Artéfacts célčbres de Tamriel

Artéfacts célčbres de Tamriel

Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des objets légendaires trouvés dans le folklore tamrielique. L'existence de certains a été prouvée, tandis que d'autres sont peut-ętre simplement des légendes. Quoi qu'il en soit, ces objets ont trouvé leur chemin dans les contes que nous racontons à nos enfants, que nos enfants raconteront à leurs enfants, et qui sont inextricablement liés à eux.

Armure du Seigneur

Parfois appelée « Armure de Morihaus » ou « Don de Rynareth », cette ancienne cuirasse est d'une qualité inestimable. Elle confčre à qui la porte le pouvoir d'absorber la santé, de résister aux effets des sorts et de se soigner de l'empoisonnement. Lorsque Rynareth estime le détenteur indigne, dit-on, l'armure est égarée et cachée jusqu'à l'avčnement de l'élu suivant.

Cotte d'ébonite

C'est dans la nuit des temps que ce plastron a été façonné par une déesse Elfe noire répondant au nom de Boéthia. Dčs sa création, Boéthia avait décidé qui posséderait l'armure et pour quelle durée. La Cotte d'ébonite confčre à tout détenteur digne d'elle une grande résistance au feu, à la magie et le dote d'un bouclier magique. Boéthia a le pouvoir de décider seule si le détenteur du moment est toujours digne ou non de sa Cotte d'ébonite. Et la déesse peut se montrer trčs 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 poussée 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 quęte de son propriétaire initial et qu'il ne saurait rester longtemps entre les męmes mains. Posséder Parasortis - ne serait-ce qu'un instant - est

une source de pouvoir très appréciée.

Chrysamère

La Lame du Paladin est une ancienne claymore aux capacités offensives que seules surpassent ses caractéristiques défensives. Elle accorde à son détenteur la santé, le protège du feu et renvoie tous les sorts à celui qui les a prononcés. La Chrysamère a rarement été détenue longuement par un grand maître de la lame car elle se refuse à favoriser les meilleurs.

Bâton de Magnus

Le Bâton de Magnus est l'un des plus anciens artéfacts de Tamriel. Son créateur, Magnus, l'avait conçu comme un composé métaphysique de sorts. Le Bâton de Magnus absorbe la santé et l'énergie mystique de l'ennemi. Il finit toujours par quitter le mage qui le détient avant que ce dernier ne devienne trop puissant et ne déstabilise l'équilibre mystique qu'il a juré de protéger.

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'Antiquité de Tamriel, Syrabane sauva le continent en utilisant adroitement son Anneau. Depuis, l'Anneau a aidé des aventuriers à atteindre des objectifs d'une noblesse moindre. Il est réputé pour son aptitude à renvoyer les sorts à celui qui les a lancés et pour accélérer la guérison. Aucun aventurier ne peut porter l'Anneau du Grand Sorcier très longtemps car il semble dirigé par Syrabane seul.

Anneau de Phynastre

Cet anneau a été créé il y a plusieurs siècles par un homme appelé Phynastre, qui avait grand besoin d'excellentes défenses pour survivre à ses périlleuses aventures. Grâce à cet anneau, Phynastre vécut pendant de nombreux siècles. Depuis, l'anneau est passé de main en main. Il améliore la résistance au poison, à la magie et aux chocs. Dans un accès d'égod'sme, Phynastre

maudit l'anneau de manière à ce qu'il disparaisse systématiquement, emporté par la quête éternelle de Phynastre, son créateur et seul véritable maître.

Anneau du Khajiit

Cette relique a été créée des siècles avant la naissance de Rajhin, le voleur qui l'a rendue célèbre. Rajhin utilisait les pouvoirs de l'anneau pour devenir invisible et rapide comme l'éclair. C'est ainsi qu'il devint le voleur le plus doué de toute l'histoire d'Elsweyr. On ignore ce qu'il advint de Rajhin, mais la légende raconte que l'anneau s'est rebellé contre son exploitation intensive et disparut, laissant Rajhin seul et sans défense face à ses ennemis.

