Tradizione di Tamriel: Corretta

Queste sono note che ho raccolto, durante i secoli, su alcuni oggetti di eccezionale importanza. Ognuno di questi è stato visto, posseduto e perso più volte in tutta Tamriel. Alcuni potrebbero essere miti, altri potrebbero essere inganni, ciononostante in molti sono morti per cercare o proteggere questi oggetti misteriosi.

Maglia del Lord

A volte chiamata anche Armatura di Moribaus o Dono di Kynareth, si tratta di un'antica corazza di qualità impareggiabile. Dona a chi la indossa il potere di assorbire salute, resistere agli incantesimi e curarsi dall'avvelenamento. Si dice che se Kynareth non ritiene degno il possessore della Maglia del Lord, questa gli viene sottratta e nascosta per essere trovata dal prossimo prescelto.

Maglia d'ebano

La Maglia d'ebano è un pettorale creato dalla dea degli elfi scuri Boethiah nella notte dei tempi. È lei a stabilire chi deve avere la Maglia d'ebano e per quanto tempo. A chi viene giudicato degno, il potere della maglia dona resistenza al fuoco e alla magicka, oltre a fornire uno scudo magico. Solo Boethiah può decidere quando qualcuno non è più degno di vestire la Maglia d'ebano, e stiamo parlando di una dea molto capricciosa.

Spezzaincantesimi

Spezzaincantesimi, uno scudo a torre dwemer, è una delle reliquie più antiche di Tamriel. Oltre alla sua importanza storica durante la battaglia di Kourken-Shalidor, Spezzaincantesimi protegge chi lo utilizza da qualsiasi mago, deflettendone gli incantesimi o ammutolendo chiunque ne stia per lanciare uno. Si dice che Spezzaincantesimi sia ancora alla ricerca del suo padrone originario e che non possa restare a lungo nelle mani di altri. Per molti, avere Spezzaincantesimi anche solo per qualche giorno è già sufficiente.

Chrysamere

La Lama del Paladino è un antico spadone con qualità offensive seconde solo alle sue abilità difensive. Dona salute a chi la utilizza, lo protegge dal fuoco e rimanda qualsiasi incantesimo a chi lo ha lanciato. Raramente Chrysamere è stata impugnata per molto tempo dallo stesso proprietario, infatti preferisce non favorire un campione in particolare.

Bastone di Magnus

Il Bastone di Magnus, uno dei manufatti più antichi di Tamriel, era una specie di batteria metafisica per il suo creatore, Magnus. Quando usato, assorbiva la salute e l'energia mistica del nemico. Con il passare del tempo, il Bastone deve abbandonare il mago che lo possiede per non destabilizzare l'equilibrio mistico che ha giurato di proteggere.

Anello dello Stregone

L'anello dello Stregone dell'arcimago Syrabane è una delle reliquie più famose nei miti e nelle favole. Nella storia antica di Tamriel, Syrabane salvò l'intero continente usando saggiamente il suo anello, che da allora ha aiutato altri avventurieri a raggiungere obiettivi molto meno ambiziosi. È noto per l'abilità di poter respingere gli incantesimi e per migliorare la velocità e far recuperare salute a chi lo indossa. Nessuno può indossare troppo a lungo l'Anello dello Stregone, poiché, a quanto si dice, solo Syrabane ne ha il comando assoluto.

Anello di Phynaster

L'Anello di Phynaster è stato creato centinaia di anni fa da un uomo che aveva bisogno di una buona difesa per sopravvivere alla sua vita avventurosa. Grazie al suo anello, Phynaster visse per secoli, e da allora passò di mano in mano. L'anello aumenta la resistenza di chi lo indossa a veleno, magicka ed elettricità. Ma Phynaster era astuto e lo maledisse, in modo che sparisse dalla mano di chi lo indossava per riapparire in un nuovo luogo, così solo lui sarebbe rimasto il suo vero padrone.

Anello del khajiiti

L'Anello del khajiiti è un'antica reliquia, centinaia di anni più vecchia di Rajhin, il ladro che l'ha reso famoso. Rajhin sfruttò il potere dell'anello per diventare invisibile e più veloce di un soffio di vento. Con il suo aiuto, divenne il ladro più temuto nella storia di Elsweyr. Il destino di Rajhin è ancora un mistero, ma secondo la leggenda l'anello si ribellò all'uso sconsiderato che ne faceva il ladro e sparì all'improvviso, lasciando Rajhin indifeso tra le mani dei nemici.

