Verzeichnis der Waffenverzauberungen

Vollständiges Verzeichnis der Waffenverzauberungen

von
Yvonne Bienne,
Wissenschaftlerin der Synode

Dieses Verzeichnis enthält alle bekannten Arten von Waffenverzauberungen, die ein moderner Zauberer wirken kann. Ich gehe keineswegs davon aus, dass diese Liste vollständig ist. Fortlaufend werden neue Entdeckungen gemacht und neue Verzauberungen gefunden, sodass dieses Werk eines Tages veraltet sein wird. Diejenigen, die dieses Werk nutzen, können es nach Bedarf überarbeiten.

Waffen wie Äxte und Bögen können viele verschiedene Verzauberungen enthalten. Die häufigsten sind Feuer, Frost und Blitz. Diese einfachen und doch sehr wirkungsvollen Zauber lassen den Gegner verbrennen, erfrieren oder ihn von einem Blitz treffen, wenn sie Schaden verursacht.

Etwas weniger verbreitet sind Waffenverzauberungen, die Magicka- oder Ausdauerschaden verursachen. Sie entziehen dem Zauberer Macht und ermüden ihn magisch, während die Waffen ihr Opfer körperlich ermüdet. Anders als bei elementaren Verzauberungen ist diese Verzauberung nicht tödlich, aber die Waffe selbst kann durchaus ein Leben fordern.

Ebenso selten sind Furchtverzauberungen. Davon gibt es zwei Arten, eine gegen die Lebenden und eine gegen die Untoten. Die erste Art wirkt nur bei lebendigen Kreaturen, nicht bei Untoten, oder bei magischen Konstrukten wie Atronachen und Zwergen-Maschinenkriegern. Die zweite Art schlägt Draugr, Skelette, Vampire und ähnliche Geschöpfe in die Flucht. Es gibt keine bekannte Verzauberung gegen Zwergenmaschinen.

Eine besonders hinterlistige, aber doch weitverbreitete Verzauberung ist die Seelenfalle. Wenn sie in das Blut eindringt, ist die Seele des Opfers gefangen. Sollte es kurz danach sterben, wird die Seele in einen nahen Seelenstein gesogen. Diese Art der Magie sollte nur bei Tieren und Monstern angewendet werden. Sie gegen Menschen oder Elfen anzuwenden, ist abscheulich.

Weitaus seltener sind die Absorbptionsverzauberungen. Es gibt drei bekannte Arten, die dem Opfer Gesundheit, Magicka oder Ausdauer entziehen. Die Waffe leitet hierbei die entzogene Energie vom Opfer zu demjenigen, der die Waffe schwingt. Manchmal werden sie auch Vampirverzauberungen genannt. Wie bereits oben erwähnt, ist das Absorbieren von Magicka und Ausdauer selbst nicht tödlich. Aber das Absorbieren von Gesundheit kann dem Opfer das Leben kosten.

Die seltensten Verzauberungen sind die der Verbannung und der Lähmung. Die Verbannungsverzauberungen haben nur Einfluss auf beschworene Atronache oder Untote, die von Zauberern erweckt wurden. Die Verbannung zerstört die Verbindung zwischen dem Wirker und der Kreatur. Beschworene Atronache kehren zurück ins Reich des Vergessens, von wo sie gekommen sind. Erweckte Untote werden befreit. Es ist wichtig zu wissen, dass die Verbannungsverzauberung auf selbstbestimmte Untote keinen Einfluss hat.

Lähmung ist einfach und tödlich. Die betroffene Kreatur wird starr und kann sich für kurze Zeit nicht bewegen. Diese Verzauberung ist bei Kriegern die Beliebteste. Ein gelähmter Gegner kann leicht erledigt werden. Es ist wichtig zu wissen, dass viele Kreaturen immun gegen Lähmung sind, wie beispielsweise Atronache, Skelette, Eisgeister und Zwergen-Maschinenkrieger.

Verzeichnis der Waffenverzauberungen

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: 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.