

L'ÉQUIPEMENT

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

Dernière mise à jour le 24 Août 2013

Vous trouverez ici la liste de l'équipement présent dans Skyrim.

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques et en *italique rouge* les artéfacts !

SOMMAIRE

1 Les vêtements

- 1.1 Les capuchons
- 1.2 Les robes
- 1.3 Les bottes
- 1.4 Les armures de vampire
- 1.5 Les tenues complètes

2 Les bijoux

- 2.1 Les anneaux
- 2.2 Les amulettes
- 2.3 Les couronnes

1 - LES VÊTEMENTS

1.1 - Les capuchons

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Capuchon	Novice	Augmente votre magie de 30 points	10
	Apprenti	Augmente votre magie de 40 points	
	Spécialiste	Augmente votre magie de 50 points	

1.2 - Les robes

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Robe d'Archimage à capuche <i>Unique !</i>		Fil de Magnus Tous les sorts coûtent 15 % de moins à lancer Augmente votre magie de 50 points La magie se régénère 100 % plus vite	100
Robe d'Archimage		Fil de Magnus Tous les sorts coûtent 15 % de moins à lancer La magie se régénère 100 % plus vite	100
Robe de mage	Novice	La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	Apprenti	La magie se régénère 75% plus rapidement	308
	Spécialiste	La magie se régénère 100% plus rapidement	660
	Expert	La magie se régénère 125% plus rapidement	1 112
	Maître	La magie se régénère 150% plus rapidement	1 803
Robe d'adepte		La magie se régénère 75% plus rapidement	100
Tenue dunmer <i>Avec ou sans capuchon - Existe en trois couleurs</i>		La magie se régénère 75% plus rapidement	25
Robe des Telvanni		La magie se régénère 75% plus rapidement	25
Robe de prêtre du Temple		La magie se régénère 75% plus rapidement	25
Robe (de mage noire ou de nécromancien)	de rapidité	La magie se régénère 75% plus rapidement	5
	de recharge	La magie se régénère 100% plus rapidement	
	d'emplissage	La magie se régénère 125% plus rapidement	
	de résurgence	La magie se régénère 150% plus rapidement	
Robe d'altération de mage	Novice	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	5

		La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Apprenti	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 75% plus rapidement	408
	Spécialiste	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 100% plus rapidement	910
	Expert	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 125% plus rapidement	1 612
	Maître	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 150% plus rapidement	2 563
Robe d'altération (de mage noire ou de nécromancien)	Novice	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	/	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
Robe de conjuration de mage	Novice	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	Apprenti	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 75% plus rapidement	408
	Spécialiste	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 100% plus rapidement	910
	Expert	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 125% plus rapidement	1 612
	Maître	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 150% plus rapidement	2 563
Robe de conjuration (de mage noire ou de nécromancien)	Novice	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	/	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
Robe de destruction de mage	Novice	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	Apprenti	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 75% plus rapidement	408
	Spécialiste	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à	910

		lancer La magie se régénère 100% plus rapidement	
	Expert	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 125% plus rapidement	1 612
	Maître	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 150% plus rapidement	2 563
Robe de destruction (de mage noire ou de nécromancien)	Novice	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	/	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
Robe de guérison de mage	Novice	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	Apprenti	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 75% plus rapidement	408
	Spécialiste	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 100% plus rapidement	910
	Expert	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 125% plus rapidement	1 612
	Maître	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 150% plus rapidement	2 563
Robe de guérison (de mage noire ou de nécromancien)	Novice	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	/	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Accrue	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Majeure	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Extrême	Les sorts de guérison coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Absolue	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
Robe d'illusion de mage	Novice	Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	Apprenti	Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 75% plus rapidement	408
	Spécialiste	Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 100% plus rapidement	910
	Expert	Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 125% plus rapidement	1 612
	Maître	Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 150% plus rapidement	2 563
Robe d'illusion (de mage noire ou de nécromancien)	Novice	Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	5
	/	Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer	

		La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Accrue	Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Majeure	Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Extrême	Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	
	Absolue	Les sorts d'illusion coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	

