Artifacts Libres de Tamriel

Art facts c l bres de Tamriel

Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des objets l gendaires trouv s dans le folklore tamrielique. L'existence de certains a t prouv e, tandis que d'autres sont peut- tre simplement des l gendes. Quoi qu'il en soit, ces objets ont trouv leur chemin dans les contes que nous racontons nos enfants, que nos enfants raconteront leurs enfants, et qui sont inextricablement li s eux.

Armure du Seigneur

Parfois appel e Armure de Morihaus ou Don de Rynareth , cette ancienne cuirasse est d'une qualit inestimable. Elle conf re qui la porte le pouvoir d'absorber la sant , de r sister aux effets des sorts et de se soigner de l'empoisonnement. Lorsque Rynareth estime le d tenteur indigne, dit-on, l'armure est gar e et cach e jusqu' l'av nement de l' lu suivant.

Cotte d' bonite

C'est dans la nuit des temps que ce plastron a t fa onn par une d esse Elfe noire r pondant au nom de Bo thia. D s sa cr ation, Bo thia avait d cid qui poss derait l'armure et pour quelle dur e. La Cotte d' bonite conf re tout d tenteur digne d'elle une grande r sistance au feu, la magie et le dote d'un bouclier magique. Bo thia a le pouvoir de d cider seule si le d tenteur du moment est toujours digne ou non de sa Cotte d' bonite. Et la d esse peut se montrer tr s capricieuse.

Parasortis

Ce bouclier-tour dwemer est l'une des plus anciennes reliques de Tamriel. Outre son inestimable importance au cours de la bataille de Rourken-Shalidor, Parasortis offre une protection pouss e contre les sorts, soit en renvoyant la magie soit en paralysant le mage sur le point de lancer un sort. Il est dit que Parasortis est toujours en qu te de son propri taire initial et qu'il ne saurait rester longtemps entre les m mes mains. Poss der Parasortis - ne

serait-ce qu'un instant - est une source de pouvoir tr s appr ci e.

Chrysam re

La Lame du Paladin est une ancienne claymore aux capacit s offensives que seules surpassent ses caract ristiques d fensives. Elle accorde son d tenteur la sant , le prot ge du feu et renvoie tous les sorts celui qui les a prononc s. La Chrysam re a rarement t d tenue longuement par un grand ma tre de la lame car elle se refuse favoriser les meilleurs.

B ton de Magnus

Le B ton de Magnus est l'un des plus anciens art facts de Tamriel. Son cr ateur, Magnus, l'avait con u comme un compos m taphysique de sorts. Le B ton de Magnus absorbe la sant et l' nergie mystique de l'ennemi. Il finit toujours par quitter le mage qui le d tient avant que ce dernier ne devienne trop puissant et ne d stabilise l' quilibre mystique qu'il a jur de prot ger.

Anneau du Sorcier

L'Anneau du Grand Sorcier de l'archimage Syrabane est l'une des reliques mythiques et fabuleuses les plus connues. Dans l'Antiquit de Tamriel, Syrabane sauva le continent en utilisant adroitement son Anneau. Depuis, l'Anneau a aid des aventuriers atteindre des objectifs d'une noblesse moindre. Il est r put pour son aptitude renvoyer les sorts celui qui les a lanc s et pour acc l rer la gu rison. Aucun aventurier ne peut porter l'Anneau du Grand Sorcier tr s longtemps car il semble dirig par Syrabane seul.

Anneau de Phynastre

Cet anneau a t cr il y a plusieurs si cles par un homme appel Phynastre, qui avait grand besoin d'excellentes d fenses pour survivre ses p rilleuses aventures. Gr ce cet anneau, Phynastre v cut pendant de nombreux si cles. Depuis, l'anneau est pass de main en

main. Il am liore la r sistance au poison, la magie et aux chocs. Dans un acc s d' go sme, Phynastre maudit l'anneau de mani re ce qu'il disparaisse syst matiquement, emport par la qu te ternelle de Phynastre, son cr ateur et seul v ritable ma tre.

Anneau du Khajiit

Cette relique a t cr e des si cles avant la naissance de Rajhin, le voleur qui l'a rendue c l bre. Rajhin utilisait les pouvoirs de l'anneau pour devenir invisible et rapide comme l' clair. C'est ainsi qu'il devint le voleur le plus dou de toute l'histoire d'Elsweyr. On ignore ce qu'il advint de Rajhin, mais la l gende raconte que l'anneau s'est rebell contre son exploitation intensive et disparut, laissant Rajhin seul et sans d fense face ses ennemis.

