

# Оглавление

Оглавление	1	Производные параметры	19
Введение в Морроувинд	4	Здоровье	19
Установка игры	5	Магическая энергия	19
Главное меню	6	Запас сил	19
Раскладка клавиатуры	7	Нагрузка	19
Игровой экран	8	Боевые искусства	20
Пользование меню	9	Магические искусства	21
Меню параметров	10	Воровские искусства	22
Меню снаряжения	11	Классы	23
Меню магии	12	Специализация	23
Меню карты	13	Главные Навыки	23
Карта Мира	13	Второстепенные Навыки	23
Создание персонажа	14	Прочие навыки	23
Расы	14	Классы боевой специализации	24
Аргониане	14	Воины	24
Бретонцы	14	Варвары	24
Темные эльфы	15	Паладины	24
Высокие эльфы	15	Рыцари	24
Имперцы	15	Разведчики	24
Хаджиты	16	Лучники	24
Нордлинги	16	Жулик	24
Орки	16	Классы магической специализации	25
Редгарды	17	Маги	25
Лесные эльфы	17	Чародеи	25
Параметры	18	Целители	25
Сила	18	Боевые маги	25
Интеллект	18	Инквизиторы	25
Сила воли	18	Воины Слова	25
Ловкость	18	Мечи Ночи	25
Скорость	18	Классы воровской специализации	26
Выносливость	18	Воры	26
Привлекательность	18	Шпионы	26
Удача	18	Ассасины	26

Акробаты	26	Арбалет	29	Удар молнии	34	Замедление падения	37
Монахи	26	Дротики, метательные звезды, метательные ножи	29	Удар холода	34	Левитация	37
Пилигримы	26	Броня	30	Уменьшить характеристику	34	Запереть	37
Барды	26	Использование оружия	31	Отравление	34	Открыть	37
Гороскоп	27	Починка оружия и брони	31	Замороженная магия	34	Умения	38
Подмастерье	27	Вас свалили на землю	31	Слабость	34	Способности	38
Атронах	27	Потеря сознания	31	Уничтожить оружие или доспехи	34	Болезни	38
Леди	27	Магия	32	Школа восстановления	35	Заклинания	38
Лорд	27	Школа Колдовства	32	Излечить	35	Волшебные предметы	39
Любовник	27	Отпугнуть нежить	32	Восстановить	35	Сотворение заклинаний	40
Маг	27	Вызвать существо	32	Увеличить характеристику	35	Зачарование	41
Ритуал	27	Приказ	32	Увеличить максимум магии	35	Зелья	42
Змея	27	Призвать предмет	32	Сопrotивление	35	Алхимия	42
Тень	27	Школа иллюзии	32	Снять проклятие	35	Воровские действия	43
Конь	27	Невидимость	32	Школа мистицизма	36	Скрытность	43
Вор	27	Хамелеон	32	Развеять	36	Карманная кража	43
Башня	27	Свет	33	Заключение	36	Воровство	43
Воин	27	Светоч	33	Телекинез	36	Взлом замков	43
Улучшение навыков и поднятие уровня	28	Кошачий глаз	33	Пометка	36	Обезвреживание ловушек	43
Оружие	29	Очарование	33	Возврат	36	Критический удар	43
Кинжал, танто	29	Паралич	33	Божественное вмешательство и Вмешательство Альмсиви	36	Диалог	44
Короткий меч, вакидзаси	29	Немота	33	Обнаружить	36	Услуги	45
Палаш	29	Слепота	33	Поглощение Заклинаний	36	Книги	46
Длинный меч, катана	29	Звук	33	Отражение	36	Дневник	46
Сабля	29	Усмирить гуманоида или существо	33	Поглощение	36	Контейнеры	47
Клеймор, дайкатана	29	Разъярить гуманоида или существо	33	Школа изменения	37	Отдых и ожидание	47
Дубинка	29	Деморализовать гуманоида или существо	33	Водное дыхание	37	Быстрое путешествие	47
Посох	29	Воодушевить гуманоида или существо	33	Быстрое плавание	37	Преступление и тюрьма	47
Булава	29	Школа разрушения	34	Хождение по воде	37	Загрузка и сохранение	48
Боевой молот	29	Отнять	34	Щит	37	Меню опций	48
Топор	29	Удар огня	34	Обуза	37	Звук	48
Боевой топор	29			Перышко	37	Управление	48
Копье, алебарда	29			Прыжок	37	Предпочтения	49
Лук	29					Видео	49
						Создатели	50

## Введение в Морроувинд

Сущность любой ролевой игры серии Хроники Древних всегда была проста: делайте, что пожелаете, и получайте от этого удовольствие. Слова, которые приходят на ум при разговоре об игровом мире Арены, Дагерфолла, а теперь и Морроувинда: огромный, подробный и свободный. Мы не считаем, будто ролевая игра должна ограничивать вас в выборе решения, даже если решение не лучшее. Пожалуйста, можете играть магом, закованным в тяжелые латы. Вы можете так поступить, однако помните, что это потребует изучения дополнительного навыка и отнимет время у магических изысканий.

Один из первых вопросов, который обычно задают: «Что мне нужно делать в этой игре?» И мы неизбежно отвечаем: «А что бы вы хотели делать?» Кем вы хотели бы стать: благородным рыцарем или коварным негодяем? Вы хотите, чтобы люди любили вас? Или ненавидели и боялись? Что вам больше по сердцу: колдовать, махать мечом, или и то, и другое? Вы хотите разорять сокровищницы и гробницы? Подняться до главы гильдии? Собрать информацию отовсюду и обо всем? Каковы бы ни были ваши интересы, вам найдется, чем заняться в игре.

Только что вы безмятежно взирали на звезды над равнинами или собирались искупаться в Море Призраков, а в следующую минуту вам придется опрометью удирать от скального наездника или от рыбы-убийцы. Любое место в Морроувинде хранит в себе смертельную опасность. Вварденфелл, сердце Морроувинда, отличается и культурой, и географией от остальной Империи. Над ним царит Красная Гора, окруженная пустошью. Вы встретитесь с жителями острова в самых разнообразных поселениях: небольших рыбацких деревнях с их убогими лачугами, диковинных городах с домами, похожими на огромные жучиные панцири, обитаемых огромных грибах, что выращивают маги, и в волшебном старинном городе Вивек.

Куда бы вы ни пошли, вы встретите множество благодетелей, негодяев, эксцентричных типов и обычных людей, просто живущих в этом мире. Как вы будете с ними общаться — целиком зависит от вас, а в результате вы найдете, что ваши игровые впечатления совершенно отличаются от чьих-либо еще. Режьте, кого пожелаете, бейте, кого вздумается, — но будьте готовы к последствиям.

В Морроувинде у вас найдется множество занятий... сотни и сотни занятий. Стремясь выполнить главное задание или обрести власть, не забывайте сворачивать с избитой тропинки и смотреть, что скрывается за горой. Или же разговаривайте с людьми, которых встречаете, чтобы узнать, чем они могут быть вам полезны или вредны. Именно в такие моменты, и в тысячах, им подобным, вы забудете о реальном мире — порой на куда больший срок, чем входило в ваши намерения — и затеряетесь в нашем. Возможно, вы потратите это время на поиски утраченного артефакта, по слухам, запрятанного в гробнице. Возможно, вы примите чью-то сторону в войне соперничающих гильдий.

Каковы бы ни были ваши предпочтения, не существует верного или неверного пути в Морроувинде.

— *Команда Морроувинда*

## Установка игры

Просто вставьте игровой диск Морроувинда и запустите setup.exe, если он не запустится автоматически. При установке следуйте инструкциям на экране. Для игры в Морроувинд установка Редактора не требуется.

### Начало игры

После установки Морроувинда запустите его из меню Пуск Windows или двойным щелчком по иконке на рабочем столе.

### Игра

Играть в Морроувинд

### Файлы данных

Здесь вы можете выбрать, с какими плагинами играть. Плагины Хроник Древних (или файлы esp), привносящие новое содержание в мир Морроувинда, создаются при помощи Конструкторского Набора Хроник Древних, и их можно скачать из Интернета или создать самостоятельно.

Чтобы выделить файлы или снять выделение, дважды щелкните на них. Здесь же вы можете видеть свои сохраненные игры (файлы ess), а также, какие плагины были задействованы на момент сохранения игры. Двойным щелчком на сохраненной игре вы можете автоматически выбрать все необходимые плагины.

Плагины представляют собой временные изменения игры. Если вам вдруг захочется загрузить сохраненную игру без ранее использованного плагина, все изменения, привнесенные этим плагином, будут устранены. Плагины работают как с новыми, так и существующими играми.

### Опции

Это меню используется для выбора особых настроек видео, таких, как применяемая видеокарта и размер экрана. Если ваша видеокарта поддерживает затенение пикселей (как NVIDIA GeForce3 или 4, или ATI 8500), вы также можете включить или выключить его.

### ElderScrolls.com

Отсюда можно посетить [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com), посмотреть новости или вступить в сообщество.

### Техническая поддержка

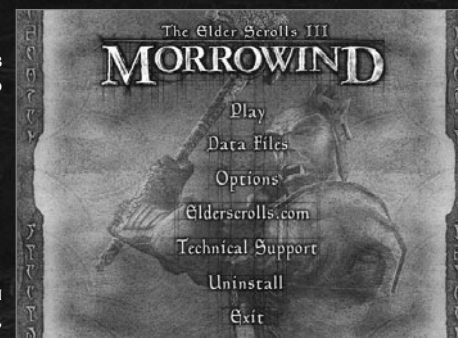
Открывает окно технической поддержки, в котором показывается диагностика вашей системы по нескольким параметрам. Если вам придется позвонить в службу технической поддержки, эти данные будут использованы там, чтобы помочь вам.

### Удаление игры

Эта опция позволяет вам удалить Морроувинд или изменить его установку. Если Морроувинд не установлен, вы не сможете запустить Конструкторский Набор Хроник Древних.

### Выход

Выход из игры.



## Главное меню



### Новая

Начать новую игру в Морроувинде.

### Загрузить

Позволяет вернуться к ранее сохраненной игре.

### Опции

Вход в меню Опций, где можно настроить видео, звук, управление и предпочтения. См. стр. 48

### Типры

Просмотр списка людей, давших вам Морроувинд.

### Выход

Выход из игры.

В процессе игры доступны следующие дополнительные пункты меню:

### Выйти

В ходе игры Выход возвращает вас на стартовый экран.

### Вернуться

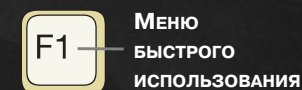
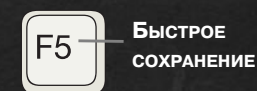
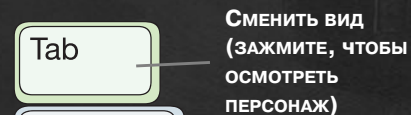
Возвращает в текущую игру.

### Сохранить

Позволяет сохранить текущую игру.



## Раскладка клавиатуры



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЫСТРЫХ ПРЕДМЕТОВ (F1 — ИСПОЛЬЗУЙТЕ МЕНЮ ДЛЯ ПРИВЯЗКИ ПРЕДМЕТА, МАГИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА ИЛИ ЗАКЛИНАНИЯ К ЦИФРОВОЙ КЛАВИШЕ)

## Игровой экран

### Здоровье

Отображается красной шкалой. Когда оно опустится до нуля, вы умрете. Здоровье можно поправить отдыхом, зельями или заклинаниями.

### Магическая энергия

Отображается синей шкалой. При колдовстве расходуется магическая энергия. Восстанавливается же она

Здоровье  
Магическая энергия

Запас сил

Активное оружие

Активная магия

Эффекты Карта

### Запас сил

Отображается зеленой шкалой. Чем ниже опускается запас сил, тем труднее вам преуспеть в атаке или применении заклинаний. Удары врага, бег, быстрое плавание и взмахи оружием уменьшают запас ваших сил. Ходьба, отдых, ожидание, зелья и заклинания могут восстановить запас ваших сил.

### Активное оружие

Чтобы приготовить к бою оружие (или кулаки, если при вас нет оружия), нажмите клавишу F и атакуйте при помощи левой кнопки мыши. Чем дольше вы удержите клавишу, тем сильнее будет ваш удар. Сильные удары причиняют максимальный урон, на который способно данное оружие. Шкала под иконкой вашего оружия показывает его состояние. Для перехода от одного оружия к другому в вашем арсенале используйте клавиши «[» и «]» — предыдущее и следующее оружие в вашем распоряжении. Можно также назначить для оружия быстрые клавиши (см. стр. 7).

### Активная магия

Чтобы подготовиться к колдовству, нажмите клавишу R, а применение заклинания осуществляется левой кнопкой мыши. Для перемещения между доступными магическими действиями пользуйтесь клавишами «←» и «→» — предыдущее и последующее магическое действие в вашем меню магии, включающем силы, способности, заклинания и магические предметы в снаряжении. Можно также назначить для магических действий быстрые клавиши (см. стр. 7).

### Карта

Показывает область вокруг вас и направление, в котором вы смотрите. Двери подсвечены рамочкой.

### Эффекты

Показываются иконки, отображающие способности, магические эффекты или болезни, которым вы в настоящий момент подвержены. Вы можете прочитать, что из них что, выбрав меню магии и выделяя каждую из этих иконок.

## Пользование меню

ЗАГОЛОВОК

ФИКСАЦИЯ МЕНЮ

РАМКА МЕНЮ



Параметры

Снаряжение

Магия

Карта

Чтобы войти в режим меню, нажмите при игре правую кнопку мыши. Чтобы выйти из режима меню, нажмите ее снова.