Masse de Molag Bal

Également connue sous le nom de « Masse du vampire », la Masse de Molag Bal vide sa victime de sa magie pour la transférer à son détenteur. Elle fait de même avec la force et l'énergie. Grâce à cet artéfact, Molag Bal a connu une grande liberté. Un certain nombre de légendes entourent cette masse. Elle semble idéale pour défaire les magiciens.

Masque du Vil Clavicus

Profondément mauvais, le Vil Clavicus avait créé un masque de personnalité, destiné à s'attirer le respect des gens de Tamriel. Plus la personnalité de son détenteur 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 été scandaleusement défigurée par une servante malveillante. Avalea conclut un triste marché avec le Vil Clavicus et reçut le masque en échange. Bien que le masque ne changeât point son apparence, la jeune noble s'était attiré le respect et l'admiration de tous. Un an et un jour après le mariage d'Avalea avec un baron de renom, le Vil Clavicus réclama le masque. Bien qu'elle fût 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 Confrérie noire convoite ce poignard d'ébonite depuis des générations. Cet artéfact mythique est capable de tuer n'importe quelle créature sur-le-champ. L'histoire n'a pas consigné de détenteurs du Rasoir de Mehrunes. Toujours est-il que la Confrérie noire fut, un à moment donné de son histoire, décimée par une lutte intestine pour le pouvoir. Il semblerait que le rasoir n'y soit pas étranger.

Peau du Sauveur

Hircine possédait un autre artéfact : la Peau du Sauveur, qui présente la caractéristique particulière de résister à la magie. Selon la légende, Hircine offrit sa protection de peau au seul et unique mortel s'étant jamais échappé de son terrain de chasse. Pour ce mortel inconnu, la peau fut cousue dans la cuirasse magique pour le protéger au cours de ses aventures. La Peau du Sauveur a cette particularité de passer d'un héros à l'autre, comme si elle était autonome.

Lance de Cruelle Miséricorde

La Lance de Cruelle Miséricorde est l'un des artéfacts les plus mystérieux qui soit. On connaît très peu de choses à son sujet. Aucune histoire n'a été consignée, mais nombreux sont ceux qui lui attribuent une origine daedrique. La seule légende connue à son sujet est qu'elle participa à la chute de Mortecime dans la main d'un vaillant héros. C'est grâce à elle que Mehrunes Dagon fut vaincu et Mortecime reprise. Depuis lors, la Lance de Cruelle Miséricorde a fait peu d'apparitions à Tamriel.

Châtiment daedrique

Le Châtiment daedrique est une masse imposante taillée dans de l'ébonite consacré par les Feux de Caprisinitre. Féroce, l'arme légendaire de Mackkan permettait de renvoyer les esprits obscurs en Oblivion. Elle peut invoquer les créatures d'Oblivion. Autrefois utilisée contre les Seigneurs daedriques à Mortecime, elle parcourt les vastes terres aux côtés des aventuriers.

Arc des Ombres

Selon la légende, l'Arc des Ombres aurait été confectionné par le Daedra Nocturne. L'aventurier légendaire, Raerlas Ghile, reçut cet arc pour une mission secrčte qui se solda par un échec. L'arc fut alors perdu. Avant de succomber à ses blessures, Raerlas livra un combat sans merci. Armé de cet arc magique, il emporta un certain nombre d'ennemis avec lui. L'arc confčre invisibilité et vitesse à son détenteur. Nombreux sont ceux qui auraient vu l'Arc des Ombres. Il paraît męme que Dram, le sinistre assassin Elfe noir de l'čre Deuxičme, en aurait été le propriétaire d'un temps.

Poings de Randagulf

Randagulf, du clan Begalin, est consigné dans l'histoire de Tamriel comme l'un des plus puissants guerriers de Bordeciel. Il était réputé pour son courage et sa férocité au combat. Sa présence fut capitale dans de nombreuses victoires. Il rencontra son destin funeste lorsque le Roi Harald s'empara de Bordeciel. Témoignant un grand respect pour ce vaillant héros, le roi décida de conserver ses gants pour son usage personnel. À la mort du Roi Harald, les gants disparurent. Le roi prétendait que les poings accordaient de la force à leur détenteur.

