

# LES ENCHANTEMENTS

Solution écrite par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 26 Août 2010

## SOMMAIRE

- 1 - Les différentes gemmes spirituelles
  - Les gemmes spirituelles "classiques"
  - Les gemmes spirituelles noires
  - L'Étoile d'Azura
  - Les Pierres Ayléïdes
  - Les Pierres Sigillaires
- 2 - Comment utiliser les gemmes spirituelles ?
  - Recharger vos armes
  - Enchanter votre équipement
    - Les autels d'enchantement
    - Comment remplir une gemme spirituelle vide ?
    - Les différents types d'âmes
    - L'enchantement proprement dit

## 1 - LES DIFFÉRENTES GEMMES SPIRITUELLES

Les gemmes spirituelles vont vous permettre d'emprisonner les âmes que vous voudrez capturer. On les trouve un peu partout : dans des contâiners, chez les marchands (particulièrement dans la Guilde des Mages), etc ...

Je vous rappelle que les gemmes trouvées dans des contâiners (coffre, tonneau, etc) le sont toujours de façon aléatoire et en fonction de votre niveau ^^

Voici une liste des gemmes spirituelles que vous trouverez dans le jeu ^^

### 1.1 - Les gemmes spirituelles "classiques"

NOM DE LA GEMME	CHARGE MAX	TYPE D'ÂME QU'ELLE PEUT RECEVOIR
Petite gemme spirituelle	150	Petite (150)
Gemme spirituelle inférieure	300	Petite (150) Inférieure (300)
Gemme spirituelle commune	800	Petite (150) Inférieure (300) Ordinaire (800)
Gemme spirituelle supérieure	1 200	Petite (150) Inférieure (300) Ordinaire (800) Supérieure (1 200)
Grande gemme spirituelle	1 600	Petite (150) Inférieure (300) Ordinaire (800) Supérieure (1 200) Grande (1 600)

Donc ce tableau vous montre qu'une gemme spirituelle inférieure ne pourra pas emprisonner une âme supérieure (telle que celle d'un Dreugh Terrestre par exemple !).

Attention ! Si vous capturez une petite âme telle que celle d'un rat et que vous ne possédiez sur vous qu'une grande gemme spirituelle vide, vous n'obtiendrez qu'une charge à 150 !

## 1.2 - Les gemmes spirituelles noires

Les gemmes spirituelles noires sont équivalentes aux grandes gemmes spirituelles MAIS elles ont la faculté d'être capables d'emprisonner les âmes des PNJs : mers, humains, khajiïts, argoniens mais aussi les Drémoras !!!

Pour fabriquer une gemme spirituelle noire, il vous faut faire le rituel de la Lune de Nécromancien. Et en voici les détails :

- Il vous faut d'abord trouver un Autel de Nécromancien. Et ça tombe bien, on vous en montre un lors des quêtes de la Guilde des Mages situé près de la caverne appelée Crevasse Noire. L'Autel est à l'extérieur, il est drapé d'une étoffe rouge. Mais il y en a d'autres dans Cyrodiil ^^
- Ensuite il vous faut attendre cette fichue Lune de Nécromancien ... Elle apparaît tous les 8 jours, à Minuit ! Sa lumière enrobe l'Autel d'une lumière violette. Si à minuit, vous ne voyez pas d'halo lumineux, il ne vous reste plus qu'à attendre 24h. Bonne nouvelle la Lune de Nécromancien dure 24h ^^
- Ensuite, vous devez placer une grande gemme spirituelle dans l'Autel (qui s'ouvre comme un coffre).
- Puis, vous devez lancer le sort Capture d'Âme sur l'Autel.
- Enfin, ouvrez l'Autel et ôôô miracle, votre grande gemme spirituelle a été transformée en gemme spirituelle noire :-)

## 1.3 - L'Étoile d'Azura

Cette gemme spirituelle vous est offerte lors de la quête donnée par Azura en personne dans son Sanctuaire. Cette gemme a la particularité d'emprisonner toutes les âmes (sauf celles des PNJs) et de ne pas disparaître de votre inventaire après que vous l'avez utilisée !

Voir donc la solution consacrée aux Sanctuaires Daédriques ^^

## 1.4 - Les Pierres Ayléïdes

Vous trouverez dans les ruines ayléïdes des :

- Pierres de Welkynd (bleutées) qui rechargeront tous vos points de magie.
- Pierres de Varla (blanches) qui rechargeront vos armes.

Ces pierres ne sont pas des gemmes spirituelles mais je les place tout de même ici car ces pierres sont hyper utiles par moment ^^

## 1.5 - Les Pierres sigillaires

Vous trouverez dans les Plans d'Oblivion des Pierres Sigillaires (à chaque fois que vous fermerez une Porte d'Oblivion). Ces pierres vous serviront à enchanter votre équipement ... voir le guide consacré aux Pierres Sigillaires ^^

## 2 - COMMENT UTILISER LES GEMMES SPIRITUELLES ?

Les gemmes spirituelles vous serviront à deux choses !