Существует четыре главных меню: **Параметры**, **Снаряжение**, **Магия** и **Карта**. Каждое из них описывается на следующих 4 страницах. Вы можете открывать и закрывать каждое из этих меню по отдельности нажатием на его иконку на экране.

**Параметры:** Шкалы состояния

**Снаряжение:** Иконка активного оружия

**Магия:** Иконка активной магии

**Карта:** Миникарта

Каждое из этих меню можно настраивать по размеру, перемещать и прятать по вашему вкусу.

**Переместить:** зажмите ЛКМ и перетащите заглавие меню

**Изменить размер:** зажмите и сместите любую из сторон окошка меню

**Спрятать:** дважды щелкните по заглавию меню

**Зафиксировать:** нажмите кнопку «Привязать меню», чтобы зафиксировать его для изучения

**Авторазмер:** зажмите клавишу Shift и дважды щелкните по заглавию меню. Оно при этом увеличится до максимального размера. Если снова зажать Shift и дважды щелкнуть, меню вернется к исходному размеру.

**Примечание:** При проведении курсора над большинством пунктов меню всплывает подсказка по этому пункту.

## Меню параметров

Имя		Dink	
Здоровье	181/181	Главные навыки	
Магическая энергия	138/138	Красться	67
Запас сил	271/271	Меткость	35
Уровень	33	Легкие Доспехи	58
Раса	Бретон	Короткие Клинки	58
Класс	Ассасин	Акробатика	67
Параметры		Важные навыки	
Сила	82	Безопасность	85
Интеллект	92	Длинные клинки	63
Сила Воли	61	Духовия	43
Ловкость	76	Защита	52
Скорость	72	Атлетика	56
Выносливость	58	Маловажные навыки	
Привлекательность	65	Кувачи	5
Удача	47		

\*Правая колонка прокручивается вверх и вниз. При прокрутке меню параметров приводятся сведения о ваших репутации, принадлежности, знаке гороскопа, и награде за вашу голову.

### Имя

Ваше имя.

### Здоровье

Размер урона, который вы способны вынести. Когда здоровье опускается до нуля, вы умираете. Здоровье можно поправить отдыхом, зельями или заклинаниями.

### Магическая энергия

Отображается синей шкалой. При колдовстве расходуется магическая энергия. Восстанавливается же она отдыхом, зельями или особыми заклинаниями.

### Запас сил

Отображается зеленой шкалой. Чем ниже опускается запас сил, тем труднее вам преуспеть в атаке или применении заклинаний. Удары врага, бег, быстрое плавание и взмахи оружием уменьшают запас ваших сил. Ходьба, отдых, ожидание, зелья и заклинания могут восстановить запас ваших сил.

### Уровень

Насколько хорошо вы развиты.

### Раса

Ваша раса. Более подробно о Расах см. на стр. 14 – 17.

### Класс

Ваш класс.

### Параметры

Ваши умственные, физические и магические качества.

### Навыки

Поместив курсор над навыком, вы получите информацию об этом навыке, и появится шкала, на которой показано, как далеко вы продвинулись в совершенствовании этого навыка до следующей отметки. Более подробно о навыках см. на стр. 20-22.

### Репутация

Какой славой вы пользуетесь.

### Принадлежность

Принадлежность к группам, к которым вы присоединились.

### Знаки гороскопа

Знак, под которым вы родились.

### Награда

Награда за вашу голову в связи с преступлениями, при совершении которых вас увидели.

## Меню снаряжения

### Нагрузка

Здесь показан общий вес всех предметов, которые вы на себе несете. При полной нагрузке вы не сможете ступить и шагу, пока не избавитесь от чего-нибудь.

### Персонаж

На портрете вашего персонажа отображено все, что есть на вас, и ваше активное оружие. Эта картинка показывает, как вы включаете предметы в свое снаряжение или исключаете их из него.

### Разряд доспехов

Средний показатель надетых на вас доспехов. Для незащищенных частей тела учитывается ваш навык Опек. Чем выше разряд брони, тем лучше вы защищены. См. стр. 30, «Доспехи».

### Активное оружие

Оружие, которое вы используете в данный момент. Когда вы берете оружие в руки, оно становится активным. Если в руках у вас нет оружия, активным оружием будут кулаки.

### Предметы

Чтобы взять предмет из снаряжения, щелкните на нем левой клавишей. Вы можете надеть/использовать его, отпустив его над портретом вашего персонажа. Таким образом надеваются доспехи, одежда, кольца, прочитываются книги, используются зелья и ингредиенты, а также приводятся в готовность оружие, отмычки, факелы и прочие предметы. Любой предмет снаряжения будет обозначен рамочкой вокруг его иконки. Чтобы снять предмет, снова щелкните на нем и бросьте его. Предметы можно бросать как в свое снаряжение, так и на землю. Если удерживать курсор над предметом, будут показаны сведения о нем.

Если у вас более одного предмета данного вида, они будут храниться вместе. Если вы возьмете и бросите такие предметы разом (например, груды золота, колчан стрел), перед вами появится меню количества. Укажите сколько однородных предметов вы хотите взять при помощи ползунка. Вы можете также:

**Взять все:** Shift+щелчок на однородных предметах

**Взять один предмет:** Ctrl+щелчок на однородных предметах

Можно также перемещать предметы в пространстве, например, тарелки на столе, при помощи курсора. Щелкните ЛК на предмете, чтобы взять его. Повторным щелчком опустите его в другом месте.

### Фильтры предметов

Вы можете просматривать свое снаряжение в целом или же использовать фильтры, чтобы просмотреть только оружие, одежду (одежда и доспехи), магию (магические предметы и зелья) и прочие предметы (ингредиенты, книги, светильники, отмычки и проч.).

## Меню магии

Эффекты

Дарования

Заклинания

Магические предметы



### Эффекты

Здесь показаны иконки, отображающие ваши особые силы или способности. Здесь же показаны магические эффекты и болезни, которым вы в данный момент подвержены. Чтобы получить сведения об эффекте и о том, как он сказывается на вас, поместите курсор над иконкой.

### Дарования

Список ваших Дарований. Чтобы получить больше сведений о даровании, поместите курсор над ним. Дарования можно использовать лишь один раз за день. Более подробно см. на стр. 38.

### Заклинания

Список заклинаний, которые вы можете творить. Чтобы выбрать Активную магию, выделите заклинание левой кнопкой мыши. Чтобы узнать подробности об эффектах, длительности и задействованных навыках, поместите курсор над этим заклинанием. Затраты — это магическая энергия, которой вы лишитесь при попытке сотворить заклинание. Заклинания расходуют магическую энергию вне зависимости от того, успешны они, или нет. Шанс показывает, насколько велика вероятность того, что ваше заклинание будет успешным. Шанс определяется уровнем вашего навыка в соответствующей школе магии.

### Магические предметы

Здесь перечислены волшебные эффекты зачарованных предметов из вашего снаряжения. Поместив курсор над магическим предметом, вы узнаете подробности о его эффектах и длительности действия. См. информацию о зачарованных предметах на стр. 41.

## Меню карты



Меню карты дает более широкий обзор окружающей обстановки. Вы сможете увидеть расположение зданий, подземелий и других объектов, окружающих вас. Стрелка в центре экрана обозначает ваше местоположение и направление, куда вы смотрите. Двери обозначены желтыми пометками. Если вы примените заклинание, которое позволяет определять вещи (в том числе и существ), они тоже отобразятся на карте. Для перемещения по карте нажмите левую кнопку мыши, зажмите ее и проведите по карте вниз, вверх, влево или вправо. Помещая курсор над отметками, вы узнаете, что они обозначают.

Чтобы переключиться на карту мира, нажмите кнопку «Мир» в правом нижнем углу. Здесь будет показан весь остров Вварденфелл и все места, которые вы посетили. Другие люди тоже могут пометить важные места на вашей карте мира. Для перемещения по карте нажмите левую кнопку мыши, зажмите ее и проведите по карте вниз, вверх, влево или вправо. Помещая курсор над отметками, вы узнаете, что они обозначают. Чтобы переключиться на местную карту, нажмите кнопку «Местная».

## Карта Мира



Карта мира дает более широкий обзор окружающей обстановки. Вы сможете увидеть расположение зданий, подземелий и других объектов, окружающих вас. Стрелка в центре экрана обозначает ваше местоположение и направление, куда вы смотрите. Двери обозначены желтыми пометками. Если вы примените заклинание, которое позволяет определять вещи (в том числе и существ), они тоже отобразятся на карте. Для перемещения по карте нажмите левую кнопку мыши, зажмите ее и проведите по карте вниз, вверх, влево или вправо. Помещая курсор над отметками, вы узнаете, что они обозначают.

Чтобы переключиться на карту мира, нажмите кнопку «Мир» в правом нижнем углу. Здесь будет показан весь остров Вварденфелл и все места, которые вы посетили. Другие люди тоже могут пометить важные места на вашей карте мира. Для перемещения по карте нажмите левую кнопку мыши, зажмите ее и проведите по карте вниз, вверх, влево или вправо. Помещая курсор над отметками, вы узнаете, что они обозначают. Чтобы переключиться на местную карту, нажмите кнопку «Местная».

## Создание персонажа

В начале игры вам нужно определиться, каким будет ваш персонаж. После того, как вы введете Имя, вас попросят выбрать расу, класс и знак гороскопа.

### Расы

Вы можете выбирать из 10 рас, встречающихся в Морроувинде. Поскольку у каждой из этих рас уникальные способности, выбор расы является одним из наиболее важных ваших решений.

#### Аргониане

Мало известно (и еще меньше понятно) об этих рептилиях, обитателях Чернотопья. Годы обороны своих границ сделали из Аргониан экспертов партизанской войны, а природные способности позволяют им чувствовать себя как дома и на суше, и под водой. Они хорошо приспособились к коварным болотам своего отечества и выработали в себе естественный иммунитет к болезням и ядам, обрекшим на смерть многих злосчастных исследователей этого региона.

**Улучшение навыков:** Алхимия +5, Атлетика +15, Иллюзии +5, Средние доспехи +5, Мистицизм +5, Древковое оружие +5, Бездоспешный бой +5

**Особые способности:** Устойчивость к болезням, Иммунитет к ядам, Водное дыхание



#### Бретонцы

Бретонцы испытывают врожденную, инстинктивную тягу к переменчивым силам магии и сверхъестественного. Из их родной провинции Хай Рок вышли многие великие колдуны, и, в дополнение, к их цепкой и быстрой хватке к заклинаниям, чарам и алхимии, даже самый захудалый Бретонец славится высоким сопротивлением к разрушительным и подавляющим магическим силам.

**Улучшение навыков:** Колдовство +10, Мистицизм +10, Исцеление +10, Алхимия +5, Изменение +5, Иллюзии +5

**Особые способности:** Увеличенный максимум магии, Драконья шкура, Устойчивость к магии



#### Темные эльфы

В империи общеупотребительным названием для них является «Темные эльфы», но у себя на родине, в Морроувинде, они называют себя «Данмеры.» Темнокожие, красноглазые Данмеры сочетают в себе мощный интеллект с телесной силой и проворством, благодаря чему из них выходят отличные воины и колдуны. На поле боя Темные эльфы славятся умелым использованием мечников вкупе со стрелками и боевыми магами.

**Улучшение навыков:** Длинные клинки +5, Разрушение +10, Легкие доспехи +5, Атлетика +5, Мистицизм +5, Меткость +5, Короткие клинки +10

**Особые способности:** Дух предков, Устойчивость к огню



#### Высокие эльфы

Высокие эльфы, или Альтмеры, — это гордый, рослый, златокожий народ острова Саммерсет. Общий язык Империи, тамриэльский, основан на их речи и письме. Имперские искусства, ремесла и науки тоже большей частью восходят к традициям Высоких эльфов. Проворные, разумные и обладающие сильной волей, Высокие эльфы часто весьма одарены в магических искусствах и гораздо устойчивее к болезням, нежели младшие расы.

**Улучшение навыков:** Разрушение +10, Зачарование +10, Алхимия +10, Изменение +5, Колдовство +5, Иллюзии +5

**Особые способности:** Увеличенный максимум магии, Уязвимость к магии, огню, холоду и электричеству, Устойчивость к болезням



#### Имперцы

Имперская раса, происходящая из цивилизованной, космополитической провинции Киродиил, хорошо образована и славится обходительностью. Хотя имперцы не так крепки физически, как другие расы, они зарекомендовали себя умелыми дипломатами и торговцами. Эти черты, наряду с их весьма способной и обученной легкой пехотой, позволили им подчинить себе все прочие провинции и создать славную Империю, полную мира и процветания.

**Улучшение навыков:** Красноречие +10, Торговля +10, Длинные Клинки +10, Дробящее Оружие +5, Легкие Доспехи +5, Рукопашный Бой +5

**Особые способности:** Звезда запада, Голос Императора





## Хаджиты

Хаджиты происходят из провинции Эльсвейр и сильно различаются по внешности от почти эльфийских катай-рат, «людей-ягуаров», до огромных Сенч-Тигров. Представители наиболее распространенной ветви, сунтай-рат, разумны, быстры и подвижны. Многие Хаджиты презирают оружие в угоду своим когтям. В силу их естественной подвижности и несравненных акробатических способностей, из Хаджитов получаются превосходные воры.



