

Objets Magiques de Tamriel

Par Yagrûm Bagarn

Les pages qui suivent sont des notes que j'ai rassemblées personnellement et qui inventorient des objets magiques puissants, qui ont tous été vus, utilisés et perdus encore et encore en Tamriel au fil des siècles. Il se peut que certains soient mythiques et que d'autres soient nés de canulars mais, ce qui est sûr, c'est que de nombreuses personnes ont perdu la vie afin de les retrouver ou de les protéger.

Armure du Seigneur

L'Armure du Seigneur, parfois appelée Armure de Morihaus, est un don de Kynareth. Elle prend la forme d'une cuirasse de qualité irréprochable, permettant à son porteur d'absorber la santé des autres, mais aussi de résister aux sorts et de contrer l'effet du poison. On prétend que, si Kynareth juge le porteur indigne de l'armure, celle-ci lui est enlevée avant d'être cachée en prévision du prochain.

Armure d'Ebène

Selon la légende, cet artefact aurait été créé avant le début de l'histoire écrite par Boéthia, dieu des Elfes noirs. C'est lui qui détermine qui a le droit de posséder l'armure et pour combien de temps. Si son porteur est jugé digne, il bénéficie de résistance au feu et de magie supplémentaire. De plus, l'armure lui offre un bouclier magique. Comme expliqué ci-dessus, seul Boéthia décide qui peut porter son armure, et il lui arrive de se montrer extrêmement capricieux.

Brise-Sorts

Brise-Sorts, qui se présente sous la forme d'un écu dwemer comme les autres, est en réalité l'un des plus anciens artefacts de Tamriel. Même si l'on ne tient aucun compte de son importance historique (il remonte en effet à la bataille de Rourken-Shalidor), il protège presque totalement son porteur contre tous les lanceurs de sorts, soit en retournant la magie à son envoyeur, soit en empêchant de parler les mages qui s'apprêtent à proférer une incantation. On prétend que le bouclier recherche toujours son premier porteur et qu'il ne reste jamais longtemps en possession de qui que ce soit. Mais ceux qui l'ont eu entre les mains ne s'en sont jamais plaints.

Chrysamère

Également appelée Lame du Paladin et Épée des Héros, Chrysamère est une claymore très ancienne dont les pouvoirs d'attaque ne sont surpassés que par les propriétés défensives. En effet, elle accorde de la santé à son possesseur, tout en le protégeant du feu et en retournant à l'envoyeur les sorts qui le prennent pour cible. Il est rare que quelqu'un la garde longtemps, car l'épée a apparemment décidé de ne pas se choisir de porteur attiré.

Bâton de Magnus

Absorption de sorts et de santé.

Le Bâton de Magnus est l'un des plus vieux artefacts de Tamriel. Son créateur, l'archimage Magnus, l'utilisait comme réserve d'énergie magique. Quand on s'en sert, il absorbe en effet la santé et l'énergie mystique des mages ennemis. Le bâton finit toujours par abandonner son possesseur avant que ce dernier ne devienne suffisamment puissant pour mettre à mal l'équilibre mystique que l'artefact est chargé de protéger.

Anneau du Grand Sorcier

Créé par l'archimage Syrabane, l'Anneau du Grand Sorcier est l'un des artefacts les plus populaires des mythes tamrielliens. Il y a bien longtemps, Syrabane aurait sauvé le continent tout entier par une utilisation judicieuse de l'anneau et, depuis, l'objet a aidé de multiples aventuriers, dont certains étaient bien moins altruistes. Il est surtout connu pour retourner à l'envoyeur les sorts prenant son porteur pour cible, mais aussi pour rendre de la santé à ce dernier et pour augmenter sa vitesse de déplacement. Nul aventurier ne peut conserver longtemps l'Anneau du Grand Sorcier, car on prétend que l'artefact n'obéit qu'à un seul maître : Syrabane.

Anneau de Phynastre

L'Anneau de Phynastre a été créé voici plusieurs siècles par un aventurier ayant besoin de puissantes défenses afin de survivre dans la carrière qu'il avait choisie. Grâce à l'anneau, Phynastre a vécu plusieurs siècles et,

depuis sa disparition, l'artefact a connu divers possesseurs. Il a pour propriété d'augmenter la résistance de son porteur au poison, à la magie et au choc. Il se murmure parfois que Phynastre aurait maudit l'anneau, ce qui expliquerait pourquoi celui-ci finit toujours par disparaître, sans doute car il n'accepte pas de servir quelqu'un d'autre que son créateur.

