

The Elder Scrolls

❖ A R E N A ❖

Кодекс Знаний



ISBN 0-929843-30-4

BECHESDA SOFTWARES™

Перевод: 3uMvirAd и Beowulf Оформление: 3uMvirAd

Авторы

Текст

Джудит Веллер
и
Тед Петерсон

Иллюстрации

Дэвид Ли Андерсон

Графический дизайн

Пегги Мейли

Контакты

BETHESDA SOFTWARES™

Техническая поддержка и обслуживание клиентов

Bethesda Softworks всегда готова оказать вам помощь с программным обеспечением. Техническая поддержка доступна по телефону (301) 963-2002, с понедельника по пятницу, с 11:00 до 17:00 по восточному времени. Пожалуйста, будьте возле своего компьютера и приготовьте ручку и бумагу, когда соберётесь звонить нам. Обслуживание клиентов доступно по телефону (301) 926-8300, с понедельника по пятницу, с 9:00 до 17:00 по восточному времени.

Bethesda Softworks BBS

Bethesda Softworks поддерживает электронную доску объявлений (BBS) для пользователей модемов. Прямой номер телефона (301) 990-7552. Настройки модема: 8 бит данных, 1 стоп-бит, без проверки чётности на скоростях до 14440 бод. Чтобы использовать BBS, вам нужно создать учётную запись, для чего потребуется гарантийный талон. Используя BBS, вы сможете размещать сообщения и вопросы, а также в любое время получать демонстрационные продукты и обновления.

Bethesda Softworks онлайн

Для комфорта наших клиентов, Bethesda присутствует на большом количестве различных информационных онлайн-сервисов. На текущий момент к таким сервисам можно отнести America Online ("Bethesda" e-mail Bethesda01), CompuServe "Go GAMAPUB" Forum A, e-mail 71333,234), GEnie ("Scorpi" e-mail Bethesda), Internet e-mail 71333,234@CompuServe.com или Bethesda01@aol.com) и Prodigy (e-mail VJSY29B). Этот список может изменяться. Для получения списка актуальных сервисов обращайтесь на собственную BBS Bethesda.

Copyright © 1994 Bethesda Softworks. The Elder Scrolls, Arena являются зарегистрированными торговыми марками, принадлежащими Bethesda Softworks. Любое воспроизведение или иное несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, не может осуществляться без письменного согласия Bethesda Softworks. Все права сохранены.

Оглавление

<i>Контакты Bethesda Softworks</i> ii	Вампир..... 21	Склеп сердец..... 80-85	Браслеты, пояса, обручи и амулеты..... 133
<i>Авторы</i> iii	Лич..... 21	Хранилища Джеммина..... 86-89	Доступные в игре зелья по описаниям..... 134
Вступление 1	Справочные таблицы 23	Чернолесье..... 90-93	Зелье запаса сил..... 134
Системные требования..... 2	Стартовые характеристики в зависимости от расы..... 23	Чёрные врата..... 94-97	Зелье силы..... 134
Особенности классов и подклассов..... 3	Норды..... 23	Гора Дагот Ур..... 98-103	Зелье лечения..... 134
Магические классы и подклассы..... 3	Хаджииты..... 24	Имперский дворец..... 104-107	Зелье маны..... 135
Барды..... 5	Редгарды..... 24		Зелье сопротивления огню..... 135
Целители..... 5	Бретоны..... 25		Зелье сопротивления холоду..... 135
Боевые маги..... 5	Аргониане..... 25		Зелье сопротивления молнии..... 136
Ночные клинки..... 6	Босмеры..... 26		Зелье исцеления недугов.. 136
Воины и подклассы воинов..... 7	Альтмеры..... 26		Зелье великого лечения.. 136
Воры и подклассы воров..... 9	Данмеры..... 27		Зелье левитации..... 136
	Таблица получения уровней классами..... 29		Зелье сопротивления ядам..... 137
	Таблица характеристик монстров..... 31		Зелье снятия оков..... 137
	Таблица здоровья монстров и опыта за их убийство..... 33		Противоядие..... 137
Пустоши 13			Зелье невидимости..... 137
Советы и подсказки по исследованию пустошей..... 15			Зелье очищения..... 138
	Карты подземелий 34		Формулы 139
Специальные подсказки по борьбе с определёнными монстрами 17	Символы, используемые на картах..... 35		Спасительный бросок..... 139
Снежный волк..... 17	Общие обозначения на картах подземелий..... 36		Класс воинов..... 140
Паук..... 17	Имперская темница..... 37		Класс магов..... 140
Упырь..... 18	Стоункип..... 38-39		Класс воров..... 141
Адский пёс..... 18	Логово Клыка..... 40-43		Воровство и взлом..... 141
Призрак..... 18	Ледяная крепость..... 44-47		Формула расчёта попадания.. 142
Зомби..... 18	Лабиринтиан..... 49-51		Шанс критического удара.. 143
Троль..... 19	Сети Селены..... 52-55		
Дух..... 19	Старая роща..... 56-59		
Гомункул..... 19	Храм Агаманоса..... 60-63		
Ледяной голем..... 19	Залы Колосса..... 64-67		
Каменный голем..... 20	Храм Безумного бога..... 68-71		
Железный голем..... 20	Хрустальная башня..... 72-75		
Демон огня..... 20	Шахты Хураса..... 76-79		
Медуза..... 20			
		Магические вещи и их свойства 131	Разное 145
		Свойства металлов..... 131	Болезни..... 145
		Магическое оружие..... 131	Праздники Тамриэля..... 146
		Магическая броня..... 132	
		Талисманы, кристаллы, наручи и кольца..... 133	Предметный указатель 153
		Загадки и ответы на них ... 109	
		Артефакты и их свойства .. 119	
		Слухи об артефактах..... 119	
		Магические артефакты..... 121	
		Кольчуга Лорда..... 121	
		Волендранг..... 122	
		Эбеновая кольчуга..... 122	
		Щит Ауриэля..... 123	
		Разрушитель чар..... 123	
		Эбеновый клинок..... 124	
		Лук Ауриэля..... 124	
		Хризамер..... 125	
		Посох Магнуса..... 125	
		Кольцо Колдуна..... 125	
		Кольцо Финастера..... 126	
		Кольцо Хаджиита..... 126	
		Амулет Некроманта..... 127	
		Артефакты, которые не создают заклинаний..... 128	
		Ларец короля Оргнума.. 128	
		Огма Инфиниум..... 128	
		Ключ скелета..... 128	

