

# LES ARTEFACTS

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

Dernière mise à jour le 20 Août 2013

## SOMMAIRE

- 1 Les armes
  - 1.1 Les arcs
  - 1.2 Les dagues
  - 1.3 Les épées
  - 1.4 Les espadons
  - 1.5 Les cimeterres
  - 1.6 Le katana
  - 1.7 La hache
  - 1.8 La hache d'armes
  - 1.9 La masse
  - 1.10 Les marteaux de guerre
  - 1.11 Les bâtons
- 2 Les armures
  - 2.1 La pièce d'armure légère
  - 2.2 Les pièces d'armure lourde
  - 2.3 Les masques de Prêtre-dragon
- 3 L'équipement
  - 3.1 Les anneaux
  - 3.2 Les amulettes
  - 3.3 La couronne
  - 3.4 La tenue complète
- 4 Tous les autres objets

## 1 - LES ARMES

### 1.1 - L'arc

#### L'Arc de Rossignol - Skyrim

Vous récupérerez cet arc lors de la quête "Aveuglement" de la Guilde des Voleurs. Cet arc possède une vitesse de 0,5, c'est-à-dire qu'il est aussi rapide qu'un arc daédrique.



NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIOR.
1 - 18	Tempête du Rossignol Inflige 10 points de dégâts de glace et 5 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	26	9	12	270	1 ébonite raffinée
19 - 26	Tempête du Rossignol Inflige 15 points de dégâts de glace et 7 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	33	11	13	470	

27 - 35	Tempête du Rossignol <i>Inflige 20 points de dégâts de glace et 10 points de dégâts de foudre à la cible</i> <i>Langueur 50% pendant 3 secondes</i>	46	13	15	820
36 - 45	Tempête du Rossignol <i>Inflige 25 points de dégâts de glace et 12 points de dégâts de foudre à la cible</i> <i>Langueur 50% pendant 3 secondes</i>	55	15	17	1 440
+ 46	Tempête du Rossignol <i>Inflige 30 points de dégâts de glace et 15 points de dégâts de foudre à la cible</i> <i>Langueur 50% pendant 3 secondes</i>	44	18	19	2 500

### L'Arc d'Auriel - Dawnguard

Vous récupérerez cet arc lors de la quête principale de l'extension Dawnguard, et ce quel que soit le camp choisi. Cet arc est très lent avec une vitesse égale à 1.



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIOR.
20 points de dégâts solaires. Les morts-vivants subissent trois fois plus de dégâts	26	11	13	1 000	1 pierre de lune raffinée

### L'Arc noir du destin - Dragonborn

Cet arc dwemer noir se trouve dans les Ruines Dwemers de Kagrumez. Cet arc est aussi rapide qu'un arc en verre avec une vitesse de 0,6250 (pour information, un arc dwemer est plus lent avec une vitesse de 0,7500).



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIOR.
50 % de chance pour chaque caractéristique d'absorber 25 points de santé, de vigueur et/ou de magie	22	10	13	270	1 ébonite raffinée

## 1.2 - Les dagues

### Lamentation - Skyrim

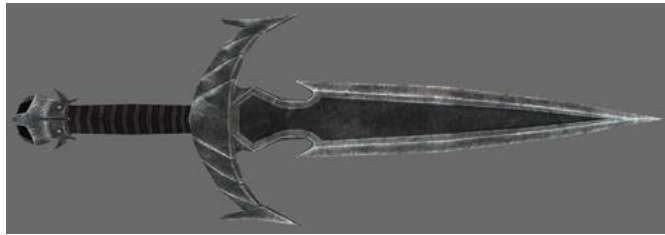
Vous pouvez retrouver cette dague légendaire lors de la quête donnée par Arnél de l'Académie de Fortdhiver.



ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
Entaille de Lamentation <i>Absorbe 10 points de santé, de magie et de vigueur à la cible</i>	Infini	4	8	5

**La Dague de Mehrunes - Skyrim**

Vous recevrez cette dague en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Mehrunes Dagon.



