

# Morrowind/Магия в Morrowind — Urbanculture

Магия в Morrowind имеет настолько сложную структуру, что она полностью вынесена сюда. Не добавляйте подробностей в основную статью. Напишите их тут

## Магические школы

Их достаточно много. Каждое заклинание относится к определённой магической школе. Нужно прокачать навык этой школы, чтобы успешно читать заклинание или выполнять магическое действие. У каждого заклинания есть шанс на успех. Этот шанс определяется уровнем прокачанности навыка. Слабые заклинания доступны с самого начала. У сильных заклинаний без навыка шанс будет низким или нулевым.

**Разрушение** — основная магическая школа. Сюда относятся боевые заклинания: удары огнём, холодом, электричеством, отравление, отнятие здоровья, разрушение доспехов. Эти заклинания должны применяться в виде касания или на удалённую цель. Вы можете попросить зачарователя создать вам заклинание с эффектом «разрушение» на себя. Игра допускает такое, то есть заклинание будет убивать вас или вредить. Есть магические предметы и зелья, которые имеют эффект на себя школы разрушения. К примеру, легендарная Вилка щекотки уменьшит ваш запас магии на 200 пунктов. Если вы не бретон или эльф, пока вы держите в руках вилку, вы не сможете колдовать. Запас будет меньше 0.

**Колдовство** — магическая школа, которая учит вызывать из Забвения (Обливиона) духов, даэдра, оружие и доспехи. Да, можно не таскать меч, а призвать его на время боя. Также можно вызвать себе в помощники Грозового атронаха, Золотого святошу или скелета. Эти существа будут сражаться за вас, пока действует заклинание, а потом превратятся в свет. Не надейтесь только на призванных существ. На заклинания дольше минуты у вас гарантированно не хватит магии и навыка.

**Мистицизм** — наиболее странная магическая школа. Позволяет перемещаться к храмам Альмсиви, храмам Трибунала, захватывать души и заключать их в камни для зачарования. В игре есть книга «Мистицизм», купите её и прочтите, чтобы понимать лучше. Навык важный. Позволяет эвакуироваться из пещер перед тем, как вас убьёт толпа нежити. Помогает вынести больше, чем вы можете нести.

**Изменения** — магическая школа, которая содержит заклинания, направленные на изменение свойств этого мира. Можно летать, дышать под водой, сильнее прыгать (Жаба Тинура), замедлить падение с горы или с высоты при левитации.

**Иллюзии** — магическая школа, включающая невидимость, хамелеон, свет, звук. Тут есть ещё одна заморочка разработчиков, которая заставляет игрока сломать голову. Невидимость работает до первого контакта с предметом или человеком. Невидимость абсолютна, то есть вас не видит никто. Хамелеон — способность сливаться с окружающими предметами. Работает всё время действия заклинания. Не абсолютен. Чем больше хамелеон в процентах, тем менее вы заметны. Незаменим при кражах или проникновениях на запретные территории. Если не охота драться, можно стать невидимым и обойти врага.

**Алхимия** — способность готовить зелья из компонентов и извлекать эффекты из еды. Алхимии будет посвящён раздел ниже. Очень сложная система, но необходима для выживания и комфортного существования.

**Зачарование** — способность изготавливать и заряжать магические предметы. Зачарованию будет посвящён раздел ниже.

## Зачарование

Оружие, одежда, украшения и доспехи подлежат зачарованию. При этом к предмету будет присоединено магическое свойство. Можно добавить атаку холодом, ядом, огнём, электричеством, защиту. Магическое оружие эффективно против любых существ. Проще всего купить зачарованное оружие. Его немало у торговцев, магов в гильдиях магов и городах Телвани. Но всё магическое оружие, которое есть в продаже, имеет невысокое качество. Чаще всего это обычные мечи со слабым эффектом удара огнём или холодом. Они ломаются и разряжаются. Магическое оружие имеет ещё одно свойство — число зарядов. Заряды расходуются пропорционально силе заклинания, наложенного на оружие. Максимальное число зарядов зависит от размера камня душ и души существа, которое было использовано для зачарования.