Вступление

В

ам не удаётся выбраться из стартового подземелья? Долго сомневаетесь, какую характеристику повязать при получении нового уровня? Что ж, здесь вы найдёте несколько рекомендаций от экспертов, которые провели много

дней и месяцев израя в Арену. В целом, Арена больше подходит для магических классов, но просчитанная и хорошо спланированная изра за другие классы доставит вам не меньше удовольствия. К тому же, выбор немагического класса может стать настоящим вызовом для игрока, ведь это самый простой способ повязать сложность прохождения. Придётся тратить больше времени на побочные задания, чтобы найти средства на покупку нового оружия и зачарованных предметов. Люди, добившиеся хороших результатов в изре немагическими классами, как правило, уделяют много времени поиску артефактов. Артефакт — это одна из лучших наград в изре, и, поверьте, она стоит потраченных усилий. Израя не за мага, вы, возможно, будете вынуждены немного повременить с началом основного квеста (поиск Посоха), пока не достигнете более высокого уровня. Таким образом, израя немагическим классом, надо быть на порядок находчивее. В любом случае вне зависимости от того, какой класс вы выбрали, вздумчивое планирование — одна из важнейших составляющих успешного прохождения изры.

Системные требования

**Для IBM MS-DOS
и 100% совместимых компьютеров
VGA графика**

Минимальные:

386/25 МГц, DOS 5.0+, 4 MB RAM (2 MB EMS), 25 MB свободного места на жестком диске и VGA графическая карта, мышка (100% совместимость с Microsoft™)

Рекомендуемые:

386/33 МГц [Intel 486™/33+ реально круто!] и звуковая карта

Поддерживаемые музыкальные и звуковые карты:

Aria, Ensoniq, Roland, SoundBlaster и Ultrasound

Особенности классов и подклассов

МАГИЧЕСКИЕ КЛАССЫ И ПОДКЛАССЫ



Если вы создаёте персонажа в первый раз, лучше всего выбрать расу, которая ориентирована на работу с магией. Отличным вариантом станут бретоны, альтмеры или данмеры, так как у них очень высокий стартовый показатель ИНТ. Особенно хороши бретоны, благодаря их врождённой сопротивляемости магии.

- Для магических классов наиболее важны ИНТ и ЛВК. Постарайтесь повысить эти характеристики до 60, если это возможно. ИНТ влияет на количество вашей маны (или количество маны, которое вы сможете поглотить, если вы Чародей), а от ЛВК зависит, насколько легко вы будете попадать по врагам и уклоняться от их ударов. Если после повышения этих характеристик у вас останутся свободные очки, вложите их в СКР и СИЛ. СКР поможет вам в случае необходимости избежать боя, а на начальных уровнях такая необходимость будет возникать довольно часто. СИЛ позволит вам носить больше вещей и увеличит наносимый вами урон. ВОЛ и УДЧ тоже важны. ВОЛ определяет, насколько вы восприимчивы к вражеским заклинаниям, а УДЧ оказывает влияние на всё, что вы делаете.
- Помните, что Чародей изначально имеет 0 маны, но могут поглотить её за счёт вражеских заклинаний в размере, не превышающем $3 \cdot \text{ИНТ}$ (это максимальное количество маны, которое может иметь Чародей). Из доступных вам доспехов и щитов берите самые лучшие; качественное оружие тоже пригодится. Пока против вас не станут применять заклинания — а это вряд ли произойдёт раньше, чем вы достигнете 3–5-го уровня, — вам придётся полагаться на ближний бой.
- Если у вас есть деньги, не помешает запастись зельями маны в Гильдии магов. Каждое зелье будет восстанавливать по 25 единиц маны, нужной для использования заклинаний.

Вот несколько заклинаний, которые вам стоит сделать с помощью «Создания заклинаний»:

- Хорошее поражающее заклинание, которое улучшается с уровнем.
- Хорошее восстанавливающее заклинание, которое улучшается с уровнем.
- Заклинание исцеления паралича (особенно полезно против пауков).
- Заклинание безмолвия, воздействующее на отдаленную область (не позволяет группе монстров использовать заклинания).
- Заклинание разрушения стен (поможет вам быстрее передвигаться по подземельям).
- Заклинание полёта (поможет вам быстрее передвигаться по подземельям).
- Заклинание сопротивления огню (позволяет плавать в лаве).

Чародеи поглощают ману из заклинаний, направленных против них. При этом поглощённые заклинания не причиняют Чародеям вреда. Лучше не доводить количество своей маны до максимума, чтобы всегда иметь возможность поглотить вражеское заклинание.

И ещё пару слов по поводу поглощения заклинаний и защиты от магии в целом. Когда против Чародея используют заклинание, сначала срабатывает его классовая способность к поглощению заклинаний. Шанс такого поглощения примерно 75% либо равен сумме ИНТ и ВОЛ, смотря, что меньше (*прим. переводчиков — в дополнении к «Arena Manual» говорится, что шанс поглощения равен $(\text{ИНТ} + \text{ВОЛ}) / 2$*). Если же Чародей вдобавок применит заклинания сопротивления магии, поглощения заклинаний, отражения заклинаний и щита, то они будут защищать его именно в представленном порядке (т. е. у Чародея появится двойной шанс поглотить заклинание). Щит действует в последнюю очередь, принимая повреждения от прошедших заклинаний.

У других магических классов тоже есть определённые преимущества, но *только в «Создании заклинаний»*. Стоимость покупки стандартных заклинаний для всех классов одинакова. Например, Ночные клинки могут приобрести заклинание невидимости 1-го круга по той же цене, что и остальные магические классы. Если же они сделают заклинание невидимости в «Создании заклинаний», это обойдётся им вдвое дешевле, как и использование этого заклинания. Для разных классов цены на создание заклинаний отличаются. Есть и другие нюансы, которые позволяют менять стратегию прохождения игры.

Барды:

На количество маны у Бардов влияет только их ИНТ, поэтому максимально у них 100 единиц. Это кажется довольно серьёзным ограничением для класса, который к тому же не получает никаких бонусов в «Создании заклинаний» (что имеет значение, если игрок использует барда именно в качестве мага, а не вора). Барды-маги неплохо смотрятся в обороне за счёт возможности носить хорошую броню и щиты, достойного выбора вооружения и поразительно высокого шанса на критический удар. Данным персонажам пригодятся заклинания восстановления, щита, избавления от яда, болезни и паралича, а также, может быть, низкоуровневой левитации, невидимости и уничтожения стен.

