El saber de Tamriel: Edición revisada

Durante los últimos siglos he recogido las siguientes notas sobre objetos de importancia inimaginable. Todos ellos se han visto, tenido y perdido una y otra vez en todo Tamriel. Algunos pueden ser meros mitos, otros puede que en realidad no existan, pero en cualquier caso, muchos han perdido la vida intentando encontrar o proteger estos ansiados objetos.

Cota del señor

Esta reliquia, conocida a veces como Armadura de Morihaus o Don de Kynareth, es una antigua coraza de calidad insuperable. Concede a quien la lleva la capacidad de absorber salud, resistir el efecto de los hechizos y curar los efectos del veneno. Se dice que cuando Kynareth considera indigno al portador de la Cota del señor, esta se le arrebata y se oculta hasta que la encuentre el siguiente elegido.

Cota de ébano

La Cota de ébano es una pechera creada por la diosa elfa oscura Boethiah antes del comienzo de la historia conocida. Ella decide quién merece poseer la Cota de ébano y durante cuánto tiempo. Si se considera digno al portador, este goza de mayor resistencia al fuego y a la magia, además de recibir un escudo mágico. Solo Boethiah tiene potestad de determinar cuándo una persona es indigna de seguir llevando esta cota, y la diosa puede ser muy caprichosa.

Anulador de hechizos

Anulador de hechizos, en apariencia un simple escudo alto dwemer, es una de las reliquias más antiguas de Tamriel. Además de su importancia histórica en la batalla de Rourken-Shalidor, Anulador de hechizos protege casi totalmente a quien lo lleva contra cualquier usuario de sortilegios, ya sea haciendo rebotar el efecto mágico o silenciando al rival que esté a punto de lanzar un hechizo. Se dice que Anulador de hechizos sigue buscando a su dueño original, y no durará mucho tiempo en posesión de nadie más. Para la mayoría de quienes consiguen hacerse con él, cualquier espacio de tiempo es

suficiente.

Chrysamere

La espada del Paladín es un antiguo mandoble con una capacidad de ataque comparable únicamente a su propia capacidad de defensa. Quien lo blande ve mejorada su salud, se ve protegido contra el fuego y cualquier hechizo dirigido en su contra rebota hacia el lanzador. Chrysamere no suele estar en poder de ningún espadachín durante mucho tiempo, ya que prefiere no apoyar a ningún campeón en concreto.

Bastón de Magnus

El Bastón de Magnus, uno de los artefactos más antiguos de Tamriel, era una especie de batería metafísica para su creador, el susodicho Magnus. Al usarlo, absorbe la salud y la energía mística del enemigo. Con el tiempo, el bastón terminará por abandonar al mago que lo blanda antes de que este se vuelva demasiado poderoso y haga peligrar el equilibrio místico que debe proteger.

Anillo del mago oscuro

El Anillo del mago oscuro, del archimago Syrabane, es una de las reliquias más populares en mitos y fábulas. Según la historia antigua de Tamriel, Syrabane salvó a todo el continente usando con sabiduría el anillo, y este ha ayudado desde entonces a aventureros con objetivos menos elevados. Es conocido principalmente por su capacidad de hacer rebotar los hechizos sobre quien lo lleva, y por mejorar su velocidad y reponer su salud. Ningún aventurero ha sido capaz de llevar mucho tiempo el Anillo del mago oscuro, pues se dice que solo Syrabane puede controlarlo.

Anillo de Phynaster

El Anillo de Phynaster se fabricó hace cientos de años, y su creador era un hombre que necesitaba buenas defensas para sobrevivir a una vida de aventuras. Phynaster llegó a vivir cientos de años gracias al anillo, que lleva pasando de mano en mano desde entonces. El anillo mejora en general la resistencia al veneno, la magia y la descarga de quien lo lleva. Sin embargo, Phynaster era muy astuto, y lo maldijo para que terminase

por abandonar a quien lo llevase y apareciese en otro lugar, incapaz de ser fiel a nadie más que a su creador.

Anillo del khajiita

El Anillo del khajiita es una antigua reliquia, cientos de años más antigua que Rajhin, el ladrón que le dio fama. Fue este quien usó los poderes del anillo para hacerse invisible y rápido como una ráfaga de viento. Con su ayuda se convirtió en el mejor ladrón de la historia de Elsweyr. Nadie sabe qué sucedió finalmente con Rajhin, pero, según la leyenda, el anillo se cansó de tanto uso y desapareció, dejando al khajiita indefenso ante sus enemigos.