Mazza di Molag Bal

Conosciuta anche come Mazza del Vampiro, la Mazza di Molag Bal prosciuga la magicka del nemico e la dona al suo possessore. Ha anche l'abilità di trasferire a chi la impugna la forza del nemico. Molag Bal si è proprio sbizzarrito con questo manufatto. Molte leggende circondano questa mazza. Sembra sia ottima per sgominare i maghi.

Maschera di Clavicus Vile

Individuo molto vanitoso, Clavicus Vile creò una maschera che rispecchiava perfettamente la sua personalità. Chi indossa la maschera ha maggiori probabilità di ricevere apprezzamenti dalla gente di Tamriel. Più forte è la personalità di chi la indossa, maggiore è il beneficio. La storia più famosa sulla maschera racconta le vicende di Avalea, una nobildonna molto nota. Da giovane, la ragazza venne sfigurata da un servo invidioso. Avalea strinse un oscuro patto con Clavicus Vile e in cambio ricevette la maschera. Nonostante la maschera non modificasse il suo aspetto, Avalea conquistò immediatamente il rispetto e l'ammirazione di tutti. Un anno e un giorno dopo il matrimonio della donna con un importante barone, Clavicus Vile si riprese la maschera. Sebbene Avalea aspettasse un bambino, venne bandita dalla casa del barone. Ventun anni e un giorno dopo, la figlia di Avalea si vendicò del barone uccidendolo.

Rasoio di Mehrunes

La Confraternita Oscura ha nascosto questo pugnale d'ebano per generazioni. Questo manufatto mitico è in grado di uccidere qualsiasi creatura all'istante. In tutta la storia non si conosce alcun possessore del Rasoio di Mehrunes. Ciononostante, in passato la Confraternita Oscura è stata misteriosamente decimata a causa di una lotta intestina. Si

sospetta che il Rasoio abbia giocato la sua parte.

Corazza della Pelle del salvatore

La Corazza della Pelle del salvatore è un altro manufatto di Hircine. Questa corazza ha la speciale abilità di resistere alla magicka. La leggenda narra che Hircine donò la sua pelle all'unico mortale in grado di fuggire dal suo territorio di caccia. Questo misterioso mortale fece poi conciare la pelle e vi ricavò una corazza magica per proteggersi durante le sue avventure. La Pelle del salvatore ha la tendenza a passare da un eroe all'altro come se avesse una mente propria.

Lancia dell'amara pietà

Uno dei manufatti più misteriosi che esista è la Lancia dell'amara pietà. Su questa lancia non si sa quasi nulla. Non ci sono testimonianze scritte, ma molti pensano che abbia origini daedriche. L'unica leggenda che la riguarda sostiene che un eroe valoroso l'abbia utilizzata durante la caduta del Battlespire. La lancia aiutò l'eroe a sconfiggere Mehrunes Dagon e a riprendere il controllo del Battlespire. Da allora, la Lancia dell'amara pietà è stata vista poche volte a Tamriel.

Flagello daedrico

Il Flagello daedrico è una potente mazza forgiata con ebano sacro tra i fuochi di Fickledire. L'arma leggendaria di Mackkan in passato era uno strumento spietato utilizzato per ricacciare gli spiriti del nero nell'Oblivion. Quest'arma ha l'abilità di evocare le creature dall'Oblivion. In passato veniva utilizzata contro i signori daedrici nel Battlespire, mentre ora accompagna gli avventurieri nelle loro imprese.

Arco delle ombre

La leggenda vuole che l'Arco delle ombre venne forgiato dalla daedra Nocturnal. L'arco venne affidato al ranger leggendario, Raerlas Ghile, per compiere una missione segreta. La missione fallì e l'arco andò perduto. Tuttavia, Raerlas non si fece sconfiggere senza combattere, e si dice che, con l'aiuto dell'arco, abbia trascinato con sé anche i suoi nemici. L'arco dona a chi lo impugna il potere dell'invisibilità e ne aumenta la velocità.

Molti sono stati gli avvistamenti dell'Arco delle ombre durante i secoli, e si dice che sia passato anche tra le mani di Dram, l'elfo scuro assassino della Seconda Era.

Pugni di Randagulf

Randagulf del clan Begalin viene ricordato nella storia di Tamriel come uno dei guerrieri più temibili di Skyrim. Era noto per il suo coraggio e la sua ferocia in combattimento e si dimostrò un fattore determinante in molte battaglie. Egli trovò la morte solo quando re Harald conquistò Skyrim. Re Harald rispettava molto questo grande eroe, a tal punto che decise di tenere i guanti di Randagulf per sé. Dopo la morte di re Harald, i guanti scomparvero. Il re affermava che i guanti garantissero una grande forza a chiunque li indossasse.

