	+ 30	Réduction de santé 35 pts Atténuation de force 20 pts	68			
<b>Dague d'épuisement</b>	6	Absorption de magie 4 pts sur 4 s	47	5	9	40
<b>Dague d'absorption</b>	14	Absorption d'intelligence 8 pts sur 20 s	44	8	15	570
<b>Dague de voleur</b>	14	Absorption d'acrobatie, d'athlétisme, de sécurité et de discrétion 5 pts 15 s	12	8	15	570
<b>Éviscérateur Pourpre</b> <i>Unique !</i>	1 - 9	Absorption de force 3 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 5 pts Vulnérabilité au poison 5 %	25	2,70	6	12
	10 - 14	Absorption de force 7 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 15 pts Vulnérabilité au poison 15 %	58	7	13	260
	15 - 19	Absorption de force 10 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 20 pts Vulnérabilité au poison 20 %	59	8	15	570
	20 - 24	Absorption de force 12 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 25 pts Vulnérabilité au poison 25 %	59	9	17	1 250
	25 - 29	Absorption de force 15 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 30 pts Vulnérabilité au poison 30 %	59	10	19	2 700
	+ 30	Absorption de force 20 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 35 pts Vulnérabilité au poison 35 %	59	12	20	3 200

<b>Lame de malheur</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Démoralisation 10 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 5 pts	29	4	7	20
	5 - 9	Démoralisation 15 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 10 pts	30			
	10 - 14	Démoralisation 20 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 15 pts	29			
	15 - 19	Démoralisation 25 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 20 pts	30			
	20 - 24	Démoralisation 30 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 25 pts	30			
	25 - 29	Démoralisation 35 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 30 pts	30			
	+ 30	Démoralisation 40 pts Réduction de volonté, de santé et de magie 35 pts	30			
<b>Dague de pacification</b>	3	Apaisement 40 pts sur 10 pieds sur 15 s	6	3	5	6
<b>Rasoir de Mérunès</b> <i>C'est un artefact !</i>	1	Détérioration d'armure 5 pts sur 3 s Bannissement daédrique	205	3	7	210
	2 - 4			4	9	225
	5 - 6			5	11	250
	7 - 9	Détérioration d'armure 10 pts sur 5 s Bannissement daédrique	95	6	13	345
	10 - 12			7	15	520
	13 - 15			8	17	870
	16 - 19	Détérioration d'armure 15 pts sur 7 s Bannissement daédrique	49	9	19	1 600
+ 20					3 100	
<b>Dague de fragments</b>	8	Détérioration d'armes 40 pts	11	6	11	110
<b>Dague de fragilité</b>	11	Détérioration d'armes 60 pts	10	7	13	260
<b>Dague de fracture</b>	14	Détérioration d'armes 60 pts	10	8	15	570
<b>Dague d'accablement</b>	18	Détérioration d'armes 80 pts	9	9	17	1 250
<b>Dague de détérioration</b>	22	Détérioration d'armes 80 pts	9	10	19	2 700
<b>Dague de paralysie</b>	22	Paralysie 2 s	16	10	19	2 700
<b>Dague de dissipation</b>	6	Dissipation 25 pts	36	5	9	40

#### 4.3 - LES EPEES COURTES NON ENCHANTÉES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée courte de fer rouillée	1	8	5	3
Épée courte de fer	1	8	7	10
Épée courte en fer solide	1	8	7	12
Épée courte en bon fer	2	7,20	8	20
Épée courte en acier	2	10	9	25
Épée courte en acier solide	2	10	9	30
Épée courte en bon acier	4	9	10	50
Épée courte en argent	4	12	11	50
Épée courte en argent solide	4	12	11	60
Épée courte dwemer	8	14	13	145
Épée courte de nain solide	6	14	13	175
Épée courte elfe	9	16	15	320
Épée courte d'elfe solide	9	16	15	385
Épée courte en verre	12	18	17	670

Épée courte en verre solide	12	18	17	805
Épée courte d'ébène	16	20	19	1 400
Épée courte en ébonite solide	16	20	19	1 680
Épée courte daédrique	20	22	21	2 900
Épée courte daédrique solide	20	22	21	3 480
Vile épée courte usée	?	10	9	25
Vile épée courte	?	8	7	10
Épée courte dorée usée	?	10	9	25
Épée courte dorée	?	16	15	320
Tranchoir grummite brut	?	51	19	210
Tranchoir grummite	?	48	21	420

Les épées courtes d'ambre sont fabriquées par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 3 minerais d'ambre.

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée d'ambre impure	1	22	11	35
Épée d'ambre rêche	2 - 3	26	13	85
Épée d'ambre mineure	4 - 5	35	15	165
Épée d'ambre	6 - 8	34	17	310
Belle épée d'ambre	9 - 13	38	19	630
Superbe épée d'ambre	14 - 17	42	21	1 270
Grande épée d'ambre	18 - 22	46	23	2 400
Épée d'ambre idéale	+ 23	50	25	3 800

#### 4.4 - LES COURTES ENCHANTÉES

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée courte de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	8	7	10
Épée courte de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	10	9	25
Épée courte de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	8	7	10
Épée courte de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	14	13	145
Épée courte de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	14	13	145
Épée courte de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	16	15	320
Épée courte de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	18	17	670
Épée courte de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	18	17	670
Épée courte d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	20	19	1 400
Épée courte de l'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	22	21	2 900
Épée courte de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	8	7	10
Épée courte d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	10	9	25
Épée courte de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	14	13	145
Épée courte de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	12	11	50
Épée courte de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	52	16	15	320
Épée courte du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	52	18	17	670
Épée courte de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	20	19	1 400
Épée courte d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	22	21	2 900
Épée courte de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	20	19	1 400
Hache glaçante <i>C'est un artéfact !</i>	1 - 4	Dégâts de froid 5 pts Vulnérabilité au froid 10 % sur 20 s	80	8	7	10
	4 - 9	Dégâts de froid 8 pts Vulnérabilité au froid 15 % sur 20 s		10	9	25
	10 - 14	Dégâts de froid 11 pts Vulnérabilité au froid 20 % sur 20 s		14	13	145