Lame glacée du Monarque

La Lame glacée du Monarque est véritablement l'un des artéfacts les plus précieux de Tamriel. Selon la légende, le terrible Archimage Almion Celmo aurait enchanté la claymore d'un grand guerrier avec l'âme d'un Monarque glacial, une forme particuličrement puissante de l'Atronach de Givre, plus courant. Le guerrier en question, Thurgnarr Assi, devait prendre part à l'assassinat du roi d'une contrée lointaine pour s'emparer du trône. L'assassinat fut déjoué et l'Archimage emprisonné. La Lame de glace transforme en glace quiconque est touché. Elle passe de main en main, sans jamais s'attarder.

Anneau du Caméléon

On connaît peu de choses sur cet objet, mais il semblerait qu'il accorde à son détenteur

l'aptitude de se fondre dans le paysage.

Bottes de l'Apôtre

Les Bottes de l'Apôtre sont un véritable mystčre. Leur détenteur serait capable de léviter. Mais personne n'a jamais vu quiconque les utiliser.

Anneau du Mentor

L'anneau du Mentor est recherché par beaucoup de jeunes magiciens, car on le considčre 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 aisé pour lui. On dit qu'il aurait été créé par le grand mage Carni Asron afin d'aider les apprentis qui suivaient son enseignement. À la mort d'Asron, son anneau ainsi que plusieurs autres de ses biens ont disparu pour réapparaître 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 à son sujet laissent penser qu'il augmente la vitesse de son porteur.

Anneau Vampirique

L'Anneau Vampirique est l'un des plus redoutables artéfacts du continent. Il a le pouvoir d'absorber la santé de ses victimes pour la redonner à son porteur. Sa nature exacte est inconnue, de męme que ses origines, mais de nombreux anciens murmurent qu'il aurait été créé il y a bien longtemps par un culte maléfique d'adorateurs de vampires. On ne rencontre cet artéfact d'une grande rareté que toutes les quelques centaines de cycles de lune.

Protecteur d'Eleidon

Eleidon est un chevalier des légendes brétones, que tout le monde venait chercher dčs que l'on avait besoin d'un combattant au courage et à la détermination sans faille. On raconte dans une histoire qu'il sauva de la mort la fille d'un baron menacée par un chef de guerre malfaisant. Pour le récompenser, le baron dépensa toutes ses richesses pour faire fabriquer un bouclier enchanté, qu'il offrit ensuite à Eidelon. Le bouclier soignait les blessures du héros quand ce dernier le lui demandait. Doté d'une personnalité propre, on prétend qu'il ne restait jamais bien longtemps entre les mains de son possesseur.

Bâton d'Hasedoki

Hasedoki était un magicien doté d'un grand esprit de compétition, à tel point qu'il parcourut le continent dans tous les sens, à la recherche d'un mage capable de le vaincre. Il ne l'aurait apparemment jamais trouvé. On dit souvent que, las de se sentir rejeté par tous ceux qui redoutaient sa puissance, il finit par lier son énergie vitale à son bâton, dans laquelle son âme réside aujourd'hui encore. Nombreux sont les magiciens qui cherchent ce bâton en Tamriel, ce qui n'est pas étonnant, compte tenu du fait qu'il confčre à son utilisateur une importance protection contre la magie.

Casque du Ver Sanguinaire

On prétend que le Roi des Vers aurait laissé derričre lui l'un de ses plus grands trésors, le Casque du Ver Sanguinaire. Uniquement constitué d'os modelés par magie, ce dernier a été enchanté par le roi en personne. Il permet à son porteur d'appeler des squelettes et de repousser les morts-vivants, ce qui explique qu'il intéresse tant les nécromanciens. Il ne reste jamais bien longtemps en possession de son propriétaire.

Armure du Dragon

Cette cuirasse est, de loin, l'un des plus puissants artéfacts qu'un collectionneur ou un héros puisse trouver. Elle est en effet constituée d'ossements de dragon enchantés par le Roi des Tréfonds et ses acquéreurs potentiels ne se comptent plus. Ses propriétés permettent à son

porteur de résister au feu et de projeter des flammes sur ses adversaires. On ne sait trop quel fut le rôle joué par le Roi des Tréfonds dans la fabrication de la cuirasse, mais un archimage d'antan répétait que le roi aurait ainsi payé une dette qu'il avait envers un guerrier errant. Tout comme son premier propriétaire, l'armure ne reste jamais longtemps au même endroit.