### 2.1 -Recharger vos armes

Si vous cliquez sur une de vos gemmes spirituelles remplies dans votre inventaire, vous aurez alors la possibilité de recharger votre épée enchantée favorite vidée de ses pouvoirs ^^

La quantité de recharge que vous pourrez utiliser sera en fonction de votre gemme. Par exemple, une gemme spirituelle inférieure rechargera votre arme à 300 points. Ainsi, évitez de gaspiller une grande gemme spirituelle remplie si votre arme ne demande que 500 points à recharger ^^ (enfin moi, j'dis ça, j'dis rien hein).

Mais pour recharger vos armes, vous pouvez aussi :

- utiliser une Pierre de Varla comme je le disais plus haut.
- faire appel à un PNJ d'une des Guildes des Mages (un icône en forme d'éclair), mais attention : un point de recharge se vend 1 po !

## 2.2 - Enchanter votre équipement

Enfin, nous arrivons à nos moutons :-)

Pour enchanter votre équipement, il vous faut impérativement :

- ✓ un autel d'enchantement.
- ✓ une gemme spirituelle remplie d'une âme.
- ✓ connaître le sort ! En effet, pour enchanter votre arme d'un sort de feu, vous devez obligatoirement connaître un sort de feu (même minime ^^).
- ✓ un objet qui peut être enchanté (le détail con LOL).
- ✓ beaucoup d'or !!

### 2.2.1 - Les autels d'enchantement

Vous ne les trouverez qu'à l'Université Arcane. Et pour pouvoir y accéder, vous devrez obligatoirement faire partie de la Guilde des Mages et avoir été promu au rang d'Apprenti au minimum.

Pour entrer dans la Guilde des Mages, voir la solution qui y est consacrée ^^

Cependant, pour ceux qui possèdent le mod officiel La Flèche de Roche Glacée (Wizard's Tower), des autels d'enchantements sont à votre disposition dans la tour et vous pouvez donc y accéder sans faire partie de la Guilde des Mages ^^

### 2.2.2 - Comment remplir une gemme spirituelle vide ?

Bonne question. Pour cela, il faut connaître le sort "capture d'âme". Le sort de base Capture d'Âme nécessite d'être de niveau Apprenti en Mysticisme et peut s'acheter auprès d'Alberic Litte de la Guilde des Mages de Chorrol entre autre (ensuite, il en existe de niveau supérieur évidemment ^^).

Si vous êtes en dessous des 25 points pour votre talent de Mysticisme, vous pouvez :

- utiliser un parchemin de Capture d'Âme mais je sais pô où en trouve XD
- utiliser l'épée Umbra qui possède un enchantement de Capture d'Âme : voir la solution consacrée aux Sanctuaires Daédriques ^^
- faire la première quête de Raminus Polus de la Guilde des Mages qui consiste à vous procurer un Bâton de Mage ... il vous suffit de choisir un Bâton avec un sort de Capture d'Âme !

Quand votre monstre méchant pas beau se retrouve avec le sort Capture d'Âme dans sa face, il est tout rose, et vous avez un temps limité pour le zigouiller !!! Ensuite son âme sera emprisonnée dans la gemme ... si celle ci peut la recevoir ^^

### 2.2.3 - Les différents types d'âmes

En effet, voici la liste des âmes des sales bêtes que vous rencontrerez. Et avec le tableau du haut, vous comprenez qu'une âme supérieure ne pourra pas être capturée dans une gemme spirituelle commune ^^

Les animaux :

NOM	PUISSANCE DE L'ÂME
Chevreuil	Petite
Chien	
Crabe des vases	
Crabe des vases spectral	
Loup	
Mouton	
Poisson carnassier	
Rat	
Rejeton poisson carnassier Rumare	
Cheval	
Jeune poisson carnassier Rumare	Inférieure
Loup des bois	
Loup sylvestre	
Sanglier	

Ours noir Poisson carnassier géant Poisson carnassier Rumare Puma	Ordinaire
Ours Ours brun Poisson carnassier Rumare adulte	Supérieure
Licorne Mère couveuse poisson carnassier Rumare	Grande

Les créatures :

NOM	PUISSANCE DE L'ÂME
Lutin Troll des marais Troll tacheté	Inférieure
Minotaure Minotaure du Bosquet Ogre Ogre du Col Pâle Ogre de la Vallée de Rougegarde Spriggane Troll	Ordinaire
Dreugh terrestre Seigneur minotaure	Supérieure Grande

Les gobelins :

