

# L'ÉQUIPEMENT

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

Dernière mise à jour le 2 Juin 2010

Vous trouverez donc ici le sommaire de la liste de l'équipement enchanté présent dans Morrowind et ses add-on.

Vous trouverez ici les vêtements enchantés croisés au cours du jeu, excepté les fils du Tisseur.

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 ceintures
- 2 - Les gants gauches
- 3 - Les gants droits
- 4 - Les tuniques
- 5 - Les pantalons
- 6 - La jupe
- 7 - Les robes
- 8 - Les chaussures
- 9 - Les amulettes
- 10 - Les anneaux

## 1 - LES CEINTURES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Ceinture de Vigile	Sanctuaire 20 pts 5 s	Sur décision Perso	15
Ceinture du Père	Sanctuaire 1-40 pts 5 s	Sur décision Perso	25
Capture des Erabenimsuns <i>C'est un artefact !</i>	Télékinésie 50 pts 30 s	Sur décision Perso	1 000
Ceinture de Plume	Plume 20 pts 10 s	Sur décision Perso	38
Ceinture de Lutteur	Bouclier 5 pts 10 s	Sur décision Perso	2
Ceinture de Berger	Bouclier 5 pts 10 s	Sur décision Perso	15
Ceinture de Première barrière	Bouclier 5 pts 10 s	Sur décision Perso	15
Ceinture du Chasseur	Bouclier 10 pts 30 s	Sur décision Perso	38
Ceinture de la Seconde barrière	Bouclier 10 pts 30 s	Sur décision Perso	38
Ceinture de Champion	Bouclier 15 pts 10 s	Sur décision Perso	50
Ceinture de la Troisième barrière	Bouclier 15 pts 10 s	Sur décision Perso	88
Ceinture de Khan	Bouclier 20 pts 10 s	Sur décision Perso	100
Ceinture d'Action libre	Guérison de la paralysie	Sur décision Perso	25
Ceinture du Régisseur Malipu <i>Unique !</i>	Regain de santé 2 pts 30 s Agilité fortifiée 10 pts 30 s	Sur décision Perso	95
Ceinture de Baume de Balyna	Regain de santé 3-12 pts	Sur décision Perso	8
Ceinture de Vie	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	9

Ceinture de l'âtre	Regain de santé 10-40 pts	Sur décision Perso	29
Ceinture de Coup de Pouce <i>Unique !</i>	Réduction de fatigue 3-120 pts	Sur décision Contact	65
Ceinture de Galopin	Appel de galopin 60 s	Sur décision Perso	270
Ceinture de Garde squelettique	Appel de serviteur squelette 10 s	Sur décision Perso	30
Ceinture de l'Armure de Dieu <i>Unique !</i>	Volonté fortifiée 10 pts 30 s Sanctuaire 20 pts 30 s Bouclier 10 pts 30 s	Sur décision Perso	33
Ceinture du Fondateur	Points de fatigue fortifiés 5-20 pts 30 s Santé fortifiée 5-20 pts 30 s Poison 1-25 pts	Sur décision Perso Distance	63
Ceinture de Vigueur	Points de fatigue fortifiés 1-10 pts 5 s	Sur décision Perso	1
Ceinture de Sagesse	Intelligence fortifiée 1-10 pts 5 s	Sur décision Perso	5
Ceinture de Souplesse	Agilité fortifiée 1-10 pts 5 s	Sur décision Perso	6
Ceinture de Charisme	Personnalité fortifiée 1-10 pts 30 s	Sur décision Perso	6
Ceinture du Touche-à-tout	Chance fortifiée 1-10 pts 5 s	Sur décision Perso	6
Ceinture de Force d'orque	Force fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	6
Ceinture de Force d'âme	Endurance fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	6
Ceinture de Volonté de fer	Volonté fortifiée 10 pts 30 s	Sur décision Perso	6
Ceinture de Volonté de fer	Rapidité fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	6
Ceinture Sanglante	Santé fortifiée 10-40 pts	Sur décision Perso	16
Ceinture brodée <i>Unique !</i>	Volonté fortifiée 10 pts 30 s	Sur décision Perso	20
Ceinture de Bugharz	Force fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	54
Ceinture de famille des Ralen <i>Unique !</i>	Personnalité et Eloquence fortifiées 5 pts	Constant Perso	200
Ceinture de Linus Iulus <i>Unique !</i>	Attaque, CSA, Arme contondante et Enchantement fortifiés 5 pts 30 s	Sur décision Perso	300
Ceinture de Stendarr <i>Unique !</i>	Attaque, CSA, Arme contondante et Enchantement fortifiés 5 pts 30 s	Sur décision Perso	300
Ceinture de l'Hortator <i>Unique !</i>	Magie fortifiée 20 pts	Constant Perso	1 460
Ceinture de Feu du Cœur <i>C'est un artéfact !</i>	Santé fortifiée 10-20 pts 30 s Résistance au poison 10-20 % 30 s Bouclier de feu 10 % 30 s Points de fatigue fortifiés 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

