Catalogo di incantamenti per armi

Catalogo di incantamenti per armi

di
Yvonne Bienne
Ricercatore del Sinodo

In questo catalogo sono contenute tutte le varietà di incantamenti per armi accessibili ai maghi odierni. Lungi da me affermare che la lista sia completa. Spesso e volentieri vengono fatte nuove scoperte e svelati nuovi incantamenti e questo libro diventerà sicuramente obsoleto. Coloro che seguiranno potranno modificarlo all'occorrenza.

Le armi come asce e archi possono ospitare una serie di incantamenti. I più comuni sono quelli del fuoco, del gelo o del fulmine. L'incantamento semplice ed efficace brucia, congela o confonde quando il nemico viene ferito.

Leggermente meno comuni sono gli incantamenti per arma che assorbono la magicka o il vigore, prosciugando le riserve energetiche e magiche del mago, mentre l'arma debilita la vittima. A differenza degli incantamenti elementali, questi non possono uccidere, ma l'arma in sé rimane letale come sempre.

Ugualmente meno comuni sono gli incantamenti di paura. Ne esistono di due tipi: uno per i viventi e l'altro per i non-morti. I primi, agiscono sulle creature viventi e sono inutili contro i non-morti e i costrutti magici come gli atronach e gli automi nanici. I secondi, invece, sono il terrore di draugr, scheletri, vampiri e così via. Non esiste alcun incantamento di paura efficace sui congegni nanici.

Un incantamento particolarmente insidioso, ma piuttosto comune, è la trappola dell'anima. Alla prima ferita, l'anima della vittima viene vincolata e, in caso di morte imminente, viene risucchiata in una gemma dell'anima nei paraggi. Questa forma di magia andrebbe usata soltanto contro bestie e mostri: usarla contro uomini o elfi è ripugnante.

Decisamente più rari sono gli incantamenti di assorbimento. Ne esistono di tre tipi che assorbono rispettivamente la salute, la magicka o il vigore della vittima. Le armi diventano un tramite per trasferire l'energia sottratta dalla vittima all'attaccante. A volte, questi incantamenti vengono definiti di vampirismo. Come già discusso, l'assorbimento della magicka e del vigore in sé non è letale. L'assorbimento della salute è tutt'altro discorso.

Gli incantamenti più rari sono quelli per bandire e paralizzare. I primi agiscono soltanto sugli atronach o i non-morti evocati dagli stregoni, rompendo il vincolo tra l'evocatore e l'evocato. Gli atronach evocati tornano al piano dell'Oblivion da dove sono venuti e i non-morti resuscitati vengono liberati. È importante ricordarsi che i non-morti dotati di una propria volontà non possono essere banditi.

La paralisi è tanto semplice quanto letale. La creatura colpita si irrigidisce ed è impossibilitata a muoversi per un breve periodo. Si tratta di uno degli incantamenti più apprezzati dai guerrieri: una creatura paralizzata può essere eliminata con facilità. È importante ricordarsi che molte creature come atronach, scheletri, spettri del ghiaccio e automi nanici sono immuni alla paralisi.

Catalogo di incantamenti per armi

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: Incantamento
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.