Catalogue des enchantements d'armes

Catalogue complet des enchantements pour armes

par
Yvonne Bienne
Chercheuse du Synode

Ce catalogue, bien qu'il recense toutes les variétés d'enchantements d'armes connues par les mages modernes, ne prétend pas être exhaustif. De nouvelles découvertes ont lieu tous les jours et de nouveaux enchantements sont révélés assez régulièrement pour rendre cet ouvrage obsolète à un moment ou à un autre. Mes successeurs corrigeront et compléteront ce travail comme il convient.

Les armes telles que les haches et les arcs peuvent recevoir une grande variété d'enchantements. Les plus communs sont le feu, la glace et la foudre. Ces enchantements simples mais efficaces brûlent, glacent ou foudroient dès que le sang coule.

Les enchantements d'armes ayant pour but d'absorber la magie et la vigueur de l'ennemi sont légèrement moins courants. Ils s'attaquent à la réserve d'énergie d'un sorcier, épuisant sa magie comme les armes s'attaquant à la vigueur fatiguent l'ennemi physiquement. Au contraire des enchantements élémentaux, ces enchantements ne peuvent pas tuer directement l'ennemi, bien que l'arme en elle-même puisse bien sûr le faire.

Les enchantements de peur sont eux aussi moins courants. Il en existe deux variétés : l'une pour les vivants, l'autre pour les morts-vivants. La première catégorie ne s'attaque qu'aux créatures vivantes, tandis que la seconde provoque la fuite des draugr, squelettes, vampires et créatures similaires. Aucun enchantement de peur connu n'est

efficace sur les machines dwemer.

Un enchantement courant, mais pour le moins insidieux, est la capture d'âme, qui consiste à s'emparer de l'âme de la victime au moment de la frappe. Si elle doit mourir par la suite, son âme sera aspirée dans une gemme spirituelle. Cette forme de magie ne doit être utilisée que contre les bêtes et les monstres. L'utiliser contre les hommes ou les Elfes est un acte odieux.

Beaucoup plus rares sont les enchantements d'absorption. Il en existe trois types connus s'attaquant à la santé, à la magie ou à la vigueur de la victime. L'arme devient un intermédiaire transférant l'énergie de la victime à l'assaillant. On les appelle parfois enchantements vampiriques. Comme expliqué plus haut, absorber la magie et la vigueur n'est pas mortel en soi, mais absorber la santé d'une créature peut effectivement lui ôter la vie.

Les enchantements les plus rares sont ceux de bannissement et de paralysie. Le bannissement n'affecte que les atronachs invoqués ou les morts-vivants ressuscités par les sorciers. Le bannissement rompt le lien entre le lanceur et sa créature, l'atronach invoqué retournant en Oblivion. Les morts-vivants ressuscités sont quant à eux libérés. Il est important de noter que les morts-vivants non ressuscités par autrui ne sont pas affectés par le bannissement.

La paralysie est quant à elle aussi simple qu'elle est fatale. La créature concernée devient rigide et incapable du moindre mouvement pendant un court laps de temps. Un adversaire paralysé étant aisément abattu, il s'agit d'un des enchantements les plus prisés par les guerriers. Notez que de nombreuses créatures, comme les atronachs, les squelettes, les spectres de glace et les automates nains sont immunisées contre la paralysie.

Catalogue des enchantements d'armes

FormId	skyrim.esm:02F83A
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	02F83A
Editor ID	SkillEnchanting4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Enchantement
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

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