Anneau du Khajiit

Cet anneau existait déjà depuis plusieurs centaines d'années lorsqu'il est tombé entre les mains de Rajhin, le voleur khajiit qui l'a rendu célèbre. C'est en effet Rajhin qui, le premier, a pensé à utiliser les propriétés de l'objet pour se rendre invisible et devenir aussi rapide qu'un coup de vent. Grâce à l'artefact, il est devenu le plus grand cambrioleur de l'histoire d'Elswyr. On ignore comment Rajhin a fini mais, s'il faut en croire la légende, l'anneau se serait un jour rebellé contre l'utilisation quasi constante qui était faite de ses pouvoirs ; il aurait disparu au plus mauvais moment, laissant Rajhin seul face à ses ennemis.

Masse de Molag Bal

Également connu sous le nom de Masse Vampirique, la Masse de Molag Bal absorbe les points de magie de ses victimes pour les transmettre à son utilisateur. Elle peut également faire de même avec la force des créatures qu'elle touche. Molag Bal utilisait fréquemment sa masse d'armes. C'est apparemment l'une des armes de prédilection des chasseurs de mages.

Masque du Vil Clavicus

Vaniteux à l'extrême, le Vil Clavicus s'est un jour créé un masque en accord avec sa personnalité. Le porteur du masque a toutes les chances d'être favorablement perçu par les autres habitants de Tamriel, surtout si son charisme (autrement dit, la force de sa personnalité) est important. L'histoire la plus connue au sujet du masque a pour " héroïne " une certaine Avaléa, noble bénéficiant d'une certaine renommée. Dans sa jeunesse, elle fut sauvagement défigurée par un serviteur qui lui en voulait personnellement. Par la suite, elle passa un sombre accord avec Clavicus, recevant le masque en retour. Même si l'objet ne modifia en rien ses traits, elle gagna soudain le respect et l'admiration de tous. Mais, un an et un jour après qu'elle eut épousé un baron connaissant de nombreuses personnalités haut placées, Clavicus vint reprendre le masque. Bien qu'enceinte du baron, Avaléa fut répudiée par ce dernier. Vingt ans et un jour plus tard, la fille d'Avaléa vengea sa mère en revenant tuer son géniteur.

Rasoir de Mérunès

Cela fait plusieurs générations que la Confrérie noire convoite cette dague à la lame couleur d'ébène. Ce mythique artefact est capable de tuer instantanément (ou du moins de gravement blesser) n'importe quelle créature. L'histoire ne nous indique aucun de ses possesseurs, mais la Confrérie noire a récemment été décimée par de terribles luttes de pouvoir internes. Beaucoup pensent que le Rasoir de Mérunès y est pour quelque chose.

Cuirasse en Peau du Sauveur

La Cuirasse en Peau de Sauveur est l'un des artefacts les plus populaires que l'on doive à Hircine. Elle possède le pouvoir de résister à la magie. Selon la légende, Hircine aurait ôté un lambeau de sa propre chair afin de l'offrir au seul et unique mortel à avoir réussi à sortir vivant de son terrain de chasse. Cet illustre inconnu aurait ensuite fait transformer la peau en armure. La Peau du Sauveur a tendance à passer d'un héros à l'autre, comme si elle n'obéissait qu'à elle-même.

Lance de Cruelle Miséricorde

La Lance de Cruelle Miséricorde est l'un des artefacts les plus mystérieux qui soient. On ne sait presque rien à son sujet car aucun texte n'y fait référence, mais beaucoup pensent qu'elle tire son origine des Daedras. L'unique légende mentionne son utilisation par un puissant héros lors de la chute de Mortecime. Son possesseur s'en servit pour vaincre Mérunès Dagon et reprendre Mortecime. Depuis ce temps, la lance n'a fait que quelques rares apparitions en Tamriel.

Châtiment

Châtiment est une puissante masse d'armes forgée à partir d'ébène sacrée et des Feux de Noire-Inconstance. Arme légendaire de Mackkan, elle servait autrefois à renvoyer les esprits du Mal dans le Grand Oubli. Elle confère le pouvoir d'empoisonner les créatures qu'elle touche, mais aussi de rappeler celles qu'elle a envoyées dans le Néant.

