Kompletny wykaz zaklęć broni

Kompletny wykaz zaklęć broni

pióra
Yvonne Bienne
Badaczki Synodu

W niniejszym wykazie znajdują się wszystkie znane odmiany zaklęć broni, jakimi może się posłużyć nowożytny zaklinacz. Autorka nie śmie nawet twierdzić, jakoby lista była kompletna. Wciąż dokonuje się nowych odkryć i tworzy nowe zaklęcia, przez co wykaz może się w końcu okazać przestarzały. Daję swoim następcom przyzwolenie na uzupełnianie mej pracy.

Broń, taka jak topory i łuki, jest w stanie przyjąć szeroki wachlarz zaklęć. Najpospolitszymi z nich są: ogień, mróz i pioruny. Takie proste, acz skuteczne zaklęcie, pali, zamraża lub poraża w zetknięciu z krwią celu.

Nieco mniej powszechnymi zaklęciami są czary wysysające energię magiczną lub wytrzymałość. Wyczerpują one zapas mocy czarodzieja, męczą go mentalnie, tak samo jak czary osłabiające kondycję wyniszczają przeciwnika fizycznie. Tego rodzaju czary, w przeciwieństwie do zaklęć opartych na żywiołach, nie są w stanie nikogo zabić, choć sama broń może odebrać życie.

Równie mało popularne są zaklęcia strachu. Występują w dwóch odmianach: na żywych i nieumarłych. Ta pierwsza oddziałuje tylko na istoty żywe i nie ma wpływu na nieumarłych czy magiczne twory pokroju atronachów i krasnoludzkich automatów. Drugi rodzaj sprawia, iż draugry, szkielety, wampiry i im podobne pierzchną. Nauka nie zna żadnego zaklęcia strachu, które oddziaływałoby na krasnoludzie machiny.

Zaklęciem szczególnie podstępnym, choć dość popularnym, jest Pułapka Duszy. Gdy wejdzie do krwiobiegu ofiary, jej dusza zostaje związana czarem. Gdy w chwilę potem ciało umrze, dusza zostaje wessana przez pobliski klejnot duszy. Tego rodzaju magii powinno się używać jedynie przeciwko zwierzętom i potworom. Wykorzystywanie jej w stosunku do ludzi lub elfów jest czynem odrażającym.

Zdecydowanie rzadszymi zaklęciami są czary pochłaniające. Istnieją trzy znane rodzaje, które wysysają zdrowie, energię magiczną i wytrzymałość ofiary. Broń staje się wówczas przewodnikiem, przenoszącym skradzioną energię z ciała ofiary do ciała posiadacza. Zaklęcia tego rodzaju określa się czasem mianem wampirycznych. Jak opisano wyżej, absorbcja magii i wytrzymałości nie jest sama w sobie zabójcza. Aczkolwiek pochłanianie zdrowia może doprowadzić do pozbawienia danego stworzenia życia.

Najrzadziej spotykanymi zaklęciami są przepędzenie i paraliż. Przepędzenie działa jedynie na przywołanych atronachów lub nieumarłych ożywionych przez czarodziejów. Tego rodzaju czar przecina więź pomiędzy przywołującym a stworzeniem. Przywołane atronachy wracają do sfery Otchłani, z której przybyły. Ożywieni nieumarli umierają na dobre. Warto nadmienić, iż zaklęcie przepędzenia nie ma żadnego wpływu na nieumarłych cechujących się wolną wolą.

Czar paraliżu jest prosty, lecz zabójczy. Dotknięta nim istota staje się sztywna i przez pewien czas nie może się ruszać. Jest to jedno z najbardziej cenionych zaklęć u wojowników. Sparaliżowanego przeciwnika można bez trudu pozbawić życia. Koniecznie trzeba nadmienić, iż wiele istot jest niewrażliwych na paraliż. Do tego grona zaliczają się atronachy, szkielety, lodowe upiory i krasnoludzkie automaty.

Kompletny wykaz zaklęć broni

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: 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.