	15 - 19	Dégâts de froid 13 pts Vulnérabilité au froid 25 % sur 20 s		18	17	670
	20 - 24	Dégâts de froid 16 pts Vulnérabilité au 20		19	1 400	
	+ 25	Dégâts de froid 20 pts Vulnérabilité au froid 35 % sur 20 s		22	21	2 900
Épée courte d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	50	8	7	10
Épée courte de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	50	10	9	25
Épée courte d'étincelles d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	50	10	9	25
Épée courte de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	14	13	145
Épée courte voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	16	15	320
Épée courte Dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	18	17	670
Épée courte voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	16	15	320
Épée courte éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	44	20	19	1 400
Épée courte des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	22	21	2 900
Épée courte des tempêtes d'âme	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	44	22	21	2 900
Épée courte de douleur	8	Atténuation de santé 15 pts sur 6 s	47	14	13	145
Épée courte de sape	6	Atténuation de magie 30 pts sur 10 s	61	12	11	50
Épée courte d'épuisement	11	Atténuation de magie 40 pts sur 10 s	60	16	15	320
Épée courte de lassitude	3	Atténuation de fatigue 30 pts sur 10 s	23	8	7	10
Épée courte de diminution	4	Atténuation de rapidité 10 pts sur 4 s	60	10	9	25
<b>Réducteur</b> <i>C'est un artefact !</i>	1 - 4	Atténuation de volonté et d'endurance 5 pts sur 20 s	60	18	11	40
	5 - 9	Atténuation de volonté et d'endurance 10 pts sur 20 s		22	13	90
	10 - 14	Atténuation de volonté et d'endurance 15 pts sur 20 s		32	16	200
	15 - 19	Atténuation de volonté et d'endurance 20 pts sur 20 s		40	20	840
	20 - 24	Atténuation de volonté et d'endurance 25 pts sur 20 s		44	22	1 700
	+ 25	Atténuation de volonté et d'endurance 30 pts sur 20 s		48	24	3 100
Épée de blessure	14	Réduction de santé 2 pts sur 20 s	20	18	17	670
Épée courte de guigne	6	Réduction de magie 20 pts	72	12	11	50
Épée courte d'affaiblissement	8	Réduction de rapidité 2 pts	33	14	13	145
Épée courte de vulnérabilité	11	Réduction de rapidité 3 pts	30	16	15	320
Épée courte des crocs	6	Absorption de toutes les caractéristiques 3 pts 15 s	20	12	11	50
Épée courte d'épuisement	6	Absorption de magie 4 pts sur 4 s	47	12	11	50
Épée courte d'absorption	14	Absorption de rapidité 8 pts sur 20 s	44	18	17	670
Épée courte de fragments	8	Détérioration d'armes 40 pts	11	14	13	145
Épée courte de fragilité	11	Détérioration d'armes 60 pts	10	16	15	320
Épée courte de fracture	14	Détérioration d'armes 60 pts	10	18	17	670
Épée courte d'accablement	18	Détérioration d'armes 80 pts	9	20	19	1 400
Épée courte de détérioration	22	Détérioration d'armes 80 pts	9	22	21	2 900
Épée courte de paralysie	18	Paralysie 1 s	17	20	19	1 400
Épée courte de dissipation	6	Dissipation 25 pts	36	12	11	50

Les épées courtes d'ambre sont fabriquées par Dumag gro-Bon à Euphoria en échange de 3 minerais d'ambre et elles seront enchantées si vous apportez un moule en plus :)

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée d'ambre impure	1	Réduction de santé 2 pts	75	22	11	35
Épée d'ambre rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	26	13	85
Épée d'ambre mineure	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	35	15	165
Épée d'ambre	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	34	17	310
Belle épée d'ambre	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	38	19	630
Superbe épée d'ambre	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	42	21	1 270
Grande épée d'ambre	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	46	23	2 400
Épée d'ambre idéale	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	50	25	3 800

## 5 - LES LAMES LONGUES

### 5.1 - LES LAMES LONGUES NON ENCHANTÉES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée longue de fer	1	20	10	20
Épée longue en fer solide	1	20	10	24
Épée longue en bon fer	2	18	11	40
Épée longue en acier	2	24	12	45
Épée longue en acier solide	2	24	12	54
Épée de Caelia <i>Unique !</i>	/	24	12	45
Épée longue en bon acier	4	21,60	13	90
Épée longue en argent	4	28	14	125
Épée longue en argent solide	4	28	14	150
Épée longue d'wemer	6	32	16	200
Épée longue de nain solide	6	32	16	240
Épée longue elfe	9	36	18	420
Épée longue d'elfe solide	9	36	18	505
Épée longue en verre	12	40	20	840
Épée longue en verre solide	12	40	20	1 010
Épée longue d'ébène	16	44	22	1 700
Épée longue en ébonite solide	16	44	22	2 040
Épée de drémora	?	48	16	100
Épée longue daédrique	20	48	24	3 100
Épée longue daédrique solide	20	48	24	3 720
Vile épée longue usée	?	24	12	45
Vile épée longue	?	28	14	80
Épée longue dorée usée	?	24	12	45
Épée longue dorée	?	44	22	1 700

Les épées longues de folie sont fabriquées par Trancheuse au Creuset en échange de 3 minerais de folie.

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée longue de folie impure	1	22	11	35
Épée longue de folie rèche	2 - 3	26	13	65
Épée longue de folie mineure	4 - 5	30	15	140
Épée longue de folie	6 - 8	34	17	310
Belle épée longue de folie	9 - 13	38	19	630
Superbe épée longue de folie	14 - 17	42	21	1 270
Grande épée longue de folie	18 - 22	46	23	2 400
Épée longue de folie idéale	+ 23	50	25	3 800

Les épées de l'Ordre ne sont portées que par les Chevaliers de l'Ordre que vous croiserez dans les Shivering Isle :

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée de l'ordre ternie	1 - 3	24	11	23

Épée de l'ordre simple	4 - 5	28	13	63
Épée de l'ordre stérile	6 - 8	32	15	100
Épée de l'ordre originelle	9 - 11	36	17	210
Épée de l'ordre pure	12 - 15	40	19	420
Épée de l'ordre immaculée	16 - 19	44	21	850
Épée de l'ordre idéale	+ 20	48	23	1 550

