Introducción a los encantamientos

Una introducción a los encantamientos

de

Sergio Turriano

El encantamiento se convirtió en una de las bellas artes gracias al Colegio Arcano. Por desgracia, algunas de sus sutilezas se perdieron con el saqueo de la Ciudad Imperial, pero eso no quiere decir que no tengamos ninguna capacidad. Este texto, que pretende ser una introducción para los estudiantes del Colegio de Hibernalia, cubrirá solo los principios básicos del encantamiento.

Antes de poder encantar un arma o una armadura, el hechicero debe aprender antes el encantamiento. Se trata de una tarea personal. Los encantamientos no pueden transmitirse fácilmente de un mago a otro, sino que deben ser entendidos a un nivel primario que solo puede conseguirse destruyendo un objeto encantado y absorbiendo su naturaleza.

El encantador arcano está diseñado específicamente para esta tarea. Basta con colocar un objeto encantado en este artefacto y desear que ceda. La magia fluirá al mago, infundiéndole el conocimiento de cómo se forma el encantamiento. La destrucción completa del objeto encantado es la consecuencia inevitable de este proceso.

Los objetos que ya tienen encantamientos no pueden recibir encantamientos adicionales, así que decide con cuidado cuando quieras encantar una espada o un yelmo. Antes de comenzar un encantamiento, asegúrate de tener una gema de alma llena, pues utilizará esta alma como fuente de poder. Coloca el objeto y la gema de alma sobre el encantador

arcano y concéntrate en el encantamiento. El artefacto los unirá, encantando tu arma o armadura.

Los encantamientos de armaduras son permanentes y no tienen que ser cargados ni alimentados, pero se desconocen los motivos por los que esto sucede. Algunas personas del Colegio defienden que el propio portador aporta pequeñas cantidades de su propia energía para mantener el encantamiento de la armadura. Otros dicen que es la forma en que actúa la voluntad de Magnus. Sea cual sea el motivo, las armaduras y ropajes con un encantamiento nunca se gastan.

Con las armas encantadas es distinto. Lentamente van gastando la energía de alma que tienen hasta su agotamiento. El encantamiento permanece, pero ha de usarse una gema de alma llena para poder recargar el alma. Tal vez sea la naturaleza destructiva del alma lo que provoca ese agotamiento. Una teoría fascinante es que el alma se filtra un poco en cada víctima a la que daña esa arma. Dado que eres un encantador novato, estos motivos te resultan irrelevantes.

Al principio notarás que tus encantamientos requieren mucha energía de alma. Al ir ganando habilidad, podrás conseguir los mismos efectos con cada vez menos de esa energía, así que practica tus lecciones y presta atención a tus maestros en las artes mágicas.

Introducción a los encantamientos

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: Encantamiento
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.