Целители:

Целители платят половину стоимости за заклинания исцеления, поглощения характеристики, сопротивления стихии, повышения характеристики, восстановления, отбирания характеристики и регенерации в «Создании заклинаний», так что изучите их столько, сколько возможно. Будет глупо умереть от укуса паука или падения в лаву с полным запасом маны только потому, что у вас нет подходящего заклинания. Не особо увлекайтесь атакующими заклинаниями (вы будете платить вдвойне за заклинания урона и длительного урона характеристике). Кроме того, у вас не такой уж большой выбор доступного оружия. Если вам необходимы атакующие заклинания, зайдите в хороший магазин или Гильдию магов и обратите внимание на талисманы, кольца, кристаллы, наручи и другие предметы с нужным эффектом. И не забывайте держать их заряженными.

Боевые маги:

Боевые маги платят половину стоимости за заклинание насылая болезни / отравления / паралича / проклятия, заклинания урона и длительного урона характеристике, поглощения характеристики, сопротивления стихии и безмолвия. Высокоуровневый Боевой маг с хорошо развитым интеллектом способен создавать даже более мощные разрушительные заклинания, чем высокоуровневый Чародей. К примеру, на огненный шар Чародей истратит все 300 единиц своей маны. Боевому магу это обойдётся всего в 150 единиц, а значит, у него останется ещё 25, и он сможет что-нибудь предпринять, если огненный шар не уничтожит противника. Как и Чародеи, Боевые маги могут использовать разнообразное оружие. В целом это

сильный класс. Стоит помнить, что защитные заклинания (исцеление, усиление характеристики, восстановление и регенерация) обойдутся Боевым магам вдвое дороже, чем остальным классам. Следите, чтобы у вас всегда были зелья лечения, поскольку при игре за этот класс существует высокая вероятность нанести урон не только врагу, но и себе.

Ночные клинки:

Ночные клинки — это маги-воры. Основными заклинаниями для них являются: наслать болезнь / отравление / паралич / проклятие, неатакуемость, невидимость, левитация, открыть и запереть. Для этого класса они обойдутся в половину стоимости. Большую часть времени Ночные клинки проводят осторожно пробираясь в разные места, что может быть довольно интересным и прибыльным делом, но не слишком помогает в зарабатывании новых уровней, ведь для этого нужно убивать монстров. Самой верной стратегией будет подкрасться к противнику и атаковать его саблей (лучшим оружием для Ночных клинков) в надежде на критический удар. Если же критический удар не получился и вам кажется, что соперник с вами на равных, не стоит проявлять гордыню — просто применяйте невидимость или другое заклинание, которое позволит вам сбежать. Либо попробуйте отступить в более удобное место (на возвышение к примеру), где вы сможете безнаказанно атаковать врага стрелами или заклинаниями (хотя даже не надейтесь на заклинания длительного урона характеристике, так как они для вас будут стоить вдвое дороже). Играть Ночными клинками довольно интересно, но вряд ли их тактику можно назвать благородной.

ВОИНЫ И ПОДКЛАССЫ ВОИНОВ



аиболее подходящими расами для класса и подклассов воинов являются норды и хаджитты, за счёт высоких показателей силы и выносливости. Обзаведитесь самыми надёжными доспехами, которые вы только сможете себе позволить, ибо лечиться и призывать магическую защиту воины не умеют.

- Используйте дайкатану (она обладает самым высоким показателем урона). Но если для вас приоритетнее достойная защита, возьмите катану в сочетании с хорошим щитом.
- Носите с собой несколько единиц вашего любимого оружия на случай, если оно сломается. Вдобавок неплохо бы всегда иметь что-то вроде булавы, цепы или посоха: с их помощью можно будет взламывать замки/сундуки избегая ненужных повреждений вашего основного оружия.
- Чтобы найти качественное снаряжение, исследуйте подземелья, хотя это может быть довольно опасно. У персонажа 1-го уровня такие же шансы встретить там лича, как и у персонажа 20-го уровня.
- Прежде чем отправиться в подземелье, запаситесь зельями лечения, исцеления недугов и противоядиями.
- Не стоит сразу бросаться за Посохом (основной квест). Начните искать Логово Клыка с 5-го или 6-го уровня.
- Не жалейте денег на предметы/оружие, которые способны атаковать огнём, если собираетесь сражаться с троллями, потому что без магии убить их не получится. Столкнувшись с одним из них и не имея при этом предмета/оружия с огненным эффектом, бейте тролля обычным оружием, а когда он упадёт — убегайте. Пока он регенерирует достаточно единиц здоровья, вы успеете скрыться. А вот просто пробежать мимо вам вряд ли удастся.

- Приобретайте эффективное оружие. Во всяком случае, обязательно раздобудьте мифриловое для борьбы с големами и другими монстрами высокого уровня, так как обычная сталь их не возьмёт. Чтобы узнать, какое оружие целесообразнее всего применять против определённых монстров, обратитесь к соответствующему разделу.
- В первую очередь развивайте СИЛ и ЛВК, потом СКР, ВНС и УДЧ.
- Остальные характеристики повышайте, только если они действительно развиты слабо (к примеру, из-за низкой ВОЛ персонаж немагического класса будет чаще страдать от вражеских боевых заклятий).
- Зачарованные предметы (талисманы, наручи, кольца и т. п.) лучше магического оружия, поскольку не могут сломаться в бою, а значит, при необходимости всегда выручат вас.
- Как можно быстрее сближайтесь с противником, если играете персонажем немагического класса: вряд ли вам хочется получать урон от вражеских заклинаний. Да и большинство магов гораздо слабее вас в ближнем бою.
- Купите хороший лук, чтобы убивать монстров на расстоянии, но, как уже говорилось выше, больше полагайтесь на ближние атаки. (Кстати, некоторые монстры, например големы, обладают повреждающей аурой, так что следите за своей шкалой здоровья, даже если не пропускаете удары.)
- Ещё одно преимущество воинов заключается в том, что вы можете спать реже, чем маги, ведь вам нужно беспокоиться только о своём здоровье и запасе сил — мана для вас не важна. Если вы здоровы — значит готовы к битве.
- Странникам проще выполнять задания от правителей, так как они быстрее перемещаются между городами.
- Помните: тот факт, что вы не маг, не закрывает вам дорогу в Гильдию магов. Большинство зелий и магических предметов доступны для всех классов.