NOM	PUISSANCE DE L'ÂME
ceux de la quête "évasion de prison" Gobelin	Petite
Caporal Fantassin léger	Inférieure
Attaquant Berserk Chaman Chef de guerre Seigneur	Ordinaire

Les revenants :

NOM	PUISSANCE DE L'ÂME
Squelette Fantôme	Petite
Squelette gardien Zombie (évasion de prison) Feu follet Galopin Mort vivant Lame Soldat akaviri mort vivant Spectre diffus Squelette héro Vieux fantôme Zombie Zombie sans tête	Inférieure
Liche inférieure Spectre Squelette champion zombie de la terreur	Ordinaire
Ancien capitaine Liche Lorgren Bénirus Marin fantôme Roi de Miscarcand Spectre obscur	Supérieure Grande

Les daédras :

NOM	PUISSANCE DE L'ÂME
Galopin chétif	Petit
Avorton faucheclan	Inférieure
Galopin	
Grand galopin	
Atronach de feu	Ordinaire
Faucheclan	
Araignée daédra	Supérieure
Atronach de givre	
Atronach des tempêtes	
Daédroth	
Xilivai	Grande

*Vous remarquerez que vous ne trouvez pas les Drémoras dans cette liste. En effet, ils sont considérés comme des PNJs et non pas comme des créatures ! Leurs âmes peuvent donc être capturées uniquement avec une gemme spirituelle noire ^^*

Les méchants pas beaux dans les Shivering Isles :

NOM	PUISSANCE DE L'ÂME
Gardien des Portes niveau 3	Petite
Jeune Baliwog	
Dévoreur affamé	
Grummite envieux	
Petit Grummite Chaman	
Petit Grummite Magus	
Petit Grummite	
Grummite Chaman Meurtrier	
Grummite Magus Meurtrier	
Grummite Meurtrier	
Massacreur complet	
Massacreur repu	
Rejeton d'élytra	
Scalon contaminé	
Gardien des Portes niveau 6	Inférieure
Atronach de chair	
Atronach de chair broyée	
Atronach de chair brisée	
Baliwog	
Dévoreur	
Drône élytra	
Grummite Chaman Frappeur	
Grummite Magus Frappeur	
Grummite Frappeur	
Veilleur Grummite	
Jeune Gnarl	
Scalon embusqué	
Scalon malade	
Molosse écorché	
Gardien des Portes niveau 9	Ordinaire
Gardien des Portes niveau 13	
Gardien des Portes niveau 27 (...)	
Atronach de chair piquée	
Baliwog taureau	
Baliwog vénimeux	
Dévoreur glouton	
Gnarl	
Gnarl germeur	
Gnarl cultivateur	
Gnarl racine	
Vieux Gnarl	
Grummite Chaman Bourreau	
Grummite Magus Bourreau	

Grummite Bourreau Massacreur Massacreur décrépi Grand molosse écorché Scalon brutal Soldat élytra Gardien des Portes niveau 17 Atronach de chair cousue Dévoreur rapace Gnarl vert Grummite Chaman Tourmenteur Grummite Magus Tourmenteur Grummite Tourmenteur Noble élytra Mère élytra Matrone élytra Scalon balourd	Supérieure
Gardien des Portes niveau 22 Gardien des Portes niveau 33 Jyggalag Atronach de chair invoqué Atronach de chair raccomodée Dévoreur vorace	Grande

#### 2.2.4 - L'enchantement proprement dit

Il faut cliquer sur un autel d'enchantement. Vous devez ensuite :

- placer votre objet à enchanter,
- placer votre gemme remplie,
- choisir le sort que vous voulez, et qui peut être appliqué sur l'objet en question, parmi ceux que vous possédez.

Vous devrez donc acheter le sort au préalable si vous ne le connaissez pas ^^

Les armures, vêtements et accessoires auront forcément un enchantement à effet permanent qui n'aura pas besoin d'être rechargé. Mais si vous enchanter une arme, vous verrez le nombre d'utilisation en haut de la fenêtre d'enchantement. Ce chiffre est calculé de cette manière :

$$\text{quantité de charge de la gemme} / \text{cout de la magie du sort} = \text{nombre d'utilisation}$$

Ce chiffre doit être le plus élevé possible pour vous éviter de recharger votre arme tous les 2 monstres tués !

Et pour cela, vous l'avez deviné : l'idéal est d'enchanter avec une grande gemme spirituelle (ou une gemme noire), celle qui contient le plus de charge quoi ^^

A ce propos, je vous conseille de posséder une grosse invocation style Araignée Daédra ou même mieux Xilivai : vous l'invoquez, vous lui lancez Capture d'Âme et vous emprisonnez son âme dans l'Étoile d'Azura ! De cette façon vous aurez constamment sur vous de quoi recharger votre équipement à l'infini !