1.3 - Les bottes

NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Bottes <i>Unique !</i>	Augmente la résistance à la foudre de 40%	25
Bottes	La furtivité augmente de 20%	2
Bottes	La furtivité augmente de 25%	2

1.4 - Les armures de vampire Dawnguard

Dans le Creation Kit, les armures de vampire sont classées dans les vêtements malgré le fait qu'elles fassent aussi partie du groupe des armures légères. Ainsi, ce sont des robes possédant une classe d'armure. C'est pourquoi je vous les ai placées ici ^^

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	ARMURE	VALEUR
Armure de vampire	de rapidité	La magie se régénère 75% plus rapidement	25	175
	de recharge	La magie se régénère 100% plus rapidement		
	d'emplissage	La magie se régénère 125% plus rapidement		
	de résurgence	La magie se régénère 150% plus rapidement		
Armure royale de vampire		La magie se régénère 125% plus rapidement	30	250
Armure de vampire de conjuration	Minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	25	175
	/	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
Armure de vampire de destruction	Minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement	25	175
	/	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		
	Absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer La magie se régénère 50% plus rapidement		

1.5 - Les tenues complètes

La tenue sybilline - Skyrim

C'est une tenue portée par les membres de la Confrérie Noire, destinée notamment à ceux maîtrisant la magie. Je vous montre aussi sur la photo qui suit la tenue portée par Nazir : c'est une tenue de rougegarde non enchantée mais unique car il est le seul à la porter dans le jeu :)



NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
Capuchon sybillin	La furtivité augmente de 25%	0,5	10	105
Robe sybilline	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer		18	200
Bandages sybillins	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main		6	45
Chaussures sybillines	Vous vous déplacez plus silencieusement		/	45

La tenue de bouffon - Skyrim

Il existe deux exemplaires de cette tenue : une dans le Sanctuaire de la Confrérie Noire d'Épervine (que vous pourrez ramasser lors de la descente du Pénitus Oculatus) et une autre dans le Sanctuaire d'Aubétoile. Cette tenue est la même que Ciccéron sauf que les enchantements du chapeau et des vêtements sont de moins bonne qualité.



NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	VALEUR
Chapeau de bouffon	La furtivité augmente de 30%	9	120
Vêtements de bouffon	Les prix sont 12% plus intéressants Les attaques à une main infligent 12% de dégâts supplémentaires	/	225
Gants de bouffon	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main	/	120
Bottes de bouffon	Vous vous déplacez plus silencieusement	/	200

La tenue de Ciceron - Skyrim

Cette tenue est *Unique* !

NOM	ENCHANTEMENT	ARMURE	VALEUR
Chapeau de Ciceron	La furtivité augmente de 35%	9	170
Vêtements de Ciceron	Les prix sont 20% plus intéressants Les attaques à une main infligent 20% de dégâts supplémentaires	/	300
Gants de Ciceron	Double les dégâts d'attaque discrète pour les armes à une main	/	170
Bottes de Ciceron	Vous vous déplacez plus silencieusement	/	250

La tenue de l'Aube Mythique - Skyrim

Cette tenue *unique* se trouve dans une vitrine du Musée d'Aubétoile.



NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Robe de l'Aube Mythique (avec ou sans capuchon)	La magie se régénère 75% plus rapidement	225
Gants de l'Aube Mythique	/	25
Bottes de l'Aube Mythique	/	15

L'armure de vampire complète - Dawnguard

Il existe 3 couleurs d'armure de vampire : grise, grise claire et rouge. Elle ne possède pas d'enchantelement, à vous donc d'en placer un à votre convenance ^^



NOM	POIDS	ARMURE	VALEUR
Armure de vampire	5	25	175
Gantelets de vampire	1,5	/	25
Bottes de vampire	2	7	25

Et juste pour le fun, je vous montre les armures royales passkeu j'les trouve jolies ^^ Et vous avez sûrement remarqué que Sérana porte son capuchon à chaque fois qu'elle sort !



La tenue Telvanni - Dragonborn

Cette tenue est notamment portée par Maître Néloth.