ВОРЫ И ПОДКЛАССЫ ВОРОВ



обираясь вломиться в городское здание, не поленитесь сначала щёлкнуть по двери левой кнопкой мыши, чтобы узнать, каковы ваши шансы вскрыть замок. Даже если вам будет сказано, что «Устройство этого замка оскорбляет вас своей простотой...», всё равно есть вероятность того, что вы не взломаете замок. И наоборот, даже с вердиктом «Если вы справитесь с таким замком —

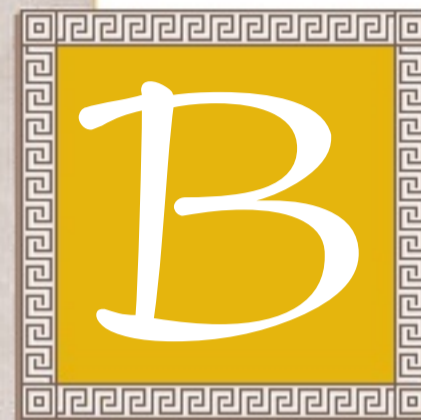
это будет чудом...» у вас остаётся шанс (очень низкий) открыть его.

- Запасайтесь зельями невидимости, чтобы стражники реже ловили вас на начальных уровнях, особенно когда вы ещё не в силах их победить. Если вы играете Ночным клинком, создайте (не покупайте) заклинание невидимости. Это обойдётся вам дешевле, чем всем остальным классам.
- Кстати, о невидимости. Убедитесь, что ваши противники не блокируют единственный выход из места, где вы стали невидимы. Обычно, если враг замечает, что вы внезапно пропали, он останавливается и ждёт, пока вы вновь появитесь. Так что постарайтесь не застрять. Хотя, если вы создадите заклинание неатакуемости с возможностью использования других заклинаний (что делает это заклинание более дорогим), вы можете применить невидимость и издали атаковать магией, не опасаясь нападения. Ну, пока заклинание действует...
- Очень важной особенностью Воров и подклассов воров является шанс критического удара. Начиная примерно с 5-го уровня, вы можете рассчитывать на нанесение хотя бы одного критического удара (который утраивает повреждения) почти в каждом бою. А на более высоких уровнях вы станете просто смертоносны, особенно если играете Ассасином.
- В первую очередь развивайте ЛВК и ИНТ. Играя за Акробата, стоит обратить внимание на СИЛ, чтобы усовершенствовать способность к необыкновенным прыжкам.

- Хаджииты, аргониане и босмеры славятся лучшими ворами в мире. Хотя для воров подойдут и другие расы; к примеру, из редгардов и нордов получаются отличные Ассасины и Жулики, а из данмеров — Ночные клинки.
- Маги и воины обычно идут в таверны, гильдии магов и магазины, чтобы законно приобрести нужные вещи. Но каждый вор знает, что нет лучшей сделки, чем самому забрать «бесплатный подарок». Единственный способ проверить, получится ли что-то украсть — попробовать. Понятно, что можно и пострадать, если попытка окажется неудачной. Шанс успешной кражи сильно варьируется от магазина к таверне, от таверны к гильдии, но есть универсальный совет: в Гильдии магов гораздо проще украсть зелье, чем магический предмет, просто потому, что за предметом внимательнее присматривают. Если же вы всё-таки хотите рискнуть, не забудьте взять зелье или заклинание невидимости и, может быть, заклинание разрушения стен — вдруг стражники преградят вам путь. Магам и воинам такие дела просто не интересны, а вот для воров нет лучшего чувства, чем когда им всё сходит с рук.
- Воры не носят большого количества брони, ибо их тактике мешает всё, что много весит и сильно гремит. Но это не значит, что вам нужно оставаться без защиты от мстительных троллей или стражи — просто ищите магические предметы, которые помогут её усилить. Будь то браслеты, пояса, обручи или амулеты, вам нужно всего лишь щёлкнуть по ним в инвентаре правой кнопкой мыши, чтобы узнать, как они повлияют на вашу защиту (*прим. переводчиков — в оригинале Кодекса указаны «талисманы, кристаллы, наручи и кольца», что является ошибкой*). Вору стоит потратить время на поиски Амулета Некроманта. Мало того, что этот артефакт наделён разными магическими свойствами, так он ещё и равен по уровню брони латной кирасе. Есть и другие артефакты, которые обладают таким же показателем брони, но лучшим выбором для вора будет именно Амулет Некроманта. Также для воров будут полезны Кольцо Хаджиита, позволяющее им незаметно перемещаться; Ключ скелета, который может открыть любой обычный и большинство магических замков, хоть и всего один раз в день; и Ларец короля Оргнума, который будет обеспечивать вора золотом (разве вор устоит перед золотом?). Просто продолжайте расспрашивать на улицах о слухах, особенно когда достигнете высоких уровней.
- Многие интересуются, какой же класс наиболее силён в ближнем бою? Три варианта: Странник, который сражаясь с не-мертвецами, наносит дополнительный

урон, равный своему уровню; Ассасин, который может использовать любое оружие и имеет отличный шанс нанесения критического удара; и Монах, у которого также неплохая вероятность нанести критический удар и, кроме того, с повышением уровня растёт шанс уклониться от атаки противника. Мнения разделились, так что советуем вам поиграть разными классами и решить всё самостоятельно.

Пустоши



Вокруг каждого города Арены раскинулись обширные пустоши. И хотя их исследование не обязательно для «победы» в игре, не стоит упускать возможность побывать в подземельях и прочих интересных местах, которые там находятся.

Существует немало мест, где любой персонаж любого уровня сумеет отыскать для себя что-то новое: разрушенный мавзолей, фермерское поселение, неизведанная пещера, шумные предместья, заброшенная башня, загородный дом. Они могут быть опасны даже днём, но и награда за их исследование может оказаться довольно существенной. Как вы, наверное, догадываетесь, риск и вознаграждение всегда идут рука об руку и, чем труднее путь, тем лучше трофеи. Вы должны понимать, что в склепе лича вас ожидает более богатый улов, чем в лачуге какого-нибудь бедняка.