**Улучшение навыков:** Акробатика +15, Атлетика +5, Рукопашный Бой +5, Легкие Доспехи +5, Безопасность +5, Короткие Клинки +5, Скрытность +5

**Особые способности:** Глаз страха, Глаз ночи

## Нордлинги

Жители Скайрима — высокие мужественные люди, яростные на войне, трудолюбивые и деятельные в торговле и исследованиях. Нордлинги, умелые моряки, встречаются во всех морских портах и речных поселениях Тамриэля. Сильные, волевые и крепкие Нордлинги славятся своей устойчивостью к холоду, даже магическому. Насилие является приемлемым и достойным аспектом в культуре Нордлингов; они отважно рвутся в бой в свирепом экстазе, повергающем в трепет врагов.

**Улучшение навыков:** Топор +10, Дробящее оружие +10, Средние доспехи +10, Длинные Клинки +5, Древковое оружие +5, Тяжелые доспехи +5

**Особые способности:** Кулак грома, Покровительство, Устойчивость к электричеству, Иммуитет к морозу



## Орки

Этот непростой варварский звериный народ Ротгариана и Хребта Драконий Хвост известен своим непоколебимым мужеством в войне и стойкостью, с которой он переносит трудности. В прошлом другие народы и расы Тамриэля ненавидели и боялись орков, но со временем те завоевали признание в Империи. Орочьи оружейники славятся своим мастерством, а воины-орки в тяжелых доспехах — одни из лучших солдат первой линии в Империи.

**Улучшение навыков:** Кузнец +10, Топор +5, Тяжелые доспехи +10, Средние доспехи +10, Защита +10

**Особые способности:** Берсерк, Устойчивость к магии



## Редгарды

Темнокожие кудрявые Редгарды Хаммерфелла, самые одаренные от природы воины Тамриэля, кажутся рожденными для битвы, хотя их гордыня и независимый дух делают из них скорее разведчиков и партизан, или же вольных героев и странников, но не регулярных солдат. Помимо их способностей к обращению со многими видами оружия и брони, обусловленным культурой, Редгарды также наделены крепким сложением и быстрыми ногами.

**Улучшение навыков:** Длинные клинки +15, Короткие клинки +5, Тяжелые доспехи +5, Топор +5, Дробящее оружие +5, Средние доспехи +5, Атлетика +5

**Особые способности:** Ярость боя, Устойчивость к яду, Устойчивость к болезням



## Лесные эльфы

Клановый народ лесов Западного Валенвуда. В Империи их зовут «Лесными эльфами», но сами они именуют себя Босмерами, или «Древесным народом». Лесные эльфы обладают гибким и проворным телом и острым умом, а любознательность и природная подвижность делают из них хороших разведчиков, агентов и воров, и нет лучших лучников во всем Тамриэле.

**Улучшение навыков:** Снайпер +15, Скрытность +10, Легкие доспехи +10, Алхимия +5, Акробатика +5

**Особые способности:** Язык зверя, Устойчивость к болезням



## Параметры

Умственные, физические и магические способности персонажа определяются восемью первичными параметрами. Эти параметры имеют диапазон 0—100, но могут изменяться в силу действия магии, зелий или болезней. Получение уровня позволяет вам повысить свои параметры.

### **Сила**



Влияет на то, сколько вы можете унести, какой у вас Запас сил, начальное здоровье, и какой урон вы способны причинить в ближнем бою таким оружием, как меч или топор. Является определяющим параметром для навыков Оружейник, Дробящее Оружие, Топор, Длинные Клинки и Акробатика.

### **Интеллект**



Влияет на общую Магическую энергию и применение магии. Определяет навыки Алхимия, Зачарование, Колдовство и Безопасность.

### **Сила Воли**



Влияет на способность сопротивляться магическим атакам, а также на ваш Запас сил. Определяет навыки Разрушение, Изменение, Мистицизм и Исцеление.

### **Ловкость**



Влияет на способность наносить удары и уклоняться от атак, а также на Запас сил. Определяет навыки Скрытность, Легкие Доспехи, Меткость и Защита.

### **Скорость**



Определяет, насколько быстро вы передвигаетесь, а также навыки Атлетика, Короткие клинки, Рукопашный Бой и Опека.

### **Выносливость**



Влияет на Запас сил, Здоровье, а также на то, на сколько возрастает ваше Здоровье во время сна и при повышении уровня. Определяет навыки Средние Доспехи, Тяжелые Доспехи и Древковое Оружие.

### **Привлекательность**



Влияет на отношение людей к вам, от чего зависит сбор информации. Определяет навыки Красноречие, Торговля и Иллюзии.

### **Удача**



Удача оказывает влияние на все, что вы делаете, но не определяет никаких навыков.

## Производные параметры

Эти параметры — производные от первичных, и на них сказывается изменение первичных параметров.

### **Здоровье**



Здоровье — это максимальный урон, который вы способны вытерпеть, оставаясь в живых. Максимальное значение увеличивается при каждом повышении уровня. Выносливость влияет на то, сколько Здоровья вы получаете за уровень, а также на то, насколько быстро Здоровье возвращается во время отдыха. Изначальное здоровье равно половине суммы Силы и Выносливости.

### **Магическая энергия**



Магическая энергия используется для применения заклинаний. Ваша начальная Магическая энергия равна половине Интеллекта. Ее можно повысить, выбрав расу или знак гороскопа, повышающий коэффициент Магической энергии. Магическая энергия восстанавливается естественным путем во время отдыха.

### **Запас сил**



Запас сил указывает, насколько вы устали. Малый запас сил затрудняет успешное совершение действий. Бег, прыжки, быстрое плавание и взмахи оружием снижают Запас сил. Ходьба, отдых, ожидание, зелья и заклинания способны восстановить Запас сил. Максимальный запас сил — это сумма значений Силы, Выносливости, Подвижности и Воли.

### **Нагрузка**



Нагрузка — это общий вес клади, которую вы способны нести. Нагрузка также влияет на скорость вашего передвижения и на то, насколько вы устаете при беге или плавании. При полной нагрузке вы вообще не сможете двигаться. Нагрузка равна пятикратному значению Силы.

## Боевые искусства



Навык **защиты** позволяет отражать любые ближние атаки при помощи щита. Удачное отражение исключает получение какого-либо вреда от такой атаки.

**Определяющий параметр:** Ловкость



Навык **кузнеца** необходим для того, чтобы всегда поддерживать оружие и доспехи в наивысшей боевой пригодности. Изношенное оружие причиняет меньше вреда врагу, а изношенные доспехи дают меньше защиты. По мере износа боевая ценность оружия и доспехов падает катастрофически.

**Определяющий параметр:** Сила



Навык **ношения средних доспехов** позволяет передвигаться и защищаться в прочных, но гибких доспехах вроде кольчуги, чешуйчатого или костяного панциря и орочей брони. Чтобы с пользой применять любой тип доспехов, нужно быть привычным к нему и иметь соответствующие навыки и умения.

**Определяющий параметр:** Выносливость



Навык **ношения тяжелых доспехов** позволяет передвигаться и защищаться в тяжелых и твердых доспехах вроде железных, стальных, серебряных, двумерских, эбонитовых и даэдрических. Чтобы с пользой применять любой тип доспехов, нужно быть привычным к нему и иметь соответствующие навыки и умения.

**Определяющий параметр:** Выносливость



Навык **владения дробящим оружием** повышает эффективность применения такого оружия, как булава, молот, дубина или палка.

**Определяющий параметр:** Сила



Навык **владения длинными клинками** позволяет умело использовать палаши, сабли, длинные мечи, клейморы, катаны и дайкатаны.

**Определяющий параметр:** Сила



Навык **владения топором** помогает лучше орудовать тяжелым рубящим оружием вроде боевых топоров и секир.

**Определяющий параметр:** Сила



Навык **владения древковым оружием** позволяет лучше применять длинномерное колющее оружие вроде копий и алебард.

**Определяющий параметр:** Выносливость



Навык **атлетики** улучшает способность бегать и плавать. Тренированные атлеты легко и быстро преодолевают любые расстояния на суше, а также проворны под водой.

**Определяющий параметр:** Скорость

## Магические искусства



Навык **Разрушения** определяет владение заклинаниями Школы Разрушения. Такие заклинания наносят урон всему живому и неживому, а к их магическим действиям относятся стихийный урон, истощение, физический урон, уязвимость и нарушение целостности.

**Определяющий параметр:** Воля



Ученики **Школы Изменения** управляют физическим миром и его естественными свойствами. К эффектам изменения относятся водное дыхание и хождение по воде, прыгучесть, левитация, обременение, отпирание и запирание дверей, а также создание защитных преград против физического урона.

**Определяющий параметр:** Воля



Действия заклинаний **Школы Иллюзий** изменяют восприятие и мысли живых существ. Иллюзии вызывают слепоту, озарение, паралич и безмолвие, умиротворяют или разжигают ярость, завораживают, отвлекают и маскируют, а то и вовсе делают невидимым.

**Определяющий параметр:** Привлекательность



Действия заклинаний **Школы Колдовства** включают подчинение разума простых и магических существ, призыв оружия и брони из других миров, а также вызов даэдрических или неупокоенных существ и сил, которые служат колдуну и оберегают его.

**Определяющий параметр:** Интеллект



Заклинания **Школы Мистицизма** придают силам иного мира форму и направленность чтобы заключать души в камни душ, или же телепортировать тело мистика, или управлять вещами при помощи телекинеза, а также поглощать или отражать магическую энергию, или видеть незримое на расстоянии.

**Определяющий параметр:** Воля



Приверженцы **Школы Восстановления** исцеляют, восстанавливают и укрепляют телесные свойства и способности, лечат болезни и оберегают от иных вредоносных воздействий. Заклинания восстановления способны также прибавить силы, выносливости, разума, ловкости, и иных телесных свойств.

**Определяющий параметр:** Воля



Этот навык определяет создание, применение и подзарядку **зачарованных предметов**. Искушенному заклинателю проще создать новый предмет. Зачарованные предметы в его руках тратят меньше энергии и лучше подзаряжаются от камней душ.

**Определяющий параметр:** Интеллект



**Алхимия** находит магические свойства в обычных веществах. Эти вещества применяются непосредственно, или же из них готовят зелья, чтобы обеспечить долгое полезное действие, такое, как общее лечение или исцеление недуга, хождение по воде, магическая защита и укрепление телесных свойств.

**Определяющий параметр:** Интеллект



Навык **ведения боя без доспехов** позволяет избегать урона вовсе или терпеть его меньше при полном отсутствии доспехов, искажая, поглощая удары или ускользая от них. Искушенные в этом навыке лучше защищены, когда на них нет никакой брони, чем в доспехах.

**Определяющий параметр:** Скорость

## Воровские искусства



Навык **безопасности** позволяет отпирать запертые двери и сундуки отмычками, а также обезвреживать ловушки шупом. Этот навык крайне важен как для воров, так и для шпионов любого рода.

**Определяющий параметр:** Интеллект



**Скрытность** — это искусство перемещаться незаметно. Скрытность способствует также карманным кражам.

**Определяющий параметр:** Ловкость



Навык **акробатики** позволяет совершать длинные прыжки и приземляться невредимым с большой высоты. Проворные акробаты способны забираться в места, недоступные прочим, а также управлять полетом в падении.

**Определяющий параметр:** Сила



Навык **ношения легких доспехов** позволяет передвигаться и защищаться в легких, гибких доспехах, таких как кожаные, из шкуры, меховые, хитиновые и стеклянные. Чтобы с пользой применять любой тип доспехов, нужно быть привычным к нему и иметь соответствующие навыки и умения.

**Определяющий параметр:** Ловкость



Персонажи, обладающие хорошим навыком **владения короткими клинками** весьма опасны с коротким, быстрым колющим оружием, вроде кинжалов, танто, коротких мечей или вакидзаси.

**Определяющий параметр:** Скорость



**Меткий стрелок** лучше всего управляется с оружием дальнего действия, вроде коротких и длинных луков, арбалетов, метательных звезд и ножей.

**Определяющий параметр:** Ловкость



Навык **торговли** — это искусство дешевле купить и подороже продать. Этот навык гарантирует низкие закупочные цены на товары, снаряжение и услуги и повышает шансы на заключение выгодной сделки.

**Определяющий параметр:** Привлекательность



Искушенные в **красноречии** манипулируют другими, приводя тех в восхищение, трепет или же поддразнивая. Владеющему силой слова с большей охотой раскроют информацию или доверят важное задание.

**Определяющий параметр:** Привлекательность



Навык **рукопашного боя** позволяет сражаться без оружия. Безоружные атаки против стоящего на ногах врага лишь изматывают его, но те же атаки, когда противник валится без сознания от усталости, лишают его и здоровья.

**Определяющий параметр:** Скорость

## Классы

Ваш класс определяет ваш образ жизни и то, какие навыки наиболее важны для вас. При создании персонажа у вас есть несколько возможностей определить его класс:

1. Ответить на серию из 10 вопросов, и класс будет выбран исходя из ваших ответов.
2. Выбрать один из 21 класса в Морроувинде.
3. Самостоятельно создать собственный класс, выбрав для него главные и второстепенные навыки и дав ему имя.

Каждый класс получает специализацию, 5 главных и 5 второстепенных навыков и бонус +10 к двум параметрам.

## Специализация

У каждого класса есть специализация: это или боевые навыки, или магические навыки, или воровские навыки. Это главный путь, по которому идет развитие класса. Вы получите +5 к каждому навыку вашей специализации, и эти навыки будут развиваться гораздо проще.

Например, персонаж, специализирующийся на бое, будет осваивать топор быстрее акробатики.

## Главные Навыки

В каждом классе 5 Главных навыков. Это жизненно важные навыки для данного класса. Главные навыки начинаются от 30, и их проще повысить, чем другие.