## 2 - LES GANTS GAUCHES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
Main mordante <i>Unique !</i>	Vulnérabilité au poison 1-30 pts 10 s	Sur décision Distance	2
Dominateur d'Aryon <i>Unique !</i>	Commandement de créature et d'humanoïde 15 pts 120 s	Sur décision Distance Contact	233

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Bandeau noir d'Elvul</b> <i>Unique !</i>	Cécité 20 pts 60 s Réduction de précision 20 pts 60 s	Sur décision Distance	1 690
<b>Avertissement de Zénithar</b> <i>Unique !</i>	Démoralisation de créature et d'humanoïde 20-80 pts 10 s Silence 10 s Cécité 5-25 pts 10 s	Sur décision Contact	2 000
<b>Leurre</b> <i>Unique !</i>	Discrétion fortifiée 20 pts	Constant Perso	2
<b>Main gauche de Zénithar</b> <i>Unique !</i>	Chance fortifiée 5 pts	Constant Perso	100

### 3 - LES GANTS DROITS

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Main des braises</b> <i>Unique !</i>	Vulnérabilité au feu 1-30 pts 10 s	Sur décision Distance	2
<b>Ruse de Zénithar</b> <i>Unique !</i>	Charme 1-50 pts 5 s	Sur décision Contact	2 000
<b>Assistant d'Aryon</b> <i>Unique !</i>	Appel d'Astronach de feu 120 s Appel d'Astronach de givre 90 s Appel d'Astronach des tempêtes 60 s	Sur décision Perso	94
<b>Trahison</b> <i>Unique !</i>	Sécurité fortifiée 20 pts	Constant Perso	2
<b>Main droite de Zénithar</b> <i>Unique !</i>	Personnalité fortifiée 5 pts	Constant Perso	100
<b>Gambolpoudis</b> <i>Unique !</i>	Agilité, Intelligence, Personnalité et Chance fortifiées 15-30 pts 30 s Atténuation d'Endurance, de Rapidité, de Force et de Volonté 15-30 pts 30 s	Sur décision Perso	16 000

### 4 - LES TUNIQUES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Chemisier de Mara</b> <i>Unique !</i>	Résistance à la magie 10 %	Constant Perso	400
<b>Tunique en Cheveux de Saint Aralor</b> <i>C'est un artefact !</i>	Réduction de santé 2-6 pts Résistance à la magie 10 % 30 s Résistance à la foudre 10-20 % 30 s Regain de santé 2 pts 30 s	Sur décision Perso	100
<b>Tunique noire de Caius</b> <i>Unique !</i>	Discrétion fortifiée 20 pts 20 s	Sur décision Perso	2
<b>Tunique de guérison</b> <i>Unique !</i>	Points de fatigue fortifiés 1-10 pts 5 s	Sur décision Perso	4
<b>Froc de Zénithar</b> <i>Unique !</i>	Marchandage fortifié 5 pts 50 s	Sur décision Perso	150

### 5 - LES PANTALONS

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Pantalon maculé de terre</b> <i>Unique !</i>	Lévitiation 10 pts 30 s	Sur décision Perso	40
<b>Pantalon noir de Caius</b> <i>Unique !</i>	Caméléon 20 % 30 s	Sur décision Perso	4
<b>Pantalon sur mesure</b> <i>Unique !</i>	Personnalité fortifiée 3 pts	Constant Perso	40

## 6 - LA JUPE

NOM	ENCHANTÈMENT	PORTÉE	VALEUR
Jupe de Mara <i>Unique !</i>	Santé fortifiée 5 pts	Constant Perso	400

