Verzauberungsfibel

Die Grundlagen der Verzauberung

von

Sergius Turrianus

Die Verzauberung wurde von den Zauberern der Arkanen Universität zur Kunst erhoben. Leider ging ein Teil der Feinheiten dieser Fertigkeit verloren, als die Kaiserstadt geplündert wurde. Trotzdem besitzen wir ausreichende Fähigkeiten. In diesem Text geht es lediglich um die Grundlagen der Verzauberung. Er ist ein Standardwerk für die Schüler der Akademie von Winterfeste.

Bevor eine Waffe oder der Teil einer Rüstung verzaubert werden kann, muss der Zauberer die Verzauberung erst erlernen. Das ist eine persönliche Aufgabe. Verzauberungen lassen sich nicht einfach von einer Person zur nächsten weitergeben. Sie müssen auf einer ursprünglichen Ebene verstanden werden und das geht nur, wenn ein verzauberter Gegenstand zerstört und dessen Natur absorbiert wird.

Der arkane Verzauberer wurde speziell zu diesem Zweck entwickelt. Man platziert einen verzauberten Gegenstand im Gerät und zwingt den Gegenstand, sich aufzulösen. Die Magie fließt zum Magier über und dieser weiß nun, wie die Verzauberung funktioniert. Die vollständige Zerstörung des verzauberten Gegenstands ist in diesem Prozess leider unvermeidbar.

Gegenstände, die bereits verzaubert sind, können nicht erneut verzaubert werden, deshalb solltet Ihr bei der Verzauberung einer Klinge oder eines Helms eine sorgfältige Auswahl treffen. Vor der Verzauberung muss ein gefüllter Seelenstein vorhanden ist. Bei

der Verzauberung dient diese Seele als Energiequelle. Platziert den Gegenstand und den Seelenstein auf dem arkanen Verzauberer. Konzentriert Euch auf die Verzauberung. Das Gerät verschmilzt beides und verzaubert so Eure Waffe oder Rüstung.

Rüstungsverzauberungen sind permanent und müssen nicht geladen werden. Warum das so ist, ist nicht bekannt. Manche in der Akademie gehen davon aus, dass der Träger die Verzauberung mit einem kleinen Teil seiner Energie aufrechterhält. Andere sagen, es ist der Wille von Magnus, dass es so funktioniert. Aus welchem Grund auch immer, verzauberte Rüstungen und Kleidungsstücke verbrauchen sich nicht.

Waffenverzauberungen sind eine andere Angelegenheit. Sie verbrauchen langsam die in ihnen gefangene Seelenenergie, bis sie aufgebraucht ist. Die Verzauberung bleibt bestehen, aber nur mit einem gefüllten Seelenstein kann die Waffe wieder aufgeladen werden. Vielleicht wird sie durch die zerstörerische Natur der Waffenverzauberung erschöpft. Eine faszinierende Theorie besagt, dass die Seele einen Teil ihrer Energie auf die Opfer überträgt, die von der Waffe verletzt werden. Für Verzauberer der Novizenstufe ist der Grund hierfür unerheblich.

Am Anfang werdet Ihr feststellen, dass Eure Verzauberungen sehr viel Seelenenergie verbrauchen. Aber je besser Ihr werdet, desto weniger Seelenenergie benötigt Ihr für dieselben Ergebnisse. Übt, was Ihr gelernt habt, und verinnerlicht, was Euch Eure Meister in den magischen Künsten beibringen.

Verzauberungsfibel

FormId	skyrim.esm:02F837
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	02F837
Editor ID	SkillEnchanting1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Verzauberung
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.