## 5.2 - LES LAMES LONGUES ENCHANTEES

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Punition de larcin	?	Atténuation d'agilité 15 pts 10 s Atténuation de rapidité 10 pts 10 s	17	48	16	100
Punition d'animosité	?	Atténuation de lame 10 pts 10 s Atténuation d'arme lourde 10 pts 10 s	61	48	16	100
Punition de mécréant	?	Atténuation de santé 15 pts 10 s Atténuation de magie 25 pts 10 s	31	48	16	100
Punition de tromperie	?	Atténuation de personnalité 15 pts 10 s Atténuation de chance 10 pts 10 s	17	48	16	100
Punition de haine	?	Atténuation de force 15 pts 10 s Atténuation d'endurance 10 pts 10 s	17	48	16	100
Punition de fierté	?	Atténuation de volonté 15 pts 10 s Atténuation d'intelligence 10 pts 10 s	17	48	16	100
Flamme purifiante	?	Dégâts de feu 1 pts 15 s	12	48	16	100
Essence du regret	?	Silence 5 s	4	48	16	100
Caresse d'Oblivion	?	Dégâts de feu 1 pts 10 s Vulnérabilité au feu 30 pts 10 s	16	48	16	100
Épée longue de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	20	10	20
Épée longue de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	24	12	45
Épée longue de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	20	10	20
Épée longue de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	32	16	200
Épée longue de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	32	16	200
Lame de lumière forte	11	Dégâts de feu 12 pts Lumière 10 pts 15 s Vulnérabilité au feu 35 % 10 s	42	38	18	420
Épée longue de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	36	18	420
Épée longue de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	40	20	840
Épée longue de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	40	20	840
Épée longue d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	44	22	1 700
Épée longue de l'enfer	22	Dégâts de feu 20 pts	47	48	24	3 100
Épée longue de givre	3	Dégâts de froid 5 pts	60	20	10	20
Épée d'Amélion <i>Unique !</i>	/	Dégâts de froid 5 pts	100	28	14	125
Épée longue d'hébétude	4	Dégâts de froid 5 pts	60	24	12	45
Épée longue de froid	8	Dégâts de froid 10 pts	57	32	16	200
Épée longue de givre d'âme	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	56	28	14	80
Épée longue de gel	11	Dégâts de froid 15 pts	52	36	18	420
Épée longue du glacier	14	Dégâts de froid 15 pts	52	40	20	840
Épée longue de blizzard	18	Dégâts de froid 20 pts	47	44	22	1 700
Épée longue d'hiver	22	Dégâts de froid 20 pts	47	48	24	3 100
Épée longue de blizzard d'âme	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	44	22	1 700
Épée longue d'étincelles	3	Dégâts de foudre 5 pts	50	20	10	20
Épée longue de secousses	4	Dégâts de foudre 5 pts	50	24	12	45

Épée longue d'étincelles d'âme	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	50	24	12	45
Épée longue de foudre	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	32	16	200
Épée longue voltage	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	36	18	420
Épée longue Dynamo	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	40	20	840
Épée longue voltage d'âme	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	36	18	420
Épée longue éclair	18	Dégâts de foudre 20 pts	44	44	22	1 700
Épée longue des tempêtes	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	48	24	3 100
Épée longue des tempêtes d'âme	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	44	48	24	3 100
Épée longue de douleur	8	Atténuation de santé 15 pts sur 6 s	47	32	16	200
Épée longue de sape	6	Atténuation de magie 30 pts sur 10 s	61	28	14	80
Épée longue d'épuisement	11	Atténuation de magie 40 pts sur 10 s	60	36	18	420
Épée longue de lassitude	3	Atténuation de fatigue 30 pts sur 10 s	23	20	10	20
Épée longue de diminution	4	Atténuation d'agilité 10 pts sur 4 s	60	24	12	45
Épée longue de guigne	6	Réduction de magie 20 pts	72	28	14	80
Épée longue d'affaiblissement	8	Réduction d'agilité 2 pts	33	32	16	200
Épée longue de vulnérabilité	11	Réduction d'agilité 3 pts	30	36	18	420
Épée longue d'épuisement	6	Absorption de magie 4 pts sur 4 s	47	28	14	80
Épée longue d'absorption	14	Absorption d'agilité 8 pts sur 20 s	44	40	20	840
Lame d'Éaunoire <i>C'est un artéfact !</i>	1 - 4	Absorption de fatigue 20 pts sur 1 s	50	20	10	20
	5 - 9	Absorption de fatigue 20 pts sur 3 s		24	12	45
	10 - 14	Absorption de fatigue 20 pts sur 5 s		32	16	200
	15 - 19	Absorption de fatigue 20 pts sur 7 s		40	20	840
	20 - 24	Absorption de fatigue 20 pts sur 9 s		44	22	1 700
	+ 25	Absorption de fatigue 20 pts sur 12 s		48	24	3 100
Épée longue de fragments	8	Détérioration d'armes 40 pts	11	32	16	200
Épée longue de fragilité	11	Détérioration d'armes 60 pts	10	36	18	420
Épée longue de fracture	14	Détérioration d'armes 60 pts	10	40	20	840
Épée longue d'accablement	18	Détérioration d'armes 80 pts	9	44	22	1 700
Épée longue de détérioration	22	Détérioration d'armes 80 pts	9	48	24	3 100
Lamépine <i>C'est un artéfact !</i>	1 - 4	Détérioration d'armure 25 pts	60	18	11	40
	5 - 9	Détérioration d'armure 40 pts		22	13	90
	10 - 14	Détérioration d'armure 60 pts		32	16	200
	15 - 19	Détérioration d'armure 80 pts		40	20	840
	20 - 24	Détérioration d'armure 100 pts		44	22	1 700
	+ 25	Détérioration d'armure 120 pts		48	24	3 100
Épée longue de dissipation	6	Dissipation 25 pts	36	28	14	80
Épée de soumission	3	Commandement de créature 12 pts sur 30 s	14	20	10	20
Umbr <i>C'est un artéfact !</i>	/	Capture d'âme 120 s	125	45	28	4 500

Croc du Matin / Croc du Soir est une épée particulière.

Le jour, entre 6h du matin et 18h, elle s'appelle Croc du Matin et possède un enchantement de dégâts de feu.

La nuit, entre 18h et 6h du matin, elle est Croc du Soir et possède un enchantement de dégâts de froid.

D'autre part, si vous tuez au moins 12 créatures alors elle passera au niveau supérieur et se nommera "Croc du Matin Extra" ou "Croc du Soir Extra" et son enchantement sera renforcé !

