Katalizator zaklęć

Katalizator zaklęć

pióra
Sergiusa Turrianusa

Zaklinanie zyskało rangę sztuki pięknej dzięki czarodziejom Tajemnego Uniwersytetu. Niestety pewne niuanse sztuki zostały utracone w wyniku splądrowania Cesarskiego Miasta. Mimo to nie brak nam możliwości. Niniejszy tekst pokrywa jedynie podstawy szkoły Zaklinania. Stanowi swoisty katalizator dla uczniów Akademii w Zimowej Twierdzy.

Przed zaklęciem broni lub pancerza czarodziej musi wpierw poznać żądane zaklęcie. To jego osobiste zadanie. Zaklęć nie da się łatwo przekazywać innym magom. Należy je zrozumieć na pierwotnym poziomie. Żeby tego dokonać, trzeba zniszczyć zaklęty przedmiot i wchłonąć jego esencję.

Do tego celu służy magiczny katalizator. Wystarczy umieścić w nim zaklęty przedmiot i kazać mu się ugiąć. Magiczna energia przejdzie na maga, nasycając go wiedzą o danym zaklęciu. Całkowita dezintegracja zaklętego przedmiotu jest nieuniknionym skutkiem tego procesu.

Przedmiotów posiadających zaklęcia nie można więcej zaklinać. Należy więc skrupulatnie wybrać obiekt do nałożenia zaklęcia. Przed rozpoczęciem zaklinania koniecznie upewnij się, że posiadasz pełny klejnot duszy. Czar wykorzysta duszę w charakterze źródła mocy. Umieść przedmiot i klejnot duszy w magicznym katalizatorze. Skoncentruj się na zaklęciu. Urządzenie stopi przedmioty ze sobą, nasycając twoją broń lub pancerz czarem.

Zaklęcia zbroi mają charakter trwały i nie muszą być ładowane ani zasilane. Powody takiego stanu rzeczy są nieznane. Niektórzy profesorowie Akademii postulują, iż właściciel oddaje część własnej energii noszonemu pancerzowi. Inni twierdzą, że dzieje się tak z woli Magnusa. Niezależnie od prawdziwości tych tez, zaklęte zbroje i ubrania mają nieograniczony zapas mocy.

Zaklęta broń to zupełnie co innego. Stopniowo zużywa energię duszy aż do całkowitego rozładowania. Sam czar pozostaje, lecz musi zostać naładowany z użyciem pełnego klejnotu duszy. Być może dzieje się tak przez niszczycielską naturę zaklęcia. Jedna z bardziej intrygujących teorii głosi, że przy każdym trafieniu z broni wycieka fragment duszy. Dla początkujących zaklinaczy powody są bez znaczenia.

Z początku zauważycie, iż wasze czary wymagają dużych ilości energii duszy. Wraz z rozwojem waszych umiejętności, będziecie w stanie osiągać te same efekty przy mniejszym użyciu energii. Ćwiczcie się zatem w sztuce zaklinania i słuchajcie mistrzów sztuk magicznych.

Katalizator zaklęć

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: Zaklinanie
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.