Хотите верить, хотите нет, но на самом деле в пустошах в ночное время у вас меньше шансов нарваться на неприятности, чем в городе. Разбойники и блуждающие монстры полагают, что города ночью — словно набитые сокровищами сундуки, в то время как в пустошах поиски добычи могут затянуться из-за необъятности диких просторов. Если вы прибыли в незнакомый город после захода солнца и не знаете и даже не можете спросить, где располагается ближайшая таверна, идите за ворота и устраивайтесь на ночлег под открытым небом. Если же вы посетили город в вечер Шабаша ведьм или Дня сказок при свечах, отправляйтесь в таверну либо за городские ворота с удвоенной скоростью. Это так называемые «ночи зла», когда монстры всех сортов, в особенности нежить, шастают по улицам. Разумеется, в пустошах тоже случаются нежелательные встречи, но в городе они гарантированы.

У городов и подземелий есть своё очарование, однако, чтобы по-настоящему узнать мир Тамриэля во всём его многообразии, нужно познакомиться с пустошами. Увидеть потрясающий закат в пустыне Хаммерфелла, одну из знаменитых бурь в пышных тропических лесах Чернотопья, встретить тихое морозное утро в

Скайриме. Конечно, можно пройти всю игру и ни разу не обратить внимания на такие вещи, как мы часто поступаем и в «реальной» жизни. Но хотели бы вы так сделать?

Советы и подсказки по исследованию пустошей

Почаще проверяйте автокарту. Вы можете даже не заметить, как пройдёте мимо поселения или склепа, особенно когда пробираетесь через подлесок, но на вашей карте такие объекты будут обозначаться автоматически.

1. Если вы хотите вернуться в ближайший город, просто щёлкните по нему на карте провинции и тут же без каких-либо затрат времени окажетесь у городских врат. Многие исследователи пустошей клянутся, что они сделали от ворот 500 шагов на север, а потом, вернувшись на 500 шагов на юг, не обнаружили никакого города. Не зря эти земли называются пустошами.
2. Когда вы подходите к воде, проверьте свою автокарту. Зачастую подземелья и склепы могут быть специально спрятаны на небольшом островке посреди озера. Также, если вы наткнулись на водную преграду и хотите переправиться, а поблизости нет моста, просто поищите лодку. Как правило, её можно найти прямо возле берега, за камышами. Нажмите на лодку — с ней вы преодолеете большое расстояние, не измучивая себя плаванием. Когда она станет не нужна, нажмите клавишу «J» — так вы бросите якорь и покинете лодку. Если позже она понадобится вам снова, вы сможете найти её на том же месте, где оставили.
3. Когда вы разыскиваете подземелье, склеп или башню, имеет смысл периодически проверять, не появилась ли на вашей автокарте красная точка. Она будет означать, что вы обнаружили подземелье. Если это часть здания, то это может быть и подземелье, и склеп, и башня — пока не увидите, не поймёте. Если же вы не находите никаких красных точек на карте, попробуйте спрашивать крестьян. Обычно они приветливы к искателям приключений и большинство из них знают, где расположено ближайшее подземелье. Если же вокруг никого нет, ищите какую-нибудь деревню.

Специальные подсказки по борьбе с некоторыми монстрами

Снежный волк:

Снежные волки считаются довольно низкоуровневыми монстрами (4-й уровень). Но если вас окружает группа этих тварей и начинает закидывать заклинаниями холода, стоит поскорее что-нибудь предпринять. Как и в случае с большинством монстров, использующих магию, неплохим средством будет отражение заклинаний — при вашем везении волки уничтожат сами себя. Если же у вас нет возможности отражать заклинания, постарайтесь как можно быстрее сократить дистанцию с врагом. В ближнем бою снежные волки наносят меньший урон, особенно если у вас есть зелья сопротивления холоду (или вы норд и имеете врождённую сопротивляемость холоду). Обычно у снежных волков от 15 до 30 единиц здоровья, так что пара взмахов хорошим мечом поможет вам решить проблему.

Паук:

Если у вас нет зелий или заклинаний сопротивления ядам, противоядия или зелья снятия оков, вы не альтмер и не Рыцарь (и те, и другие имеют сопротивление ядам), вам не стоит приближаться к этим монстрам. Конечно, шанс отравить парализующим ядом у пауков не очень велик, всего 15%... Но почти каждый раз, когда он всё-таки выпадает, у вас начинаются неприятности. Стрелы или дистанционные заклинания — вот лучший метод борьбы с арахнидами.

Упырь:

См. «Паук». Если у вас нет зелий или заклинаний исцеления болезней, или вы не Варвар (т. е. не иммунны к болезням), или не закованы с головы до ног в серебряные доспехи (это тоже гарантирует защиту от недугов, куда бы вас не укусили), то вам следует внимательнее относиться к способности упырей заражать врага болезнями. Также необходимо отметить, что упыри, как и скелеты, призраки, зомби, духи, вампиры и личи, являются нежитью и получают двойные повреждения от серебряного оружия. При отсутствии хорошего заклинания или зелья исцеления болезней, справиться с упырями поможет лук либо обстрел заклинаниями с дальней дистанции.

Агский нёс:

См. «Снежный волк», заменяя стихию холода стихией огня.

Призрак:

Призраки представляют реальную угрозу для магов. Они умеют поглощать ману, даже если вы укрыты магическим щитом или способны отражать заклинания. Ко всему прочему, их довольно тяжело заметить. Увидев призрака, постарайтесь уничтожить его прежде, чем он вытянет всю вашу ману. Стоит иметь при себе несколько зелий восстановления маны, чтобы поскорее оправиться от таких встреч. К сведению, призраки, как и некоторые другие монстры (духи, гомункулы, демоны огня, вампиры, личи) исчезают после того, как вы их убиваете. Удачной идеей будет применение парализующего заклинания (или сочетания заклинаний, которые одновременно парализуют и наносят урон) в тот момент, когда призрак почти мёртв. Если повезёт, заклинание убьёт и при этом парализует его, что позволит вам обыскать труп перед тем, как он испарится.

Зомби:

См. «Упырь».