## 7 - LES ROBES

NOM	ENCHANTÈMENT	PORTÉE	VALEUR
Robe de Fardeau	Fardeau 20 pts 10 s	Sur décision Distance	80
Robe d'Adusamsí <i>Unique !</i>	Paralysie 5 s	Sur décision Distance	10
Robe des Actes de Rédas <i>Unique !</i>	Plume 50 pts Détection des animaux 25 pieds	Constant Perso	225
Robe de Hort-Ledd <i>Unique !</i>	Renvoi des morts-vivants 6-60 pieds 30 s Bouclier 5 pts 30 s	Sur décision Perso	400
Robe de Véloth	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	19
Robe de Saint Roris <i>Unique !</i>	Regain de points de fatigue et de santé 15 pts	Sur décision Perso	40
Robe des Pleurs	Atténuation de santé 1-10 pts 3 s	Sur décision Distance	50
Robe des Épreuves	Atténuation d'agilité 10 pts 30 s Atténuation de rapidité 10 pts 30 s	Sur décision Contact	25
Le Marcheur blanc <i>Unique !</i>	Caméléon 50 % Dégâts de type froid 5-10 pts Vulnérabilité au froid 5-10 % Atténuation de santé 5-10 pts	Constant Perso	20
Robe d'Antimagie	Résistance à la magie 20-40 % 10 s	Sur décision Perso	78
Robe de Garde de feu	Résistance au feu 20-40 % 10 s	Sur décision Perso	78
Robe d'Avaleur de feu	Résistance au feu 20-40 % 10 s Absorption de sort 20-30 % 10 s	Sur décision Perso	463
Robe du Reflet radieux	Résistance au feu 20-40 % 60 s Réflexion 20-30 % 60 s	Sur décision Perso	4 380
Robe de Garde de foudre	Résistance à la foudre 20-40 % 10 s	Sur décision Perso	78
Robe d'Avaleur de foudre	Résistance à la foudre 20-40 % 10 s Absorption de sort 20-30 % 10 s	Sur décision Perso	463
Robe de Miroir de foudre	Résistance à la foudre 20-40 % 60 s Réflexion 20-30 % 60 s	Sur décision Perso	438
Robe de Garde de glace	Résistance au froid 20-40 % 10 s	Sur décision Perso	78
Robe d'Avaleur de glace	Résistance au froid 20-40 % 10 s Absorption de sort 20-30 % 10 s	Sur décision Perso	463
Robe de Reflet glacé	Résistance au froid 20-40 % 60 s Réflexion 20-30 % 60 s	Sur décision Perso	438
Robe de Garde de poison	Résistance au poison 20-40 % 10 s	Sur décision Perso	78
Robe d'Avaleur de poison	Résistance au poison 20-40 % 10 s Absorption de sort 20-30 % 10 s	Sur décision Perso	463
Robe de Reflet empoisonné	Résistance au poison 20-40 % 60 s Réflexion 20-30 % 60 s	Sur décision Perso	438
Robe de la Fierté du Dragon <i>Unique !</i>	Intelligence fortifiée 10 pts Résistance au feu 25 % Réflexion 25 %	Constant Perso	205

<b>Manteau de Chagrin</b> <i>Unique !</i>	Atténuation de personnalité 100 pts Vulnérabilité aux armes normales 20 % Multiplicateur de magie 5,0x Vulnérabilité au soleil 20 pts Invocation fortifiée 50 pts	Constant Perso	10 000
<b>Robe de l'Hortator</b> <i>Unique !</i>	Magie fortifiée 20 pts 30 s	Sur décision Perso	300
<b>Robe d'Erur-Dan le Sage</b> <i>Unique !</i>	Intelligence fortifiée 3-30 pts 20 s	Sur décision Perso	1 080
<b>Robe de la Liche</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Atténuation de santé 600 pts Magie fortifiée 300 pts	Sur décision Perso	22 000

## 8 - LES CHAUSSURES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Chaussures de Marque</b>	Lumière 20 pts 15 s	Sur décision Perso	240
<b>Chaussons maudits</b>	Réduction de santé 30 pts	Sur décision Perso	2
<b>Chaussures de Marche assurée</b> <i>Unique !</i>	Acrobatie fortifiée 3 pts (x2)	Constant Perso	2
<b>Chaussures de la Conviction</b> <i>Unique !</i>	Personnalité fortifiée 10 pts 20 s	Sur décision Perso	100
<b>Chaussures de Sainte Rilme</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Personnalité fortifiée 5 pts Endurance fortifiée 5 pts	Constant Perso	500

## 9 - LES AMULETTES

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Amulette de Marque</b>	Marque	Sur décision Perso	94
<b>Amulette de Rappel</b>	Rappel	Sur décision Perso	194
<b>Amulette d'Intervention Divine</b>	Intervention divine	Sur décision Perso	21
<b>Amulette d'Intervention d'ALMSIVI</b>	Intervention d'ALMSIVI	Sur décision Perso	21
<b>Amulette de Marche sur les eaux</b>	Marche sur l'eau 20 s	Sur décision Perso	10
<b>Amulette d'Ouverture</b>	Ouverture 20 pts	Sur décision Contact	8
<b>Amulette de verrouillage</b>	Serrure 5 pts	Sur décision Contact	4
<b>Amulette de Capture d'âme</b> <i>Unique !</i>	Capture d'âme 60 s sur 1 pied	Sur décision Distance	275
<b>Pierre de Folie des Ahemmusas</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Son 50 pts 20 s	Sur décision Contact	2 000
<b>Amulette de Silence</b>	Silence 5 s	Sur décision Distance	75
<b>Charme de Silence</b>	Silence 5 s	Sur décision Distance	75
<b>Amulette de Silence lointain</b>	Silence 10 s	Sur décision Distance	113
<b>Amulette de lumière (2 sortes)</b>	Lumière 20 pts 15 s	Sur décision Distance	14

