

LES ENCHANTEMENTS

Solution écrite par Lilou, webmistress du site www.nerevarine.fr

Dernière mise à jour le 15 Juillet 2008

SOMMAIRE

1 - Les gemmes spirituelles

2 - Comment enchanter ?

3 - Les âmes des ...

3.1 - créatures à Vvardenfell

3.2 - créatures à Longsanglot

3.3 - créatures à Solstheim

1 - LES GEMMES SPIRITUELLES

Les gemmes spirituelles vont vous permettre d'emprisonner les âmes que vous voudrez capturer. On les trouve un peu partout : coffres, tonneaux, marchands ...

Voici les différentes gemmes spirituelles présentes dans le jeu :

| GEMME | POIDS | VALEUR |
|---------------------------------|-------|--------|
| Gemme spirituelle insignifiante | 0,2 | 10 |
| Gemme spirituelle moindre | 0,5 | 20 |
| Gemme spirituelle ordinaire | 1 | 40 |
| Grande gemme spirituelle | 1,5 | 60 |
| Puissante gemme spirituelle | 2 | 200 |
| Étoile d'Azura | 2 | 5 000 |

L'Étoile d'Azura s'obtient en terminant la quête de la Statue d'Azura. C'est la gemme spirituelle la plus puissante du jeu : elle permet non seulement de capturer des âmes très puissantes, comme celle de Vivec ou celle d'Almalexia, mais aussi elle se recharge à l'infini !

2 - COMMENT ENCHANTER ?

Tout d'abord, il faut capturer une âme. Pour cela il vous faut :

- une gemme spirituelle dans votre inventaire,
- une arme ou un parchemin ayant la magie *capture d'âme*,
- et ... une créature qui se laissera gentiment capturer lol.

En lançant dans un premier temps "capture d'âme" puis en tuant ensuite la bestiole, son âme se retrouvera emprisonnée dans la gemme :-)

Si dans votre inventaire vous avez deux gemmes spirituelles différentes, l'âme sera placée automatiquement dans la gemme la plus faible. Mais sachez que la gemme ne changera en rien la capacité de l'âme : les puissantes gemmes spirituelles permettent juste de capturer des âmes puissantes telles que celles des daédras ; ainsi une âme de rat dans une gemme spirituelle insignifiante proposera la même charge (la même énergie) que si elle avait été capturée dans une puissante gemme spirituelle.

Il existe deux façons d'enchanter un objet : le faire soi-même à condition que le niveau du talent Enchantement soit (très) élevé ou faire appel aux services d'un enchanteur (c'est par conséquent payant et ... cher). En tentant un enchantement soi-même, même avec un niveau d'enchantement à 100, il n'est pas rare de le rater (c'est pourquoi je conseille vivement de sauvegarder avant chaque tentative !) et sachez que la gemme disparaît de votre inventaire après un enchantement réussi ou

non (excepté pour l'Étoile d'Azura qui se recharge à l'infini, c'est juste l'âme qui disparaît mais la gemme restera dans votre inventaire). Alors qu'en faisant appel à un enchanteur, malgré le prix souvent élevé, l'enchantement sera forcément réussi !

Si vous voulez le faire vous même, il suffit de glisser la gemme contenant une âme de l'inventaire vers votre personnage ; tandis que si vous voulez faire appel aux services d'un enchanteur, il suffit de cliquer sur le lien "enchanter" dans la boîte de dialogue.

Ensuite un tableau apparaîtra, dans lequel vous pourrez configurer différentes choses :

- Dans la case 'nom', vous pouvez renommer votre sort.
- Dans la case 'objet', vous placerez l'objet que vous souhaitez enchanter.
- Dans la case 'âme', vous placerez la gemme contenant l'âme souhaitée.
- Dans la liste des effets magiques, vous choisirez le ou les magies que vous voulez attribuer à votre objet.
- Dans la case 'portée', vous choisirez si vous voulez que la magie se déclenche automatiquement, sur décision, ou ait un effet constant, ou encore soit un usage unique (uniquement dans la cas où vous enchanterez des parchemins vierges).

Attention : les magies avec effet constant ne peuvent s'obtenir uniquement avec les âmes des Saintes Dorées et des Dormeurs Élevés (charge supérieure à 400) !!!

Lorsque vous cliquez sur une magie souhaitée, par exemple "dégâts de type feu", un second tableau apparaîtra pour configurer en détail la magie. Vous pourrez choisir :

- Si vous voulez que cette magie agisse à distance, au contact ou sur votre personnage (euh à éviter dans mon exemple "dégâts de type feu" hein !!).
- La puissance de la magie (par exemple "puissance de 0 à 15" ou "puissance de 15 à 15").
- La durée de la magie en secondes.
- La zone d'effet de la magie en pieds.

Vos choix seront limités en fonction de l'âme choisie ! En effet, n'espérez pas enchanter une dague avec une magie de poison d'une puissance de 100 pts sur 10 s avec une âme de rat !!!!