NOM	ENCHANTEMENT	VALEUR
Robe des Telvanni	La magie se régénère 150% plus rapidement	25
Chaussures de Telvanni	Augmente la résistance à la foudre de 70 %	2

2 - LES BIJOUX

2.1 - Les anneaux

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Anneau d'Hircine maudit		Le porteur peut malgré lui se transformer en loup-garou	50
Anneau d'Hircine <i>C'est un artefact !</i>		Fournit des transformations supplémentaires aux loups-garous	400
Anneau Bestial <i>Unique !</i>		Quand vous portez cet anneau, vous recevez 100 points de santé supplémentaires et vos coups de griffe infligent 20 points de dégâts supplémentaires	1 000
Anneau d'Érudite <i>Unique !</i>		Quand vous portez cet anneau, vous recevez 100 points de magie supplémentaires et votre magie se régénère plus rapidement	1 000
Anneau sanguinaire <i>Unique !</i>		Soif de sang de Givrelune <i>Sous forme bestiale, vos attaques infligent 50 % de dégâts supplémentaires, mais vous subissez également 50 % de dégâts en plus</i>	1 500

Anneau lunaire <i>Unique !</i>		Hurllement de Givrelune <i>Augmente la durée de vos hurlements de 25 %</i>	2 250
Anneau d'instinct <i>Unique !</i>		Instinct de Givrelune <i>Lorsque vous passez en forme bestiale, le temps semble ralentir autour de vous pendant 20 secondes</i>	3 000
Anneau de la chasse <i>Unique !</i>		Prédateur de Givrelune <i>Votre santé se régénère lorsque vous êtes sous forme bestiale</i>	3 500
Anneau de nécromancie d'Ahzidal <i>Unique !</i>		Nécromancie d'Ahzidal <i>Lorsqu'une créature que vous avez réanimée subit des dégâts, elle explose en infligeant 50 points de dégâts de glace et meurt</i>	1 100
Anneau d'arcane d'Ahzidal <i>Unique !</i>		Permet de lancer les sorts Embrassement et Gel	1 425
Anneau de santé (en or serti d'un diamant)	Minime	Augmente votre santé de 20 points	100
	/	Augmente votre santé de 30 points	
	Accrue	Augmente votre santé de 40 points	
	Majeure	Augmente votre santé de 50 points	
	Extrême	Augmente votre santé de 60 points	
Absolue	Augmente votre santé de 70 points		
Anneau de remède (en or serti d'un diamant)		La santé se régénère 20% plus vite	100
Anneau de soulagement (en or serti d'un diamant)		La santé se régénère 30% plus vite	
Anneau de régénération (en or serti d'un diamant)		La santé se régénère 40% plus vite	
Anneau de renaissance (en or serti d'un diamant)		La santé se régénère 50% plus vite	
Anneau de magie (en or serti d'un saphir)	Minime	Augmente votre magie de 20 points	100
	/	Augmente votre magie de 30 points	
	Accrue	Augmente votre magie de 40 points	
	Majeure	Augmente votre magie de 50 points	
	Extrême	Augmente votre magie de 60 points	
Absolue	Augmente votre magie de 70 points		
Anneau de recharge (en or serti d'un saphir)		La magie se régénère 50% plus rapidement	100
Anneau d'emplissage (en or serti d'un saphir)		La magie se régénère 60% plus rapidement	
Anneau de résurgence (en or serti d'un saphir)		La magie se régénère 80% plus rapidement	
Anneau de regain (en or serti d'un saphir)		La magie se régénère 100% plus rapidement	
Anneau de résistance à la magie (en or serti d'un saphir)		Augmente la résistance à la magie de 10%	100
Anneau de magie (en or serti d'un saphir)	Atténuée	Augmente la résistance à la magie de 12%	
	Évanescence	Augmente la résistance à la magie de 15%	
	Neutralisée	Augmente la résistance à la magie de 17%	
Anéantie	Augmente la résistance à la magie de 20%		
Anneau de suppression (en or serti d'un saphir)		Augmente la résistance à la magie de 22%	
Anneau de Namira <i>C'est un artefact !</i>		Vigueur augmentée de 50 points : santé et régénération de santé en plus grâce aux cadavres (pendant 5 min)	500
Anneau de vigueur (en or)	Minime	Augmente votre vigueur de 20 points	100
	/	Augmente votre vigueur de 30 points	
	Accrue	Augmente votre vigueur de 40 points	
	Majeure	Augmente votre vigueur de 50 points	
	Extrême	Augmente votre vigueur de 60 points	
Absolue	Augmente votre vigueur de 70 points		
Anneau de récupération (en or)		La vigueur se régénère 20% plus vite	100
Anneau de rétablissement		La vigueur se régénère 30% plus vite	