Masse de Molag Bal

galement connue sous le nom de Masse du vampire , la Masse de Molag Bal vide sa victime de sa magie pour la transf rer son d tenteur. Elle fait de m me avec la force et l' nergie. Gr ce cet art fact, Molag Bal a connu une grande libert . Un certain nombre de l gendes entourent cette masse. Elle semble id ale pour d faire les magiciens.

Masque du Vil Clavicus

Profond ment mauvais, le Vil Clavicus avait cr un masque de personnalit , destin s'attirer le respect des gens de Tamriel. Plus la personnalit de son d tenteur est forte, plus l'effet du masque est important. Il existe une histoire fort connue : c'est l'histoire d'Avalea, une noble de grand renom. Jeune, elle avait t scandaleusement d figur e par une servante malveillante. Avalea conclut un triste march avec le Vil Clavicus et re ut le masque en change. Bien que le masque ne change t point son apparence, la jeune noble s' tait attir le respect et l'admiration de tous. Un an et un jour apr s le mariage d'Avalea avec un baron de renom, le Vil Clavicus r clama le masque. Bien qu'elle f t enceinte, la jeune femme fut bannie de la demeure du Baron. Vingt-et-un ans et un jour plus tard, la fille d'Avalea se vengea en assassinant le Baron.

Rasoir de Mehrunes

La Confr rie noire convoite ce poignard d' bonite depuis des g n rations. Cet art fact mythique est capable de tuer n'importe quelle cr ature sur-le-champ. L'histoire n'a pas consign de d tenteurs du Rasoir de Mehrunes. Toujours est-il que la Confr rie noire fut, un moment donn de son histoire, d cim e par une lutte intestine pour le pouvoir. Il semblerait que le rasoir n'y soit pas tranger.

Peau du Sauveur

Hircine poss dait un autre art fact : la Peau du Sauveur, qui pr sente la caract ristique particuli re de r sister la magie. Selon la l gende, Hircine offrit sa protection de peau au seul et unique mortel s' tant jamais chapp de son terrain de chasse. Pour ce mortel inconnu, la peau fut cousue dans la cuirasse magique pour le prot ger au cours de ses aventures. La Peau du Sauveur a cette particularit de passer d'un h ros l'autre, comme si elle tait autonome.

Lance de Cruelle Mis ricorde

La Lance de Cruelle Mis ricorde est l'un des art facts les plus myst rieux qui soit. On conna t tr s peu de choses son sujet. Aucune histoire n'a t consign e, mais nombreux sont ceux qui lui attribuent une origine daedrique. La seule l gende connue son sujet est qu'elle participa la chute de Mortecime dans la main d'un vaillant h ros. C'est gr ce elle que Mehrunes Dagon fut vaincu et Mortecime reprise. Depuis lors, la Lance de Cruelle Mis ricorde a fait peu d'apparitions Tamriel.

Ch timent daedrique

Le Ch timent daedrique est une masse imposante taill e dans de l' bonite consacr par les Feux de Caprisinitre. F roce, l'arme l gendaire de Mackkan permettait de renvoyer les esprits obscurs en Oblivion. Elle peut invoquer les cr atures d'Oblivion. Autrefois utilis e contre les Seigneurs daedriques Mortecime, elle parcourt les vastes terres aux c t s des aventuriers.

Arc des Ombres

Selon la l gende, l'Arc des Ombres aurait t confectionn par le Daedra Nocturne. L'aventurier l gendaire, Raerlas Ghile, re ut cet arc pour une mission secr te qui se solda par un chec. L'arc fut alors perdu. Avant de succomber ses blessures, Raerlas livra un combat sans merci. Arm de cet arc magique, il emporta un certain nombre d'ennemis avec lui. L'arc conf re invisibilit et vitesse son d tenteur. Nombreux sont ceux qui auraient vu l'Arc des Ombres. Il para t m me que Dram, le sinistre assassin Elfe noir de l' re Deuxi me, en aurait t le propri taire d'un temps.

Poings de Randagulf

Randagulf, du clan Begalin, est consign dans l'histoire de Tamriel comme l'un des plus puissants guerriers de Bordeciel. Il tait r put pour son courage et sa f rocit au combat. Sa pr sence fut capitale dans de nombreuses victoires. Il rencontra son destin funeste lorsque le Roi Harald s'empara de Bordeciel. T moignant un grand respect pour ce vaillant h ros, le roi d cida de conserver ses gants pour son usage personnel. la mort du Roi Harald, les gants disparurent. Le roi pr tendait que les poings accordaient de la force leur d tenteur.