Vous remarquerez dans le premier tableau, en haut à droite, que vous avez une ligne indiquant le coût total en enchantement maximal suivant l'objet choisi, une deuxième indiquant le nombre de points de magie nécessaires (lorsque vous utiliserez l'objet enchanté), et une dernière indiquant la charge maximale de votre objet suivant l'âme choisie.

Le coût en enchantement va dépendre de votre objet. Je les détaille dans mes tableaux d'armes et d'armures. Pour les vêtements et accessoires, je n'ai pas fait de tableau, à vous donc de découvrir les taux d'enchantement pour chacun d'entre eux, sachant que, par exemple, une tunique ordinaire aura un coût plus faible qu'une tunique d'un goût exquis !

La charge dépend, quant à elle, de l'âme capturée (cf le tableau plus bas).

Ainsi, la puissance, la durée et la zone d'effet va demander un certain coût en enchantement et par conséquent plus votre objet possède un coût max en enchantement élevé, plus la magie attribuée sera puissante (par exemple, un bâton en ébonite qui a un coût max à 90 pourra recevoir une magie bien plus puissante qu'un gourdin en chitine qui possède un coût max à 2 !).

Vous pouvez évidemment associer plusieurs magies à un même objet ^^

3 - LES AMES

Pour les boss, rencontrés au fil du jeu, j'ai indiqué la charge obtenue, si vous décidez de capturer leurs âmes, dans mes pages de solution. Sachant que pour les très gros boss, tels qu'Almalexia par exemple, vous devrez capturer leurs âmes avec l'Étoile d'Azura !

3.1 - Les créatures de Vvardenfell

Les animaux :

| AMC | CHARGE |
|--|--------|
| Crabe des vases (normal ou malade) | 5 |
| Poisson carnassier (normal, petit) | 10 |
| Rat (normal, de combat, des cavernes, d'égouts telvanni, infectés) | 10 |
| Rat malade | 40 |
| Chien de nix (normal ou infecté) | 10 |
| Ouvrier Kwama (normal, de l'entrée, malade) | 8 |
| Éclaireur Kwama | 15 |
| Soldat Kwama | 20 |
| Soldat Kwama infecté | 30 |
| Reine Kwama | 30 |
| Scrib (normal, malade) | 10 |
| Scrib infecté | 20 |
| Braillard (normal, infecté ou malade) | 20 |
| Guar (normal, sauvage, de meute) | 20 |
| Kagouti (normal, infecté, malade) | 20 |
| Kagouti en rut | 200 |
| Alit | 20 |
| Alit infecté ou malade | 25 |
| Shalk (normal, malade, infecté) | 30 |
| Netch mâle | 50 |
| Netch mâle géant | 60 |
| Netch femelle | 75 |
| Dreugh | 75 |
| Galopin | 100 |

Les revenants :

| AMC | CHARGE |
|--|--------|
| Squelette (normal, archer) | 30 |
| Squelette (champion, de berserker, de pirate, de capitaine pirate) | 200 |
| Grand champion squelette | 200 |
| Cadavre ambulante | 75 |
| Grand cadavre ambulante | 75 |
| Seigneur des ossements | 100 |
| Spectre de nain | 200 |
| Fantôme ancestral | 100 |
| Grand fantôme ancestral | 200 |
| Esclave des cendres | 100 |
| Goule des cendres | 250 |
| Traqueur pestiféré | 100 |
| Zombi des cendres | 100 |
| Dormeur élevé | 400 |

Les daédras :

| AME | CHARGE |
|-----------------------------|--------|
| Titan Ogrím | 70 |
| Ogrím | 165 |
| Faucheclan | 100 |
| Drémora | 100 |
| Seigneur Drémora | 200 |
| Astronach de feu | 105 |
| Astronach de givre | 138 |
| Astronach des tempêtes | 150 |
| Terrible Astronach de givre | 200 |
| Daedroth | 195 |
| Dévoreur | 250 |
| Ombre ailée | 300 |
| Sainte dorée | 400 |

3.2 - Les créatures de Longsanglot

| AME | CHARGE |
|------------------|--------|
| Durzog malade | 10 |
| Durzog sauvage | 50 |
| Guerrier Durzog | 100 |
| Gobelín | 100 |
| Cogneur Gobelín | 200 |
| Boxeur Gobelín | 200 |
| Officier Gobelín | 300 |
| Liche | 300 |

3.3 - Les créatures à Solstheim

| AME | CHARGE |
|---|--------|
| Loup (normal, des neiges, pesteux, squelette) | 50 |
| Ours des neiges | 50 |
| Ours pesteux | 100 |
| Grizzly | 100 |
| Horqueur | 80 |
| Riekelin | 100 |
| Pillard Riekelin | 150 |
| Grahl effroyable | 50 |
| Grahl mortel | 300 |
| Hirsute à broche | 150 |
| Loup garou | 200 |
| Draugh | 300 |
| Spriggane | 350 |