Lanière des Zaïnabs <i>C'est un artéfact !</i>	Détection des animaux 150 pieds 5 s	Sur décision Perso	2 400
Amulette de Bouclier	Bouclier 5 pts 10 s	Sur décision Perso	50
Amulette de Lévitiation <i>Unique !</i>	Lévitiation 10 pts 30 s	Sur décision Perso	50
Amulette de chute ralentie	Chute ralentie 30 pts 10 s	Sur décision Perso	413
Murmures de Zénithar <i>Unique !</i>	Charme 30 pts 5 s	Sur décision Contact	2 400
Amulette de Domination <i>Unique !</i>	Commandement d'humanoïdes et de créature 10 pts 30 s	Sur décision Distance	1 000
Amulette des Ombres <i>Unique !</i>	Caméléon 80 % 60 s	Sur décision Perso	750
Dent des Urshilakus <i>C'est un artéfact !</i>	Résistance à la paralysie 10 %	Constant Perso	2 400
Amulette d'Antidote de Balya	Guérison du poison	Sur décision Perso	15
Amulette de Baume	Regain de santé 3-12 pts	Sur décision Perso	8
Amulette de Baume apaisant	Regain de santé 3-12 pts	Sur décision Perso	8
Amulette de Santé	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	44
Amulette d'Endurance	Regain de points de fatigue 10-30 pts	Sur décision Perso	5
Amulette de repos	Regain de points de fatigue 1-10 pts 20 s	Sur décision Perso	51
Amulette d'Ashamanu <i>Unique !</i>	Guérison du fléau Regain de santé 5 pts 5 s	Sur décision Perso	640
Amulette de Chair reconstruite <i>Unique !</i>	Regain de santé 1-150 pts Guérison du poison, de la maladie commune et du fléau Regain d'Agilité, d'Endurance, de Force et de Personnalité 5-15 pts	Sur décision Perso	500
Amulette d'Absorption de Sorts	Absorption de sort 10 pts 5 s	Sur décision Perso	213
Amulette du Désespoir écarlate	Volonté absorbée 4-8 pts 5 s	Sur décision Distance	14
Amulette du Désespoir écarlate	Volonté absorbée 5-10 pts 5 s	Sur décision Distance	50
Amulette du Désespoir sanglant	Volonté absorbée 5-10 pts 5 s	Sur décision Distance	60
Charme de Colique	Réduction d'endurance 1-20 pts	Sur décision Contact	2
Charme d'Assoupissement	Réduction de fatigue 1-20 pts	Sur décision Contact	8
Charme d'empoignade	Réduction de rapidité 1-20 pts	Sur décision Contact	11
Charme de Confusion	Réduction d'intelligence 1-20 pts	Sur décision Contact	12
Charme de Malheur	Réduction de volonté 1-20 pts	Sur décision Contact	12
Charme de Malédiction	Réduction de chance 1-20 pts	Sur décision Contact	12
Charme du Mauvais œil	Réduction de personnalité 1-20 pts	Sur décision Contact	13
Charme de Perforation	Réduction d'agilité 20 pts	Sur décision Distance	13
Charme de Trébuchement	Réduction d'agilité 1-20 pts	Sur décision Contact	13
Charme de Vol de magie	Réduction de magie 1-20 pts	Sur décision Contact	48