Lame glac e du Monarque

La Lame glac e du Monarque est v ritablement l'un des art facts les plus pr cieux de Tamriel. Selon la l gende, le terrible Archimage Almion Celmo aurait enchant la claymore d'un grand guerrier avec l' me d'un Monarque glacial, une forme particuli rement puissante de l'Atronach de Givre, plus courant. Le guerrier en question, Thurgnarr Assi, devait prendre part l'assassinat du roi d'une contr e lointaine pour s'emparer du tr ne. L'assassinat fut d jou et l'Archimage emprisonn . La Lame de glace transforme en glace quiconque est touch . Elle passe de main en main, sans jamais s'attarder.

Anneau du Cam l on

On conna t peu de choses sur cet objet, mais il semblerait qu'il accorde son d tenteur l'aptitude de se fondre dans le paysage.

Bottes de l'Ap tre

Les Bottes de l'Ap tre sont un v ritable myst re. Leur d tenteur serait capable de l viter. Mais personne n'a jamais vu quiconque les utiliser.

Anneau du Mentor

L'anneau du Mentor est recherch par beaucoup de jeunes magiciens, car on le consid re comme un excellent objet magique pour un apprenti dans l'art de la magie. Il augmente en effet l'intelligence et la sagesse de son porteur, ce qui rend l'usage de la magie plus ais pour lui. On dit qu'il aurait t cr par le grand mage Carni Asron afin d'aider les apprentis qui suivaient son enseignement. la mort d'Asron, son anneau ainsi que plusieurs autres de ses biens ont disparu pour r appara tre un peu partout en Tamriel.

Anneau du Vent

On ne sait rien au sujet de cet anneau, mais son nom ainsi que les rares rumeurs circulant son sujet laissent penser qu'il augmente la vitesse de son porteur.

Anneau Vampirique

L'Anneau Vampirique est l'un des plus redoutables art facts du continent. Il a le pouvoir d'absorber la sant de ses victimes pour la redonner son porteur. Sa nature exacte est inconnue, de m me que ses origines, mais de nombreux anciens murmurent qu'il aurait t cr il y a bien longtemps par un culte mal fique d'adorateurs de vampires. On ne rencontre cet art fact d'une grande raret que toutes les quelques centaines de cycles de lune.

Protecteur d'Eleidon

Eleidon est un chevalier des l gendes br tones, que tout le monde venait chercher d s que l'on avait besoin d'un combattant au courage et la d termination sans faille. On raconte dans une histoire qu'il sauva de la mort la fille d'un baron menac e par un chef de guerre malfaisant. Pour le r compenser, le baron d pensa toutes ses richesses pour faire fabriquer un bouclier enchant , qu'il offrit ensuite Eidelon. Le bouclier soignait les blessures du h ros quand ce dernier le lui demandait. Dot d'une personnalit propre, on pr tend qu'il ne restait jamais bien longtemps entre les mains de son possesseur.

B ton d'Hasedoki

Hasedoki tait un magicien dot d'un grand esprit de comp tition, tel point qu'il parcourut le continent dans tous les sens, la recherche d'un mage capable de le vaincre. Il ne l'aurait apparemment jamais trouv . On dit souvent que, las de se sentir rejet par tous ceux qui redoutaient sa puissance, il finit par lier son nergie vitale son b ton, dans laquelle son me r side aujourd'hui encore. Nombreux sont les magiciens qui cherchent ce b ton en Tamriel, ce qui n'est pas tonnant, compte tenu du fait qu'il conf re son utilisateur une importance protection contre la magie.

Casque du Ver Sanguinaire

On pr tend que le Roi des Vers aurait laiss derri re lui l'un de ses plus grands tr sors, le Casque du Ver Sanguinaire. Uniquement constitu d'os model s par magie, ce dernier a t enchant par le roi en personne. Il permet son porteur d'appeler des squelettes et de repousser les morts-vivants, ce qui explique qu'il int resse tant les n cromanciens. Il ne reste jamais bien longtemps en possession de son propri taire.

Armure du Dragon

Cette cuirasse est, de loin, l'un des plus puissants art facts qu'un collectionneur ou un h ros puisse trouver. Elle est en effet constitu e d'ossements de dragon enchant s par le Roi des Tr fonds et ses acqu reurs potentiels ne se comptent plus. Ses propri t s permettent son porteur de r sister au feu et de projeter des flammes sur ses adversaires. On ne sait trop quel fut le r le jou par le Roi des Tr fonds dans la fabrication de la cuirasse, mais un archimage d'antan r p tait que le roi aurait ainsi pay une dette qu'il avait envers un guerrier errant. Tout comme son premier propri taire, l'armure ne reste jamais longtemps au m me endroit.

Brise-Cr nes

Ce marteau de guerre est aussi imposant que d vastateur. Fondu dans un feu magique aliment par le mage Dorach Gusal, il a par la suite t forg par le l gendaire armurier Hilbongard Rolamus. Fait d'acier renforc par magie, il ne p se presque rien, ce qui permet de l'utiliser des heures durant. Il tait cens tre pr sent lors d'un festival, mais des voleurs s'en empar rent avant que cela ne puisse se faire. Depuis, on l'a vu en divers endroits de Tamriel. Il serait apparemment la recherche de ses cr ateurs.