ENCHANTÈMENT	Nb d'Ut.	POIDS	DOMM.	VALEUR	AMÉLIORATION
<b>Mort subite</b> <i>Les coups ont un peu plus de chances de tuer instantanément</i>	Infini	3	11	500	1 ébonite raffinée

**1.3 - Les épées****Aubéclat - Skyrim**

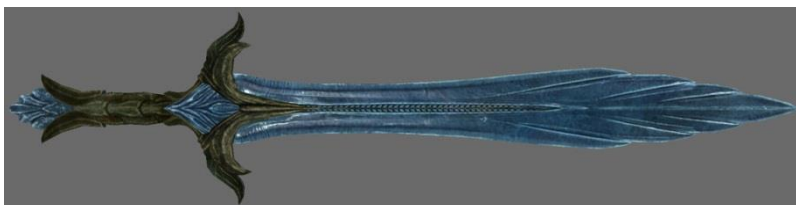
Vous recevrez ce casque en récompense de la quête donnée par la Princesse Daédrique Méridia.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMÉLIOR.
<b>Châtiment de Méridia</b> <i>Inflige 10 points de dégâts de brûlure et, si un mort-vivant est tué dans l'opération, peut créer une violente explosion qui brûle ou tue le mort-vivant le plus proche</i> Dégâts de feu <i>Met le feu à des morts-vivants encore plus puissants et les fait fuir pendant 10 secondes</i>	312	10	12	10	1 ébonite raffinée

**Cristalgide - Skyrim**

Vous récupérez cette épée en verre bleu dans le Manoir Faillibois à Faillaise ; mais vous ne pouvez y entrer qu'en faisant partie de la Guilde des Voleurs !



NIVEAU	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMÉLIORA.
1 - 10	<b>Morsure glaciale</b> <i>La cible subit 5 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	14	11	10	200	1 malachite raffinée
11 - 18	<b>Morsure glaciale</b> <i>La cible subit 10 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	17	12	11		
19 - 26	<b>Morsure glaciale</b> <i>La cible subit 15 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	20	13	12	350	
27 - 35	<b>Morsure glaciale</b> <i>La cible subit 20 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant secondes</i>	26	14	13	205	

36 - 45	<b>Morsure glaciale</b> <i>La cible subit 25 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	31	15	14	350	
+ 46	<b>Morsure glaciale</b> <i>La cible subit 30 points de dégâts de glace</i> <i>Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	41	16	15	500	

### Épée de Rossignol - Skyrim

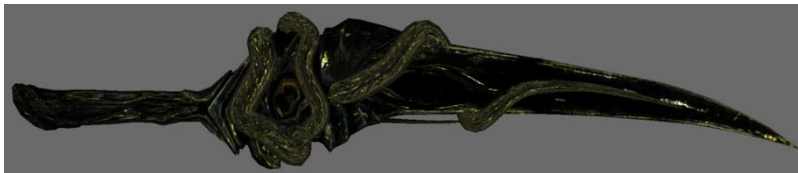
Vous récupèrerez cette lame si vous vous enrôlez dans la Guilde des Voleurs.



NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
1 - 18	<b>Serre du Rossignol</b> <i>Puise 5 points de santé et 5 points de vigueur par seconde à la cible</i>	17	11	10	135	1 ébonite raffinée
19 - 26	<b>Serre du Rossignol</b> <i>Puise 10 points de santé et 10 points de vigueur par seconde à la cible</i>	16	12	11	235	
27 - 35	<b>Serre du Rossignol</b> <i>Puise 15 points de santé et 15 points de vigueur par seconde à la cible</i>	20	13	12	410	
36 - 45	<b>Serre du Rossignol</b> <i>Puise 20 points de santé et 25 points de vigueur par seconde à la cible</i>	20	14	13	720	
+ 46	<b>Serre du Rossignol</b> <i>Puise 25 points de santé et 25 points de vigueur par seconde à la cible</i>	54	15	14	1 250	

### Épée de Miraak

Vous récupèrerez cette superbe épée à la fin de la quête principale de l'extension Dragonborn.



NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
1 - 44	<b>Syphon de Vigueur</b> <i>Absorbe 15 points de vigueur</i>	25	3	12	410	1 cœur de daédra 1 ébonite raffinée
45 - 59				14	720	
+ 60				16	1 250	

## 1.4 - Les espadons

### La lame d'ébonite - Skyrim

Vous recevrez cet espadon en récompense de la quête donnée par la Princesse Daédrique Méphala. Malgré le fait qu'il ait l'allure d'un katana, c'est bel et bien un espadon vu que c'est une arme à deux mains ^^



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Absorbe l'essence vitale de vos ennemis Renforcé par le sang de la fourberie	Infini	10	11	2 000

### La Lame des Skalsangue - Dragonborn

Vous recevrez cet espadon lors de la quête secondaire intitulée *La descente finale* de l'extension Dragonborn.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMÉLIORATION
Lueur rouge Envoie une décharge d'énergie à chaque attaque puissante, infligeant 30 points de dégâts	Infini	16	21	500	1 lingot d'argent

## 1.5 - Les cimenterres

### Sangalfange - Dragonborn

Vous récupérez ce cimenterre lors de la quête secondaire intitulée *Le Balafré* de l'extension Dragonborn.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMÉLIOR.
Utilisée avec <i>Animortis</i> , absorbe 15 points de santé et affaiblit parfois l'armure de l'ennemi	48	10	13	1 000	1 ébonite raffinée

### Animortis - Dragonborn

Vous récupérez ce cimenterre lors de la quête secondaire intitulée *Le Balafré* de l'extension Dragonborn.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMÉLIOR.
Utilisé avec <i>Sangalfange</i> , absorbe 15 points de magie et annule parfois les défenses magiques	48	10	13	1 000	1 ébonite raffinée

## 1.6 - Le katana

### Épée d'Harkon - Dawnguard

Vous récupérez ce katana lors de la quête principale de l'extension Dawnguard, et ce quel que soit le camp que vous aurez choisi ... Ceci dit, seul un Vampire peut y trouver un léger avantage LOL



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Puise 15 points de santé, de magie et de vigueur si c'est un vampire qui la brandit	23	9	8	75

## 1.7 - La hache

### Hache runique de la Garde de l'Aube - Dawnguard

Vous trouverez cette hache lors d'une quête donnée par Florentius Baenius au fort de la Garde de l'Aube.



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIOR.
Dégâts solaires 10-100 pts sur 15 pieds pendant 2 s L'enchantement inflige des dégâts solaires supplémentaires en fonction du nombre de morts-vivants tués	Infini	13	11	55	1 lingot d'acier

## 1.8 - La hache d'armes

### Wuuthrad - Skyrim

Vous recevrez cette hache d'armes en récompense de la dernière quête des Compagnons.

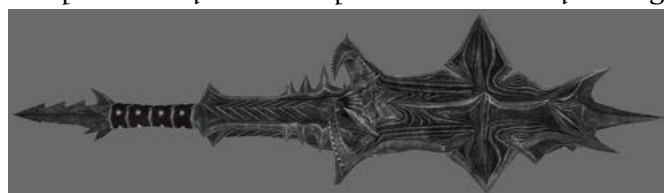


ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
Particulièrement meurtrier contre les Elfes	Infini	25	25	2 000

## 1.9 - La masse à une main

### La Masse de Molag Bal - Skyrim

Vous recevrez cet espadon en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Molag Bal.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VALEUR	AMELIOR.
Inflige 25 points de dégâts de vigueur et de magie Si la cible meurt dans les 3 secondes, elle remplit une gemme spirituelle	35	18	16	210	1 ébonite raffinée

### 1.10 - Les marteaux de guerre

#### Volendrung - Skyrim

Vous recevrez cet espadon en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Malacath.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIORATION
Absorbe 50 points de vigueur à la cible	23	26	25	450	1 ébonite raffinée

#### Marteau runique de la Garde de l'Aube - Dawnguard

Vous trouverez ce marteau lors d'une quête donnée par Florentius Baenius au fort de la Garde de l'Aube.



ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	PDS	DOMM.	VAL.	AMELIOR.
Les coups placent à l'endroit touché une rune qui explose et inflige 50 points de dégâts de feu lorsque les ennemis approchent	Infini	26	22	500	1 lingot d'acier

### 1.10 - Les bâtons

#### La Rose de Sanghin - Skyrim

Vous recevrez ce bâton en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Sanghin.



NIVEAU	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
1 - 11	Fait appel à un Barbare Drémora pendant 60 s	13	10	5
12 - 18	Fait appel à un Drémora Caitif pendant 60 s			
19 - 26	Fait appel à un Drémora Kynval pendant 60 s			
27 - 35	Fait appel à un Drémora Kynreeve pendant 60 s			
36 - 45	Fait appel à un Drémora Markynaz pendant 60 s			
+ 46	Fait appel à un Drémora Valynaz pendant 60 s			

#### Wabbajack - Skyrim

Vous recevrez ce bâton en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Shéogorath. Eh oui, il est impossible de définir l'enchantement de ce bâton ... Alors il n'y a plus qu'à tester !!!