<b>Charme Spirituel</b>	Réduction de santé 1-20 pts	Sur décision Contact	48
<b>Amulette du sommeil</b>	Atténuation de fatigue 1-15 pts 3 s	Sur décision Distance	18
<b>Amulettes de la Sixième Maison</b>	Atténuation de fatigue 100 pts 5 s	Sur décision Perso	2 000
<b>Amulette de Charme contagieux</b> <i>Unique !</i>	Personnalité fortifiée 30 pts 30 s Vulnérabilité aux maladies 30 % 30 s Atténuation de fatigue 30 pts 30 s	Sur décision Perso	20
<b>Amulette d'admonestation</b> <i>Unique !</i>	Paralysie 30 s Dégâts de types froids 1-2 pts 30 s	Sur décision Distance	1 000
<b>Amulette de Givre</b>	Dégâts de type froid 1-25 pts	Sur décision Contact	46
<b>Amulette d'Usheerja</b> <i>C'est un artefact !</i>	Dégâts de type froid 1-25 pts	Sur décision Contact	120
<b>Jugement de Saint Sotha</b>	Dégâts de type foudre 1-25 pts	Sur décision Distance	55
<b>Cascade de foudre</b>	Dégâts de type foudre 1-25 pts	Sur décision Contact	161
<b>Amulette d'Arobar</b> <i>Unique !</i>	Dégâts de type feu 5-15 pts 5 s sur 3 pieds Bouclier de feu 50-100 % 5 s	Sur décision Distance Perso	240
<b>Amulette des Ancêtres</b>	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	203
<b>Charme de Fantôme</b>	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	203
<b>Amulette des Reflets</b>	Appel de cadavre ambulante 60 s	Sur décision Perso	225
<b>Amulette du Cimetière</b>	Appel de serviteur squelette 60 s	Sur décision Perso	240
<b>Charme d'Os</b>	Appel de serviteur squelette 60 s	Sur décision Perso	255
<b>Amulette d'Ignis</b> <i>Unique !</i>	Appel d'Astronach de feu 60 s	Sur décision Perso	1 000
<b>Amulette d'Augustus</b> <i>Unique !</i>	Cécité 25-50 pts 30 s sur 2 pieds Silence 30 s sur 2 pieds Détérioration d'armure et d'arme 1-3 pts 30 s sur 2 pieds	Sur décision Distance	240
<b>Amulette de Nécromancien</b>	Résistance aux armes normales 25 % Intelligence fortifiée 25 pts Regain de santé 1 pts Absorption de sort 25 pts	Constant Perso	240
<b>Amulette de Coups puissants</b>	Force fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	15
<b>Amulette de Prolixité</b> <i>Unique !</i>	Éloquence fortifiée 20-30 pts 30 s	Sur décision Perso	120
<b>Collier d'Helseth</b> <i>Unique !</i>	Discrétion, Sécurité et Rapidité fortifiées 5 pts	Constant Perso	120
<b>Amulette de Suldréni</b> <i>Unique !</i>	Attaque fortifiée 5-10 pts 30 s Arme contondante 1-10 pts 20 s	Sur décision Perso	130
<b>Amulette de Linus Iulus</b> <i>Unique !</i>	Éloquence, Guérison, Mysticisme et Invocation fortifiés 5 pts 30 s	Sur décision Perso	300
<b>Amulette de Mara</b> <i>Unique !</i>	Éloquence, Guérison, Mysticisme et Invocation fortifiés 5 pts 30 s	Sur décision Perso	300
<b>Cœur de Feu de Sanit-Kil</b> <i>Unique !</i>	Volonté fortifiée 20-30 pts 15 s	Sur décision Perso	600
<b>Amulette d'Unité</b> <i>Unique !</i>	Intelligence, Volonté, Altération, Invocation, Destruction, Illusion, Mysticisme et Guérison fortifiées 5 pts 120 s	Sur décision Perso	1 000
<b>Amulette de Gaenor</b> <i>Unique !</i>	Chance fortifiée 15 pts	Constant Perso	2 000
<b>Amulette de Force du Chasseur</b>	Force fortifiée 10 pts Attaque fortifiée 15 pts	Constant Perso	15 000

<i>Unique !</i>			
<b>Amulette de la Vitesse du Chasseur</b> <i>Unique !</i>	Rapidité fortifiée 10 pts Acrobatie fortifiée 15 pts Athlétisme fortifié 15 pts	Constant Perso	15 000
<b>Amulette de Soins du Cœur</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Force fortifiée 10-20 pts 30 s CMN fortifié 10-20 pts 30 s Bouclier 10-20 pts 30 s Lévitacion 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000
<b>Amulette du Feu du Cœur</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Agilité fortifiée 10-20 pts 30 s CSA fortifié 10-20 pts 30 s Caméléon 20 % Rapidité fortifiée 10-20 pts 30 s Points de fatigue fortifiés 20-40 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000
<b>Amulette de Givre du Cœur</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Magie fortifiée 30-60 pts 30 s Sanctuaire 10-20 pts 30 s Invocation fortifiée 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000
<b>Amulette de Toile du Cœur</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Magie fortifiée 40 pts 30 s Absorption de sort 10-20 pts 30 s Bouclier de foudre 20 pts 30 s	Sur décision Perso	20 000

## 10 - LES ANNEAUX

NOM	ENCHANTEMENT	PORTÉE	VALEUR
<b>Anneau de Marquage</b>	Marque	Sur décision Perso	100
<b>Anneau de Rappel</b> (présent dans le TESCS mais pas dans le jeu)	Rappel	Sur décision Perso	100
<b>Anneau d'Adusamsi</b> <i>Unique !</i>	Intervention Divine	Sur décision Perso	30
<b>Clé d'Ondusi</b> <i>Unique !</i>	Ouverture 50 pts	Sur décision Contact	20
<b>Anneau de Blocage de porte</b> (présent dans le TESCS mais pas dans le jeu)	Serrure 10 pts	Sur décision Contact	5
<b>Anneau de plume</b>	Plume 20 pts 10 s	Sur décision Perso	75
<b>Anneau de Plume de rosée</b>	Plume 50 pts 10 s	Sur décision Perso	213
<b>Anneau du Crapaud bondissant</b>	Saut 20 pts 10 s	Sur décision Perso	115
<b>Anneau de Forme d'ombre</b>	Caméléon 6-15 % 5 s	Sur décision Perso	11
<b>Anneau du Caméléon</b>	Caméléon 10 % 10 s	Sur décision Perso	15
<b>Anneau de Dédale visuel</b>	Caméléon 10-40 % 10 s	Sur décision Perso	69
<b>Anneau de Mimétisme</b> <i>C'est un artéfact !</i>	Caméléon 20-30 % 30 s	Sur décision Perso	12 000
<b>Anneau du Masque d'ombre</b>	Caméléon 40-70 % 10 s	Sur décision Perso	219
<b>Anneau du Tisseur d'ombre</b>	Caméléon 20 % 10 s Sanctuaire 20 pts 10 s	Sur décision Perso	200
<b>Anneau d'Aversion</b>	Invisibilité 10 s	Sur décision Perso	63
<b>Anneau de Manipulation à distance</b> <i>Unique !</i>	Télékinésie 25 pts 5 s	Sur décision Perso	51
<b>Anneau de Vision nocturne</b>	Vision nocturne 20 pts 30 s	Sur décision Perso	53
<b>Anneau d'Espion</b>	Détection des clés 10 pieds 10 s	Sur décision Perso	2