Lamedor

Un myst re presque total plane autour de cette p e magique. Les voleurs, qui s'extasient sur la lame en or massif dont elle tire son nom, aiment raconter comment elle a t forg e par les dragons du Nord au temps jadis. Par la suite, s'il faut en croire leurs r cits, elle aurait t confi e un grand chevalier ayant pr t serment de d fendre les dragons, mais aucun texte ne vient renforcer leurs all gations. Ce qui est s r, c'est que cet art fact est l'un des plus convoit s par les voleurs en raison du m tal pr cieux dont il est constitu . Lamedor conf re son porteur le pouvoir d'infliger des d g ts de type feu ses adversaires. Voil longtemps que plus personne ne l'a aper ue et l'on pr tend qu'elle attend le h ros qui saura se montrer digne d'elle.

Croc d'Haynekhtnamet

Le Marais noir tait autrefois habit par des cr atures que les Argoniens nommaient Wamasus, consid r es comme des dragons intelligents dont le sang tait en fait de l' lectricit . L'un d'eux, Haynekhtnamet, fut tu par les Nordiques, qui durent toutefois s'y prendre vingt et lutter farouchement pendant sept jours et sept nuits avant de le vaincre. L'un des survivants ramena un croc du Wamasu en guise de troph e, croc qui fut par la suite taill en forme de lame et fix un manche de dague. Depuis, sans que personne n'ait jamais pu expliquer pourquoi, l'arme poss de certains des pouvoirs magiques du Wamasu et conf re son utilisateur le pouvoir d'infliger des d g ts de type lectrique ses adversaires. Elle est parfois aper ue en possession d'un aventurier errant.

---

p e des Ombres

Cette p e enchant e il y a bien longtemps par Naenra Waerr la sorci re n'a qu'une seule et unique fonction : emprisonner l' me de ses victimes. Utilis e conjointement avec une gemme spirituelle, elle permet de capturer l'essence d'un adversaire, laquelle se retrouve ensuite enferm e dans la pierre pr cieuse. Naenra p rit ex cut e pour avoir os fabriquer une telle abomination, mais elle eut tout de m me le temps de dissimuler l' p e. Cette derni re n'accepte pas n'importe quel possesseur, pr f rant rester cach e tant qu'elle n'a pas trouv un bras qu'elle juge digne d'elle.

Anneau de Denstagmer

On sait juste que cet anneau prot ge peut- tre son porteur contre certains l ments. M me le nom de Denstagmer demeure un myst re.

Casque d'Oreyn Griffe-d'Ours

Oreyn Griffe-d'Ours est l'un des grands h ros de l'histoire du Val-Bois . Fils du roi Faume Oeildecrapaud, c' tait un chasseur respect qui devint par la suite chef de son clan. Les l gendes des Elfes des bois racontent qu'il aurait vaincu seul Glenhwyfaunva, sorci re-serpent des bois elfiques, ramenant ainsi la paix sur les terres de son clan. Par la suite, il accomplit de nombreux autres exploits avant de succomber la Peste knahataine. Les g n rations

suivantes le v n r rent par le biais du casque, qui fut finalement perdu lorsque le clan se scinda en plusieurs groupes. Aujourd'hui, il fait le bonheur des aventuriers. On pr tend qu'il augmenterait l'agilit et l'endurance de son porteur.

Le Croissant daedrique

Le Croissant daedrique est certainement l'objet le plus rare et le plus illicite de tous les art facts de valeur. Cette lame, existant alors en plusieurs exemplaires, fut utilis e par les forces daedriques de Mehrunes Dagon pour prendre le site imp rial de Mortecime. Ces lames extr mement rares furent rassembl es et d truites lorsque Mortecime fut reprise par l'Empire. Toutes, sauf une, semble-t-il. En effet, bien que l'Empire pense les avoir toutes d truites, il semblerait qu'il en reste une en circulation, quelque part, dans Tamriel, bien que personne ne l'ait jamais vue. Cette lame accorde son d tenteur la capacit d'infliger de terribles d g ts sur l'ennemi. De plus, elle lui permet de paralyser l'adversaire en alourdissant consid rablement son armure. Elle est d'une valeur inestimable pour tout grand guerrier - si elle existe r ellement.

Artéfacts célèbres de Tamriel

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E60E
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E60E
Editor ID	BCSLL_MO_Rare_FamedArtifactsTamriel
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_FamedArtifactsTamriel
Value (gold)	30
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	147
Leveled lists	9
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.