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Un coup de Wabbajack, à l'effet imprévisible	20	10	5

### Le Crâne de la Corruption - Skyrim

Vous recevrez ce bâton en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Værmína.



ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	VALEUR
Cauchemar éveillé 20 points de dégâts, passe à 50 en cas d'utilisation des rêves des dormeurs	75	10	1 000

### Le Bâton de Magnus - Skyrim

Le Prêtre-Dragon Morokei possède ce Bâton. Vous le trouverez dans le Labyrinthe et le seul moyen d'y entrer est de vous engager dans l'Académie de Fortdhiver.



ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	VALEUR
Absorbe 20 points de magie par seconde. Si la cible en est dépourvue, c'est sa santé qui est absorbée	47	8	5

### Bâton d'Aethérium - Dawnguard

Vous récupérerez ce bâton dwemer particulier lors d'une quête secondaire de l'extension Dawnguard.



ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	VALEUR
Invoke une araignée ou une sphère dwemer pendant 60 secondes à l'endroit visé par le lanceur	13	8	1 000

### Bâton de Miraak - Dragonborn

Vous récupérerez ce bâton à la fin de la quête principale de l'extension Dragonborn.



NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut.	POIDS	VALEUR
1 44	Supplice de Mora	44	8	750
45 59	Projette au sol des tentacules rampants qui déstabilisent et empoisonnent les ennemis qui les touchent			850
+ 60				950



## 2 - LES ARMURES

### 2.1 - La pièce d'armure légère

#### La Peau du Sauveur - Skyrim

Vous recevrez ce casque en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Hircine.



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Augmente la résistance à la magie de 15% Augmente la résistance au poison de 50%	6	26	2 000	1 cuir

### 2.2 - Les pièces d'armure lourde

#### Le Masque du Vil Clavicus - Skyrim

Vous recevrez ce casque en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Clavicus Vile. Ce casque ne peut pas être amélioré sur un établi.



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Articulation Les prix sont 20% plus intéressants Renfort d'Éloquence 10 pts La magie se régénère 5% plus rapidement	7	23	150

#### La Cotte d'ébonite - Skyrim

Vous recevrez cette cuirasse en récompense de la quête donnée par la Princesse Daédrique Boéthia.



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
<b>Étreinte de Boéthia</b> <i>Capacité à vous déplacer en silence</i> <i>Les adversaires trop proches subissent 5 points de dégâts de poison par secondes</i>	28	45	5 000	1 ébonite raffinée

### Le Bouclier d'Ysgramor - Skyrim

Ce bouclier se trouve dans le Tombeau d'Ysgramor, fondateur des Compagnons. Et vous devrez faire partie de cette faction pour y entrer. Vous ne pourrez pas renforcer ce bouclier sur un établi ^^



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Augmente la résistance à la magie de 20% Augmente votre santé de 20 points	12	30	1 000

### Parasortis - Skyrim

Vous recevrez ce bouclier en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Péryite.



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
<b>Barrière - Déviation</b> <i>Pendant les parades, crée une protection contre des sorts pouvant atteindre jusqu'à 50 points</i>	12	38	225	1 lingot de métal dwemer

### Bouclier d'Auriel - Dawnguard

Vous trouverez ce bouclier dans le Val Oublié lors de la quête principale de l'extension Dawnguard, et ce quel que soit le camp choisi.



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Permet d'absorber l'énergie des attaques bloquées pour la restituer avec une frappe puissante	14	32	750	1 pierre de lune raffinée

### Bouclier d'Aéthérium - Dawnguard

Ce bouclier dwemer particulier s'obtient à la Forge d'Aéthérium lors d'une quête secondaire de Dawnguard.



ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Les ennemis touchés par ce bouclier prennent une forme d'aéthérium les rendant incapables d'attaquer ou d'être attaqués	12	26	2 000	1 lingot de métal dwemer

## 2.3 - Les masques des prêtres-dragons






### Skyrim

Il existe 8 masques disséminés dans Bordeciel qui vous permettront d'en récupérer un neuvième aux pouvoirs immenses. L'aventure démarre dans le Labyrinthe, précisément au Sanctuaire de Bromjunaar ... Mais vous aurez toutes les infos nécessaires sur la page des quêtes secondaires de la châtellerie de Hjaalmarche.

NOM	ENCHANTÈMENT	PDS	ARMURE	VAL.	AMELIOR.
<b>Volsung</b> 	Fourberie de Volsung  <i>Les prix sont 20 % plus intéressants</i> <i>Vous supportez 20 points d'encombrement en plus</i> <i>Vous respirez sous l'eau</i>	21	5	320	1 corindon raffiné
<b>Vokun</b> 	Maîtrise de Vokun  <i>Les sorts de conjuration, d'illusion et d'altération coûtent 20 % de magie en moins à lancer</i>	23	9	320	1 lingot d'acier
<b>Otar</b> 	Volonté d'Otar  <i>Augmente la résistance au feu, au gel et à la foudre de 30%</i>	23	9	320	1 malachite raffinée
<b>Morokei</b> 	La magie se régénère 100% plus rapidement	5	4	320	1 Pierre de lune raffinée
<b>Rahgot</b> 	Augmente votre vigueur de 70 points	23	9	320	1 lingot d'orichalque
<b>Nahkrin</b> 	Sombre sacrifice  <i>Magie + 50</i> <i>lancer des sorts de destruction et de guérison coûte 20 % de moins</i>	23	9	320	1 ébonite raffinée
<b>Hevnoraak</b> 	Insensible aux maladies et aux poisons	23	9	320	1 lingot de fer
<b>Krosis</b> 	Ruse de Krosis  <i>Le crochetage, l'archerie et l'alchimie gagnent 20 % d'efficacité</i>	21	5	320	1 lingot de fer
<b>Konahrik</b> 	Privilège de Konahrik  <i>En cas de santé faible, a des chances de soigner le porteur et d'infliger des dégâts aux ennemis proches, ou d'invoquer un puissant prêtre-dragon protecteur</i>	24	7	3200	1 lingot d'or

**Dragonborn**

Il existe 4 masques de Prêtres Dragons à trouver sur l'île de Solstheim. Cependant le 4<sup>ème</sup> faisant partie du set d'armure de Miraak, vous le recevrez forcément à la fin de la quête principale ^^

NOM	ENCHANTEMENT		POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
 <b>Ahzidal</b>	Rage d'Ahzidal <i>Augmente la résistance au feu de 50 % et les dégâts des sorts de feu de 25 %</i>		9	23	500	1 ébonite raffinée
 <b>Dukaan</b>	Courroux de Zahrkriisos <i>Augmente la résistance à la glace de 50 % et les dégâts des sorts de glace de 25 %</i>		9	23	500	1 ébonite raffinée
 <b>Zahrkriisos</b>	Furie de Dukaan <i>Augmente la résistance à la foudre de 50 % et les dégâts des sorts de foudre de 25 %</i>		9	23	500	1 ébonite raffinée
 <b>Miraak</b> <i>(version léger)</i>	1 - 44	Magie : + 50 points	9	23	100	/
	45 - 59	Magie : + 60 points		25		
	+ 60	Magie : + 70 points		27		
 <b>Miraak</b> <i>(version lourd)</i>	1 - 44	Magie : + 40 points	9	23	100	
	45 - 59	Magie : + 60 points		25		
	+ 60	Magie : + 70 points		27		

Non je n'ai pas fait d'erreur entre les masques de Dukaan et de Zahrkriisos : les dev se sont simplement trompé de nom pour l'enchantement de ces 2 masques.

Quant au masque de Miraak, lorsqu'on détaille les stats, les développeurs ont encore du un peu trop fumer la veille du codage ! Que ce soit la version lourde ou légère, le poids et l'armure sont les mêmes ! Et s'ils ne s'étaient pas foiré à l'enchantement du premier niveau de la version lourde, tout aurait été identique > ...

**3 - L'EQUIPEMENT****3.1 - Les anneaux****L'Anneau de Namira - Skyrim**

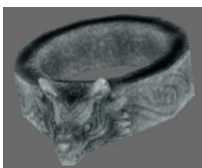
Vous recevrez cet anneau en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Namira. La Bénédiction de Namira s'active lorsque vous mangez un cadavre : pendant 5 minutes, vous Santé se régénérera 50 % plus rapidement et vous aurez un renfort de Santé de 50 points.