Lama di ghiaccio del monarca

La Lama di ghiaccio del monarca è senza dubbio uno dei manufatti più preziosi di Tamriel. La leggenda narra che il malvagio arcimago Almion Celmo incantò lo spadone di un grande guerriero con l'anima di un monarca del gelo, una forma più potente del più comune atronach del gelo. Il guerriero, Thurgnarr Assi, doveva prendere parte all'assassinio di un grande re di una terra lontana, di cui sarebbe diventato il nuovo regnante. Ma l'assassinio fallì e l'arcimago venne fatto prigioniero. La Lama di ghiaccio congela chiunque ne tocchi il filo. Quest'arma cambia spesso proprietario e non rimane mai per molto tempo nelle stesse mani.

Anello dell'ambiente

Su questo oggetto si sa molto poco, ma si dice che doni a chiunque lo indossi l'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante.

Stivali dell'Apostolo

Gli Stivali dell'Apostolo sono un vero mistero. Si dice che chi li indossa sia in grado di fluttuare, ma non esistono testimonianze dirette.

L'Anello del Mentore

Questo anello sarebbe un oggetto prezioso per qualsiasi mago apprendista. Aumenta l'intelligenza e la saggezza di chi lo indossa, rendendo più efficace l'utilizzo della magia. Si ritiene che l'anello venne creato dall'alto mago Carni Asron. L'aveva pensato per gli apprendisti che studiavano sotto la sua guida. Dopo la morte di Asron, l'anello e molti altri oggetti svanirono, riapparendo di tanto in tanto in tutta Tamriel.

Anello del Vento

Di questo anello non si sa praticamente nulla, ma il nome e qualche diceria fanno pensare che garantisca una maggiore velocità a chiunque lo indossi.

Anello vampirico

Uno dei manufatti più rari e letali di Tamriel è l'Anello vampirico. Si dice che l'anello abbia l'abilità di prosciugare la salute della vittima e trasferirla a chi lo indossa. La natura e l'origine dell'anello sono sconosciute, ma gli anziani sostengono che sia stato creato moltissimo tempo addietro a Morrowind da una setta di vampiri. L'Anello vampirico è un manufatto estremamente raro, che si fa vedere solo una volta ogni qualche centinaio di cicli lunari.

Guardia di Eleidon

Eleidon era un cavaliere sacro leggendario della storia bretone. Veniva idolatrato dagli uomini per il suo coraggio e la sua determinazione a riparare qualsiasi torto. Una storia racconta che salvò la figlia di un barone da morte certa per mano di un malvagio signore della guerra. Per ricompensarlo, il barone spese tutti i suoi averi per far costruire uno scudo incantato da regalare a Eleidon. Lo scudo forniva a Eleidon l'abilità di guarire le ferite che gli venivano inferte.

Bastone di Hasedoki

Si dice che Hasedoki fosse un mago molto competitivo. Viaggiò in lungo e in largo alla ricerca di un mago più potente di lui. A quanto pare, non trovò mai qualcuno che

riuscisse a superare le sue sfide. Si dice che si sentisse talmente solo e isolato che legò la sua forza vitale al bastone, in cui la sua anima risiede tutt'oggi. I maghi di tutta Tamriel cercano questo manufatto magico da molto tempo. Esso garantisce a chi lo impugna protezione dalla magicka ed è un oggetto prezioso per chiunque utilizzi la magia.

Elmo sanguisuga

Si narra che il re dei vermi abbia lasciato uno dei suoi averi più preziosi, l'Elmo sanguisuga. L'elmo è fatto di osso creato con la magia. Permette a chi lo indossa di evocare scheletri e controllare i non-morti. Sarebbe il manufatto ideale per qualsiasi negromante.

Maglia in osso di drago

Questa corazza è uno dei migliori manufatti che qualsiasi collezionista o eroe potrebbe mai desiderare. Realizzata in vero osso di drago, venne incantata dal primo mago guerriero imperiale, Zurin Arctus, durante i primi anni della Terza Era. È un oggetto di qualità eccelsa e in molti hanno provato a entrarne in possesso. Questa corazza permette a chi la indossa di resistere al fuoco e danneggia il nemico con un'esplosione infuocata. Si sa molto poco sul coinvolgimento di Zurin Arctus e sull'incantamento della corazza, ma una vecchia storia parla di un debito verso un guerriero viaggiatore. Proprio come quel guerriero, la Maglia in osso di drago non rimane mai ferma a lungo nello stesso posto.