Brise-Crânes

Ce marteau de guerre est aussi imposant que dévastateur. Fondu dans un feu magique alimenté par le mage Dorach Gusal, il a par la suite été forgé par le légendaire armurier Hilbongard Rolamus. Fait d'acier renforcé par magie, il ne pèse presque rien, ce qui permet de l'utiliser des heures durant. Il était censé être présenté lors d'un festival, mais des voleurs s'en emparèrent avant que cela ne puisse se faire. Depuis, on l'a vu en divers endroits de Tamriel. Il serait apparemment à la recherche de ses créateurs.

Lamedor

Un mystère presque total plane autour de cette épée magique. Les voleurs, qui s'extasient sur la lame en or massif dont elle tire son nom, aiment raconter comment elle a été forgée par les dragons du Nord au temps jadis. Par la suite, s'il faut en croire leurs récits, elle aurait été confiée à un grand chevalier ayant prêté serment de défendre les dragons, mais aucun texte ne vient renforcer leurs allégations. Ce qui est sûr, c'est que cet artéfact est l'un des plus convoités par les voleurs en raison du métal précieux dont il est constitué. Lamedor confère à son porteur le pouvoir d'infliger des dégâts de type feu à ses adversaires. Voilà longtemps que plus personne ne l'a aperçue et l'on prétend qu'elle attend le héros qui saura se montrer digne d'elle.

Croc d'Haynekhtnamet

Le Marais noir était autrefois habité par des créatures que les Argoniens nommaient Wamasus, considérées comme des dragons intelligents dont le sang était en fait de l'électricité. L'un d'eux, Haynekhtnamet, fut tué par les Nordiques, qui durent toutefois s'y prendre à 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 trophée, croc qui fut par la suite taillé en forme de lame et fixé

à un manche de dague. Depuis, sans que personne n'ait jamais pu expliquer pourquoi, l'arme possčde certains des pouvoirs magiques du Wamasu et confčre à son utilisateur le pouvoir d'infliger des dégâts de type électrique à ses adversaires. Elle est parfois aperçue en possession d'un aventurier errant.

Épée des Ombres

Cette épée enchantée il y a bien longtemps par Naenra Waerr la sorcičre n'a qu'une seule et unique fonction : emprisonner l'âme de ses victimes. Utilisée conjointement avec une gemme spirituelle, elle permet de capturer l'essence d'un adversaire, laquelle se retrouve ensuite enfermée dans la pierre précieuse. Naenra périt exécutée pour avoir osé fabriquer une telle abomination, mais elle eut tout de męme le temps de dissimuler l'épée. Cette dernič re n'accepte pas n'importe quel possesseur, préférant rester cachée tant qu'elle n'a pas trouvé un bras qu'elle juge digne d'elle.

Anneau de Denstagmer

On sait juste que cet anneau protčge peut-ętre son porteur contre certains éléments. Męme le nom de Denstagmer demeure un mystčre.

Casque d'Oreyn Griffe-d'Ours

Oreyn Griffe-d'Ours est l'un des grands héros de l'histoire du Val-Boisé. Fils du roi Faume Oeildecrapaud, c'était un chasseur respecté qui devint par la suite chef de son clan. Les légendes des Elfes des bois racontent qu'il aurait vaincu seul Glenhwyfaunva, sorcičre-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 à la Peste knabataine. Les générations suivantes le vénérčrent 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 prétend qu'il augmenterait l'agilité 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 artéfacts de valeur. Cette lame, existant alors en plusieurs exemplaires, fut utilisée par les forces daedriques de Mebrunes Dagon pour prendre le site impérial de Mortecime. Ces lames extrêmement rares furent rassemblées et détruites lorsque Mortecime fut reprise par l'Empire. Toutes, sauf une, semble-t-il. En effet, bien que l'Empire pense les avoir toutes détruites, il semblerait qu'il en reste une en circulation, quelque part, dans Tamriel, bien que personne ne l'ait jamais vue. Cette lame accorde à son détenteur la capacité d'infliger de terribles dégâts sur l'ennemi. De plus, elle lui permet de paralyser l'adversaire en alourdissant considérablement son armure. Elle est d'une valeur inestimable pour tout grand guerrier - si elle existe réellement.

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.