Utilisée contre les princes daedras à Mortecime, elle parcourt aujourd'hui le continent en passant d'un aventurier à l'autre.

Arc des Ombres

Selon la légende, l'Arc des Ombres aurait été fabriqué par Nocturne. Raerlas Ghi'le, rôdeur mythique, l'aurait reçu pour une mission secrète, mais l'arme a été perdue lorsque la mission a échoué. Raerlas n'a toutefois pas succombé sans combattre et l'on dit qu'il aurait, avec l'aide de l'arc, emmené avec lui plusieurs dizaines d'ennemis dans l'au-delà. Cette arme augmente la vitesse de son possesseur et lui permet de devenir invisible. L'arc a souvent été aperçu et l'on prétend que Dram, le sinistre assassin elfe noir de l'ère Deuxième, aurait été son dernier propriétaire en date. Depuis, personne ne sait où il se trouve.

Doings de Randagulf

Randagulf du Clan Bégalihn reste l'un des plus grands guerriers de Bordeciel. Connu pour son courage et sa férocité au combat, il a, par sa seule présence, permis aux siens de remporter de nombreuses batailles. Il a péri quand le roi Harold a conquis Bordeciel. Harold éprouvait un grand respect pour Randagulf, dont il s'accapara les gantelets. Ces derniers ont disparu suite au décès du monarque, à l'âge de 108 ans. Selon Harold, les Doings de Randagulf augmenteraient la force de leur porteur.

Lame Glacée du Monarque

La Lame Glacée du Monarque est sans le moindre doute possible l'un des artefacts les plus convoités de Tamriel. Selon la légende, Almion Celmo, le malfaisant archimage, aurait enchanté la claymore d'un grand guerrier avant de lui donner le nom par lequel l'arme est désormais connue. Le guerrier en question, Thurnnarr Assi, devait jouer un rôle dans l'assassinat du roi d'une contrée lointaine et s'emparer du pouvoir. Mais le plan échoua et l'archimage finit en prison. La Lame de Glace a le pouvoir d'ajouter des dégâts de type froid à ses coups. Elle passe d'un possesseur à l'autre, sans jamais rester longtemps au même endroit.

Anneau du Caméléon

On en sait très peu sur cet objet, si ce n'est qu'il donnerait à son porteur le pouvoir de se fondre dans le décor.

Bottes de l'Apôtre

Un mystère quasi total entoure ces bottes. Leur porteur serait soi-disant capable de les utiliser pour entrer en lévitation, mais personne ne les a jamais vues à l'oeuvre.

Anneau du Mentor

L'Anneau du Mentor est recherché par beaucoup de jeunes magiciens, car on le considère 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. A 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 maigres 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 artefacts 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 même 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 artefact d'une grande rareté que toutes les quelques centaines de cycles de lune.

Protecteur d'Éleidon

Éleidon est un chevalier des légendes brétoniennes, que tout le monde venait chercher dès 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 Éleidon. Le bouclier soignait les blessures du héros quand ce dernier le lui demandait.

Bâton d'Hasedokí

Hasedokí 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 confère à son utilisateur une importante protection contre la magie.

Casque du Ver Sanguinaire

On prétend que le Roi des Vers aurait laissé derrière lui l'un de ses plus grands trésors, le Casque du Ver Sanguinaire. Uniquement constitué d'os modelés par magie, il permet à son porteur d'appeler des squelettes et de contrôler les morts-vivants, ce qui explique qu'il intéresse tant les nécromanciens.

Armure du Dragon

Cette cuirasse est, de loin, l'un des plus puissants artefacts qu'un collectionneur ou un héros puisse trouver. Elle est en effet constituée d'ossements de dragon enchantés par le tout premier mage de guerre impérial, Zurin Arctus, au début de l'ère Troisième, 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. 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'extasiaient 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. 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 possède certains des pouvoirs magiques du Wamasu et confère 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 sorcière, 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 même le temps de dissimuler l'épée. Cette dernière n'accepte pas n'importe quel possesseur, préférant rester cachée tant qu'elle n'a pas trouvé un bras digne d'elle.

Anneau de Denstagmer

On sait juste que cet anneau protège peut-être son porteur contre certains éléments. Même le nom de Denstagmer demeure un mystère.

Casque d'Oreyn Griffedours

Oreyn Griffedours 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, sorcière-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 grippe de Knahaten. Les générations suivantes le vénèrent 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.