Троль:

Единственный способ навсегда убить троля — магия (или оружие, создающее заклинания). Так что если вам дали задание расправиться с этой тварью, убедитесь, что у вас есть заклинание, способное нанести от 75 до 100 урона (количество здоровья у троля). Если же вам просто нужно убрать троля с дороги, сбейте его с ног при помощи обычного оружия и продолжайте путешествие. Главное помнить, что, когда он восстановит достаточно здоровья, чтобы прийти в себя, вам стоит быть подальше.

Дух:

См. «Призрак». Духи используют очень мощные заклятия, наносящие урон, но не обладают крепким здоровьем. Поэтому отражение заклинаний является весьма действенной тактикой борьбы с ними, не говоря уже о заклинаниях, совмещающих нанесение урона и парализацию.

Гомункул:

См. «Призрак». Зелья и заклинания сопротивления молнии эффективны против электрических разрядов гомункула.

Ледяной голем:

Ледяные големы наносят урон всем вокруг в определённом радиусе. Поэтому, если вы не в силах уничтожить их издали, удостоверьтесь, что ваша броня и здоровье в хорошем состоянии. Норды могут почти не беспокоиться на этот счёт, ибо имеют врождённое сопротивление холоду. Ледяные големы получают удвоенные повреждения от атак, основанных на стихии огня, а вот к заклинаниям холода и молнии они иммунны.

Каменный голем:

У каменных големов нет повреждающей ауры, как у их ледяных и железных братьев. Однако они способны метать большие валуны, которые наносят серьёзный урон. Таким образом, разумнее вовлечь монстра в ближний бой, а не бороться с ним на расстоянии. Хорошим подспорьем станут заклинания, основанные на молниях, так как они будут наносить каменным големам вдвое больше повреждений. А вот от заклинаний огня и холода каменные големы получают только половину урона.

Железный голем:

См. «Ледяной голем». Бретоны могут не обращать внимания на повреждающую ауру железных големов, ведь эта раса имеет врождённый иммунитет к магическим атакам. Заклинания огня и холода наносят железным големам лишь 50% повреждений. О заклинаниях, основанных на молниях, вообще лучше и не думать, поскольку железных големов они скорее лечат, чем ранят.

Демон огня:

Нет смысла выступать против демона огня с оружием качеством ниже, чем мифриловое.

Медуза:

Даже не пытайтесь бороться с медузой, если ваше оружие по качеству хуже, чем двумерское. Также неплохо бы иметь под рукой зелье или заклинание снятия оков. Медузы устойчивы (но не иммунны) к параличу и другой магии, так что не слишком рассчитывайте на отражение заклинаний.

Вампир:

Не надейтесь одолеть вампира оружием по качеству ниже, чем двумерское. Вампиры могут заразить вас целым букетом заболеваний: гангрена, столбняк, слабоумие. В связи с этим не отправляйтесь в путь без зелья или заклинания исцеления болезней. Вампиры регенерируют после немагических атак, так что ознакомьтесь с советами в разделе о троллях. Ну и если вы всё же собрались сражаться с вампирами, учтите, что у них 500 единиц здоровья.

Лич:

Даже не пробуйте справиться с личем оружием качеством ниже мифрилового. Личи регенерируют после немагических атак, поэтому стоит почитать рекомендации в разделе о троллях. Ну и если вам всё-таки доведётся вступить в бой с личами, имейте в виду, что у них 750 единиц здоровья. Против электрических разрядов лича помогут зелья и заклинания сопротивления молнии.

Справочные таблицы

Стартовые характеристики в зависимости от расы

Нордья

Характеристика	Мужчины	Женщины
Сила	50-70	40-60
Интеллект	30-50	30-50
Воля	30-50	40-60
Ловкость	30-50	40-60
Скорость	40-60	40-60
Выносливость	50-70	40-60
Привлекательность	40-60	40-60
Удача	40-60	50-70

Хаджиты

Характеристика	Мужчины	Женщины
Сила	40-60	40-60
Интеллект	40-60	40-60
Воля	30-50	40-60
Ловкость	30-50	40-60
Скорость	40-60	40-60
Выносливость	50-70	40-60
Привлекательность	40-60	40-60
Удача	40-60	50-70

Редзарды

Характеристика	Мужчины	Женщины
Сила	40-60	30-50
Интеллект	30-50	30-50
Воля	30-50	30-50
Ловкость	50-70	40-60
Скорость	40-60	50-70
Выносливость	30-50	30-50
Привлекательность	40-60	40-60
Удача	50-70	50-70

Бретоня

Характеристика	Мужчины	Женщины
Сила	30-50	30-50
Интеллект	50-70	50-70
Воля	50-70	50-70
Ловкость	40-60	40-60
Скорость	40-60	40-60
Выносливость	30-50	30-50
Привлекательность	40-60	40-60
Удача	40-60	40-60

Арзониане

Характеристика	Мужчины	Женщины
Сила	40-60	50-70
Интеллект	40-60	40-60
Воля	40-60	40-60
Ловкость	50-70	40-60
Скорость	50-70	40-60
Выносливость	30-50	30-50
Привлекательность	40-60	40-60
Удача	40-60	40-60

Босмеры

Характеристика	Мужчина	Женщина
Сила	40-60	40-60
Интеллект	40-60	40-60
Воля	40-60	40-60
Ловкость	50-70	40-60
Скорость	50-70	40-60
Выносливость	30-50	40-60
Привлекательность	40-60	40-60
Удача	30-50	40-60

Альтмеры

Характеристика	Мужчина	Женщина
Сила	30-50	30-50
Интеллект	50-70	50-70
Воля	50-70	40-60
Ловкость	40-60	40-60
Скорость	40-60	40-60
Выносливость	30-50	30-50
Привлекательность	40-60	50-70
Удача	40-60	40-60

Данмеры

Характеристика	Мужчина	Женщина
Сила	50-70	40-60
Интеллект	50-70	50-70
Воля	30-50	30-50
Ловкость	40-60	40-60
Скорость	40-60	40-60
Выносливость	40-60	40-60
Привлекательность	30-50	40-60
Удача	40-60	40-60