(en or)			
Anneau de vivification (en or)		La vigueur se régénère 40% plus vite	
Anneau de renouveau (en or)		La vigueur se régénère 50% plus vite	
Anneau d'altération (en argent serti d'un grenat)	Minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	100
	/	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer	
Anneau de conjuration (en argent serti d'une améthyste)	Minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	100
	/	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts de conjuration coûtent 25% de moins à lancer	
Anneau de destruction (en argent serti d'un rubis)	Minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	100
	/	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer	
Les liens du mariage (en or) <i>Unique !</i>	/	Bénédictio de Mara Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	200
Anneau de guérison (en or serti d'un diamant)	Minime	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	100
	/	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts de guérison coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer	
Anneau d'illusion (en or serti d'une émeraude)	Minime	Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer	100
	/	Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts d'illusion coûtent 25% de moins à lancer	
Anneau de Muiri (en argent) <i>Unique !</i>		Les potions créées sont 15% plus puissantes	100
Bague du Tissombre (en argent serti d'une améthyste) <i>Unique !</i>		La furtivité augmente de 10 % Les sorts de destruction coûtent 10% de moins à lancer	300
Anneau de furtivité (en argent serti d'un rubis)	Minime	La furtivité augmente de 15%	100
	/	La furtivité augmente de 20%	
	Accru	La furtivité augmente de 25%	
	Majeur	La furtivité augmente de 30%	
	Extrême	La furtivité augmente de 35%	
	Absolu	La furtivité augmente de 40%	
Anneau de forgeage (en or serti d'une émeraude)	Minime	Armes et armures peuvent être améliorées de 12%	100
	/	Armes et armures peuvent être améliorées de 15%	
	Accru	Armes et armures peuvent être améliorées de 17%	
	Majeur	Armes et armures peuvent être améliorées de 20%	
	Extrême	Armes et armures peuvent être améliorées de 22%	
	Absolu	Armes et armures peuvent être améliorées de 25%	
Anneau de crochetage (en argent)	Minime	Le crochetage est facilité de 15%	100
	/	Le crochetage est facilité de 20%	
	Accru	Le crochetage est facilité de 25%	

