

LES ARMES UNIQUES

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

Dernière mise à jour le 3 Juin 2010

SOMMAIRE

- 1 - Les arcs
- 2 - Les masses d'armes à une main
- 3 - Le marteau de guerre à deux mains
- 4 - Les haches d'armes à deux mains
- 5 - Les dagues
- 6 - Les lames longues à une main
- 7 - Les claymores
- 8 - Les katanas
- 9 - Les sabres
- 10 - Les bâtons

1 - LES ARCS

L'Arc de givre infernal - Oblivion

Cet arc dwemer s'achète auprès de M'raaj Dar dans le sanctuaire de la Confrérie Noire à Cheydinhal. Ainsi pour pouvoir lui acheter, il faut entrer à la Confrérie Noire ^^

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dégâts de feu 10 pts Dégâts de froid 10 pts	7	14	8	7 000

L'Arc de Frostwurm - Oblivion

Cet arc elfique se récupère sur la Matronne Uderfrykte, près de Dive Rock : voir la page consacrées aux quêtes secondaires "non officielles".

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dégâts de froid 15 pts	21	14	15	500

L'Arc de douleur - Oblivion

Cet arc en ébonite s'achète auprès de Daenlin, au magasin Paradoxe de l'Archer, à Bravil.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Réduction d'agilité 5 pts Atténuation de précision 15 pts sur 60 s	30	20	18	4 000

Chasseur d'ombre - Oblivion

Cet arc en acier s'obtient en récompense d'une quête de la Confrérie Noire donnée par Ocheeva.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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			

Ly'ssane - Shivering Isles

Cet arc elfique non enchanté se trouve à Rude Garenne dans les Shivering Isles. Il provoque des dommages à 11, ce qui en fait un arc plutôt médiocre.

Borderuine - Shivering Isles

Ce vil arc s'obtient en récompense lors de la quête principale. Cet arc a la particularité de lancer un enchantement aléatoirement selon le pourcentage suivant :

CHANCE	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 %	Paralytie sur 15 s	80	10	12	500
9 %	Paralytie sur 1 s				
10 %	Silence sur 20 s				
20 %	Démoralisation 100 % sur 20 s				
30 %	Frénésie 100 % sur 30 s				
30 %	Fardeau 100 pts sur 20 s				

2 - LES MASSES D'ARMES

La Masse d'armes en verre de Burz - Oblivion

Il est possible de voler cette arme à Burz gro-Khash de la Guilde des Guerriers de Cheydinhal en lui volant ... pendant qu'il dort par exemple ^^

NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 9	35	14	75
10 - 14		17	150
+ 15		20	750

Briseroc - Oblivion

Vous récupèrerez cette masse d'arme dwemer pour Maeva la Plantureuse lors d'une quête secondaire à Whitemond.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

La Matraque d'obéissance - Oblivion

Ce gourdin s'achète auprès de Varel Morvayn au magasin Aux Armes du Comte à Anvil.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Réduction de fatigue 50 pts Regain de santé 20 pts	30	8	10	1 700

La Réponse de Calliben - Oblivion

Vous récupèrerez cette masse d'armes elfique lors d'une quête secondaire du Quartier Marchand de la Cité Impériale.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

3 - LE MARTEAU DE GUERRE**Brisenerfs - Shivering Isles**

Vous recevrez ce marteau lors de la quête principale (quelque soit le côté que vous choisirez, Mania ou Dementia). Et vous avez bien lu "sur 0 s" ... c'est une énième erreur de la part des développeurs. Par conséquent la vulnérabilité à la foudre n'est jamais activée sur cette arme !

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

4 - LES HACHES D'ARMES

Colère de perdition - Oblivion

Cette hache d'armes dwemer s'achète auprès de M'raaj Dar dans le sanctuaire de la Confrérie Noire à Cheydinhal. Ainsi pour pouvoir lui acheter, il faut entrer à la Confrérie Noire ^^

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dégâts de feu 20 pts sur 50 pieds	1	40	18	3 000

Le Fendoir de Destarine - Oblivion

Cette hache d'armes en acier s'achète auprès de Tun-Zeeus au magasin La Ligne de Séparation à Leyawiin.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Réduction de force et d'endurance 5 pts	40	26	15	2 400

L'Épée de Haine - Oblivion

Cette hache d'armes en fer s'achète auprès de Rohssan au magasin Une Chance de Combattre dans le Quartier Marchand de la Cité Impériale.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Réduction de force, de volonté et d'endurance 5 pts	30	40	10	6 200

Fendlombre - Shivering Isles

Cette arme s'obtient lors de la quête principale. Elle prend l'aspect d'une hache d'armes si votre talent Armes Lourdes est meilleur que votre talent Lame. Et dans le cas contraire, Fendlombre sera une claymore ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

5 - LES DAGUES

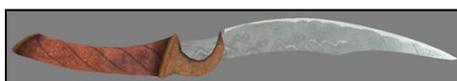
La Dague de discipline - Oblivion

Vous recevrez cette dague en argent si vous vous faites exclure de la Confrérie Noire, lorsque vous devrez calmer la Colère de Sithis.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Atténuation de santé 15 pts 6 s	17	5	9	0

La Dague coupe-malín - Oblivion

Vous recevrez cette dague lors d'une quête secondaire à Anvil.



NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

L'Épine de douleur - Oblivion

Vous recevrez cette dague elfe en récompense d'une quête de la Confrérie Noire donnée par Vicente Valtieri.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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			

La Lame de malheur - Oblivion

Vous recevrez cette dague en ébonite en récompense de la première quête de la Confrérie Noire donnée par Lucien Lachance.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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			

L'Éviscérateur Pourpre - Le Creux du Grand Dédain

Vous trouverez cette dague dans le Creux du Grand Dédain, un des mods officiel d'Oblivion.



NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

6 - LES LAMES LONGUES

L'Épée de Caelia - Oblivion

Attention cette épée porte le nom d'épée longue en acier pour la VF ! Elle n'est pas enchantée et vous la trouverez sur la tombe de Caelia, à Gardepomme, quand vous aurez terminé une quête de la Confrérie Noire donnée par Lucien Lachance.

POIDS	DOMMAGES	VALEUR
24	12	45

L'Épée d'Amélion - Oblivion

C'est une épée longue en argent que vous pourrez récupérer lors d'une quête de la Guilde des Guerriers donnée par Burz gro-Khash.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Dégâts de froid 5 pts	100	28	14	125

Croc du Matin (extra) / Croc du Soir (extra) - Shivering Isles

Vous recevrez cette superbe lame lors de la quête principale.

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
Croc du Matin (Extra)	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
Croc du soir (Extra)	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

7 - LES CLAYMORES

Tisseur de malheurs - Oblivion

Vous recevrez cette claymore elfique lors d'une quête de la Guilde des Guerriers donnée par Modryn Oreyne : sur le cadavre d'Azani Coeuroir.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Atténuation de fatigue 10 pts Dégâts de feu 10 pts	24	55	21	1 000

L'Épée de Jyggalag - Shivering Isles

Vous recevrez cette claymore à la fin de la quête principale et vous pourrez l'enchanter ^^

NIVEAU	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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

8 - LES KATANAS

Lame de guerre akaviri - Oblivion

Ce katana s'achète auprès de Jensine, dans son magasin Tout Comme Neuf dans le Quartier Marchand de la Cité Impériale.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Réduction de santé 15 pts Réduction de magie et de fatigue 30 pts	33	24	16	2 000

Lame akaviri - Oblivion

Ce katana s'achète auprès de Sergius Verus au magasin Aux Trois Frères dans le Quartier Marchand de la Cité Impériale.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Détérioration d'armes et d'armure 100 pts	15	18	15	1 500

Vent du nord - Oblivion

Vous récupérez ce katana lors de la quête principale.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
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			

9 - LES SABRES

Le Sabre du Capitaine Kordan - Oblivion

Ce sabre s'achète auprès de Tertía Viducia au magasin Le Cavalier de la Marche à Cheydinhal.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Absorption d'agilité, d'endurance et de lame 10 pts 30 s	30	25	15	2 500

Vaguerouge - Oblivion

Vous recevrez ce sabre en récompense d'une quête secondaire donnée par Varulac à Anvil.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Atténuation de santé 15 pts 6 s	29	25	11	40

10 - LES BATONS

Le Bâton de flamme - Oblivion

Vous recevrez ce bâton lors d'une quête secondaire donnée par Velnym Benirus à Anvil.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
Dégâts de feu 40 pts	7	100

Le Bâton de chaman gobelín - Oblivion

Vous trouverez ce bâton lors de la quête principale et c'est votre tout premier objet unique ^^



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
Dégâts de foudre 5 pts	16	125

Apothéose - Oblivion

Ce bâton s'achète auprès de Rindír au magasin Rindír Bâtons dans le Quartier Marchand de la Cité Impériale.

ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
Dégâts de feu, de froid et de foudre 33 pts	12	2 200

Le Bâton de Nenalata - Oblivion

Vous récupèrerez ce bâton lors d'une quête secondaire donnée par Umbacano, sur la Place Talos de la Cité Impériale.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
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	

Le Bâton de Mankar Camoran - Oblivion

Vous récupèrerez ce bâton lors de la quête principale.

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	VALEUR
1 - 5	Détérioration d'armure 10 pts Dégâts de foudre 7 pts	32	100
6 - 11		64	
12 - 17		96	
+ 18		161	