Maza de Molag Bal

La Maza de Molag Bal, también conocida como Maza del vampiro, absorbe la magia de sus víctimas y la transfiere a su portador. También tiene la capacidad de traspasar la fuerza de un enemigo a quien la lleve. Molag Bal ha sido bastante liberal con su artefacto. Hay muchas leyendas sobre la maza. Parece ser una de las reliquias más apreciadas a la hora de derrotar a hechiceros.

Máscara de Clavicus Vile

Clavicus Vile, vanidoso entre los vanidosos, creó una máscara afín a su personalidad. Quien la lleve tiene más probabilidades de obtener una respuesta positiva de los habitantes de Tamriel. Cuanta más personalidad tenga, mayor será la ayuda. La historia más célebre de la máscara está protagonizada por Avalea, una noble de cierto renombre. En su juventud quedó gravemente desfigurada por una sirvienta rencorosa. Avalea hizo un trato siniestro con Clavicus Vile y recibió a cambio la máscara. Aunque esta no transformó su aspecto, de repente empezó a gozar del respeto y la admiración de todo el mundo. Un año y un día después de casarse con un barón de muy buena posición social, Clavicus Vile reclamó la máscara. Aunque estaba embarazada de su hijo, el barón la expulsó de su hogar. Veintiún años y un día más tarde, la hija de Avalea se cobró su venganza asesinando al barón.

Cuchilla de Mehrunes

La Hermandad Oscura lleva generaciones ansiando hacerse con esta daga de ébano. Este artefacto mítico es capaz de matar al instante a cualquier criatura. En la historia no se conserva el nombre de ningún portador de la Cuchilla de Mehrunes. Sin embargo, la Hermandad Oscura se vio diezmada una vez por una violenta disputa interna por el poder. Se cree que la cuchilla tuvo algo que ver.

Coraza de la piel del salvador

Otra de las reliquias de Hircine es la Coraza de la piel del salvador, que tiene la habilidad especial de resistir la magia. Según la leyenda, Hircine premió al primer y único mortal capaz de escapar de su coto de caza quitándose su propia piel y entregándosela. Este mortal desconocido mandó elaborar con la piel esta coraza mágica para usarla en futuras aventuras. La coraza suele pasar de un héroe a otro como si tuviera personalidad propia.

Lanza de amarga misericordia

Uno de los artefactos más misteriosos es la Lanza de amarga misericordia. Se sabe poco sobre ella. No hay historias escritas, pero muchos creen que es de origen daédrico. La única leyenda conocida sobre ella afirma que la utilizó un poderoso héroe durante la caída de la Aguja de Batalla. La lanza ayudó al héroe a derrotar a Mehrunes Dagon y recuperar la Aguja. Desde entonces, la Lanza de amarga misericordia ha aparecido en muy contadas ocasiones en Tamriel.

Azote daédrico

El Azote daédrico es una poderosa maza forjada en ébano sagrado en los Fuegos de Veleidoliente. La feroz arma legendaria de Mackkan se usó antaño para devolver a los espíritus oscuros a Oblivion. Esta arma permite convocar a criaturas de Oblivion. La que fuese una herramienta utilizada contra los señores daédricos en la Aguja de Batalla ahora deambula por el mundo en manos de aventureros.

Arco de las sombras

Según la leyenda, el Arco de las sombras es obra del daedra Nocturnal. Este se concedió al legendario montaraz Raerlas Ghile para una misión secreta. Dicha misión salió mal, y el arma desapareció. Raerlas vendió muy cara su vida, y se dice que se llevó consigo a veintenas de enemigos gracias al arco, que concede a quien lo usa el don de la invisibilidad, además de mejorar su velocidad. Hay constancia de muchas apariciones del Arco de las sombras, e incluso se cuenta que el siniestro asesino elfo oscuro Dram, de la segunda era, lo blandió una vez.

Puños de Randagulf

Randagulf, del clan Begalin, figura en la historia de Tamriel como uno de los guerreros más poderosos de Skyrim. Era famoso por su valor y su ferocidad en el combate, y su participación resultó decisiva en muchas batallas. Finalmente halló su fin cuando el rey Harald conquistó Skyrim. Harald respetaba a este gran héroe, y tomó para sí sus guanteletes. A la muerte del rey, los guanteletes se perdieron. Este afirmaba que los puños aumentaban la fuerza de quien los llevase.