ENCHANTEMENT	VALEUR
Vigueur augmentée de 50 points : santé et régénération de santé en plus grâce aux cadavres (pendant 5 min)	500

**L'Anneau d'Hircine - Skyrim**

Vous recevrez cet anneau en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Hircine.



ENCHANTEMENT	VALEUR
Fournit des transformations supplémentaires aux loups-garous	400

**3.2 - Les amulettes****L'Amulette de Nécromancien - Skyrim**

Vous récupérez cet artefact lors de la quête intitulée "Du Sang sur la Glace" se passant à Vendaume.



ENCHANTEMENT	VALEUR
Augmente votre magie de 50 points Lancer des sorts de conjuration coûte 25 % de moins Régénération de santé et vigueur 75 % plus lente	100

**L'Amulette de Gauldur - Skyrim**

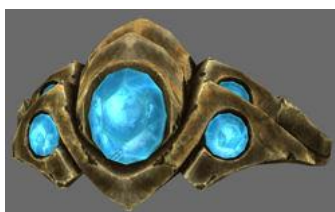
Vous recevrez cette ancienne amulette nordique en terminant la quête secondaire intitulée "Une Légende Interdite" dans la province de l'Hjaalmarche.



ENCHANTEMENT	VALEUR
Augmente votre santé, votre magie et votre vigueur de 30 points	1 000

**3.3 - La couronne****Couronne d'Aethérium - Dawnguard**

Vous recevrez cette couronne lors d'une quête secondaire de l'extension Dawnguard.



ENCHANTEMENT	VALEUR
Garde la mémoire de la dernière Pierre dressée que vous avez tenue en main, vous offrant ses effets en plus de ceux de votre pierre actuelle	2 250

### 3.4 - La tenue complète

#### La tenue de Miraak - Dragonborn

Vous récupérez tous les vêtements de Miraak ainsi que son masque et ses armes à la fin de la quête principale.



NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Robe de Miraak	Absorbe 15 % de la magie des souffles de dragons et des sorts. Chance à l'impact de déclencher une explosion de tentacules	1	/	100
Gants de Miraak	Améliore de 5 % la capacité de la robe de Miraak à absorber les souffles de dragons et les sorts	1,5	7	30
Bottes de Miraak	Améliore de 5 % la capacité de la robe de Miraak à absorber les souffles de dragons et les sorts	2	11	25

## 4 - LES AUTRES OBJETS

#### L'Étoile d'Azura - L'Étoile Noire - Skyrim

L'Étoile d'Azura qui est une gemme spirituelle indestructible pouvant emprisonner les âmes des créatures inférieures, tandis que l'Étoile Noire qui est une gemme spirituelle noire indestructible pouvant emprisonner les âmes humaines et mers (elfes). Quel que soit votre choix, vous recevrez cette gemme en récompense de la quête donnée par le Princesse Daédrique Azura.



#### L'Oghma Infinium - Skyrim

Vous recevrez ce livre en récompense de la quête donnée par le Prince Daédrique Hermaeus Mora. Ce livre renferme le savoir des âges. Vous ne pouvez lire qu'un seul de ses trois chapitres :

- Voie de l'Ombre vous octroie 5 points en : Armure Légère, Furtivité, Crochetage, Vol à la Tire, Eloquence et Alchimie.
- Voie de la Magie vous octroie 5 points en : Illusion, Conjuración, Destruction, Guérison, Altération et Enchantement.
- Voie de la Puissance vous octroie 5 points en : Forgeage, Armure Lourde, Parade, Deux Mains, Une Main et Archerie.



**La clé Squelette - Skyrim**

Vous aurez l'occasion de vous servir un peu de cette clé indestructible mais vous devrez obligatoirement vous en séparer ensuite lors d'une quête de la Guilde des Voleurs.

**La fiole Blanche - Skyrim**

Cette fiole se récupère en récompense d'une quête secondaire intitulée "Rafistolage de fiole" qui se prend à Vendaume. Ce flacon a la particularité de régénérer à nouveau la potion qu'elle contenait dès que vous l'aurez utilisée, et ce dans les 24h.