## Второстепенные Навыки

В каждом классе 5 Второстепенных навыков. Эти навыки тоже важны для данного класса и начинаются от 15.

## Прочие навыки

Все навыки, не выбранные как главные/второстепенные, считаются «прочими» и начинаются от 5. Прочие навыки развиваются медленнее всего.

Например, класс Боевой специализации и с Атлетикой в качестве главного навыка со значением 30 будет развивать Атлетику на 50% быстрее, чем класс Магической Специализации, для которого Атлетика — «прочий» навык со значением 30.

## Классы боевой специализации

### Воины



Воины — профессиональные солдаты, наемники и искатели приключений Империи, обученные разным видам оружия и стилям, подготовленные к долгим маршам, закаленные в стычках и боях.

### Варвары



Варвары — гордые, дикие элитарные воины из степных кочевников, горных племен и морских грабителей. Им свойственны прямота и жесткость и недостает цивилизованного шарма, но они покрывают себя славой подвигов и превосходны в яростных схватках.

### Паладины



Любой закованный в латы воин, имеющий способность к магии и сражающийся за правое дело, может считать себя паладином. Паладины облагораживают мир своими подвигами. Они охотятся на монстров и негодяев, а заодно богатеют за счет добычи, очищая мир от скверны.

### Рыцари



Рыцари, благородные по крови или же отличившиеся в битве или на турнире — цивилизованные воины, обученные письму и манерам, руководствующиеся кодексом чести. Помимо искусств войны рыцари постигают искусства исцеления и зачарования.

### Разведчики



Выслеживая врагов, разведчики полагаются на скрытность, а если их вынуждают драться, используют дальнобойное оружие и тактику малых групп. В противоположность варварам, разведчики в бою проявляют осторожность и хладнокровие, а не ярость.

### Лучники



Лучники — это бойцы, специализирующиеся на дальнем бое и быстром перемещении. Стрелковое оружие и быстрый маневр не позволяют врагам приблизиться: лучники вступают в ближний бой с мечом и щитом, лишь когда враг ранен и измотан.

### Жулик



Жулики — авантюристы и искатели приключений, обладающие даром попадать в сложные ситуации и выходить из них. В зависимости от обстоятельств, они полагаются как на шарм, так и на смертельный удар, на верный клинок и деловое чутье. Они кормятся за счет войн и невзгод, доверяясь удаче и хитрости, чтобы выжить.

## Классы магической специализации

### Маги



Большинство магов заявляют, что учат свое искусство ради чистого разума, но часто они извлекают выгоду из практического приложения ремесла. Маги, сильно разнясь по темпераменту и мотивации, имеют одно общее свойство: неистребимую любовь к сотворению заклинаний.

### Чародеи



Хотя чародеи — заклинатели по призванию, они больше полагаются на вызов и зачарование. Они алчны до магических свитков, колец, доспехов и оружия, а подчинение себе нежити и даэдрических слуг тешит их самолюбие.

### Целители



Целители — это колдуны, принесшие торжественную клятву лечить увечных и изводить болезни. В случае угрозы они обороняются разумом и обезоруживающей магией, полагаясь на смертоносную силу лишь в самых крайних обстоятельствах.

### Боевые маги



Боевые маги — это волшебники-воители, искушенные как в пагубном колдовстве, так и в бое при тяжелых доспехах. Гибкость и разнообразие знаний они принесли в жертву способности дополнять оружейные атаки стихийным уроном и призванными существами.

### Инквизиторы



Инквизиторы посвятили себя искоренению темных культов и извращенного колдовства. Они готовят себя к войне оружием, магией и скрытностью против вампиров, ведьм, чернокнижников и некромантов.

### Воины Слова



Воины слова — специалисты-заклинатели, подготовленные для поддержки имперских войск в бою. Воины слова-ветераны высоко ценятся как наемники и прекрасно годятся для карьеры путешественников и солдат удачи.

### Мечи Ночи



Мечи Ночи — заклинатели, использующие свою магию главным образом для увеличения подвижности, скрытности и успеха в коварном ближнем бою. Они пользуются зловещей славой, поскольку многие Мечи Ночи — воры, палачи, наемные убийцы или тайные агенты.

## Классы воровской специализации

### Воры



Воры, мелкие воришки, карманники. В отличие от жуликов, которые убивают и грабят, воры обычно предпочитают насилью скрытность и всевозможные уловки, и часто питают романтическое чувство к собственному обаянию и смекалке, проявляемых в их стяжательском промысле.

### Шпионы



Шпионы — это агенты, искусные в обмане и изворотливости, но при этом умеющие защитить себя и пустить в ход смертельное оружие. Разведчики, самостоятельные и независимые, работают как на самих себя, так и на различных хозяев.

### Ассасины



Ассасины — наемные убийцы, полагающиеся на скрытность и мобильность, позволяющие им подкрасться к жертве незамеченными. Ликвидация производится как оружием дальнего действия, так и коротким клинком. Ассасины могут быть как вероломными головорезами, так и принципиальными борцами за правое дело.

### Акробаты



«Акробат» — это вежливый эвфемизм для обозначения проворного грабителя и домушника. Эти воры избегают обнаружения благодаря своей скрытности, надеясь на подвижность и хитрость, позволяющие не быть пойманными.

### Монахи



Монахи — воспитанники школ древних искусств боя без оружия и самообороны без доспехов. Монахи избегают обнаружения в силу скрытности, подвижности и проворства, а также искусны во всевозможных видах оружия дальнего и ближнего действия.

### Пилигримы



Пилигримы — странники, искатели правды и просветления. В дороге и в глухомани им приходят на выручку оружие, доспехи и магия, а, приобретая опыт по всему миру, они становятся искусными торговцами и ораторами.

### Барды



Барды — хранители знаний и сказители. Они всегда готовы к походу за мудростью и вдохновением, а от невзгод, сопряженных с подобными экспедициями, их оберегают мечи, щиты, заклинания и чары.

## Гороскоп

В Тамриэле люди, которые родились под определенными созвездиями 'приговорены к своим аспектам'. Такие люди обычно одарены — или прокляты — определенными способностями или слабостями, которые являются результатом магических стечений обстоятельств или влияния небесных тел.



### Подмастерье

Рожденные под знаком Подмастерья получают больше магической энергии, но им сложнее сопротивляться магии.



### Атронах

Люди, рожденные под знаком Атронаха не могут регенерировать магическую энергию, но у них есть возможность обезвредить любое заклинание, направленное на них.



### Леди

Люди, рожденные под знаком Леди, получают бонусы к Выносливости и Привлекательности и Личности.



### Лорд

Люди, рожденные под знаком Лорда, могут регенерировать Здоровье, но у них пониженная сопротивляемость огню.



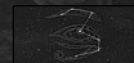
### Любовник

Рожденные под знаком Любовника получают повышенную Ловкость и могут парализовать других с помощью поцелуя.



### Маг

Рожденные под знаком Мага получают большее количество Магии.



### Ритуал

Рожденные под знаком Ритуала могут лечить сами себя и отпугивать нечисть.



### Змея

Рожденные под знаком Змеи могут отравить других за счет собственного Здоровья.



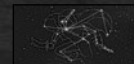
### Тень

Рожденные под знаком Тени могут становиться невидимками.



### Конь

Рожденные под знаком Коня могут двигаться быстрее остальных.



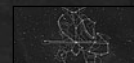
### Вор

Рожденных под знаком Вора сложнее ударить.



### Башня

Рожденные под знаком Башни могут магическим образом открывать двери и обнаруживать вещи на расстоянии.



### Воин

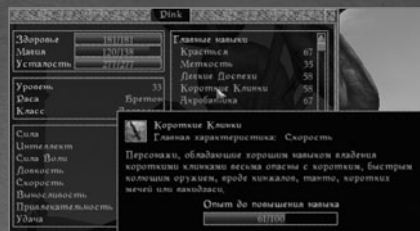
У рожденных под знаком Воина увеличена вероятность нанесения успешного удара.

## Улучшение навыков и поднятие уровня

Чтобы улучшить какой-либо навык, вам просто необходимо несколько раз успешно воспользоваться им. Чем ниже навык, тем сложнее его использовать, однако, количество успешных попыток, необходимых для улучшения навыка намного меньше. Развитой навык улучшать придется гораздо дольше. Специализированные навыки, первичные или вторичные также улучшаются быстрее, чем неспециализированные.

Существует три способа улучшить навык:

1. Использовать его снова и снова.
2. Купить урок у другого персонажа.
3. Узнать об этом навыке побольше, прочитав специализированные книги.



Вы можете увидеть свой прогресс в улучшении того или иного навыка, выделив этот навык курсором в меню параметров.

Поднятие уровня зависит от улучшения первичных и вторичных навыков, у которых есть привязка к вашему классу. Для поднятия уровня необходимо улучшить навыки, первичные или вторичные, в любой комбинации, в общей сложности на 10 пунктов.

Вы можете увидеть свой прогресс в поднятии уровня, выделив уровень курсором в меню параметров.

Когда вы как следует разовьете необходимые навыки, вам будет нужно отдохнуть, нажав кнопку Т. Это позволит вам заняться медитацией, что улучшит восприятие новой информации и позволит вам поднять уровень. Для более подробной информации относительно отдыха см. стр. 47.

После поднятия уровня вы сможете добавить три пункта к своим характеристикам. К некоторым характеристикам также будет



будет приплюсован бонус, это определяется тем, какие навыки вы развивали со времени последнего поднятия уровня. Так что, если вы развивали несколько навыков, определяющей характеристикой для которых являлась Привлекательность, вы получите бонус-множитель именно для этой характеристики. Каждый пункт, который вы будете добавлять к этой характеристике, будет умножен на значение бонуса. Даже не специализированные навыки, которыми вы пользуетесь, будут влиять на бонус характеристики. К одной характеристике можно добавить только один пункт за один раз.

И еще, при поднятии уровня ваше Здоровье увеличится на одну десятую от значения Выносливости.

## Оружие

Оружие может быть всех форм и размеров, его делают из огромного количества разнообразных материалов. На оружие также могут быть наложены специальные заклинания, которые увеличивают его смертоносность. У каждого оружия есть минимальный и максимальный урон для каждого из трех видов атак: Рубящей, Режущей и Колющей (см. стр.31)

### Названия и описания Лучший удар Базовый урон

	<b>Кинжал, танто</b> Многофункциональное оружие, относящееся к классу коротких клинков. Быстро и просто.	Колющий 5-5
	<b>Короткий меч, вакидзаси</b> Оружие, относящееся к классу коротких клинков, идеальный баланс между скоростью и уроном.	Колющий 7-12
	<b>Палаш</b> Обоюдоострые клинки массового производства, пользуются особой популярностью в Легионах.	Режущий 4-14
	<b>Длинный меч, Катана</b> Оружие, относящееся к классу длинных клинков, часто используется Рыцарями, предпочитающими щиты.	Режущий 1-20
	<b>Сабля</b> Односторонний вариант палаша, часто используется ворами.	Рубящий 5-20
	<b>Клеймор, дайкатана</b> Тяжелое, обоюдоострое оружие, относящееся к классу длинных клинков. Используется Воинами, обладающими незаурядной силой.	Рубящий 1-27
	<b>Дубинка</b> Грубое, импровизированное дробящее оружие, часто используется в комбинации со щитом.	Рубящий 4-5
	<b>Посох</b> Это двуручное дробящее оружие – стандартное оружие путника.	Режущий 3-7
	<b>Булава</b> Любимое дробящее оружие Паладина, обычно в сочетании со щитом.	Рубящий 3-14
	<b>Боевой Молот</b> Тяжелое двуручное дробящее оружие, незаменимо, если нужно сбить кого-то с ног.	Рубящий 1-32
	<b>Топор</b> Рубящее оружие, очень эффективно используемое Варварами.	Рубящий 1-20
	<b>Боевой топор</b> Тяжелое двуручное оружие, наносящее максимальный урон.	Рубящий 1-36
	<b>Копье, алебарда</b> Двуручное оружие с длинным древком, может дотянуться до далеко стоящих противников, наносит средний урон.	Колющий 6-17
	<b>Лук</b> Оружие стрелка, бывает коротким и длинным. Для стрельбы используются стрелы.	Стрелковый 1-25
	<b>Арбалет</b> Стреляет болтами – короткими тяжелыми стрелами. Силы удара достаточно, чтобы пробить тяжелую броню.	Стрелковый 20-20
	<b>Дротики, метательные звезды, метательные ножи</b> Это оружие стрелков используется для нанесения небольшого урона на расстоянии.	Стрелковый 1-4

## Броня

Общее значение защиты формируется из отдельного значения каждой из частей доспехов, которые вы носите, это также называется «показатель защиты». Чем выше показатель защиты, тем лучше вы защищены. Когда вы находите и надеваете какой-либо доспех, показатель защиты будет показываться в соответствии с вашими навыками. К примеру, если у вас хорошо развит навык Легкой Брони и очень плохо развит навык Тяжелой Брони, вы увидите, что рейтинг защиты для Легкой брони будет куда выше.

Если вы натренированы в бездоспешном бое, вам будет лучше сражаться без доспехов, рейтинг защиты в этом случае будет выше при отсутствии брони.

Броня поглощает урон. Когда кто-то бьет вас, урон, который вам наносится, сравнивается с показателем защиты, и некоторая часть урона поглощается.

Доспехи принимают на себя удар, соответственно, их состояние ухудшается. Одновременно с этим уменьшается и защита, предоставляемая броней.