L'énorme avantage est qu'à chaque transformation, sa charge d'enchantement et son état reviennent à leurs valeurs maximales ! Vous n'aurez donc jamais à la recharger ni à la réparer ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
<b>Croc du Matin (Extra)</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Dégâts de feu 3 pts (Absorption de santé 1 pts)	50 (55)	19	7	60
	5 - 9	Dégâts de feu 5 pts (Absorption de santé 2 pts)	54 (55)	23	12	110
	10 - 14	Dégâts de feu 7 pts (Absorption de santé 3 pts)	60 (66)	31	17	220
	15 - 19	Dégâts de feu 9 pts (Absorption de santé 4 pts)	65 (64)	35	19	900
	20 - 24	Dégâts de feu 11 pts (Absorption de santé 5 pts)	70 (70)	39	21	1 800
	25 - 29	Dégâts de feu 13 pts (Absorption de santé 6 pts)	75 (74)	43	23	3 250
	+ 30	Dégâts de feu 15 pts (Absorption de santé 7 pts)	80 (80)	47	25	2 750

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
<b>Croc du soir (Extra)</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Dégâts de froid 3 pts (Absorption de santé 1 pts)	50 (66)	19	7	60
	5 - 9	Dégâts de froid 5 pts (Absorption de santé 2 pts)	55 (55)	23	12	110
	10 - 14	Dégâts de froid 7 pts (Absorption de santé 3 pts)	66 (60)	31	17	220
	15 - 19	Dégâts de froid 9 pts (Absorption de santé 4 pts)	65 (65)	35	19	900
	20 - 24	Dégâts de froid 11 pts (Absorption de santé 5 pts)	70 (70)	39	21	1 800
	25 - 29	Dégâts de froid 13 pts (Absorption de santé 6 pts)	75 (75)	43	23	3 250
	+ 30	Dégâts de froid 15 pts (Absorption de santé 7 pts)	80 (79)	47	25	2 750

Les épées longues de folie sont fabriquées par Trancheuse au Creuset en échange de 3 minerais de folie et elles seront enchantées si vous apportez un moule en plus :) )

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Épée longue de folie impure	1	Réduction de santé 2 pts	75	22	11	35
Épée longue de folie rèche	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	26	13	65
Épée longue de folie mineure	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	30	15	140
Épée longue de folie	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	34	17	310
Belle épée longue de folie	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	38	19	630
Superbe épée longue de folie	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	42	21	1 270
Grande épée longue de folie	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	46	23	2 400
Épée longue de folie idéale	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	50	25	3 800

### 5.3 - LES CLAYMORES NON ENCHANTÉES

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Claymore de fer	1	22	12	40
Claymore en fer solide	1	22	12	48
Claymore en bon fer	2	19,80	13	80
Claymore en acier	2	26	14	80
Claymore en acier solide	2	26	14	96
Claymore en bon acier	2	23,40	15	160
Claymore en argent	4	38	16	130
Claymore en argent solide	4	38	16	156
Claymore dvemer	6	38	18	310
Claymore de nain solide	6	38	18	370

Claymore elfe	9	44	20	600
Claymore d'elfe solide	9	44	20	720
Claymore en verre	12	50	22	1 150
Claymore en verre solide	12	50	22	1 380
Claymore d'ébène	16	56	24	2 200
Claymore en ébonite solide	16	56	24	2 640
Épée longue liée	/	0	29	0
Claymore de drémora	?	62	22	575
Claymore daédrique	20	62	26	4 000
Claymore daédrique solide	20	62	26	4 800
Épée de Jyggalag <i>Unique !</i>	1 - 5	35	14	500
	6 - 8	35	16	550
	9 - 11	40	18	700
	12 - 14	46	20	1 500
	15 - 17	53	22	2 400
	+ 18	58	24	4 200

Les claymores de folie sont fabriquées par Trancheuse au Creuset en échange de 3 minerais de folie.

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Claymore de folie impure	1	25	13	60
Claymore de folie sèche	2 - 3	31	15	105
Claymore de folie mineure	4 - 5	36	17	220
Claymore de folie	6 - 8	41	19	455
Belle claymore de folie	9 - 13	47	21	875
Superbe claymore de folie	14 - 17	53	23	1 675
Grande claymore de folie	18 - 22	59	25	3 100
Claymore de folie idéale	+ 23	65	27	4 900

#### 5.4 - LES CLAYMORES ENCHANTEES

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Vengeance de sang	?	Absorption de santé 15 pts	1	62	22	575
Vengeance d'esprit	?	Absorption de magie 15 pts	4	62	22	575
Châtiment de rapacité	?	Réduction d'agilité 1 pt	14	62	22	575
Châtiment de trahison	?	Réduction de santé 5 pts Réduction de magie 15 pts	191	62	22	575
Châtiment d'hypocrisie	?	Réduction de personnalité 1 pt	14	62	22	575
Châtiment d'agression	?	Réduction de force 1 pt	14	62	22	575
Châtiment de colère	?	Réduction de volonté 1 pt	14	62	22	575
Châtiment de lâcheté	?	Atténuation d'armure lourde et d'armure légère 30 pts sur 10 s	21	62	22	575
Quintessence de remords	?	Paralyse 2 s	10	62	22	575
Étreinte d'Oblivion	?	Dégâts de feu 1 pt sur 15 s Vulnérabilité au feu 75 % sur 10 s	19	62	22	575
Claymore de braises	3	Dégâts de feu 5 pts	60	22	12	40
Claymore de brûlure	4	Dégâts de feu 5 pts	60	26	14	80
Claymore de braises d'âme	3	Dégâts de feu 5 pts Capture d'âme 5 s	60	22	12	40
Claymore de dessèchement	8	Dégâts de feu 10 pts	57	38	18	310
Claymore de brûlure d'âme	8	Dégâts de feu 10 pts Capture d'âme 5 s	57	38	18	310
Claymore de flamme	11	Dégâts de feu 15 pts	50	44	20	600
Claymore de feu	14	Dégâts de feu 15 pts	50	50	22	1 150
Claymore de feu d'âme	14	Dégâts de feu 15 pts Capture d'âme 5 s	50	50	22	1 150
Claymore d'incendie	18	Dégâts de feu 20 pts	47	56	24	2 200