	Majeur	Le crochetage est facilité de 30%	
	Extrême	Le crochetage est facilité de 35%	
	Absolu	Le crochetage est facilité de 40%	
Anneau de dextérité (en or)	Minime	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%	100
	/	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 20%	
	Accrue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 25%	
	Majeure	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 30%	
	Extrême	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 35%	
	Absolue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 40%	
Anneau d'archerie (en argent serté d'un grenat)	Minime	Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires	100
	/	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	
	Accrue	Les arcs infligent 25% de dégâts supplémentaires	
	Majeure	Les arcs infligent 30% de dégâts supplémentaires	
	Extrême	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	
	Absolue	Les arcs infligent 40% de dégâts supplémentaires	
Anneau de maniement (en argent serté d'une améthyste)	Minime	Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires	100
	/	Les attaques à une main infligent 20% de dégâts supplémentaires	
	Accru	Les attaques à une main infligent 25% de dégâts supplémentaires	
	Majeur	Les attaques à une main infligent 30% de dégâts supplémentaires	
	Extrême	Les attaques à une main infligent 35% de dégâts supplémentaires	
	Absolu	Les attaques à une main infligent 40% de dégâts supplémentaires	
Anneau de frappe minime (en argent serté d'un rubis)		Les attaques à deux mains infligent 15% de dégâts supplémentaires	
Anneau de poigne (en argent serté d'un rubis)	/	Les attaques à deux mains infligent 20% de dégâts supplémentaires	100
	Accrue	Les attaques à deux mains infligent 25% de dégâts supplémentaires	
	Majeure	Les attaques à deux mains infligent 30% de dégâts supplémentaires	
	Extrême	Les attaques à deux mains infligent 35% de dégâts supplémentaires	
	Absolue	Les attaques à deux mains infligent 40% de dégâts supplémentaires	
Anneau de chevalier (en argent serté d'un grenat)	Humble	Augmente la compétence Armure lourde de 12 points	100
	/	Augmente la compétence Armure lourde de 15 points	
	Grand	Augmente la compétence Armure lourde de 17 points	
	Noble	Augmente la compétence Armure lourde de 20 points	
	Preux	Augmente la compétence Armure lourde de 22 points	
Anneau de paladin (en argent serté d'un grenat)		Augmente la compétence Armure lourde de 25 points	
Anneau d'écuyer (en argent serté d'une améthyste)	Humble	Augmente la compétence Armure légère de 12 points	100
	/	Augmente la compétence Armure légère de 15 points	
	Grand	Augmente la compétence Armure légère de 17 points	
	Noble	Augmente la compétence Armure légère de 20 points	
	Preux	Augmente la compétence Armure légère de 22 points	
	Maître	Augmente la compétence Armure légère de 25 points	
Anneau de parade (en argent)	Minime	Parez 15% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	100
	/	Parez 20% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Accrue	Parez 25% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Majeure	Parez 30% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Extrême	Parez 35% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Absolue	Parez 40% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	

2.2 - Les amulettes

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette de Gargouille <i>Unique !</i>		Quand vous portez cette amulette, le sort Invocation de gargouille fait apparaître une gargouille supplémentaire pendant 30 secondes	1 000
Amulette des Chauves-Souris <i>Unique !</i>		Quand vous portez cette amulette, des chauves-souris absorbent la vie des ennemis alentour	1 000
Collier de santé (en or serté d'un rubis)	Minime	Augmente votre santé de 20 points	250
	/	Augmente votre santé de 30 points	

	Accrue	Augmente votre santé de 40 points	
	Majeure	Augmente votre santé de 50 points	
	Extrême	Augmente votre santé de 60 points	
	Absolue	Augmente votre santé de 70 points	
Collier de remède (en or serti d'un rubis)		La santé se régénère 20% plus vite	250
Collier de soulagement (en or serti d'un rubis)		La santé se régénère 30% plus vite	
Collier de régénération (en or serti d'un rubis)		La santé se régénère 40% plus vite	
Collier de renaissance (en or serti d'un rubis)		La santé se régénère 50% plus vite	
Amulette de Nécromancien <i>C'est un artefact !</i>		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 (nordique) <i>C'est un artefact !</i>		Augmente votre santé, votre magie et votre vigueur de 30 points	1 000
L'Amulette de Savos Aren (en argent sertie d'un saphir) <i>Unique !</i>		Augmente votre magie de 50 points	300
Collier de magie (en argent serti d'un saphir)	Minime	Augmente votre magie de 20 points	250
	/	Augmente votre magie de 30 points	
	Accrue	Augmente votre magie de 40 points	
	Majeure	Augmente votre magie de 50 points	
	Extrême	Augmente votre magie de 60 points	
	Absolue	Augmente votre magie de 70 points	
Collier de résistance à la magie (en or orné)		Augmente la résistance à la magie de 10%	250
Collier de magie (en or orné)	Atténuée	Augmente la résistance à la magie de 12%	
	Évanescente	Augmente la résistance à la magie de 15%	
	Neutralisée	Augmente la résistance à la magie de 17%	
	Anéantie	Augmente la résistance à la magie de 20%	
Collier de suppression (en or orné)		Augmente la résistance à la magie de 22%	
Collier de vigueur (en or)	Minime	Augmente votre vigueur de 20 points	250
	/	Augmente votre vigueur de 30 points	
	Accrue	Augmente votre vigueur de 40 points	
	Majeure	Augmente votre vigueur de 50 points	
	Extrême	Augmente votre vigueur de 60 points	
	Absolue	Augmente votre vigueur de 70 points	
Collier de récupération (en argent serti d'une émeraude)		La vigueur se régénère 20% plus vite	250
Collier de rétablissement (en argent serti d'une émeraude)		La vigueur se régénère 30% plus vite	
Collier de vivification (en argent serti d'une émeraude)		La vigueur se régénère 40% plus vite	
Collier de renouveau (en argent serti d'une émeraude)		La vigueur se régénère 50% plus vite	
Collier de résistance aux maladies (en argent orné)		Augmente la résistance aux maladies de 50%	250
Collier d'immunité aux maladies (en argent orné)		Augmente la résistance aux maladies de 100%	
Collier de résistance au poison (en or serti d'un diamant)		Augmente la résistance au poison de 50%	250
Collier d'immunité au poison (en or serti d'un diamant)		Augmente la résistance au poison de 100%	
Collier de pare-feu (en or serti d'un rubis)		Augmente la résistance au feu de 15%	250
Collier de feu	Atténué	Augmente la résistance au feu de 30%	