Показатель защиты — это суммированное значение защиты всех доспехов, которые вы носите. Некоторые предметы увеличивают значение показателя больше, некоторые — меньше.



## Использование оружия

Чтобы атаковать, нажмите ЛКМ, потом отпустите ее. Чем дольше вы держите ее, тем сильнее будет нанесенный удар, но и устать вы будете быстрее.

Каждым оружием вы можете наносить три типа удара: рубящий, режущий и колющий. Вы совершаете соответствующие движения и замахиваетесь оружием.

**Рубящий:** Стоя на месте или двигаясь диагонально

**Режущий:** Двигаясь из стороны в сторону

**Колющий:** Двигаясь вперед или назад

Вы также можете использовать пункт «Всегда лучший удар» в настройках игры (см. стр. 49). При включении этой опции наиболее эффективный удар будет наноситься вне зависимости от того, как вы движетесь. По умолчанию эта опция отключена.

## Починка оружия и брони

При использовании, и оружие, и броня изнашиваются. Чем больше изнашивается оружие, тем меньше урона оно нанесет. Когда численное значение состояния оружия или брони станет равно нулю, вы больше не сможете им пользоваться. Оружие можно починить с помощью молотов и клещей. Успех починки зависит от вашего навыка Кузнеца и качества используемых инструментов.

Вы также можете найти людей, которые предоставляют услуги по починке. Разумеется, это будет сделано не бесплатно, но эти люди обычно возвращают предметам их первоначальную прочность.

## Вас свалили на землю

Вы можете упасть на землю, как правило, это является результатом сильного удара вашего противника. Это обычно продолжается недолго, но может случиться в любой момент, вне зависимости от состояния здоровья и запаса сил. Если вы упали, вы не можете ни атаковать, ни блокировать удары. Упавший получает больше урона от ударов, его проще ударить. Высокое значение ловкости предотвращает подобные неприятные эпизоды.

## Потеря сознания

Когда ваш запас сил становится ниже нуля, вы теряете сознание. Обычно это случается, если кто-то бьет вас. Время, на протяжении которого вы будете находиться без сознания, определяется несколькими факторами. Будучи без сознания, вы, разумеется, не можете блокировать атаки. В рукопашных боях вы будете терять здоровье, а не запас сил.



## Магия

Использование магии базируется на уровне навыков в каждой из шести школ магии. Ваше мастерство зависит от частоты использования заклинаний и тренировок, которые, в свою очередь, нужны для поднятия уровня навыка. Новые заклинания можно выучить, купив их у персонажей или выполнив определенные задания.

### Школа Колдовства

Заклинания колдовства призывают магические предметы и существ из других планов на службу заклинателю. Эффекты колдовства включают подчинение разума простых и магических существ, призыв оружия и брони из других миров, а также вызов Даэдр или нежити и сил, которые служат заклинателю и оберегают его.

#### **Отпугнуть нежить**



Этот эффект временно повышает склонность нежити к бегству (то есть, их намерение убраться подальше от атакующего персонажа). Мощность этого заклинания непосредственно означает увеличение рейтинга бегства. Когда действие эффекта проходит, этот показатель у нежити возвращается к нормальному.

#### **Вызвать существо**



Вызывает существо из забвения. Он появляется в шести футах впереди заклинателя и атакует любое существо, которое нападает на заклинателя, пока не закончится действие вызывающего эффекта, или вызванное существо не умрет. Если вы вызываете существо в городе, стражи начнут атаковать и вас, и существо, как только заметят это.

#### **Приказ**



Этот эффект заставляет существо или гуманоида драться за заклинающего и против его врагов. Мощность равна максимальному уровню существа, на которое эффект может воздействовать.

#### **Призвать предмет**



Этот эффект заклинания вызывает малую Даэдру, скованную в форме магического, удивительно легкого даэдрического предмета оружия или доспехов. Предмет немедленно появляется у заклинателя в качестве активного, предыдущий предмет отправляется в инвентарь. Когда эффект заканчивается, предмет исчезает, а предыдущий предмет занимает его место.

### Школа иллюзии

Эффекты заклинаний школы иллюзий изменяют восприятие и мысли живых существ.

#### **Невидимость**



Этот эффект скрывает присутствие субъекта от наблюдателей. Если субъект атакует или активирует какой-либо объект, этот эффект пропадает.

#### **Хамелеон**



Этот эффект заставляет наблюдателей воспринимать субъекта как нечто, сливающееся с окружением. Эффект в целом напоминает действие невидимости, но он позволяет субъекту атаковать и совершать иные действия, не нарушая эффекта, и кроме того, эффект хамелеона может варьироваться от нуля до ста процентов по эффективности, в то время, как невидимость либо эффективна, либо нет. Мощность заклинания обозначает непосредственно уровень маскировки.

#### **Свет**



Этот эффект создает луч направленного света. После того, как свет достигает цели, он освещает зону, где она расположена, на период длительности заклинания. Созданный свет не наносит никакого урона.

#### **Светоч**



Заклинатель при помощи этого эффекта начинает сиять неземным светом. Мощность этого заклинания непосредственно влияет на шанс субъекта избежать атаки.

#### **Кошачий глаз**



Этот эффект на время снабжает заклинателя инфравидением, или, выражаясь по-другому, способностью видеть во тьме. Мощность заклинания непосредственно влияет на уровень улучшения видимости.

#### **Очарование**



Этот эффект временно улучшает отношение жертвы к заклинателю. Как только заклинание заканчивает действие, отношение жертвы возвращается на прежний уровень.

#### **Паралич**



Этот эффект парализует жертву так, что она не способна двигаться.

#### **Немота**



Это эффект временно лишает жертву способности говорить, затрудняя применение жертвой магии.

#### **Слепота**



Этот эффект ухудшает зрение жертвы, уменьшая ее шанс поразить заклинателя при помощи атаки оружием или голыми руками.

#### **Звук**



Этот эффект производит в голове жертвы дезориентирующий шум. Мощность заклинания непосредственно уменьшает способность жертвы нормально читать заклинания (и соответствует громкости производимого шума).

#### **Усмирить гуманоида или существо**



Этот эффект временно уменьшает способность гуманоида или существа атаковать (то есть его намерение атаковать). Мощность эффекта непосредственно соответствует потери способности атаковать. Даэдры, нежить, и артефакты не подвержены действию этого эффекта.

#### **Разъярить гуманоида или существо**



Этот эффект временно увеличивает показатели атаки (то есть, намерение атаковать). Мощность заклинания означает увеличение рейтинга атаки. Когда эффект заклинания заканчивает действие, атака жертвы возвращается к нормальному уровню. Нежить, Даэдры и артефакты не подвержены воздействию этого эффекта.

#### **Деморализовать гуманоида или существо**



Этот эффект временно увеличивает тенденцию к бегству (то есть, намерение убраться с поля боя). Мощность эффекта заклинания непосредственно влияет на желание отступить. Когда эффект заканчивает свое действие, тенденция к бегству возвращается к нормальному уровню. Нежить, Даэдры и артефакты не подвержены воздействию этого эффекта.

#### **Воодушевить гуманоида или существо**



Этот эффект временно уменьшает тенденцию к бегству (то есть, намерение убраться с поля боя). Мощность эффекта заклинания непосредственно влияет на тенденцию к бегству. Когда эффект заканчивает свое действие, тенденция к бегству возвращается к нормальному уровню. Нежить, Даэдры и артефакты не подвержены воздействию этого эффекта.

## Школа разрушения

Заклинания могут наносить вред живым созданиям и нежити.

### **Отнять**



Позволяет заклинателю выстрелить магической энергией, которая понижает значение одной из характеристик цели, здоровья, магии, запаса сил или навыка. Характеристики могут быть восстановлены только с помощью заклинания или зелья восстановления. Мощностъ действия непосредственно переходит в потери здоровья за каждую секунду действия.

### **Удар огня**



Этот эффект создает сгусток элементарного огня. После соприкосновения с объектом сгусток взрывается, причиняя повреждение.

### **Удар молнии**



Этот эффект заклинания создает удары элементарных молний. Мощностъ заклинания равна ущербу, который получает первая жертва, стоящая на пути молнии.

### **Удар холода**



Этот эффект заклинания создает сгусток элементарного холода. Удар холода летит медленнее, нежели электрический или огненный, но оказывает более продолжительное воздействие. Мощностъ урона, причиняемого этим эффектом, уменьшается с расстоянием.

### **Уменьшить характеристику**



Временно уменьшает значение одной из характеристик цели, здоровья, магии, запаса сил или одного из навыков. Мощностъ заклинания равняется показателю параметра личности, который уменьшается с каждой секундой действия.

### **Отравление**



Это заклинание создает струю ядовитой кислоты, которая наносит ущерб здоровью жертвы. Жертва продолжает терять здоровье во время всего действия заклинания, пока не излечится при помощи эффекта лечения отравления.

### **Замороженная магия**



Жертва во время действия эффекта не может регенерировать магическую энергию при отдыхе.

### **Слабость**



Понижает сопротивляемость цели к элементарным атакам, включая элементарный огонь, элементарный холод, элементарное электричество, магии (не элементарной), нормальному оружию (не зачарованному), обычным болезням, мору, корпруссу и отравлению.

### **Уничтожить оружие или доспехи**



Этот эффект уменьшает показатель прочности у оружия или доспехов жертвы на расстоянии касания или же на большом расстоянии.

## Школа восстановления

Школа восстановления исцеляет, восстанавливает и укрепляет телесные свойства и способности, лечит болезни и оберегает от иных вредоносных воздействий. Заклинания восстановления способны также прибавить или убавить силу, выносливость, интеллект, подвижность, и иные телесные свойства.

### **Излечить**



Лечит от специфических болезней или состояний, включая обычные заболевания, заболевания мора, заболевания корпрусса, отравления (не восстанавливает потерянное здоровье, только снимает отравление), и паралича.

### **Восстановить**



Если характеристики цели, здоровье, магия, запас сил или один из навыков были уменьшены вследствие магической атаки, это заклинание может восстановить их до первоначального значения. Мощностъ эффекта непосредственно означает количество единиц сил, которые восстанавливаются за секунду.

### **Увеличить характеристику**



Временно увеличивает значения характеристик цели, здоровья, магии, запаса сил или навыка. Мощностъ заклинания непосредственно означает количество приобретенных единиц здоровья.

### **Увеличить максимум магии**



Этот эффект временно увеличивает множитель, который применяется для определения конечного количества магии субъекта. Стандартное значение множителя составляет 0,5 (то есть, интеллект\*0,5). Мощностъ, равная 2-м, увеличивает этот показатель до 2-х (интеллект\*2).

### **Увеличить бонус атаки**



Этот эффект увеличивает шанс субъекта провести успешную атаку при помощи оружия или же в рукопашной.

### **Сопротивление**



Увеличивает сопротивляемость субъекта урону от следующих факторов: элементарный огонь, элементарный холод, элементарное электричество, атаки, базирующиеся на магии, обычное оружие, обычные заболевания, заболевания мора, заболевания корпрусса, отравление или паралич. Мощностъ заклинания непосредственно означает проценты, прибавленные к нормальной сопротивляемости субъекта.

### **Снять проклятие**



Этот эффект снимает все эффекты проклятия с цели.

## Школа мистицизма

Адепты школы мистицизма придают силам иного мира форму и направленность, чтобы заключать души в драгоценные камни, или же телепортировать тело заклинателя, или управлять вещами при помощи телекинеза, а также поглощать или отражать магическую энергию, или видеть незримое на расстоянии.

### **Развеять**



Этот эффект снимает с субъекта эффекты заклинаний, базированные на использовании магической энергии. Он не оказывает влияния на навыки, болезни, проклятья и постоянные магические эффекты предметов.

### **Заклочение**



Когда этот эффект активен, духовная сущность убитого существа помещается в самый маленький Камень душ в вещах заклинателя.

### **Телекинез**



Этот эффект позволяет персонажу поднимать предметы или открывать контейнеры, находясь на значительной дистанции. Мощностъ заклинания непосредственно оказывает влияние на расстояние, с которого субъект может оперировать.

### **Пометка**



Этот эффект отмечает место назначения для эффекта Возврата. Пометка ставится непосредственно на той точке, на которой находится заклинатель в момент чтения заклинания.

### **Возврат**



Субъект данного заклинания немедленно перемещается в пространстве на то место, на котором был задействован эффект Пометки.

### **Божественное вмешательство и Вмешательство Альмсиви**



Мгновенное переносит заклинающего к алтарю ближайшего святилища. Для Божественного Вмешательства это Имперский Култ. Для Альмсиви — Храм Трибунала.

### **Обнаружить**



Позволяет вам находить существ, заколдованные предметы или ключи. Они появляются на карте в виде символов. Мощностъ заклинания непосредственно обозначает количество футов, на котором происходит обнаружение.

### **Поглощение Заклинаний**



Этот эффект позволяет читающему его поглощать силу атакующих заклинаний и пополнять за их счет свои запасы магической энергии. Мощностъ заклинания непосредственно влияет на процентный шанс поглощения атакующего заклинания. Если эффект успешен, то заклинатель прибавит очки магической энергии атакующего заклинания к своим собственным. (Запас магической энергии заклинателя не может увеличиться более максимального для него предела). Если попытка поглощения безуспешна, атакующее заклинание оказывает нормальное воздействие.

### **Отражение**



Этот эффект позволяет субъекту отражать направленные на него заклинания назад в противника. Мощностъ эффекта непосредственно обозначает процентный шанс на отражение заклинания. Если отражение прошло удачно, противодействующие эффекты будут отражены в атакующего заклинателя. Если эффект потерпел неудачу, вражеские заклинания имеют нормальное действие.