Чтобы сделать крутое оружие для себя, нужно выучить много магических приёмов и понять сложную систему. Камни душ, в которых можно хранить души убитых существ, можно найти в пещерах

контрабандистов. Камни бывают разных размеров. Для сильного существа нужен великий камень. Чтобы захватить душу, нужно произнести заклинание «Заключение» перед тем, как убить существо. Заклинание действует строго определённое время. Надо не просто убить, а подойти, совершить магический пасс с заклинанием, потом убрать руки, достать оружие и бить. В этот момент вас атакуют. Если всё удалось, система напишет «вы захватили душу». Из инвентаря исчезнет пустой камень душ, добавится камень душ с душой убитого существа. Если кинуть такой камень из инвентаря на изображение персонажа, откроется меню зачарования. Можно создать или перезарядить предмет. При создании можно будет выбрать только предметы, которые есть в инвентаре. Чары, которые нужно наложить, сперва надо выучить у заклинателя. Эффект чар может распространяться на себя, при ударе, при использовании. На себя используются заклинания лечения, восстановления характеристик. При ударе используются заклинания «удар огня», «удар холода», «отравление», «отнять здоровье». Если наложить чары с эффектом «при использовании», то работать такой предмет будет как амулет. Его можно выбрать в меню магии, приготовить руки к выполнению магического действия, произнести заклинание.

Гарантированно вы испортите много оружия и уничтожите много камней душ, прежде чем сделаете что-то годное. Но когда сделаете, большинство оружия, имеющегося в игре, покажется вам хуйнёй, в том числе легендарные клинки, за исключением Разделителя и Разрубателя. Если понять систему, то Разделитель и Разрубатель вам будут нужны только для боя с Сердцем Лорхана. Имеющиеся в них эффекты не так полезны в бою. Для повседневных поединков можно сделать что-то более полезное.

Приготовьтесь, чтобы прокачать зачарование до приемлимых значений, вам придётся потратить гору золота, найти великие камни душ, убить Золотого Святошу или Поднявшегося Спящего ради сильной души, убить несколько Владык Дремор для годного даэдрического оружия, а потом обломаться при зачаровании. Так бывает. Не разбейте монитор и клавиатуру, вы их покупали на реальные деньги.

## Алхимия

Дико мощная и дико полезная вещь в Морровинде. Если понять, как она работает, то у вас всегда будут зелья для самолечения, для продажи и для большинства нужных вам магических эффектов. Впервые вы столкнётесь с алхимией, когда решите покушать и купите хлеб, или поедите ядовитых грибов в районе Горького берега. Каждый компонент — цветок, травинка, шкура, драгоценный камень, имеет от 1 до 4 магических свойств. Вы увидите их, когда наведёте на него курсор.

Чем сильнее прокачана алхимия, тем больше свойств вы видите. Поначалу вы будете видеть только одно свойство.

В игре много алхимиков. Если лень заморачиваться, зелья можно покупать. Алхимики стоят в гильдиях магов в Балморе, Альд Руне, Вивеке, Вольверинг Холле. В городах немало частных алхимиков, или, как они себя называют, аптекарей. Часто зелья низкого качества есть у торговцев и галантерейщиков. В каждом Храме Трибунала есть один или 2 слабых алхимика. Они продадут вам зелья восстановления характеристик, лечения болезни, мора. зелье лечения корпруса вам не продадут, а выльют в рот. Это экспериментальное зелье Дивайта Фира, он не выдаёт его на руки, даже не просите. Оно вас вылечит, но лишь отчасти.