<b>Claymore d'enfer</b>	22	Dégâts de feu 20 pts	47	62	26	4 000
<b>Épée d'Umaryl</b> (qui n'est pas si unique que ça puisqu'on peut la récupérer deux fois ^^)	1 - 5	Dégâts de froid 4 pts	125	26	12	40
	6 - 8	Dégâts de froid 4 pts Réduction de fatigue 5 pts	71	30	14	80
	9 - 11	Dégâts de froid 6 pts Réduction de fatigue 7 pts	62	42	16	130
	12 - 14	Dégâts de froid 8 pts Réduction de fatigue 8 pts	58	42	18	310
	15 - 17	Dégâts de froid 10 pts Réduction de fatigue 9 pts	59	48	20	600
	18 - 20	Dégâts de froid 12 pts Réduction de fatigue 10 pts	57	64	22	1 150
	21 - 23	Dégâts de froid 14 pts Réduction de fatigue 11 pts	56	60	24	2 200
	+ 24	Dégâts de froid 16 pts Réduction de fatigue 12 pts	54	66	26	4 000
<b>Claymore de givre</b>	3	Dégâts de froid 5 pts	60	22	12	40
<b>Claymore d'hébétude</b>	4	Dégâts de froid 5 pts	60	26	14	80
<b>Claymore de froid</b>	8	Dégâts de froid 10 pts	57	38	18	310
<b>Épée longue de givre d'âme</b>	6	Dégâts de froid 10 pts Capture d'âme 5 s	57	38	16	130
<b>Claymore de gel</b>	11	Dégâts de froid 15 pts	52	44	20	600
<b>Claymore du glacier</b>	14	Dégâts de froid 15 pts	52	50	22	1 150
<b>Claymore de blizzard</b>	18	Dégâts de froid 20 pts	47	56	24	2 200
<b>Claymore d'hiver</b>	22	Dégâts de froid 20 pts	47	62	26	4 000
<b>Claymore de blizzard d'âme</b>	18	Dégâts de froid 20 pts Capture d'âme 5 s	47	56	24	2 200
<b>Claymore d'étincelles</b>	3	Dégâts de foudre 5 pts	50	22	12	40
<b>Claymore de secousses</b>	4	Dégâts de foudre 5 pts	50	26	14	80
<b>Claymore d'étincelles d'âme</b>	4	Dégâts de foudre 5 pts Capture d'âme 5 s	50	26	14	80
<b>Claymore de foudre</b>	8	Dégâts de foudre 10 pts	57	38	18	310
<b>Claymore de voltage</b>	11	Dégâts de foudre 15 pts	50	44	20	600
<b>Claymore de la dynamo</b>	14	Dégâts de foudre 15 pts	50	50	22	1 150
<b>Claymore de voltage d'âme</b>	11	Dégâts de foudre 15 pts Capture d'âme 5 s	50	44	20	600
<b>Claymore d'éclair</b>	18	Dégâts de foudre 20 pts	44	56	24	2 200
<b>Claymore de tempêtes</b>	22	Dégâts de foudre 20 pts	44	62	26	4 000
<b>Claymore des tempêtes d'âme</b>	22	Dégâts de foudre 20 pts Capture d'âme 5 s	44	62	26	4 000
<b>Claymore de douleur</b>	8	Atténuation de santé 15 pts sur 6 s	57	38	18	310
<b>Claymore de sape</b>	6	Atténuation de magie 30 pts sur 10 s	61	38	16	130
<b>Claymore d'épuisement</b>	11	Atténuation de magie 40 pts sur 10 s	60	44	20	600
<b>Claymore de lassitude</b>	3	Atténuation de fatigue 30 pts sur 10 s	23	22	12	40
<b>Tisseur de malheurs</b> <i>Unique !</i>	/	Atténuation de fatigue 10 pts Dégâts de feu 10 pts	24	55	21	1 000
<b>Claymore de guigne</b>	6	Réduction de magie 4 pts sur 4 s	72	38	16	130
<b>Fendloivre</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Réduction de santé 2 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	10	12	100
	5 - 9	Réduction de santé 5 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	25	16	250
	10 - 14	Réduction de santé 10 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	30	18	500

	15 - 19	Réduction de santé 15 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	45	24	22
	20 - 24	Réduction de santé 20 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	75	50	26	4 000
	25 - 29	Réduction de santé 25 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	77	52	27	5 000
	+ 30	Réduction de santé 30 pts Vulnérabilité à la magie 15% sur 30 s	76	54	28	6 000
<b>Claymore d'épuisement</b>	6	Absorption de magie 4 pts sur 4 s	46	38	16	130
<b>Épée de Rugdumph</b> <i>C'est un artéfact !</i>	/	Absorption de marchandage 5 pts sur 5 s Silence 5 s	39	28	14	125
<b>Claymore de fragments</b>	8	Détérioration d'armes 40 pts	11	38	18	310
<b>Claymore de fragilité</b>	11	Détérioration d'armes 60 pts	10	44	20	600
<b>Claymore de fracture</b>	14	Détérioration d'armes 60 pts	10	50	22	1 150
<b>Claymore d'accablement</b>	18	Détérioration d'armes 80 pts	9	56	24	2 200
<b>Claymore de détérioration</b>	22	Détérioration d'armes 80 pts	9	62	26	4 000
<b>Claymore de dissipation</b>	6	Dissipation 25 pts	38	18	16	130

Les claymores de folie sont fabriquées par Trancheuse au Creuset en échange de 3 minerais de folie et elles seront enchantées si vous apportez un moule en plus :)

NOM	NIVEAU	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
<b>Claymore de folie impure</b>	1	Réduction de santé 2 pts	75	25	13	60
<b>Claymore de folie rêche</b>	2 - 3	Réduction de santé 5 pts	66	31	15	105
<b>Claymore de folie mineure</b>	4 - 5	Réduction de santé 7 pts	75	36	17	220
<b>Claymore de folie</b>	6 - 8	Réduction de santé 10 pts	75	41	19	455
<b>Belle claymore de folie</b>	9 - 13	Réduction de santé 12 pts	75	47	21	875
<b>Superbe claymore de folie</b>	14 - 17	Réduction de santé 15 pts	75	53	23	1 675
<b>Grande claymore de folie</b>	18 - 22	Réduction de santé 17 pts	74	59	25	3 100
<b>Claymore de folie idéale</b>	+ 23	Réduction de santé 20 pts	75	65	27	4 900

### 5.5 - LES KATANAS NON ENCHANTÉS

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
<b>Katana akaviri ruiné</b>	?	20	8	3
<b>Katana akaviri</b>	?	20	14	120
<b>Katana akaviri ancien</b>	?	18	15	180
<b>Daï Katana akaviri</b>	?	24	16	150