<b>Anneau Détection d'enchantement</b> <i>Unique !</i>	Détection des enchantements 100 pieds 10 s	Sur décision Perso	30
<b>Chevalière royale</b> <i>Unique !</i>	Réflexion 100 % Résistance à la magie et à la paralysie 100 % Regain de santé et de points de fatigue 10 pts	Constant Perso	10 000
<b>Anneau de Denstagmer</b> <i>C'est un artefact !</i>	Résistance au feu, à la foudre et au froid 30 %	Constant Perso	12 000
<b>Anneau de Phynastre</b> <i>C'est un artefact !</i>	Résistance au poison, à la magie et à la foudre 20 %	Constant Perso	18 000
<b>Anneau du Cœur</b> <i>C'est un artefact !</i>	Dissipation 20-50 pts Bouclier de foudre 10-20 pts 30 s Résistance au feu, au froid, à la foudre, à la magie et à la paralysie 30-50 % 30 s	Sur décision Perso	30 000
<b>Anneau Sanglant</b> <i>C'est un artefact !</i>	Santé fortifiée 10-20 pts 30 s Bouclier de feu 10-20 pts 30 s Résistance au feu et à la magie 10-20 % 30 s Dissipation 10-20 pts	Sur décision Perso	30 000
<b>Anneau de la Première barrière</b>	Bouclier 5 pts 10 s	Sur décision Perso	15
<b>Anneau de la Seconde barrière</b>	Bouclier 10 pts 30 s	Sur décision Perso	63
<b>Anneau de la Troisième barrière</b>	Bouclier 15 pts 10 s	Sur décision Perso	75
<b>Anneau de Lumière</b>	Lumière 20 pts 15 s	Sur décision Distance	49
<b>Charme de Sorcière</b>	Silence 10 s	Sur décision Distance	113
<b>Anneau aveugle</b>	Cécité 1-10 pts 5 s	Sur décision Contact	6
<b>Anneau des Larmes</b>	Cécité 1-10 pts 5 s	Sur décision Distance	8
<b>Anneau des Pleurs</b>	Cécité 1-10 pts 5 s	Sur décision Distance	8
<b>Anneau de la Longue nuit</b>	Cécité 1-10 pts 10 s	Sur décision Contact	32
<b>Anneau de Caliginy</b>	Cécité 10-30 pts 10 s	Sur décision Contact	63
<b>Anneau de Variner</b> <i>Unique !</i>	Charme 1-50 pts 5 s	Sur décision Contact	100
<b>Anneau de Gardien</b>	Dissipation 50-100 pts	Sur décision Distance	39
<b>Anneau Gravé de guérison</b> <i>Unique !</i>	Regain de santé 1-5 pts	Sur décision Perso	30
<b>Anneau de Vie</b>	Regain de santé 10 pts	Sur décision Perso	9
<b>Anneau de la Mère</b>	Regain de santé 10-20 pts	Sur décision Perso	12
<b>Anneau de Régénération</b> <i>Unique !</i>	Regain de santé 1 pts 120 s	Sur décision Perso	8 500
<b>Anneau d'Azura</b> <i>Unique !</i>	Vision nocturne 20 pts Regain de points de fatigue 3 pts	Constant Perso	8 000
<b>Anneau d'Équité</b> <i>Unique !</i>	Absorption de sort 100 pts 30 s Réflexion 70 % 30 s	Sur décision Perso	3 150
<b>Anneau du Baiser du vampire</b>	Santé absorbée 1-10 pts	Sur décision Contact	8
<b>Noire Guigne</b> <i>Unique !</i>	Chance absorbée 10-50 pts 120 s Fardeau 25-100 pts	Sur décision Contact	240
<b>Anneau Vampirique</b> <i>C'est un artefact !</i>	Fatigue et Santé absorbées 20-30 pts 10 s	Sur décision Contact	32 000
<b>Anneau de Morsure de puce</b>	Réduction de fatigue 5-18 pts	Sur décision Contact	9

