Catalogue des enchantements d'armure

Catalogue complet des enchantements pour armures

par
Yvonne Bienne
Chercheuse du Synode

Ce catalogue, bien qu'il recense toutes les variétés d'enchantements d'armures 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 enchantements les plus courants en ce qui concerne les vêtements et armures sont ceux qui ont pour but d'améliorer la santé, la magie et la vigueur de leurs porteurs, généralement des guerriers, en établissant un contact entre l'énergie de l'enchantement et leur corps. Le renfort de magie est l'enchantement le plus souvent utilisé sur les vêtements par les sorciers, rarement en armures épaisses. Il permet au sorcier de lancer plus de sorts avant d'atteindre l'épuisement magique. Le renfort de vigueur est généralement le second choix chez les guerriers : il leur permet de se fatiguer moins rapidement, mais ne les empêche pas de succomber à leurs blessures.

De nombreuses caractéristiques et compétences physiques et mentales peuvent être renforcées par les enchantements. Il y en a autant que de sorciers imaginatifs. Nous donnerons comme exemples l'archerie, la furtivité, la conjuration et la capacité de port. Le champ d'action en est toujours très précis. Il existe par exemple des gantelets enchantés permettant d'améliorer la capacité de leur porteur à enchanter les objets.

Une autre forme courante d'enchantement d'armure sont les résistances élémentales,

assez simples à trouver et à réaliser. Elles rendent le porteur moins vulnérable aux brûlures, au froid ou à la foudre. Il existe également des résistances aux poisons et des enchantements résistant à toute forme de magie.

Deux formes plus rares d'enchantement sont la respiration aquatique et le silence. La première permet à l'utilisateur de nager indéfiniment sous l'eau. La seconde permet d'assourdir totalement le cliquetis de l'armure afin que son porteur puisse se déplacer avec plus de discrétion. Il est généralement admis que le silence est la solution de facilité pour ce qui pourrait être obtenu avec un peu de tissu.

L'enchantement d'armure le plus rare permet d'augmenter le taux de récupération de santé, de magie ou de vigueur. Les blessures du porteur guérissent même en plein combat. Les sorciers récupèrent normalement leur énergie magique à un rythme modéré. Porter de telles armures leur permet de récupérer leur magie beaucoup plus vite. Il en va de même pour les enchantements de récupération de vigueur : le porteur se fatigue aussi vite que d'habitude, mais sa force se reconstitue beaucoup plus rapidement.

Catalogue des enchantements d'armure

FormId	skyrim.esm:02F83B
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	02F83B
Editor ID	SkillEnchanting5
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Enchantement
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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