### 5.6 - LES KATANAS ENCHANTÉS

NOM	NIV.	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
<b>Lame de guerre akaviri</b> <i>Unique !</i>	/	Réduction de santé 15 pts Réduction de magie et de fatigue 30 pts	33	24	16	2 000
<b>Lame akaviri</b> <i>Unique !</i>	/	Détérioration d'armes et d'armure 100 pts	15	18	15	1 500
<b>Vent du nord</b> <i>Unique !</i>	1 - 9	Dégâts de froid 5 pts	100	18	15	180
	10 - 14	Dégâts de froid 10 pts	71			
	15 - 19	Dégâts de froid 15 pts	86			
	+ 20	Dégâts de froid 20 pts	88			
<b>Lame d'ébène</b> <i>C'est un artéfact !</i>	/	Absorption de santé 8 pts Silence 10 s	45	46	23	5 000

<b>Lamedor</b> <i>C'est un artefact !</i>	/	Dégâts de feu 22 pts	76	52	25	5 400
--	---	----------------------	----	----	----	-------

## 5.7 - LE SABRE NON ENCHANTE

NOM	NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Sabre en acier	?	35	11	40

## 5.8 - LES SABRES ENCHANTES

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
<b>Sabre du Capitaine Kordan</b> <i>Unique !</i>	/	Absorption d'agilité, d'endurance et de lame 10 pts 30 s	30	25	15	2 500
<b>Vaguerouge</b> <i>Unique !</i>	/	Atténuation de santé 15 pts 6 s	29	25	11	40

## 6 - LES BATONS

Ainsi vous remarquez que les bâtons se déclinent en trois niveaux : petit, normal et grand. Vous remarquez aussi qu'en dessous du niveau 5 de votre personnage, vous ne trouverez pas de bâton à ramasser sur les cadavres ou dans des containers ... SAUF sur les liches : les liches ont toujours sur elles un bâton de haut niveau que vous pourrez looter dès le niveau 1 ^^ ET SAUF lors de votre évvasion de prison où vous ramasserez votre tout premier objet unique du jeu :-)

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb.d'Ut.	VALEUR
Petit bâton de feu	5 - 8	Dégâts de feu 20 pts	46	100
Bâton de feu	9 - 13	Dégâts de feu 40 pts	25	
Grand bâton de feu	+ 14	Dégâts de feu 80 pts	20	
<b>Bâton de flamme</b> <i>Unique !</i>	/	Dégâts de feu 40 pts	7	100
Petit bâton boule de feu	5 - 8	Dégâts de feu 15 pts sur 10 pieds	44	100
Bâton boule de feu	9 - 13	Dégâts de feu 30 pts sur 10 pieds	24	
Grand bâton boule de feu	+ 14	Dégâts de feu 50 pts sur 15 pieds sur 1 s	16	
<b>Bâton de conflagration</b>	+ 18	Dégâts de feu 20 pts sur 15 pieds sur 2 s Lumière 5 pts sur 10 s Vulnérabilité au feu 100 % sur 10 s	31	100
Petit bâton de givre	5 - 8	Dégâts de froid 20 pts	48	100
Bâton de givre	9 - 13	Dégâts de froid 40 pts	25	
Grand bâton de givre	+ 14	Dégâts de froid 80 pts	20	
Petit bâton de tempête de glace	5 - 8	Dégâts de froid 15 pts sur 10 pieds	46	100
Bâton de tempête de glace	9 - 13	Dégâts de froid 30 pts sur 10 pieds	25	
Grand bâton de tempête de glace	+ 14	Dégâts de froid 50 pts sur 15 pieds sur 1 s	17	
<b>Bâton de gel blanc</b>	+ 18	Dégâts de froid 24 pts sur 15 pieds sur 2 s Vulnérabilité au froid 100 % sur 2 s	21	100
<b>Bâton de glace de Hromir</b> <i>C'est un artefact !</i>	/	Dégâts de froid 10 pts Lumière 30 pieds sur 30 s Chaméléon 1 % sur 30 s	10	800
<b>Bâton de chaman gobelin</b> <i>Unique !</i>	1	Dégâts de foudre 5 pts	16	125
Petit bâton d'éclair	5 - 8	Dégâts de foudre 20 pts	44	100
Bâton d'éclair	9 - 13	Dégâts de foudre 40 pts	24	
Grand bâton d'éclair	+ 14	Dégâts de foudre 80 pts sur 1 s	20	
<b>Bâton de totem gobelin</b>	?	Dégâts de foudre 20 pts	111	6 550