Таблица получения уровней классами

Уровень	Вор	Подкласс воров	Воин	Подкласс воинов	Маг	Подкласс магов
1	0	0	0	0	0	0
2	800	1 000	900	1 100	1 000	1 200
3	1 500	1 875	1 687	2 062	1 875	2 250
4	2 812	3 515	3 164	3 867	3 515	4 218
5	5 273	6 591	5 932	7 250	6 591	7 910
6	9 887	12 369	11 123	13 595	12 359	14 831
7	18 539	23 174	20 856	25 491	23 174	27 809
8	34 761	43 451	39 106	47 796	43 451	52 142
9	65 177	81 472	73 324	89 617	81 472	97 766
10	122 208	152 760	137 484	168 032	152 760	183 312
11	183 312	229 140	206 226	252 048	229 140	274 968
12	274 968	343 710	309 339	378 072	343 710	412 452
13	412 452	515 565	464 009	567 108	515 565	618 678
14	618 678	773 348	690 013	850 662	773 348	928 017
15	928 017	1 160 021	1 044 019	1 275 993	1 160 021	1 392 026
16	1 392 026	1 720 031	1 566 029	1 913 990	1 740 032	2 088 038
17	2 088 038	2 610 047	2 349 043	2 870 984	2 610 048	3 132 057
18	3 132 057	3 915 070	3 523 564	4 306 476	3 915 071	4 698 086
19	4 698 086	5 872 606	5 285 347	6 459 715	5 872 607	7 047 129
20	7 047 129	8 808 909	7 928 020	9 689 572	8 808 911	10 570 694

Таблица характеристик монстров

Отдельная заметка о Ягаре Тарне:

Он Боевой маг 20-го уровня. Абсолютно беспумен. Имеет 50% сопротивление магии и 25% шанс отразить заклинание обратно в вас. Он устойчив к огню, холоду, ядам, молниям и кислоте. У него 500 здоровья, а урон в рукопашной схватке составляет 10-25 единиц. Он может создавать следующие заклинания 20-го уровня: Пламя колдуна, Ледяная стрела, Жало виверны, Молния и Безмолвие. У него 300 единиц маны. Он видит невидимых персонажей. У него нет никакого атакующего дыхания или ауры, и он НЕ восстанавливает здоровье.

Монстр	Сил	Инт	Вол	Лвк	Скр	Внс	Прв	Удч
Крыса	20	10	10	35	30	30	40	50
Гоблин	30	20	30	40	30	30	30	50
Ящер	70	30	40	60	70	60	30	50
Волк	60	30	30	75	60	50	40	50
Снежный волк	65	40	50	75	70	60	50	50
Орк	60	30	30	65	50	50	30	50
Скелет	50	20	50	65	60	70	30	50
Минотавр	80	40	50	75	60	60	40	50
Паук	65	30	50	75	80	70	10	50
Упырь	70	40	60	80	50	60	10	50
Адский пёс	60	40	60	75	60	70	40	50
Призрак	30	50	60	70	70	50	40	60
Зомби	70	30	70	75	40	50	20	50
Троль	80	40	60	80	50	90	30	50
Дух	50	50	70	85	70	60	50	50
Гомункул	20	60	70	85	60	60	10	50
Ледяной голем	80	50	50	85	50	70	50	50
Каменный голем	90	60	60	90	60	80	50	50
Железный голем	100	70	70	90	70	90	50	50
Демон огня	90	80	80	90	80	80	70	60
Медуза	70	80	80	90	60	70	30	60
Вампир	80	85	90	95	70	90	80	70
Лич	90	90	90	90	80	90	20	80
Ягар Тарн	60	100	90	95	85	90	60	75

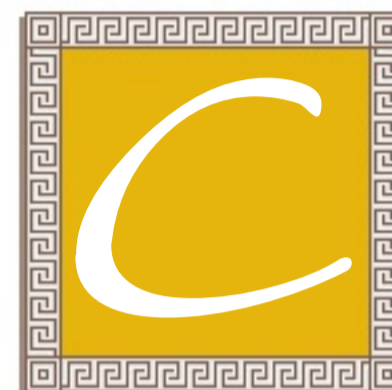
Таблица здоровья монстров и опыта за их убийство

Монстр	Урон	Опыт за убийство	Здоровье	Опыт/HP
Крыса	1-4	25	1-6	5
Гоблин	1-5	50	3-12	5
Ящер	1-8	100	10-20	10
Волк	1-10	150	10-25	10
Снежный волк	1-12	200	15-30	10
Орк	2-12	300	15-40	15
Скелет	2-16	400	20-40	15
Минотавр	3-18	500	25-50	20
Паук	1-20	1000	30-60	20
Упырь	2-20	1250	45-60	20
Адский пёс	3-25	1500	50-75	35
Призрак	5-25	2000	60-80	35
Зомби	5-30	2500	70-90	50
Троль	10-30	5000	75-100	50
Дух	10-30	7500	80-110	75
Гомункул	10-30	10000	90-120	75
Ледяной голем	10-30	12500	150-200	100
Каменный голем	10-30	15000	175-250	100
Железный голем	10-35	25000	200-300	125
Демон огня	10-35	30000	225-350	125
Медуза	10-40	40000	250-400	150
Вампир	10-40	50000	500-500	150
Лич	10-30	75000	750-750	175
Ягар Гарн	—	100000	500-500	—

Карты подземелий

Посох хаоса

Легендарная локация	Провинция	Локация с частью карты	Место получения задания
Логово Клыка	Хаммерфелл	Стоункип возле Рихада	Дворец в Рихаде
Лабиринтиан	Скайрим	Ледяная крепость возле Винтерхолда	Гильдия магов в Винтерхолде
Старая роцца	Валенвуд	Сети Селены возле Элденрута	Дворец в Элденруте
Залы Колосса	Эльсвейр	Храм Агаманоса возле Коринфа	Гильдия магов в Коринфе
Хрустальная башня	Саммерсет	Храм Безумного бога возле Лилландрилы	Гильдия магов в Лилландриле
Склеп сердец	Хай Рок	Шахты Хураса возле Камлорна	Братство Сета в Камлорне
Чернолесье	Чернотопье	Хранилища Джемина возле Стормхолда	Култ Баала в Стормхолде
Гора Дагот Ур	Морроувинд	Чёрные врата возле Эбонхарта	Дворец в Эбонхарте



Существует 8 частей Посоха. Они находятся в разных локациях, которые игрок будет посещать в порядке, представленном в таблице выше. Всякий раз игрок должен будет получить задание на поиск некоего предмета, нужного для определения текущего местоположения части Посоха.