### **Поглощение**



На время частично переносит характеристику цели, здоровье, магию, запас сил или навык от жертвы к заклинателю. Заклинатель может превысить свое нормальное значение этого параметра на время действия заклинания. Когда эффект заканчивает свое действие, заклинатель теряет поглощенные значения атрибутов, а жертва возвращает их.

## Школа изменения

Изменения могут трансформировать сущностъ физического мира и использовать его природные возможности.



### **Водное дыхание**

Этот эффект позволяет субъекту дышать под водой, пока эффект не исчезнет.



### **Быстрое плавание**

Этот эффект временно увеличивает скорость плавания субъекта.



### **Хожжение по воде**

Этот эффект позволяет субъекту передвигаться по поверхности воды, пока действие эффекта не закончится.



### **Щит**

Этот эффект создает щит магии, огня, холода или молнии вокруг всего тела субъекта. Это заклинание прибавляет свою мощностъ к Показателю Защиты персонажа.



### **Обуза**

Этот эффект временно увеличивает вес переносимого жертвой груза, приводя к быстрому росту усталости. Прибавленный вес равняется мощностъ заклинания. Когда эффект заклинания проходит, прибавляемый вес исчезает.



### **Перышко**

Этот эффект временно уменьшает нагрузку персонажа, и в результате тот медленнее устает. Мощностъ заклинания непосредственно переходит в единицы убавленного веса.



### **Прыжок**

Этот эффект увеличивает высоту и длину, на которую может прыгать субъект. Увеличение высоты и длины прыжка пропорционально связано с мощностъ заклинания.



### **Замедление падения**

Этот магический эффект замедляет скорость снижения или свободного падения субъекта, уменьшая урон при приземлении.



### **Левитация**

Этот эффект магии позволяет субъекту летать по воздуху. Мощностъ заклинания непосредственно влияет на скорость, с которой субъект может передвигаться по воздуху.



### **Запереть**

Этим эффектом заклинатель способен запечатать контейнер или дверь. Мощностъ эффекта заклинания превращается в уровень замка, который помещается на запечатываемый объект.



### **Открыть**

Этот эффект открывает запертый контейнер или дверь. Мощностъ эффекта равняется наибольшему уровню замка, который можно открыть эффектом.

## Умения

Многие расы в Тамриэле обладают различными врожденными умениями. Они кажутся магическими, но для их использования не надо читать заклинаний, они всегда активны. Умения обычно включают в себя слабости и сопротивляемость.

## Способности

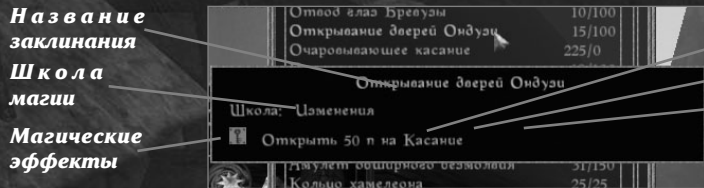
Многие расы и существа, родившиеся под определенными знаками, также получают способности, которыми могут воспользоваться раз в день. Способности всегда применяются успешно, собственно говоря, это самая могущественная форма магии. Способности не привязаны к определенным школам магии, и их использование не улучшает ваших навыков в области магических навыков.

## Болезни

Эффекты болезней не являются настоящей магией, но действие весьма схоже. Существует три вида болезней: обычные болезни, болезни мора и болезни корпруса. Обычные болезни — это не самое страшное, что может случиться с путником. Вы сможете вылечиться от них в святилищах или в храмах, но вылечиться надо обязательно, потому что иначе люди будут избегать вас. Болезни мора — это куда серьезнее, достать лечебные зелья или найти кого-нибудь, кто вылечит вас, гораздо сложнее. Болезни корпруса неизлечимы. Говорят, что и вампиризм — это болезнь, но о возможностях лечения никому ничего не известно.

## Заклинания

Успешное чтение заклинаний поднимет ваши навыки школы, к которой относилось это заклинание. Вы можете купить новые заклинания у тех, кто продает их, а таких людей в мире немало.



**Название заклинания**

**Школа магии**

**Магические эффекты**

**Мощность**

**Радиус**

**Действие**

**Название заклинания** — название выбранного заклинания.

**Школа магии** — название школы магии, которая управляет использованием данного заклинания.

Успешное использование заклинания поможет вам улучшить этот навык.

**Магические эффекты** — любые эффекты, вызванные прочтением данного заклинания. Если прочтение заклинания вызывает несколько эффектов, самый сложный эффект будет определять школу магии, к которой относится заклинание.

**Мощность** — насколько мощным является то или иное заклинание. Мощность определяет, какой урон наносит заклинание или насколько оно улучшает или ухудшает атрибуты цели. Часто это выражается в числовом значении (к примеру, от 1 до 10 пунктов). При прочтении заклинания мощность варьируется между этими двумя значениями.

**Длительность** — сколько длится эффект от прочтения заклинания.

**Действие** — заклинания могут читаться одним из трех способов:

**Прикосновение** — заклинание действует, только если заклинатель дотронулся до цели.

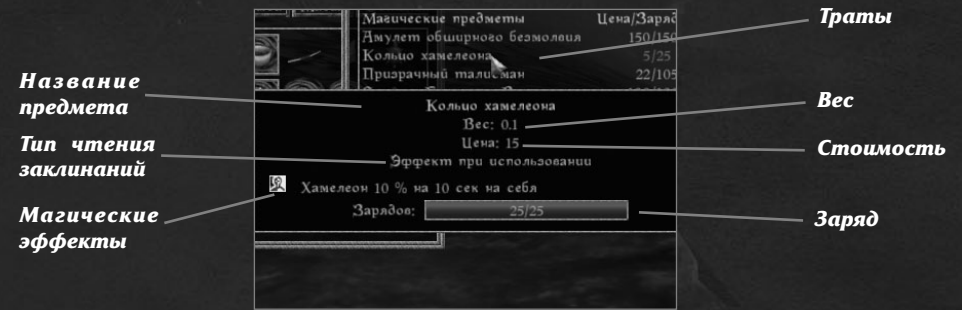
**Цель** — удаленный эффект заклинания, заклинание может читаться на расстоянии.

**На себя** — заклинание автоматически действует на заклинателя.

**Радиус** — расстояние, на котором будет действовать заклинание, в футах.

## Волшебные предметы

Вы будете находить огромное количество волшебных предметов, которые разбросаны по всей стране: кольца, амулеты, пояса, свитки, оружие, доспехи и так далее. Если вы экипируетесь некоторыми из этих предметов, к примеру, оружием, и успешно используете его, заклинание будет читаться автоматически (к примеру, при ударе противника). Другие предметы позволяют вам читать заклинание, только при экипировке (к примеру, кольцо исцеления). Чтобы активировать магию, заключенную в предмете, выберите заклинание из меню магии.



**Название предмета**

**Тип чтения заклинаний**

**Магические эффекты**

**Траты**

**Вес**

**Стоимость**

**Заряд**

**Название предмета** — то, как называется данный предмет.

**Вес** — сколько весит предмет.

**Стоимость** — средняя стоимость предмета, если вы попытаетесь продать его.

**Тип чтения заклинаний** — показывает, когда читается заклинание.

**Чтение при использовании:** заклинание должно быть прочитано, как любое другое.

**Чтение при ударе:** заклинание срабатывает, когда предмет ударяет по цели.

**Постоянный эффект:** когда предмет на персонаже, эффект действует постоянно.

**Магические эффекты** — магические эффекты, которые появляются при использовании предмета.

**Заряд** — нынешнее и общее количество зарядов в магическом предмете.

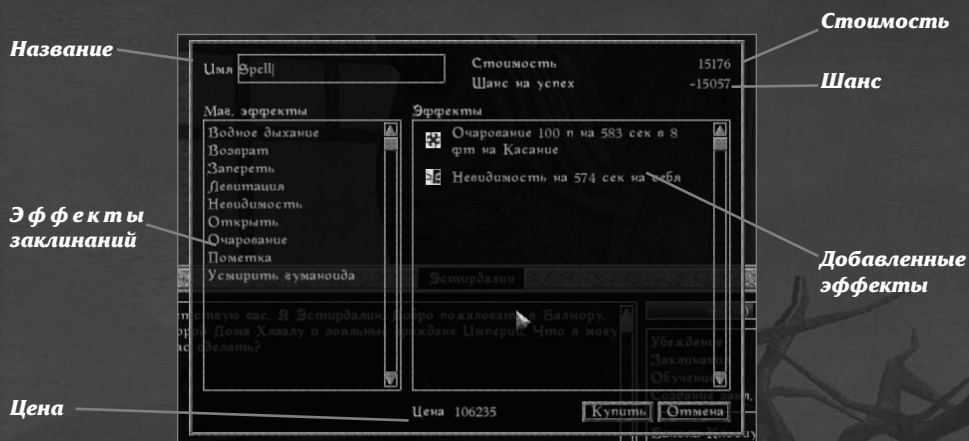
**Траты** — количество зарядов, которые использует предмет. Стоимость использования зависит от навыка зачарования. Магические предметы медленно регенерируют заряды, но их можно подзарядить камнем душ.

## Магические свитки

Магические свитки — это особенные предметы, которые можно использовать только один раз. Они не заряжаются и исчезают после использования. По сути дела, это одноразовые заклинания. Чтобы использовать свиток как активную магию, выберите его в меню магии. Магические свитки должны читаться, как заклинания. Использовать их можно только один раз. Чтобы узнать, какое заклинание содержится в свитке, выделите его курсором в инвентаре или в Меню Магии.

## Сотворение Заклинаний

За определенную плату персонажи, сотворяющие заклинания, которые будут встречаться вам в ходе игры, смогут скомбинировать для вас несколько выученных заклинаний, чтобы создать новые заклинания.



**Название** — название нового заклинания.

**Эффекты заклинаний** — эффекты заклинаний, которые могут быть скомбинированы.

**Добавленные эффекты** — скомбинированные эффекты, включая мощность, длительность, цель и радиус.

**Стоимость** — количество магии, которая требуется для прочтения заклинания.

**Шанс** — процентная вероятность успешного прочтения заклинания. Чем выше навыки в определенной школе магии, тем выше вероятность успеха.

**Цена** — сколько вам придется заплатить за новое заклинание.

В окне диалога выберите «Сотворение заклинаний». **Левой кнопкой мыши** выберите заклинания, которые вы хотели бы скомбинировать. Добавляя эффект, вы можете установить нужную вам мощность, длительность и радиус, двигая ползунки влево и вправо. Чтобы удалить или редактировать эффекты, выберите их из списка эффектов и, либо поменяйте настройки, либо удалите, щелкнув по кнопке «Удалить».

Добавление большего количества эффектов, увеличение мощности, длительности и радиуса каждого из эффектов будет весьма ощутимо влиять на цену. Когда вы закончите создавать новое заклинание, **кликните** кнопку «Купить». Вы можете в любое время **нажать** кнопку «Отмена», чтобы вернуться к окну диалога.

## Зачарование

Чтобы зачаровать предметы, вы должны зарядить Камень душ. Чем выше качество Камня душ, тем больше размеры заточенных туда существ и тем более могущественные чары содержатся в этих камнях. Чтобы заточить душу, вам понадобится пустой Камень душ, заклинание или свиток поимки душ и живое существо. В момент его смерти его душа будет заточена в ранее пустой Камень душ. Выберите Камень душ, чтобы увидеть, поймано существо или нет.

Найдите кого-нибудь, кто предлагает услуги по зачарованию, и выберите в окне диалога с ним зачарование. Или сделайте это сами, воспользовавшись Камнем душ в вашем инвентаре. В этом случае успех данного мероприятия зависит от навыка зачарования. Если же вы заплатите за это, все однозначно пройдет успешно.



**Название** — название зачарованного предмета.

**Предмет** — предмет из инвентаря, который вы хотите зачаровать или перезарядить.

**Душа** — полный камень душ, который вы хотите использовать для зачарования или перезарядки.

**Зачарование** — использованные пункты зачарования и общее число пунктов зачарования, доступных для выбранного предмета. Чем больше эффектов вы добавляете, тем больше пунктов зачарования используется.

**Стоимость** — сколько магии надо на одно использование. Чем больше эффектов вы добавляете, тем выше стоимость. Стоимость зависит и от навыка зачарования.

**Заряд** — количество магии, доступное при полной зарядке.

**Магические эффекты** — эффекты, выученных вами заклинаний, которые могут быть использованы при зачаровании.

**Эффект** — эффекты, которые используются в процессе зачарования, включая мощность, длительность и радиус действия.

**Цель** — читается при использовании, читается при ударе, постоянный эффект (только, если у вас есть очень могущественные камни душ), или одноразовое заклинание (только с книгами или свитками).

Выберите предмет для зачарования и заряженный камень душ из инвентаря. Выберите магический эффект, которым вы хотите наделить этот предмет. Вы можете настроить цель для каждого эффекта, кликнув кнопку, а также установить мощность, длительность и радиус действия, передвигая ползунки. Поднятие мощности магических эффектов потребует дополнительных очков зачарования. Чтобы редактировать или удалить заклинания, выберите их из списка эффектов и, либо отредактируйте свойства, либо удалите эти заклинания, щелкнув по кнопке «Удалить».

Когда закончите, щелкните по кнопке «Купить». Вы можете в любой момент нажать кнопку «Отмена», чтобы вернуться к окну диалога.