<b>Petit bâton d'orage</b>	5 - 8	Dégâts de foudre 15 pts sur 10 pieds	42	100
<b>Bâton d'orage</b>	9 - 13	Dégâts de foudre 30 pts sur 15 pieds	15	
<b>Grand bâton d'orage</b>	+ 14	Dégâts de foudre 25 pts sur 10 pieds sur 1 s	19	
<b>Bâton de la foudre</b>	+ 18	Dégâts de foudre 30 pts sur 10 pieds sur 2 s Vulnérabilité à la foudre 100 % sur 10 pieds sur 2 s	22	100
<b>Apothéose</b> <i>Unique !</i>	/	Dégâts de feu, de froid et de foudre 33 pts	12	2 200
<b>Bâton d'Indarys</b> <i>C'est un artefact !</i>	1 - 4	Réduction de force 5 pts Dégâts de foudre 20 pts	30	200
	5 - 9	Réduction de force 6 pts Dégâts de foudre 30 pts		
	10 - 14	Réduction de force 7 pts Dégâts de foudre 40 pts		
	15 - 19	Réduction de force 8 pts Dégâts de foudre 50 pts		
	20 - 24	Réduction de force 9 pts Dégâts de foudre 60 pts		
	+ 25	Réduction de force 10 pts Dégâts de foudre 70 pts		
<b>Bâton de vulnérabilité</b>	+ 18	Vulnérabilité au feu, au froid, à la foudre, à la maladie et au poison 35 % sur 15 pieds sur 15 s	26	100
<b>Petit bâton de brisure</b>	5 - 8	Atténuation de magie 20 pts sur 15 s	50	100
<b>Bâton de brisure</b>	9 - 13	Atténuation de magie 40 pts sur 30 s	26	
<b>Grand bâton de brisure</b>	+ 14	Atténuation de magie 60 pts sur 30 s	15	
<b>Bâton du profane</b>	+ 18	Atténuation de magie 5 pts sur 15 pieds sur 25 s Dissipation 35 pts sur 15 pieds Vulnérabilité à la magie 35 % sur 15 pieds sur 25 s	19	100
<b>Petit bâton de lassitude</b>	5 - 8	Atténuation de fatigue 20 pts sur 15 s	50	100
<b>Bâton de lassitude</b>	9 - 13	Atténuation de fatigue 30 pts sur 30 s	38	
<b>Grand bâton de lassitude</b>	+ 14	Atténuation de fatigue 50 pts sur 40 s	20	
<b>Petit bâton de fragilité</b>	5 - 8	Atténuation de force 8 pts sur 20 s	30	100
<b>Bâton de fragilité</b>	9 - 13	Atténuation de force 14 pts sur 25 s	21	
<b>Grand bâton de fragilité</b>	+ 14	Atténuation de force 24 pts sur 25 s	15	
<b>Petit bâton assomoir</b>	5 - 8	Atténuation d'intelligence 8 pts sur 20 s	30	100
<b>Bâton assomoir</b>	9 - 13	Atténuation d'intelligence 14 pts sur 25 s	21	
<b>Grand bâton assomoir</b>	+ 14	Atténuation d'intelligence 24 pts sur 25 s	15	
<b>Petit bâton d'anarchie</b>	5 - 8	Atténuation de volonté 8 pts sur 20 s	30	100
<b>Bâton d'anarchie</b>	9 - 13	Atténuation de volonté 14 pts sur 25 s	21	
<b>Grand bâton d'anarchie</b>	+ 14	Atténuation de volonté 24 pts sur 25 s	15	
<b>Bâton de Nenalata</b> <i>Unique !</i>	1 - 4	Atténuation de volonté 5 pts Dissipation 25 pts	41	100
	5 - 9	Atténuation de volonté 6 pts Dissipation 30 pts	33	
	10 - 14	Atténuation de volonté 7 pts Dissipation 35 pts	26	
	15 - 19	Atténuation de volonté 8 pts Dissipation 40 pts	22	
	20 - 24	Atténuation de volonté 9 pts Dissipation 45 pts	19	
	+ 25	Atténuation de volonté 10 pts Dissipation 50 pts	17	
<b>Petit bâton de la brute</b>	5 - 8	Atténuation d'agilité 8 pts sur 20 s	30	100
<b>Bâton de la brute</b>	9 - 13	Atténuation d'agilité 14 pts sur 25 s	21	
<b>Grand bâton de la brute</b>	+ 14	Atténuation d'agilité 24 pts sur 25 s	15	
<b>Petit bâton de léthargie</b>	5 - 8	Atténuation de rapidité 8 pts sur 20 s	30	100
<b>Bâton de léthargie</b>	9 - 13	Atténuation de rapidité 14 pts sur 25 s	21	
<b>Grand bâton de léthargie</b>	+ 14	Atténuation de rapidité 24 pts sur 25 s	15	
<b>Petit bâton du fléau</b>	5 - 8	Atténuation d'endurance 8 pts sur 20 s	30	100
<b>Bâton du fléau</b>	9 - 13	Atténuation d'endurance 14 pts sur 25 s	21	
<b>Grand bâton du fléau</b>	+ 14	Atténuation d'endurance 24 pts sur 25 s	15	

Petit bâton de malchance	5 - 8	Atténuation de chance 8 pts sur 20 s	30	100
Bâton de malchance	9 - 13	Atténuation de chance 14 pts sur 25 s	21	
Grand bâton de malchance	+ 14	Atténuation de chance 24 pts sur 25 s	15	
Bâton de vulnérabilité	+ 18	Fardeau 50 pts sur 5 pieds sur 30 s Atténuation de force et de rapidité 10 pts sur 5 pieds sur 30 s	24	100
Bâton de diminution	+ 18	Atténuation de toutes les caractéristiques 5 pts sur 30 s	19	100
Bâton d'atrophie	+ 18	Atténuation de toutes les caractéristiques 10 pts sur 20 s	22	100
Petit bâton de maladie	5 - 8	Réduction de santé 10 pts sur 10 s	48	100
Bâton de maladie	9 - 13	Réduction de santé 20 pts sur 10 s	30	
Grand bâton de maladie	+ 14	Réduction de santé 30 pts sur 15 s	20	
Petit bâton de séparation	5 - 8	Réduction de magie 10 pts sur 10 pieds	40	100
Bâton de séparation	9 - 13	Réduction de magie 20 pts	56	
Grand bâton de séparation	+ 14	Réduction de magie 30 pts	32	
Petit bâton de fatigue	5 - 8	Réduction de fatigue 15 pts sur 10 pieds	22	100
Bâton de fatigue	9 - 13	Réduction de fatigue 30 pts sur 15 pieds	33	
Grand bâton de fatigue	+ 14	Réduction de fatigue 50 pts sur 15 pieds	25	
Petit bâton de déficience	5 - 8	Réduction de force 2 pts	44	100
Bâton de déficience	9 - 13	Réduction de force 3 pts	40	
Grand bâton de déficience	+ 14	Réduction de force 5 pts	27	
Petit bâton de faible esprit	5 - 8	Réduction d'intelligence 2 pts	44	100
Bâton de faible esprit	9 - 13	Réduction d'intelligence 3 pts	40	
Grand bâton de faible esprit	+ 14	Réduction d'intelligence 5 pts	27	
Petit bâton de confusion	5 - 8	Réduction de volonté 2 pts	44	100
Bâton de confusion	9 - 13	Réduction de volonté 3 pts	40	
Grand bâton de confusion	+ 14	Réduction de volonté 5 pts	27	
Petit bâton d'apathie	5 - 8	Réduction de rapidité 2 pts	44	100
Bâton d'apathie	9 - 13	Réduction de rapidité 3 pts	40	
Grand bâton d'apathie	+ 14	Réduction de rapidité 5 pts	27	
Petit bâton de maladresse	5 - 8	Réduction d'agilité 2 pts	44	100
Bâton de maladresse	9 - 13	Réduction d'agilité 3 pts	40	
Grand bâton de maladresse	+ 14	Réduction d'agilité 5 pts	27	
Petit bâton de faiblesse	5 - 8	Réduction d'endurance 2 pts	44	100
Bâton de vulnérabilité	9 - 13	Réduction d'endurance 3 pts	40	
Grand bâton de faiblesse	+ 14	Réduction d'endurance 5 pts	27	
Petit bâton du paria	5 - 8	Réduction de personnalité 2 pts	44	100
Bâton du paria	9 - 13	Réduction de personnalité 2 pts	66	
Grand bâton du paria	+ 14	Réduction de personnalité 5 pts	27	
Petit bâton de catastrophe	5 - 8	Réduction de chance 2 pts	44	100
Bâton de catastrophe	9 - 13	Réduction de chance 3 pts	40	
Grand bâton de catastrophe	+ 14	Réduction de chance 5 pts	27	
Bâton du guérisseur	+ 18	Guérison des maladies, de la paralysie et du poison Restauration de santé 5 pts sur 5 s	20	100
Petit bâton de fardeau	5 - 8	Fardeau 35 pts sur 20 s	41	100
Bâton de fardeau	9 - 13	Fardeau 50 pts sur 25 s	32	
Grand bâton de fardeau	+ 14	Fardeau 75 pts sur 30 s	27	
Petit bâton d'apaisement	5 - 8	Apaisement 10 pts sur 20 s	46	100
Bâton d'apaisement	9 - 13	Apaisement 30 pts sur 20 s	29	
Grand bâton d'apaisement	+ 14	Apaisement 40 pts sur 20 s	20	
Bâton de discorde	+ 18	Frénésie 40 pts sur 150 pieds sur 15 s	28	100
Petit bâton de	5 - 8	Démoralisation 15 pts sur 10 s	72	100

