Fin de récolte, 3€ 172

Fin de récolte, 3E 172

Les recherches de Tal Marog Rer

D'après les actions et études de
Chimere Graegyn

Chimère Graegyn était un serviteur de l'ambitieux Clan Direnni. Les Direnni tiraient la majorité de leur puissance de leurs trafics avec les Daedra, commerce aussi profitable que risqué.

Chimère était peut-être le plus intelligent et le plus ambitieux des invocateurs du clan. Il osa ainsi comploter contre le seigneur Dagon et l'emporta, projetant Dagon dans l'Oblivion. Mais au moment où il était trahi, Dagon frappa le mortel qui s'était joué de lui.

Le pacte qu'il avait passé avec Chimère garantissait à celui-ci la vie éternelle, au milieu des voix de ses amis et concitoyens. Interprétant les termes de l'accord de la façon la plus littérale possible, Dagon s'empara de l'île de Cécilie, minuscule îlot proche de la Lande du Nord et l'expédia dans le Néant.

Dans le même temps, il tua instantanément tous les amis et concitoyens de Chimère, emplissant de leurs voix l'île de Cécilie afin de tourmenter Chimère.

Ce dernier se retrouva condamné à vivre éternellement, mais sans jamais cesser de vieillir et de façon à avoir tout le temps de réfléchir aux conséquences de l'acte de traîtrise qu'il avait perpétré contre un prince daedra.

L'Armure en Peau du Sauveur

L'Armure en Peau du Sauveur fut créée par le prince daedra Malacath. Elle possède la propriété de détourner les attaques des Parjures. Par ruse, Chimère poussa Dagon à prêter un serment qu'il n'avait aucune intention d'honorer. Aussitôt, la Peau du Sauveur détourna

suffisamment longtemps la fureur colossale de Dagon pour permettre à Chimère de placer son attaque, une incantation invoquée à l'aide du protonymique de Dagon, autrement dit, son Vrai Nom. Malheureusement, comme tous les cadeaux de Malacath, cette armure s'accompagne également d'un important handicap. Elle rend en effet son porteur extrêmement vulnérable aux attaques magiques, aussi est-il conseillé de ne la revêtir que dans des occasions bien spécifiques.



Le protonymique de Dagon

Chimère utilisa le protonymique de Dagon au cours d'une incantation destinée à dissiper toute la puissance de Dagon dans le Néant. Mais Chimère n'avait pas pensé que la farouche résistance de Dagon ralentirait le processus, même s'il était impossible de le stopper. Le seigneur daedra eut donc le temps de maudire Chimère en appliquant littéralement l'accord qu'il avait passé avec ce dernier. Sentant que son pouvoir lui échappait, Dagon l'utilisa pour se débarrasser de Chimère plutôt que de le laisser se perdre dans l'Oblivion. C'est ainsi que l'île de Cécilie se retrouva projetée dans le Néant, que tous ses habitants périrent d'une mort atroce et que Chimère fut condamné à vivre éternellement au milieu des ruines causées par son ambition dévorante.



La Chapelle des Innocents

Chimère est persuadé que Dagon a amené l'île de Cécilie sur le site de la Chapelle des Innocents afin de tourmenter éternellement le mortel qui a osé le trahir. L'édifice de cristal vert a été créé par magie. C'est le seul bâtiment qui ait été construit à la surface de l'île depuis que celle-ci a été arrachée à Tamriel et projetée dans le Néant.



La Lance

La Lance de Cruelle Miséricorde utilisée durant la Chasse Sauvage était censée ne pouvoir être utilisée que par les mortels ou immortels sanctifiés lors de la Chasse et obéissants à ses règles. Mais Chimère est parvenu à déterminer que, même si le pouvoir de la Lance est grand, il n'est en rien illimité, et que certains objets magiques (tels que l'Armure en Peau du Sauveur, forgée par Malacath) peuvent protéger leur porteur mortel ou immortel des énergies maléfiques de l'arme

Fin de récolte, 3E 172

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E628
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E628
Editor ID	BCSLL_MO_Valuable_HarvestsEnd
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_HarvestsEnd
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	9
Scripts	0

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