Anneau de Main cornue	Réduction de fatigue 15-36 pts	Sur décision Contact	15
Anneau de Main de fer	Réduction de fatigue 21-42 pts	Sur décision Contact	42
Anneau de Morsure du cœur	Réduction de fatigue 10-50 pts	Sur décision Contact	68
Anneau de Chance	Réduction de fatigue 3-120 pts	Sur décision Contact	63
Anneau de Sacrifice	Réduction de santé 10-40 pts	Sur décision Contact	63
Anneau de la Main noire	Réduction de santé 5-12 pts Poison 5-12 pts	Sur décision Contact	49
Anneau de Main des tempêtes	Réduction de santé 5-12 pts Dégâts de type foudre 5-12 pts	Sur décision Contact	54
Anneau de Poigne de glace	Réduction de santé 5-12pts Dégâts de type froid 5-12 pts	Sur décision Contact	51
Anneau de Poing de feu	Réduction de santé 5-12pts Dégâts de type feu 5-12 pts	Sur décision Contact	51
Anneau de Noyr Mézalf <i>Unique !</i>	Démoralisation de créature et d'humanoïde 1-50 pts 60 s Détérioration d'arme et d'armure 1-25 pts 10 s	Sur décision Distance	60
Anneau du Déshonneur	Atténuation de fatigue 1-10 pts	Sur décision Distance	30
Anneau d'Annulation	Atténuation de magie 3-7 pts	Sur décision Distance	200
Anneau d'Épuisement	Atténuation de fatigue 5-20 pts 30 s	Sur décision Distance	44
Anneau des Blessures	Atténuation de santé 1-10 pts 3 s	Sur décision Distance	6
Anneau du Feu du mage	Atténuation de santé 16-35 pts	Sur décision Distance	56
Anneau de Sphère de négation	Atténuation de santé 15-26 pts sur 20 pieds	Sur décision Distance	60
Anneau de Frappe d'esprit	Atténuation de magie 5-10 pts 30 s	Sur décision Distance	162
Anneau de Distraction	Atténuation d'intelligence 1-10 pts 10 s	Sur décision Distance	13
Anneau des 5 doigts de douleur	Réduction de santé 3-5 pts Dégâts de feu, de froid et de foudre 3-5 pts	Sur décision Contact	50
Anneau de Trait acéré	Dégâts de froid 1-4 pts	Sur décision Distance	2
Anneau de Trait acéré cruel	Dégâts de froid 3-7 pts	Sur décision Distance	8
Anneau de Trait acéré mortel	Dégâts de froid 5-11 pts	Sur décision Distance	10
Anneau de Traits de glace	Dégâts de froid 1-25 pts	Sur décision Distance	50
Anneau de Tempête de glace	Dégâts de froid 1-25 pts sur 20 pieds	Sur décision Contact	53
Anneau de Trait de foudre	Dégâts de foudre 1-4 pts	Sur décision Distance	6
Anneau de Trait de foudre cruel	Dégâts de foudre 3-7 pts	Sur décision Distance	8
Anneau de Trait de foudre mortel	Dégâts de foudre 5-11 pts	Sur décision Distance	13
Anneau du Contact foudroyant	Dégâts de foudre 1-25 pts sur 20 pieds	Sur décision Distance	14
Anneau d'Éclair	Dégâts de foudre 1-25 pts sur 20 pieds	Sur décision Distance	63
Anneau de Boules de foudre	Dégâts de foudre 1-25 pts sur 20 pieds	Sur décision Distance	61
Anneau de Tempête d'éclair	Dégâts de foudre 2-40 pts sur 20 pieds	Sur décision	58

