Catálogo de encantamientos para armas

Catálogo completo de encantamientos para armas

de

Yvonne Bienne

Investigadora del Sínodo

En este catálogo se encuentran todas las variedades conocidas de encantamientos de armas que pueden lanzar los magos modernos. No aspiro a afirmar que esta lista esté completa. Se están realizando nuevos descubrimientos, y se revelan nuevos encantamientos tan a menudo que esta obra acabará por quedar obsoleta. Aquellos a los que precedo podrán actualizar esta obra según sea necesario.

Las armas tales como hachas y arcos pueden portar una amplia variedad de encantamientos. Los más comunes son el fuego, la escarcha y el relámpago. Estos encantamientos simples pero efectivos queman, congelan o provocan una descarga cuando las armas producen un derramamiento de sangre.

Solo ligeramente menos comunes son los encantamientos de armas que absorben magia o aguante. Estos van eliminando la reserva de poder de un hechicero, cansándolo mágicamente igual que las armas que combaten el aguante cansan a sus víctimas físicamente. Al contrario que los encantamientos elementales, el encantamiento por sí solo no puede matar, aunque el arma misma puede arrebatar una vida.

Igual de poco frecuentes son los encantamientos de miedo. Hay dos variedades, una para los vivos y otra para los no muertos. La primera solo afectará a criaturas vivas, y no a las no muertas o a las creaciones mágicas como los atronach o los autómatas enanos. La segunda hará que los draugr, esqueletos, vampiros y similares salgan huyendo. No se conoce ningún encantamiento de miedo que afecte a las máquinas

enanas.

Un encantamiento particularmente insidioso pero relativamente común es la trampa de alma. Al entrar en la sangre, el alma de la víctima queda ligada. Si muere al poco rato, su alma se trasvasará a una gema de alma próxima. Esta forma de magia solo debería emplearse contra las bestias y monstruos. Usarla contra hombres o elfos es una práctica repugnante.

Mucho menos frecuentes son los encantamientos de absorción. Hay tres tipos conocidos, que absorben la salud, la magia o el aguante de sus víctimas. El arma se convierte en un conducto que transfiere la energía robada de la víctima al portador del arma. A veces se los llama encantamientos vampíricos. Tal como discutimos antes, absorber magia o aguante no es mortal por sí solo, pero absorber salud puede robarle realmente la vida a una criatura.

Los encantamientos más inusuales son los de destierro y parálisis. El destierro solo afecta a los atronach convocados o a los no muertos alzados por hechiceros. El destierro rompe el lazo entre el lanzador del hechizo y la criatura, haciendo que el atronach convocado vuelva al plano de Oblivion del que vino. Es importante tener en cuenta que los no muertos con disposición propia no se ven afectados por el destierro.

La parálisis es simple pero mortal. La criatura afectada se vuelve rígida y es incapaz de moverse por un breve periodo de tiempo. Este es uno de los encantamientos más preciados entre los guerreros. Un oponente paralizado puede ser eliminado con facilidad. Es importante tener en cuenta que muchas criaturas son inmunes a la parálisis, por ejemplo los atronach, esqueletos, espectros del hielo y autómatas enanos.

Catálogo de encantamientos para armas

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: 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.