## Зелья

Алхимики, лекари и целители, также, как и купцы в общем, продают зелья. Такие зелья просты и удобны, но стоят денег. Если у вас не очень сильно развит навык Алхимии, эффекты зелий будут отмечены вопросительными знаками («?»). К тому же, вы можете создавать собственные зелья, используя свой навык Алхимии. Чтобы выпить зелье, перенесите его на свое изображение в Снаряжении.

## Алхимия

Самое простое использование навыка Алхимии — это есть ингредиенты по порядку, чтобы выяснить все достоинства (или недостатки) данного ингредиента. Чтобы съесть ингредиент, перенесите его на свое изображение в инвентаре. Ингредиенты можно собирать с тел убитых существ, делать из растений, находить в различных контейнерах в городах и зданиях, покупать у встречающихся вам торговцев.

Выделите ингредиент в снаряжении, чтобы увидеть, какими эффектами он обладает. Если вы увидите слоты с вопросительными знаками (?), значит ваш навык Алхимии еще недостаточно высок для выявления этого эффекта.

Если у вас достаточно развит навык Алхимии, когда вы съедите ингредиент, на вас, быть может, повлияет первый эффект в списке, даже если вы не знаете, что это за эффект.

Дополнительно, если у вас есть необходимые аппараты и ингредиенты, вы можете делать собственные зелья. Чем выше навык, тем больше шанс сделать зелье.



**Название** — Здесь можно изменить название зелья

**Аппараты** — Показывает все активные аппараты. Алхимические аппараты обладают разным качеством: чем выше качество аппарата, тем более эффективным и надежным он будет. Чтобы создать зелье, вам понадобится перенести на свой портрет аппарат, который вы хотите использовать. Каждый аппарат выполняет определенные функции:

**Ступа и пестик** — нужны, чтобы смешивать зелья, они определяют изначальную силу зелья.

**Реторта** — увеличивает мощность и длительность всех позитивных эффектов зелья.

**Перегонный куб** — снижает мощность и длительность всех негативных эффектов зелья.

**Кальцинатор** — повышает мощность и длительность всех эффектов зелья.

**Ингредиенты** — в зелье должно быть как минимум два ингредиента с одинаковым эффектом. К примеру, два ингредиента с эффектом невидимости добавят в зелье невидимость.

**Эффекты** — эффекты, которым будет обладать зелье. Как и в случае с ингредиентами, вы можете не знать всех эффектов зелья. Неизвестные эффекты будут отмечены вопросительными знаками («?»).

## Воровские действия



Скрытность — это способность оставаться незамеченным (как на месте, так и в движении) людьми и прочими существами поблизости. Чтобы скрыть себя, зажмите левую клавишу Ctrl. Когда вы станете незаметным, на экране появится иконка. Если вас все же заметят, то эта иконка исчезнет. Скрытность позволяет очищать карманы, красть предметы, вскрывать замки отмычками и незаметно совершать иные действия, которые можно считать незаконными. Вес вашей обуви также играет небольшую роль в маскировке. Иконка скрытности не означает, что ваш навык скрытности улучшается — она лишь показывает, что сейчас вы незаметны.

### Карманная кража

Чтобы что-то у кого-то украсть, вам нужно сначала скрыть себя. В состоянии скрытности подкрадитесь к интересующему вас лицу и нажмите пробел, когда у него над головой появится имя. Откроется окно инвентаря этого персонажа. Поскольку карманная кража основывается на вашем уровне навыка Безопасность, вы не всегда увидите все, что имеет при себе этот персонаж, а то, что увидите, может меняться при каждой новой попытке. Если вы видите предмет, который желаете украсть, щелкните на нем левой кнопкой мыши. Если вы преуспеете, то останетесь незамеченными. Если же вас обнаружат, то персонаж что-нибудь скажет, или доложит о вашем преступлении, или даже нападет на вас.

### Воровство

Находясь в режиме скрытности, вы можете попытаться взять предметы, которые вам не принадлежат. Эти предметы могут лежать на виду, или же находиться внутри контейнеров (см. стр. 47). Все предметы, которые вы наворуете, добавляются в ваш инвентарь. Заметьте, вы не можете продать похищенные вещи бывшему владельцу. Более подробно о преступлениях и тюрьме см. на стр. 46.

### Взлом замков

Отмычки бывают нескольких категорий качества и изнашиваются по мере использования. Чтобы вскрыть замок, возьмите отмычку и наведите на запертую дверь или контейнер. Нажмите клавишу F, чтобы задействовать отмычку, и щелкните левой кнопкой мыши для попытки взлома. Ваш шанс на успех зависит от качества отмычки, уровня замка и, что важнее, от вашего уровня Безопасности. Каждая попытка взлома считается за использование отмычки. Если вы удачно взломаете замок, то сможете открыть дверь или вместилище.

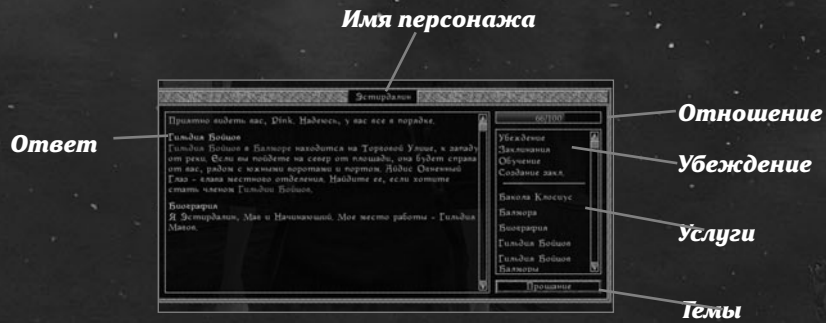
### Обезвреживание ловушек

То, что предмет защищен ловушкой, становится ясно при взгляде на него. Способность обезвреживать ловушки требует от вас развитого навыка Безопасности и щупа, который нужно взять в руку. Возьмите щуп, наведите на заминированный предмет, нажмите клавишу F, чтобы активировать щуп, а затем щелкните левой кнопкой мыши для попытки снятия ловушки. Как и в случае с взломом замков, качество зонда может существенно повысить вашу способность обезвреживать ловушки.

### Критический удар

Если вы сможете приблизиться к NPC или зверю на расстояние досягаемости и не обнаружить себя (например, в режиме скрытности), то ваш первый удар причинит значительно больший урон (4x) и появится уведомление, что вы успешно провели критический удар. Все последующие атаки будут считаться обычными.

## Диалог



Чтобы начать диалог с персонажем, нажмите пробел, когда увидите его имя у него над головой. В меню диалога есть несколько важных разделов.

### Имя персонажа

Имя того, с кем вы разговариваете.

### Темы

Это список всего, о чем вы можете спросить данного персонажа. Вопрос об определенных предметах может добавить в список новые темы. Хотя вы вольны задавать вопросы на любые темы, о которых персонаж что-то знает, он может ответить, а может и не ответить, в зависимости от его отношения.

### Отношение

Когда появится меню диалога, вы увидите голубую шкалу с числом. Эта шкала показывает отношение персонажа к вам, в диапазоне от 0 до 100. Чем выше это значение, тем больше вы ему нравитесь. Это означает, что персонаж готов говорить с вами на такие темы, от бесед на которые в ином случае воздержался бы, что он даст вам задания или предложит услуги, чего бы не сделал при худшем отношении. С другой стороны, чем ниже значение, тем меньше вы нравитесь персонажу, и тем менее охотно он будет с вами разговаривать или иметь дело.

Отношение персонажа зависит от многих факторов, включая расу, класс, вашу репутацию, принадлежность к политической группе, а также то, что думает персонаж о вашем поведении в прошлом (например, вы помогли члену его гильдии, или же ограбили или убили его друга). Отношение персонажа можно изменить использованием убеждения.

### Ответ

Вы увидите ответ персонажа по теме, которую вы затронули в вопросе. Слова, выделенные синим — это темы, о которых можно расспрашивать персонажа. Эта информация будет также записана в вашем Журнале.

### Убеждение

Успех убеждения зависит от вашего навыка Красноречия для лести, оскорбления или запугивания, и от навыка Торговли для подкупа.

**Лесть:** Compliment персонажу способен изменить его мнение о вас. Если вы хорошо постараетесь и изобразите искренность, его отношение к вам станет лучше. Если же персонаж почувствует фальшь в вашем восторге, то будет думать о вас хуже, чем раньше.

**Оскорбление:** Нападение на персонажа в городе незаконно, и, если вы начнете драку, стражи вас арестуют. Единственный способ развязать драку и уйти от ареста — поддразнить персонажа, провоцируя на первый удар, и таким образом позволить себе защищаться без страха наказания. Неудачная насмешка ухудшит отношение персонажа к вам.

**Запугивание:** Если вам не хочется ни платить деньги, ни ввязываться в драку, вы всегда можете попробовать получить нужное нахрапом. Успешное запугивание улучшит отношение персонажа к вам на непродолжительное время и позволит вам получить ценную информацию. Однако после того, как вы расстанетесь, этот персонаж будет любить вас еще меньше, чем прежде, и в будущих беседах запугать его станет все труднее и труднее. Провалившаяся попытка запугивания ухудшит отношение персонажа.

**Подкуп:** Кратчайший путь к сердцу персонажа может лежать через его кошелек. Хотя с некоторыми ребятами взяточничество проходит отлично, для иных оно не годится... особенно для тех, у кого высокая мораль и нравственность. Ваши деньги перейдут, только если подкуп окажется успешным. В ином случае персонаж оскорбится таким предложением и его отношение ухудшится.

## Услуги

Многие люди, которых вы повстречаете, будут предлагать вам свои услуги. Эти услуги различны: от продажи товаров до повышения ваших навыков или лечения. В меню диалога будут перечислены услуги, которые предлагает персонаж. Выберите нужное из списка, чтобы посмотреть подробнее, что он предлагает (например, список навыков и цены за обучение). В общем, вам будут доступны следующие услуги:

**Обмен** — покупка и продажа товаров. См. Ниже.

**Зачарование** — зачаровать предметы из вашего инвентаря известными вам заклинаниями. См. стр. 41.

**Починка** — починка оружия и доспехов.

**Заклинания** — обучение новым заклинаниям.

**Сотворение заклинаний** — сочетание известных вам эффектов заклинаний для создания новых чар. См. стр. 40.

**Обучение** — заплатить за повышение любого из перечисленных навыков на один класс.

**Путешествие** — покупка быстрого перемещения в другие места.

### Обмен

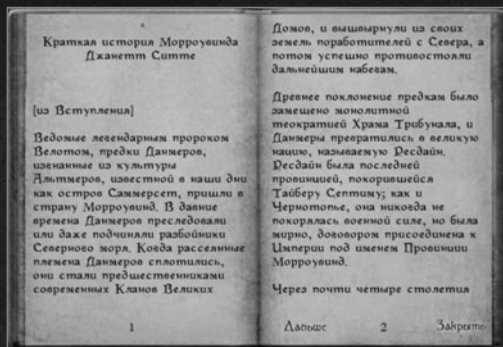
С определенными встреченными вами людьми можно вести торговлю. При выборе обмена будут показаны ваше снаряжение и снаряжение торговца. Выберите любые предметы, которые вы хотели бы приобрести у персонажа, и они временно переместятся в ваше снаряжение. Вы можете также попытаться продать ему что-то из вашего снаряжения.

Разница в цене приобретаемых и продаваемых товаров показывается внизу. Если цена приобретаемых товаров выше, чем продаваемых, вы увидите ОБЩЮЮ СТОИМОСТЬ. Если же вы получаете деньги, будет показана ОБЩАЯ ВЫРУЧКА. Вы можете изменить предложение, щелкая на кнопках «←» и «→» на экране, прибавляя или отнимая золото от общей суммы. Когда вы будете готовы предложить сделку, нажмите кнопку «Предложить». Персонаж, с которым вы торгуетесь, примет или отвергнет ваше предложение в зависимости от вашего навыка торговли, а также суммы, которую вы прибавите или отнимете. Заметьте, что если предложение отвергнуто, его отношение к вам упадет на единичку.

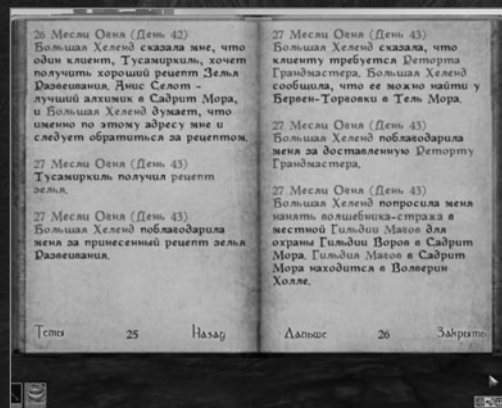
## Книги

За время ваших странствий вам будут попадаться всевозможные книги. Они могут иметь несколько страниц. Чтобы листать страницы, щелкайте левой кнопкой мыши на кнопках «Назад» и «Вперед». Когда вы прочитаете книгу, у вас есть возможность положить ее туда, откуда взяли (нажмите на «Закреть») или же включить в свой инвентарь (нажмите на «Взять»). Имейте в виду, книги обычно имеют хозяина, поэтому присвоение книги является кражей, и владелец поведет себя соответствующе (если поймает вас).

Некоторые книги дают сведения из истории и знания Морроувинда и Тамриэля. В других будут уроки, которые действительно помогут вам улучшить свои навыки. Чтобы повысить навык, достаточно просто раскрыть соответствующую книгу. При открытии такой книги появится сообщение, в котором будет сказано, какой навык повысился. Книга улучшает навык только один раз. Перечитывание не принесет никакой пользы.