Hoja de hielo del monarca

La Hoja de hielo del monarca es sin duda una de las reliquias más preciadas de Tamriel. Según la leyenda, el malvado archimago Almion Celmo encantó el mandoble de un gran guerrero con el alma de un monarca de la escarcha, una forma más poderosa del atronach de la escarcha. El guerrero, Thurgnarr Assi, debía participar en el asesinato de un gran rey en una tierra lejana y convertirse en el nuevo líder. El intento de asesinato fracasó, y se envió a prisión al archimago. La Hoja de hielo congela a todo aquel que sufra su ataque. Esta pasa de un propietario a otro, sin detenerse mucho tiempo en ningún sitio.

Anillo de los alrededores

Se sabe poco sobre esta pieza, pero se dice que quien se lo pone adquiere la capacidad de mezclarse con lo que le rodea.

Botas del apóstol

Las Botas del apóstol son un verdadero misterio. Se dice que uno puede levitar cuando se las pone, aunque nunca se ha visto a nadie usarlas.

Anillo del mentor

Este anillo resulta muy valioso para cualquier aprendiz de magia. Concede a quien lo lleva el don de aumentar su inteligencia y sabiduría, con lo que su magia resulta más eficaz. Se dice que el anillo es obra del gran hechicero Carni Asron. Lo creó para los jóvenes aprendices a quienes enseñaba. A la muerte de Asron, el anillo y otras pertenencias suyas desaparecieron, y han estado en circulación por todo Tamriel.

Anillo del viento

No se sabe nada sobre este anillo, pero el título y ciertos rumores sobre él dan a entender que aumenta la velocidad de quien lo lleva.

Anillo vampírico

Uno de los artefactos más mortíferos y raros de Tamriel es el Anillo vampírico que, según cuentan, tiene el poder de robar la salud de sus víctimas y transferirla a quien lo lleva. No se sabe nada sobre la naturaleza y el origen exactos del anillo, pero muchos ancianos dicen que lo creó hace muchos, muchos años una secta de vampiros de Morrowind. El Anillo vampírico es un artefacto de extrema rareza, y solo se deja ver cada varios cientos de ciclos lunares.

Custodia de Eleidon

Eleidon era un caballero sagrado, toda una leyenda en la historia de los bretones. Era muy popular por su valor y su empeño en deshacer entuertos. En una historia se afirma que rescató a la hija de un barón de una muerte segura a manos de un malvado señor de la guerra. Como recompensa, el barón gastó toda su riqueza en mandar construir un escudo encantado para Eleidon. Este le permitía curar su heridas.

Bastón de Hasedoki

Se cuenta que Hasedoki era un hechicero muy competitivo. Se dedicaba a viajar en busca de alguien que lo superase en habilidad. Que se sepa, nunca logró dar con otro hechicero capaz de superar su desafío. Se dice que se sentía muy solo y aislado porque todos temían su poder, así que decidió encerrar su propia fuerza vital en su bastón, que sigue conteniendo su alma hasta el día de hoy. Adeptos de la magia de todo Tamriel han buscado este bastón mágico, que protege de la magia a quien lo lleve, con lo que resulta un artefacto muy preciado para cualquier hechicero.

Yelmo del gusano sangriento

Se dice que el rey gusano abandonó una de sus posesiones más preciadas, el Yelmo del gusano sangriento. El yelmo, hecho de hueso moldeado mágicamente, permite a quien lo use convocar esqueletos y controlar a los no muertos. Sería un artefacto muy preciado para un nigromante.

Cota de hueso de dragón

Esta coraza es una de las reliquias más importantes que pueda tener un coleccionista o un héroe. Está construida con hueso de dragón auténtico y encantada por el primer mago guerrero imperial, Zurin Arctus, a principios de la Tercera Era. Se trata de una obra de artesanía exquisita y muchos han anhelado hacerse con ella. Las propiedades de la coraza protegen a quien la lleva contra el fuego, y permiten dañar a un enemigo con una descarga de fuego. No se sabe con seguridad hasta qué punto participó Zurin Arctus en el encantamiento de la coraza, pero, según una antigua historia, tenía una deuda con un guerrero ambulante. Al igual que el guerrero, la Cota de hueso de dragón nunca se detiene en un sitio mucho tiempo.