démoralisation				
Bâton de démoralisation	9 - 13	Démoralisation 20 pts sur 20 s	35	
Grand bâton de démoralisation	+ 14	Démoralisation 30 pts sur 30 s	18	
Petit bâton de charme	5 - 8	Charme 24 pts sur 30 s	30	100
Bâton de charme	9 - 13	Charme 36 pts sur 30 s	27	
Grand bâton de charme	+ 14	Charme 58 pts sur 30 s	19	
Petit bâton de silence	5 - 8	Silence 5 s	36	100
Bâton de silence	9 - 13	Silence 10 s	26	
Grand bâton de silence	+ 14	Silence 15 s sur 15 pieds	10	
Petit bâton d'arrêt	5 - 8	Paralysie sur 10 pieds sur 1 s	22	100
Bâton de paralysie foudroyante	9 - 13	Paralysie sur 20 pieds sur 1 s	17	
Grand bâton d'arrêt	+ 14	Paralysie sur 35 pieds sur 1 s	14	
Petit bâton de corrosion	5 - 8	Détérioration d'armure 30 pts	22	100
Bâton de corrosion	9 - 13	Détérioration d'armure 50 pts	17	
Grand bâton de corrosion	+ 14	Détérioration d'armure 100 pts	9	
Bâton de Mankar Camoran <i>Unique !</i>	1 - 5	Détérioration d'armure 10 pts Dégâts de foudre 7 pts	32	100
	6 - 11		64	
	12 - 17		96	
	+ 18		161	
Petit bâton de ruines	5 - 8	Détérioration d'armes 25 pts	28	100
Bâton de ruines	9 - 13	Détérioration d'armes 50 pts	21	
Grand bâton de ruines	+ 14	Détérioration d'armes 75 pts	13	
Bâton de banissement	+ 24	Invisibilité, paralysie et banissement 10 s	11	100
Petit bâton de domination	5 - 8	Commandement d'humanoïde 8 pts sur 30 s	33	100
Bâton de domination	9 - 13	Commandement d'humanoïde 24 pts sur 30 s	12	
Grand bâton de domination	+ 14	Commandement d'humanoïde 36 pts sur 30 s	9	
Bâton de la légion	+ 25	Commandement d'humanoïde 16 pts sur 15 pieds sur 40 s	18	100
Petit bâton de domptage	5 - 8	Commandement de créature 8 pts sur 30 s	42	100
Bâton de domptage	9 - 13	Commandement de créature 24 pts sur 30 s	23	
Grand bâton de domptage	+ 14	Commandement de créature 36 pts sur 30 s	12	
Bâton de pacification	+ 18	Commandement de créature 16 pts sur 15 pieds sur 40 s	20	100
Bâton de soumission	+ 25	Commandement de créature 16 pts sur 15 pieds sur 40 s	20	100
Petit bâton du tombeau	5 - 8	Renvoi des morts-vivants 30 pts sur 10 pieds sur 30 s	57	100
Bâton du tombeau	9 - 13	Renvoi des morts-vivants 60 pts sur 10 pieds sur 30 s	30	
Grand bâton du tombeau	+ 14	Renvoi des morts-vivants 75 pts sur 15 pieds sur 45 s	20	
Petit bâton de dissipation	5 - 8	Dissipation 45 pts	34	100
Bâton de dissipation	9 - 13	Dissipation 75 pts	28	
Grand bâton de dissipation	+ 14	Dissipation 150 pts	19	
Petit bâton de lumière	5 - 8	Lumière 20 pts sur 240 s	28	100
Bâton de lumière	9 - 13	Lumière 30 pts sur 240 s	21	
Grand bâton de lumière	+ 14	Lumière 50 pts sur 360 s	15	
Petit bâton d'ouverture	5 - 8	Ouverture 20 pts	57	100
Bâton d'ouverture	9 - 13	Ouverture 40 pts	33	
Grand bâton d'ouverture	+ 14	Ouverture 80 pts	18	
Petit bâton de télékinésie	5 - 8	Télékinésie 10 pts sur 20 s	85	100
Bâton de télékinésie	9 - 13	Télékinésie 20 pts sur 30 s	31	
Grand bâton de télékinésie	+ 14	Télékinésie 30 pts sur 45 s	25	
Bâton de vers <i>C'est un artefact !</i>	/	Réanimation 30 s	227	0
Rose de Sanguin <i>C'est un artefact !</i>	/	Rose de Sanguin 20 s	10	10

<b>Crâne de Corruption</b> <i>C'est un artéfact !</i>	/	Corruption 30 s	20	10
<b>Wabbajack !</b> <i>C'est un artéfact !</i>	/	Wabbajack ! 10 s	10	10
<b>Bâton de Shéogorath</b> <i>C'est un artéfact !</i>	/	Voix de Shéogorath sur 75 pieds sur 15 s	20	10
<b>Bâton de grand galopin</b> <i>C'est un artéfact !</i>		Ce bâton ne possède pas d'enchantement ... mais une malédiction !!!		0