## Дневник



Ваш дневник — бесценный инструмент, при помощи которого вы отслеживаете информацию, получаемую от других. Чтобы раскрыть дневник, нажмите клавишу J. При этом дневник распадется на самой свежей записи. Перелистывать страницы дневника можно, нажимая на кнопки «Вперед» и «Назад», или же колесиком мышки, что позволит вам посмотреть сведения обо всех полученных или выполненных заданиях и прочих важных событиях.

Вы заметите, что некоторые слова выделены синим. Эти слова — темы, которые встречаются в списке, что позволяет вам отслеживать все, что было сказано о данном предмете. Вы можете щелкнуть на синем слове или на «Темы», чтобы просмотреть

список тем. Выберите букву для просмотра доступных тем. Вы можете выбрать тему из списка или же нажать на кнопку «Отмена», чтобы вернуться к указателю и выбрать другую тему. Снова нажмите на «Дневник», чтобы вернуться к дневнику.

## Контейнеры

К контейнерам относятся сундуки, ящики, бочки, мертвые тела и многое другое. Если вы хотите получить доступ к предметам в контейнере, поместите его в центр экрана, чтобы появилось его название, и нажмите пробел. Подберите и опустите в свой инвентарь предметы, которые хотите забрать. Нажмите кнопку «Взять все», чтобы присвоить все предметы сразу. Снова нажмите пробел или щелкните на кнопке «Закреть», чтобы выйти из окна контейнера. Можно укладывать вещи и в контейнер, перетаскивая их из своего инвентаря в окно контейнера. А можно и просто выбрасывать предметы на землю.

При некоторых мертвых телах появится кнопка «Избавиться от трупа». Нажав на эту кнопку, вы подберете все предметы с трупа и удалите его из этого мира.

Поскольку люди любят хранить свои вещи в надежных местах, вам часто будут попадаться запертые контейнеры, а то и с ловушками. Чтобы открыть такие контейнеры, вам понадобятся отмычка и/или шуп. Если вас застанут за присвоением чужого, о вас могут сообщить страже. См. воровство, стр. 43, и преступление и тюрьма, ниже.

## Отдых и ожидание

Чтобы отдохнуть, нажмите клавишу T. Если вы в городе, для отдыха вам нужно войти внутрь помещения. На улице города можно только ждать. В глуши отдых возможен, если вы отошли достаточно далеко от города и рядом нет врагов, но он может оказаться опасен. В городе можно снять номер с кроватью в таверне. Если вы принадлежите к какой-либо политической группе, вы можете без страха использовать любую кровать в ее домах. Пользование чужой постелью часто может быть сочтено преступлением.

Ожидание полезно, если вам нужно быстрее провести время до определенного часа (или до перемены погоды). Ожидание восстанавливает только запас сил, в то время как отдых восстанавливает запас сил, здоровье и магическую энергию. Кроме того, отдых — единственный способ повысить уровень. Зачет повышения уровня, от прежнего опыта, происходит только на привале.

## Быстрое путешествие

Поскольку земля Морроувинда так обширна, вы найдете множество возможностей быстрого перемещения по миру. Хотя пешее путешествие может доставить вам волнующие приключения и открыть экзотические места, оно же может привести и к гибели. Среди доступных транспортных средств — паромы, лодки и телепорты Гильдии магов. На карте Вварденфелла показаны маршруты лодок и силт страйдеров по Морроувинду. Любое быстрое путешествие можно купить, поговорив с персонажем, который его предлагает, и выбрав путешествие. Пользуйтесь быстрым путешествием всякий раз, когда у вас есть на него деньги, чтобы избежать неприятных встреч и сберечь время.

## Преступление и тюрьма

В целом, следующие действия считаются преступлениями и, если вас за ними поймают, то сообщают об этом властям: присвоение чужого, развязывание драки в городе (самозащита допускается), убийство персонажа и пользование чужой кроватью. Когда сообщается о преступлении, награда за вашу поимку увеличивается. Когда вы заходите в город, в котором за вашу голову назначена награда, стражи могут попытаться вас арестовать. Если вы побежите, они погонятся за вами. Если вам посчастливится убежать, вы обнаружите, что правоохранительная система весьма эффективна, и стражи будут пытаться арестовать вас везде, где встретят. Когда они вас поймают, у вас будет несколько возможностей.

Если у вас есть деньги, вы можете выплатить штраф и избежать тюрьмы. Если вы что-то украли, то похищенное у вас изымут, включая то, на краже чего не ловили. Стражи способны распознавать ворованные предметы.

Вы можете воспротивиться аресту, что на самом деле не слишком умно, потому что а) стражи очень крепкие ребята, и б) это станет еще одним преступлением в списке, и награда за вашу голову возрастет еще больше.

1. Вы можете предпочесть тюремное заключение уплате штрафа. За время заточения некоторые из ваших навыков ухудшатся. Число навыков и степень их деградации зависят от времени, проведенного в тюрьме. Все ворованные предметы будут отобраны у вас.



## Загрузка и Сохранение

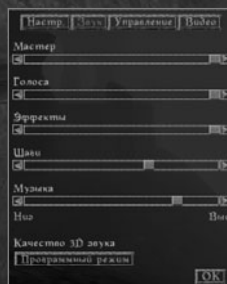
После того, как вы закончили создание персонажа и покинули Имперскую Комиссию в Сейда Нин, вы можете сохранить игру в любое время. Чтобы записать игру, **нажмите клавишу Esc** и выберите в главном меню пункт «Сохранить Игру». Далее вы можете сохранить игру под новым именем, выбрав «новая сохраненная игра» наверху списка и введя новое имя, или же перезаписать прежнюю сохраненную игру, выбрав ее из списка и **нажав** «Сохранить».

Вы можете также загрузить игру из главного меню, выбрав пункт «Загрузить». Вы увидите список всех сохраненных игр. Игры перечислены в соответствии с датой и временем их сохранения, самые последние сохраненные игры находятся вверху списка.



## Меню Опций

Меню опций доступно из главного меню при загрузке Морроувинда, или в любой момент игры, **нажав клавишу Esc**. Меню опций позволяет настроить звук, изображение, управление и предпочтения.



### Звук

При помощи этого меню вы можете настроить уровень громкости для голосов, звуковых эффектов, шагов и музыки. Вы можете увеличить быстродействие, отключив музыку совсем.

Установка качества 3d аудио на «высокое» даст гораздо лучшие пространственные звуковые эффекты, но может привести к ошибкам на некоторых звуковых картах.

Если ваша звуковая карта не полностью совместима с DirectX 8.1, вы можете услышать неприятные звуки или треск. В этом случае уменьшите аппаратное ускорение на вашей карте через панель управления Windows.

### Управление

Вы можете переназначить клавиши/кнопки для каждого действия, выбрав действие щелчком в разделе управление и **нажав новую клавишу/кнопку**.

**Восстановить управление** — чтобы восстановить изначальные установки управления, выберите кнопку «восстановить управление». Вас спросят, действительно ли вы хотите восстановить исходные значения.

**Инвертировать ось Y** — это позволит вам изменить направление, в котором вы смотрите при движении мыши вверх-вниз.

По умолчанию движение мыши вниз переводит взгляд вверх.

**Включить джойстик** — позволяет переназначить управление под ваш джойстик.

Убедитесь, что вы уже откалибровали джойстик под Windows.

**Смещение оси X** — переключает движение вбок между смещением и поворотом. Используется только на джойстике.



**Вертикальная чувствительность** — определяет, насколько быстро обзор будет поворачиваться вверх-вниз при движении мыши вверх-вниз.

Чем выше чувствительность, тем быстрее поворачивается обзор.

**Горизонтальная чувствительность** — определяет, насколько быстро обзор будет поворачиваться влево-вправо при движении мыши влево-вправо.

Чем выше чувствительность, тем быстрее поворачивается обзор.

## Предпочтения

**Задержка меню помощи** — задержка, перед тем, как над любым предметом, который вы выставили на центр экрана или над которым провели курсором, появится подсказка.

**Прозрачность меню** — позволяет менять прозрачность фона для любого меню.

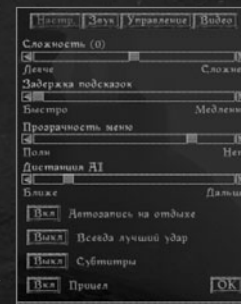
**Дистанция AI** — определяет, сколько времени процессора отдается персонажам на экране. Уменьшив дистанцию, можно повысить быстродействие игры.

**Автосохранение при отдыхе** — при включении этой опции ваша игра будет автоматически сохраняться в «автосохранение» при отдыхе или ожидании.

**Всегда лучший удар** — если опция включена, вы всегда будете использовать лучшую разновидность атаки, независимо от способа перемещения. Если отключена, вы будете колоть при движении вперед-назад, резать при движении вправо-влево и рубить при движении по диагонали или стоя на месте.

**Субтитры** — вы можете выбрать, показывать субтитры для всех произносимых персонажем фраз, или нет.

**Прицел** — в игре по центру экрана показывается маленькое перекрестие.



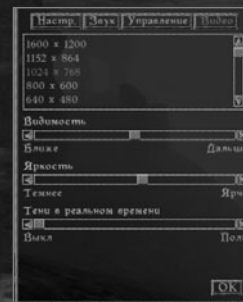
## Видео

**Разрешение** — список доступных разрешений, поддерживаемых вашими видеокартой и монитором. Вы можете увеличить быстродействие, уменьшив разрешение.

**Дистанция обзора** — Этот ползунок устанавливает, насколько далеко вы будете видеть в игре. Можно повысить быстродействие, уменьшив обзор.

**Яркость** — позволяет сделать игру темнее или светлее.

**Тени в реальном времени** — определяет, сколько теней отображается одновременно. Можно повысить быстродействие, уменьшив значение до отключения.



## Создатели

### **Руководитель проекта**

Todd Howard

### **Ведущий дизайнер**

Ken Rolston

### **Ведущий программист**

Craig Walton

### **Ведущий программист Xbox**

Guy Carver

### **Главный художник**

Matthew Carofano

### **Главный художник по персонажам**

Christiane Meister

### **Программирование**

Guy Carver  
Ahn Hopgood  
Scott Franke  
Chris Innanen  
Mat Krohn  
Mike Lipari  
Steve Meister  
Matt Picioccio  
Kerry Sergent  
Craig Walton

### **Доп. программирование**

Hal Bouma  
Victor Breuggemann  
Dave DiAngelo  
O'dell Hicks  
Scott Hofmann  
Andrew Nunn  
Casey O'Toole  
Erik Parker

### **Прорисовка и создание мира**

Hope Adams  
Noah Berry  
Mark Bullock  
Matthew Carofano

Christine Miller  
Gary Noonan

### **Дополнительные прорисовка и создание мира**

Shirin Alkaissi  
Brian Chapin  
Royal Connell  
Bryan Card  
Gavin Carter  
Kevin Shriner  
Frank Ward

### **Прорисовка персонажей и тварей**

Tohan Kim  
Christiane Meister  
Juan Sanchez

### **Дополнительная прорисовка персонажей и тварей**

Wan Chiu  
Sean Ekanayake  
Sean Foyle  
Josh Jones  
Mark Jones  
Andrew Rai  
Michael Smith  
Ka-Kei Wong

### **Художественная концепция**

Michael Kirkbride

### **Дизайн писаний и квестов**

Douglas Goodall  
Mark Nelson  
Ken Rolston

### **Дизайн дополнительных писаний и квестов**

Bill Burcham  
Todd Howard  
Michael Kirkbride  
Ted Peterson  
Todd Vaughn

### **Звуковые эффекты**

Jason Ruddy

### **Композитор**

Jeremy Soule  
www.jeremysoule.com

### **Контроль качества**

Mike Fridley

### **Контроль качества**

Absolute Quality Inc.

### **Сопродюсеры**

Ashley Cheng  
Todd Vaughn

### **Голоса**

Jeff Baker  
Jonathan Bryce  
Lynda Carter  
Linda Canyon  
David DeBoy  
Shari Elliker  
Catherine Flye  
Cami St. Germain  
Gayle Jessup  
Wes Johnson  
Melissa Leebaert  
Michael Mack  
Elisabeth Noone  
Dude Walker

### **Запись голоса**

Absolute Pitch Studios,  
Washington DC

### **Автор Руководства**

Pete Hines  
Ashley Cheng

### **Макет руководства и упаковки**

Michael Wagner

### **Менеджер национальных продаж**

Lori Rehr

### **Директор по PR и маркетингу**

Pete Hines

### **Президент**

Vlatko Andonov

### **Идея**

Todd Howard и Ken Rolston

### **Дизайн игры**

The Morrowind Team

### **Особые благодарности**

Don Nalezty, Julian Lefay, Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann, Hugh Riley, Colin Williamson, Chris Ondrus, Brian Stokes, Chris Weaver, Brian Harvey, Greg James, Kelly Tofte, Kevin Bachaus, Brent Erickson, Numerical Design Limited, Kim Howard, Jeff Howard, Indy, Jody Innanen, Rachel Noble, Mike & Ellen Lipari, Kim & Bryan Rankin, Gary Noonan Sr., Cappy the Parrot, Kezune, Mo, Regis Philbin, Antonio Lang, Stephanie Scheibley, Shannon and Connor Hines, Alan Nanes, Steve Adamo, Kenny McDonald, всем участникам форумов и фан-сайтов, нашим друзьям и близким.



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.



Использует Bink Video. Copyright © 1997 – 2001 by RAD Game Tools, Inc.