(en or serti d'un rubis)	Évanescent	Augmente la résistance au feu de 40%	
	Neutralisé	Augmente la résistance au feu de 50%	
	Anéanti	Augmente la résistance au feu de 60%	
Collier d'extinction (en or serti d'un rubis)		Augmente la résistance au feu de 70%	
Collier de pare-glace (en argent serti d'un saphir)		Augmente la résistance à la glace de 15%	250
Collier de glace (en argent serti d'un saphir)	Atténuée	Augmente la résistance à la glace de 30%	
	Évanescente	Augmente la résistance à la glace de 40%	
	Neutralisée	Augmente la résistance à la glace de 50%	
	Anéantie	Augmente la résistance à la glace de 60%	
Collier de dégel (en argent serti d'un saphir)		Augmente la résistance à la glace de 70%	
Collier de pare-foudre (en argent orné)		Augmente la résistance à la foudre de 15%	250
Collier de foudre (en argent orné)	Atténuée	Augmente la résistance à la foudre de 30%	
	Évanescente	Augmente la résistance à la foudre de 40%	
	Neutralisée	Augmente la résistance à la foudre de 50%	
	Anéantie	Augmente la résistance à la foudre de 60%	
Collier d'isolation (en argent orné)		Augmente la résistance à la foudre de 70%	
Amulette de Saarthal (nordique) <i>Unique !</i>		Lancer des sorts vous coûte 3 % de moins	100
Collier de furtivité (en or)	Minime	La furtivité augmente de 15%	250
	/	La furtivité augmente de 20%	
	Accru	La furtivité augmente de 25%	
	Majeur	La furtivité augmente de 30%	
	Extrême	La furtivité augmente de 35%	
	Absolu	La furtivité augmente de 40%	
Amulette d'articulation <i>Unique !</i>	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 5 % Armure + 2	500
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 10 % Armure + 3	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 15 % Armure + 4	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 20 % Armure + 5	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 25 % Armure + 6	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 30 % Armure + 7	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 35 % Armure + 8	
Collier de négociation (en or serti d'un diamant)	Minime	Les prix sont 12% plus intéressants	250
	/	Les prix sont 15% plus intéressants	
	Accrue	Les prix sont 17% plus intéressants	
	Majeure	Les prix sont 20% plus intéressants	
	Extrême	Les prix sont 22% plus intéressants	
	Absolue	Les prix sont 25% plus intéressants	
Collier d'alchimie (en argent)	Minime	Les potions créées sont 12% plus puissantes	250
	/	Les potions créées sont 15% plus puissantes	
	Accrue	Les potions créées sont 17% plus puissantes	