Frantumacrani

Il Frantumacrani è un'arma straordinariamente grande e potente. Questo martello venne creato tra le fiamme alimentate magicamente dallo stregone Dorach Gusal, e forgiato dal grande fabbro Hilbongard Rolamus. L'acciaio è temprato magicamente e l'arma risulta incredibilmente leggera, fattori che rendono più facile mettere a segno colpi potenti e letali. Il martello doveva essere messo in mostra durante una sagra, ma i ladri sono arrivati prima. Il Frantumacrani è ancora in viaggio per Tamriel alla ricerca dei suoi creatori.

Goldbrand

Questa spada magica è un vero mistero. I ladri raccontano storie sull'oro di cui è fatta e su come sia stata forgiata da antichi draghi del nord. Secondo loro venne consegnata a un grande cavaliere che aveva promesso di proteggere i draghi. La spada dona a chi la impugna l'abilità di infliggere danni da fuoco al nemico. Non ci sono testimonianze di Goldbrand nella storia recente e si dice che stia attendendo un eroe degno.

Zanna di Haynekhtnamet

In passato Black Marsh era abitata da quelli che gli argoniani chiamano Wamasus. Gli uomini del nord li consideravano draghi intelligenti con fulmini al posto del sangue. Una di queste potenti bestie, Haynekhtnamet, venne uccisa dagli uomini del nord dopo sette giorni e sette notti di battaglia e un gran numero di morti. Uno dei sopravvissuti portò a casa come premio una delle sue zanne. Dalla zanna venne poi intagliata la lama per un piccolo pugnale. Il pugnale ha misteriosamente conservato alcune proprietà magiche della bestia e fornisce a chi lo usa l'abilità di infliggere danni da elettricità all'avversario. Questo pugnale speciale è stato visto diverse volte tra le mani di eroi raminghi.

Spada Umbra

La spada Umbra venne incantata dall'antica strega Naenra Waerr, al solo scopo di intrappolare anime. Usata insieme a una gemma dell'anima, la spada permette a chi la brandisce di intrappolare l'anima del nemico nella gemma. Naenra venne giustiziata per la sua empia creazione, ma non prima che riuscisse a nascondere la spada. Umbra è molto esigente quando sceglie un nuovo proprietario, e rimane nascosta finché non ne trova uno degno.

Anello di Denstagmer

Tutto quello che si sa su questo anello è che potrebbe fornire protezione da alcuni elementi. Persino il nome Denstagmer è un mistero.

Elmo di Oreyn Artiglio di Orso

Uno degli eroi leggendari di Valenwood è Oreyn Artiglio di Orso. Figlio del re Faume Occhio di Rospo, era un cacciatore rispettato e il futuro regnante. Una leggenda degli elfi dei boschi sostiene che Oreyn sconfisse da solo Glenhwyfaunva, la strega serpente dei boschi, garantendo la pace eterna al suo clan. Oreyn riuscì a compiere molte altre imprese, finché non perse la vita per l'influenza Knahaten. Il suo elmo era un promemoria della sua grandezza per le generazioni future. Quando il clan si divise l'elmo andò perduto, e oggi è un prezioso manufatto ricercato da molti avventurieri. Si dice che l'Elmo di Oreyn Artiglio di Orso migliori l'agilità e la resistenza di chi lo indossa.

Falce daedrica

Probabilmente il manufatto più raro di tutti, nonché quello più proibito, è la Falce daedrica. La falce venne utilizzata dall'esercito daedrico di Mehrunes Dagon durante la conquista del Battlespire imperiale. Queste lame estremamente speciali vennero raccolte e distrutte dopo che il Battlespire venne riconquistato da parte dell'Impero. Tutte tranne una. Nonostante l'Impero pensi di averle distrutte tutte, si dice che una si sia salvata e si trovi da qualche parte a Tamriel, anche se nessuno l'ha mai vista. La falce dona a chi la brandisce l'abilità di infliggere grandi danni al nemico, paralizzarlo e appesantirne l'armatura. Se dovesse esistere davvero, sarebbe un tesoro per qualsiasi guerriero.

Tradizione di Tamriel: Corretta

FormId	update.esm:0030D2
Owning plugin	update.esm
Local FormId	0030D2
Editor ID	Book3ValuableTamrielicLoreRevised
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	14
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	(none)
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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