Чтобы стать алхимиком самому, вам нужно купить ступку и пестик. Это ключевой алхимический прибор, он нужен для перетирания компонентов. Есть в наличии у алхимиков гильдии магов, у некоторых аптекарей и торговцев. Для улучшения свойств зелий вам потребуются кальцинатор, перегонный куб и реторта. Все алхимические приборы бывают 4 степеней качества: ученика, подмастерья, мастера и грандмастера. Чем лучше приборы, тем дороже ваши зелья, тем сильнее и дольше они действуют.

Вся алхимия действует только на себя. Если вы сварите зелье с эффектом «отнять здоровье», оно отнимет здоровье у вас, а не у потенциального противника. Сохранитесь, прежде чем травить свою тушку.

Для алхимии вам будут нужны компоненты. Их можно собирать в дикой природе. Многие растения представляют собой контейнер, где находится цветок, листок, корень. Их можно забрать. Через месяцы контейнер пополнится этим же компонентом. С трупов существ можно снимать шкуры. Они тоже имеют магический эффект. Основной источник компонентов — лавки алхимиков.

Первая лавка алхимика, с которой вы столкнётесь — гильдия магов в Балморе. У Алжиры (хатжитка на нижнем этаже) есть много зелий, мясо краба, маленькое яйцо квама, мясо гончей, коммуника (просто незаменимое растение). Там же можно купить ступку и пестик. В Балморе есть лавка у Налькарьи из Белой гавани (отличный алхимик). Там можно купить ступку и пестик грандмастера, много качественных зелий. Если вы научились варить сами, то у Налькарьи есть 3 000 дрейков каждый день, чтобы скупать ваши творческие потуги. Это самый богатый алхимик в игре, не убивайте её и не воруйте у неё ни под каким предлогом.

Чтобы сварить зелья возьмите в инвентаре ступку и пестик и бросьте на себя. Откроется специальное меню, где будут видны окна для приборов, окна для реактивов. Вам нужно взять 2 компонента с одинаковым эффектом. К примеру, мясо краба и маленькое яйцо квама дают эффект «восстановить запас сил», сердце даэдра и коммуника дают эффект «восстановить магию», рис и болотный тростник — «восстановить здоровье», корень трамы и перья наездника — «левитация», волокно краша и лепестки каменёвки — «увеличение привлекательности». Чтобы стать нормальным алхимиком, вам придётся мотаться по всей карте, искать, где что купить, чтобы сварить себе пойло. Изучайте, сравнивайте. В игре есть книги с рецептами. Читайте их. Запоминайте, что у вас получилось. Чтобы восстанавливаться во время боя вам нужно выучить порядка 50 рецептов, наварить себе пойла. И можно смело в бой. «На веществах» вы убьёте не только Дагот Ура, но и богов: Амалексию, а при желании Вивека. Вы можете сварить себе алхимический щит, чтобы не таскать тяжёлый физический, хлебать из бутылочки и не бояться самых сильных бойцов.

Со временем вам будут нужны приборы грандмастера. Полный комплект продаётся только на материке (Морнхолд, Великий базар, магазинчик магии). Не пожалейте золота. Всего 11 000 дрейков и вы станете самым крутым алхимиком в игре. Инвестиции отбиваются за 3 игровых суток. Ступку и пестик можно купить у Налькарьи. Реторту видели в Садрит Море. Иногда приборы грандмастера выпадают рандомом в ящиках в пещере Шал. Но это бывает нечасто, так что копите золото.

Зелья имеют вес — занимают место в вашем инвентаре. Компоненты тоже имеют вес. Для длительных и успешных опытов заведите себе пещеру: убейте разбойников, выбросьте их хлам из ящиков, чтобы хранить там компоненты и зелья. Можно убить любого из волшебников Телвани в башнях велотов и занять башню. Так принято у Телвани, убийство там — нормальный способ решения проблем. А у вас есть проблема с жильём и складом. Пещера удобней, потому что там больше ящиков. Но башни цивильней.

## Примечания