		Contact	
Anneau de Trait de feu	Dégâts de feu 1-4 pts	Sur décision Distance	5
Anneau de Trait de feu mortel	Dégâts de feu 5-11 pts	Sur décision Distance	10
Anneau de Feu sauvage	Dégâts de feu 6-15 pts 5 s	Sur décision Distance	199
Anneau de Trait de feu cruel	Dégâts de feu 8-16 pts	Sur décision Distance	8
Pierre de feu	Dégâts de feu 1-25 pts 5 s	Sur décision Contact	11
Anneau de Boule de feu	Dégâts de feu 1-25 pts sur 20 pieds	Sur décision Distance	59
Anneau de Boules de feu	Dégâts de feu 1-25 pts sur 20 pieds	Sur décision Distance	171
Anneau de Tempête de feu	Dégâts de feu 1-50 pts 10 s sur 20 pieds	Sur décision Contact	53
Feu de Saint Felme	Dégâts de feu 11-60 pts	Sur décision Distance	72
Anneau de Trait de venin	Poison 1-4 pts	Sur décision Distance	12
Anneau de Trait de venin cruel	Poison 3-7 pts	Sur décision Distance	8
Anneau de Trait de venin mortel	Poison 5-11 pts	Sur décision Distance	8
Anneau de Floraison de poison	Poison 3-6 pts sur 10 pieds	Sur décision Distance	11
Anneau de Nuage toxique	Poison 2-60 pts 10 s sur 20 pieds	Sur décision Contact	14
Anneau du Regard de la méduse	Paralysie 5 s	Sur décision Distance	188
Anneau de Shashev <i>Unique !</i>	Paralysie 15 s Poison 5-10 pts 15 s	Sur décision Distance	22 000
Anneau de Eathasa <i>Unique !</i>	Bouclier de feu 15 pts	Constant Perso	5 000
Anneau ancestral de Nervion <i>Unique !</i>	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	30
Anneau des Ancêtres	Appel de fantôme ancestral 60 s	Sur décision Perso	203
Bague absconse de Barilzar <i>Unique !</i>	Appel de sauroïdes 120 s	Sur décision Perso	30
Anneau de Caius <i>Unique !</i>	Chance et Sécurité fortifiées 20 pts 30 s	Sur décision Perso	2
Pierre de vie	Santé fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	5
Pierre du cœur	Endurance fortifiée 5-20 pts 30 s	Sur décision Perso	6
Anneau de Mage	Intelligence et Volonté fortifiées 5 pts 30s	Sur décision Perso	10
Anneau de Guerrier	Endurance et Force fortifiées 5 pts 30 s	Sur décision Perso	39
Anneau de Voleur	Agilité, Rapidité et Personnalité fortifiées 5 pts 30 s	Sur décision Perso	14
Lunétoile <i>C'est un artefact !</i>	Personnalité et Eloquence fortifiées 5 pts	Constant Perso	2 000
Anneau du Meurtre	Discrétion fortifiée 10 pts 30 s Invisibilité 30 s	Sur décision Perso	75
Anneau Maudit de Nuccius <i>Unique !</i>	Réduction de santé 10 pts Athlétisme fortifié 5 pts 60 s	Sur décision Perso	100
Moulin à ennemis <i>Unique !</i>	Arme contondante fortifiée 5 pts 120 s	Sur décision Perso	500

<b>Broyeur d'ennemis</b> <i>Unique !</i>	Arme contondante fortifiée 20 pts 120 s	Sur décision Perso	500
<b>Anneau de l'Hortator</b> <i>Unique !</i>	Santé fortifiée 8-15 pts 30 s	Sur décision Perso	658
<b>Anneau de Septim</b> <i>Unique !</i>	Attaque fortifiée 10 pts 60 s CSA, Arme contondante et Eloquence fortifiés 10 pts 30 s	Sur décision Perso	2 400
<b>Anneau d'Aeslîp</b> <i>Unique !</i>	Volonté fortifiée 10 pts Magie fortifiée 75 pts	Constant Perso	2 500
<b>Anneau d'Alkatosh</b> <i>Unique !</i>	Invocation, Mysticisme, Guérison et Enchantement fortifiés 10 pts 60 s	Sur décision Perso	2 400
<b>Anneau d'Oeil du Corbeau</b> <i>Unique !</i>	Précision fortifiée 20 pts Vision nocturne 20 pts	Constant Perso	3 000
<b>Anneau des Vents</b> <i>C'est un artefact !</i>	Agilité fortifiée 30 pts	Constant Perso	8 000
<b>Anneau du Mentor</b> <i>C'est un artefact !</i>	Intelligence et Volonté fortifiées 10 pts	Constant Perso	8 000
<b>Anneau de Khajît</b> <i>C'est un artefact !</i>	Invisibilité 30 s Rapidité fortifiée 10-20 pts 30 s	Sur décision Perso	18 000
<b>Anneau du Sorcier</b> <i>C'est un artefact !</i>	Réflexion 10-20 % 30 s Rapidité fortifiée 10-20 pts 30 s	Sur décision Perso	22 000
<b>Anneau de Marara</b> <i>Unique !</i>	Réflexion 20 % Acrobatie fortifiée 10 pts Résistance aux armes normales 40 pts	Constant Perso	22 000
<b>Chevalière de Shéogorath</b> <i>Unique !</i>	Atténuation de volonté 10 pts Personnalité fortifiée 10 pts	Constant Perso	30 000
<b>Anneau de l'âme</b> <i>C'est un artefact !</i>	Dissipation 10-20 pts Magie et Santé fortifiées 10-20 pts 30 s Résistance à la foudre et à la paralysie 10-20 % 30 s	Sur décision Perso	30 000
<b>Anneau de Hircine</b> <i>C'est un artefact !</i>	Cet anneau n'a pas d'enchantement Il permet de se transformer en loup-garou !		6 400
<b>Anneau de Vision de BlueDev</b> <i>Unique !</i>	Cet anneau n'a pas d'enchantement Il permet juste de revoir les cinématiques du jeu !		240