	Majeure	Les potions créées sont 20% plus puissantes	
	Extrême	Les potions créées sont 22% plus puissantes	
	Absolue	Les potions créées sont 25% plus puissantes	
Collier de forgeage (en or orné)	Minime	Armes et armures peuvent être améliorées de 12%	250
	/	Armes et armures peuvent être améliorées de 15%	
	Accru	Armes et armures peuvent être améliorées de 17%	
	Majeur	Armes et armures peuvent être améliorées de 20%	
	Extrême	Armes et armures peuvent être améliorées de 22%	
	Absolu	Armes et armures peuvent être améliorées de 25%	
Collier de crochetage (en argent sertí d'une émeraude)	Minime	Le crochetage est facilité de 15%	250
	/	Le crochetage est facilité de 20%	
	Accru	Le crochetage est facilité de 25%	
	Majeur	Le crochetage est facilité de 30%	
	Extrême	Le crochetage est facilité de 35%	
	Absolu	Le crochetage est facilité de 40%	
Collier de dextérité (en argent orné)	Minime	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%	250
	/	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 20%	
	Accrue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 25%	
	Majeure	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 30%	
	Extrême	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 35%	
	Absolue	Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 40%	
Le Symbole de Kyne <i>Unique !</i>		Bénédictíon de Kyne <i>Les dégâts inflígés par des animaux sont réduits de 10 % Les arcs inflígent 5% de dégâts supplémentaires</i>	200
Collier de maniement (en or)	Minime	Les attaques à une main inflígent 15% de dégâts supplémentaires	250
	/	Les attaques à une main inflígent 20% de dégâts supplémentaires	
	Accru	Les attaques à une main inflígent 25% de dégâts supplémentaires	
	Majeur	Les attaques à une main inflígent 30% de dégâts supplémentaires	
	Extrême	Les attaques à une main inflígent 35% de dégâts supplémentaires	
	Absolu	Les attaques à une main inflígent 40% de dégâts supplémentaires	
Collier de poigne (en argent)	Minime	Les attaques à deux mains inflígent 15% de dégâts supplémentaires	250
	/	Les attaques à deux mains inflígent 20% de dégâts supplémentaires	
	Accrue	Les attaques à deux mains inflígent 25% de dégâts supplémentaires	
	Majeure	Les attaques à deux mains inflígent 30% de dégâts supplémentaires	
	Extrême	Les attaques à deux mains inflígent 35% de dégâts supplémentaires	
	Absolue	Les attaques à deux mains inflígent 40% de dégâts supplémentaires	
Collier de chevalier (en or)	Humble	Augmente la compétence Armure lourde de 12 points	250
	/	Augmente la compétence Armure lourde de 15 points	
	Grand	Augmente la compétence Armure lourde de 17 points	
	Noble	Augmente la compétence Armure lourde de 20 points	
	Preux	Augmente la compétence Armure lourde de 22 points	
Collier de paladin (en or)		Augmente la compétence Armure lourde de 25 points	
Collier d'écuyer (en argent)	Humble	Augmente la compétence Armure légère de 12 points	250
	/	Augmente la compétence Armure légère de 15 points	
	Grand	Augmente la compétence Armure légère de 17 points	
	Noble	Augmente la compétence Armure légère de 20 points	
	Preux	Augmente la compétence Armure légère de 22 points	
	Maître	Augmente la compétence Armure légère de 25 points	
Collier de parade (en argent sertí d'un saphír)	Minime	Parez 15% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	250
	/	Parez 20% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Accrue	Parez 25% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Majeure	Parez 30% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Extrême	Parez 35% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
	Absolue	Parez 40% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier	
Collier de respiration aquatique (en argent sertí d'un saphír)		Permet de nager sous l'eau sans se noyer	250
Collier ensorcelé (en or)		La capacité de port augmente de 25 points	100

Médaille de Saint Jiub <i>Unique !</i>	Baiser de Saint Jiub <i>La capacité de port augmente de 50 points Augmente votre vigueur de 50 points</i>	500
Amulette d'Alkatosh	Bénédictio d'Alkatosh <i>La magie se régénère 25% plus rapidement</i>	20
Amulette d'Arkay	Bénédictio d'Arkay <i>Augmente votre santé de 10 points</i>	20
Amulette de Dibella	Bénédictio de Dibella <i>Augmente votre éloquence de 15 points</i>	20
Amulette de Julianos	Bénédictio de Julianos <i>Augmente votre magie de 10 points</i>	20
Amulette de Kynareth	Bénédictio de Kynareth <i>Augmente votre vigueur de 10 points</i>	20
Amulette de Mara	Bénédictio de Mara <i>Les sorts de guérison coûtent 10% de moins à lancer</i>	20
Amulette de Stendarr	Bénédictio de Stendarr <i>Parez 10% de dégâts supplémentaires avec votre bouclier</i>	20
Amulette de Talos	Bénédictio de Talos <i>Le temps entre les cris diminue de 20 %</i>	20
Amulette de Zénithar	Bénédictio de Zénithar <i>Les prix sont 10 % plus intéressants</i>	20