Aplastacráneos

El Aplastacráneos es un arma fabulosamente grande y potente. Este martillo de guerra se creó en un fuego alimentado por la magia del hechicero Dorach Gusal, y lo forjó el gran herrero Hilbongard Rolamus. El acero está endurecido mágicamente, y el arma tiene un peso sorprendentemente ligero, lo que permite usarla para atacar con más fuerza. Este martillo de guerra iba a exponerse en un festival, pero los ladrones le echaron el guante antes. El Aplastacráneos sigue recorriendo todo Tamriel en busca de

sus creadores.

Marca de oro

Esta espada mágica es un misterio absoluto. Los ladrones cuentan fábulas sobre su fabricación en oro, y dicen que la forjaron los antiguos dragones del norte. Su leyenda afirma que se entregó a un gran caballero que juró proteger a los dragones. La espada concede a quien la blande la capacidad de infligir daño por fuego a sus enemigos. Hace tiempo que Marca de oro no se deja ver, y se dice que espera a un héroe digno.

Colmillo de Haynekhtnamet

Se sabe que en la Ciénaga Negra vivieron antaño unos seres a los que los argonianos llamaban wamasus. Los nórdicos los consideraban dragones inteligentes con relámpagos en vez de sangre. Una de estas poderosas bestias, Haynekhtnamet, murió a manos de unos nórdicos, aunque para acabar con ella hicieron falta siete días con sus siete noches, y se cobró la vida de veinte hombres. Uno de los supervivientes se llevó a casa un colmillo como trofeo. De él elaboró una hoja con la que se creó una pequeña daga. Misteriosamente, esta alberga parte de las propiedades mágicas de la bestia y concede a quien la usa la capacidad de infligir daño por descarga contra sus rivales. De vez en cuando, algún héroe ambulante se topa con esta daga única.

Espada umbra

La Espada umbra fue encantada por la antigua bruja Naenra Waerr con el único fin de aprisionar almas. Al usarla junto con una gema de alma, la espada permite a quien la blande atrapar el alma de un enemigo. Naenra fue ejecutada por su pérfida creación, pero antes logró ocultar la espada. La Espada umbra es muy particular a la hora de dejarse usar por alguien, y se mantiene oculta hasta que aparezca un dueño digno.

Anillo de Denstagmer

De este anillo solo se sabe que puede proteger a quien lo lleve contra determinados elementos. Hasta el nombre de Denstagmer es un misterio.

Yelmo de Oreyn Garra de Oso

Oreyn Garra de Oso es uno de los héroes más legendarios de Bosque Valen. Era hijo del rey Faume Ojo de Sapo, y fue un gran cazador que llegaría a ser líder de su clan. Según las leyendas de los elfos del bosque, Oreyn derrotó sin ayuda de nadie a Glenhwyfaunva, la serpiente bruja del bosque élfico, lo cual llevó la paz a su clan para siempre. Oreyn protagonizaría muchas otras hazañas antes de caer víctima de la Fiebre de Knahaten. Su yelmo quedó como homenaje a su figura para que las generaciones posteriores pudiesen recordarlo. Este terminó por perderse al disgregarse el clan, y ahora se trata de un tesoro muy codiciado por los aventureros. Se rumorea que el Yelmo de Oreyn Garra de Oso mejora la agilidad y la resistencia de quien lo lleva.

Hoja de luna creciente daédrica

De todos los grandes tesoros, el más raro e incluso prohibido probablemente sea la Hoja de luna creciente daédrica. Las fuerzas daédricas de Mehrunes Dagon la usaron para capturar la Aguja de Batalla imperial. Cuando el Imperio recuperó la Aguja de Batalla, todas estas rarísimas hojas se reunieron y se destruyeron. Todas menos una, según parece. Aunque el Imperio cree que no sobrevivió ninguna, se rumorea que aún queda una en alguna parte de Tamriel, aunque nadie la ha visto nunca. La hoja concede a quien la blande la habilidad de infligir mucho daño a un enemigo, así como paralizarlo y desgastar terriblemente su armadura. Todo un regalo para un poderoso guerrero, en caso de que exista realmente.

El saber de Tamriel: Edición revisada

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.