2.3 - Les couronnes

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Couronne d'Aethérium <i>C'est un artefact !</i>		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
Couronne du Mage (en argent ornée d'une pierre de lune) <i>Unique !</i>	1 - 4	Augmente votre magie de 20 points	320
	5 - 9	Augmente votre magie de 30 points	
	10 - 14	Augmente votre magie de 40 points	
	15 - 19	Augmente votre magie de 50 points	
	20 - 24	Augmente votre magie de 60 points	
	+ 25	Augmente votre magie de 70 points	
Couronne de magie (en argent ornée d'une pierre de lune)	Minime	Augmente votre magie de 20 points	250
	/	Augmente votre magie de 30 points	
	Accrue	Augmente votre magie de 40 points	
	Majeure	Augmente votre magie de 50 points	
	Extrême	Augmente votre magie de 60 points	
Couronne d'altération (en argent ornée d'un saphir)	Minime	Les sorts d'altération coûtent 12% de moins à lancer	400
	/	Les sorts d'altération coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts d'altération coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts d'altération coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts d'altération coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts d'altération coûtent 25% de moins à lancer	
Couronne de conjuration (en cuivre ornée d'une pierre de lune)	Minime	Les sorts de conjuration coûtent 12% de moins à lancer	100
	/	Les sorts de conjuration coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts de conjuration coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts de conjuration coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts de conjuration coûtent 22% de moins à lancer	
Couronne de destruction (en cuivre ornée d'un rubis)	Minime	Les sorts de destruction coûtent 12% de moins à lancer	150
	/	Les sorts de destruction coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts de destruction coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts de destruction coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts de destruction coûtent 22% de moins à lancer	

	Absolue	Les sorts de destruction coûtent 25% de moins à lancer	
Couronne de guérison (en cuivre ornée d'un onyx)	Minime	Les sorts de guérison coûtent 12% de moins à lancer	50
	/	Les sorts de guérison coûtent 15% de moins à lancer	
	Accrue	Les sorts de guérison coûtent 17% de moins à lancer	
	Majeure	Les sorts de guérison coûtent 20% de moins à lancer	
	Extrême	Les sorts de guérison coûtent 22% de moins à lancer	
	Absolue	Les sorts de guérison coûtent 25% de moins à lancer	
	Couronne d'illusion (en jade ornée d'une émeraude)	Minime	
/		Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer	
Accrue		Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer	
Majeure		Les sorts d'illusion coûtent 20% de moins à lancer	
Extrême		Les sorts d'illusion coûtent 22% de moins à lancer	
Absolue		Les sorts d'illusion coûtent 25% de moins à lancer	
Couronne d'alchimie (en or ornée d'un rubis)	Minime	Les potions créées sont 12% plus puissantes	450
	/	Les potions créées sont 15% plus puissantes	
	Accrue	Les potions créées sont 17% plus puissantes	
	Majeure	Les potions créées sont 20% plus puissantes	
	Extrême	Les potions créées sont 22% plus puissantes	
	Absolue	Les potions créées sont 25% plus puissantes	
Couronne d'archerie (en or ornée d'une émeraude)	Minime	Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires	500
	/	Les arcs infligent 20% de dégâts supplémentaires	
	Accrue	Les arcs infligent 25% de dégâts supplémentaires	
	Majeure	Les arcs infligent 30% de dégâts supplémentaires	
	Extrême	Les arcs infligent 35% de dégâts supplémentaires	
	Absolue	Les arcs infligent 40% de dégâts supplémentaires	
Couronne de respiration aquatique (en cuivre ornée d'un onyx)		Permet de nager sous l'eau sans se noyer	50