Символы, используемые на картах

Для обозначения монстров на картах используются следующие числа:

- | | | |
|-----------------|----------------|--------------------|
| 1. Крыса | 9. Паук | 17. Ледяной голем |
| 2. Гоблин | 10. Упырь | 18. Каменный голем |
| 3. Ящер | 11. Адский пёс | 19. Железный голем |
| 4. Волк | 12. Призрак | 20. Демон огня |
| 5. Снежный волк | 13. Зомби | 21. Медуза |
| 6. Орк | 14. Троль | 22. Вампир |
| 7. Скелет | 15. Дух | 23. Лич |
| 8. Минотавр | 16. Гомункул | |

Этот список касается только гарантированных встреч. Также возможны случайные встречи с воинами, жуликами, рыцарями, ворами, магами, ночными клинками и т. п.

Общие обозначения на картах подземелий

	Стены		Туннель		Сокровища
	Лаз		Возвышение		Квестовый предмет
	Дверь		Пол		Специальная пометка
	Специальный		Вода		Переход наверх
	Лодка		Лава		Переход вниз
					Ключ

Заметка о ключах и замках

В описание ключа входит только название материала, из которого он сделан. В большинстве случаев для каждого замка требуется подходящий ключ: алмазный ключ для алмазного замка, мифриловый ключ для мифрилового и так далее.

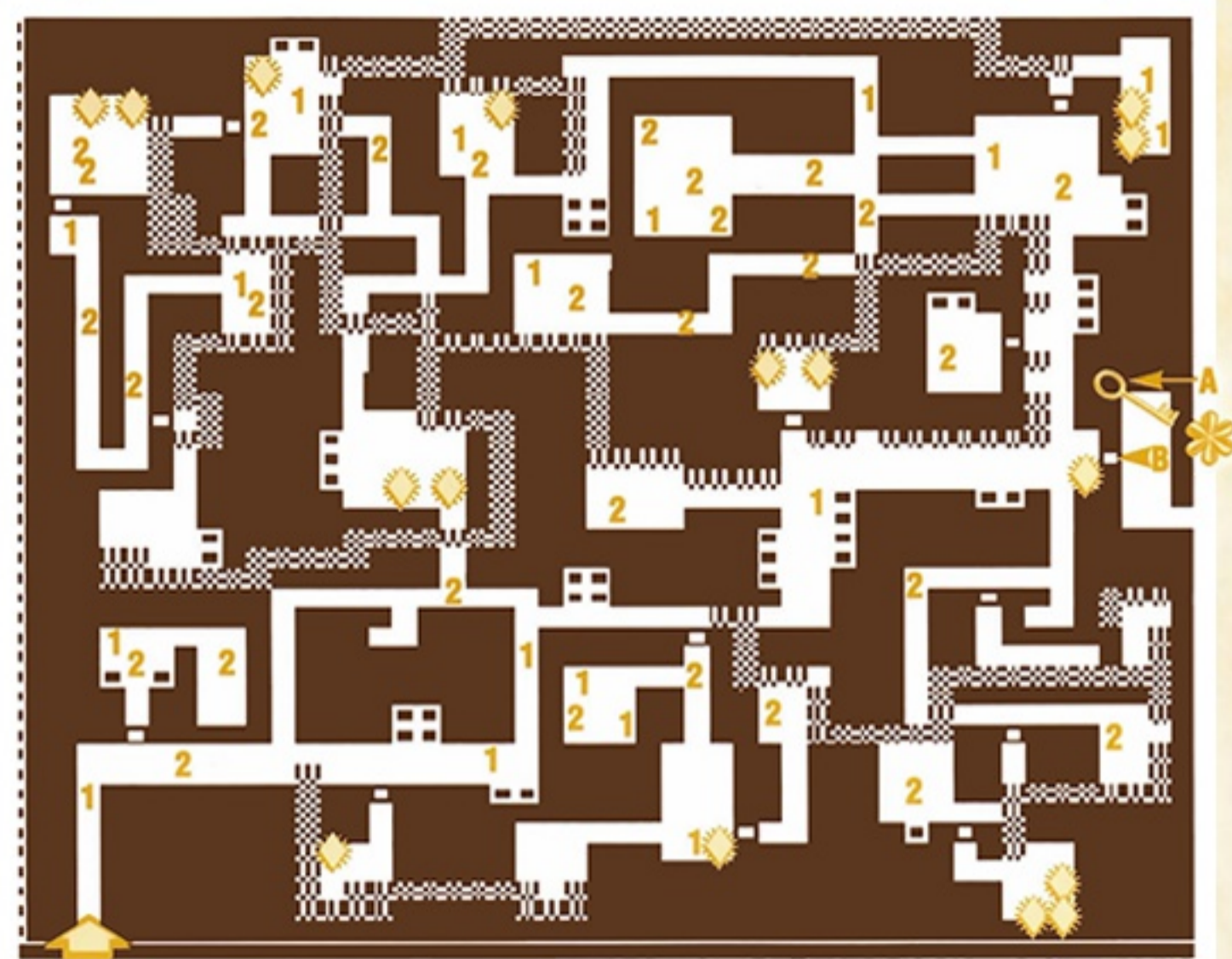
Описание же замков содержит и материал (алмазный, мифриловый, золотой), и «уровень замка», так сказать, его сложность. Из двух замков, сделанных из железа, один может иметь 2-й уровень и открываться парой ударов меча или с помощью начальных навыков взлома; а другой быть замком 26-го уровня и отпираться только сильным заклинанием или специальным железным ключом.

Не для каждого замка есть ключ, зато для некоторых замков ключей больше, чем один. К примеру, в Залах Колосса два аметистовых ключа, но лишь один аметистовый замок.

Иногда ключ находится у монстра: в Дагот Уре необходимый вам мифриловый ключ придётся забрать у вампира. Бывают такие комнаты, как, допустим, в Чёрных вратах, в которые ведут три двери с тремя замками разного уровня. Вам достаточно найти всего один из трёх ключей, чтобы попасть внутрь.

Если вы хотите извлечь максимальную пользу из карт, представленных ниже, внимательно изучите их и запомните расположение ключей. Имейте в виду, что не обязательно открывать каждую запертую дверь, которую вы увидите. Если у вас не получается найти нужный ключ, то вы ничего не потеряете попытавшись взломать замок, выбить дверь или использовать заклинание. В конце концов, не существует единственно правильного пути через подземелья...

Имперская темница



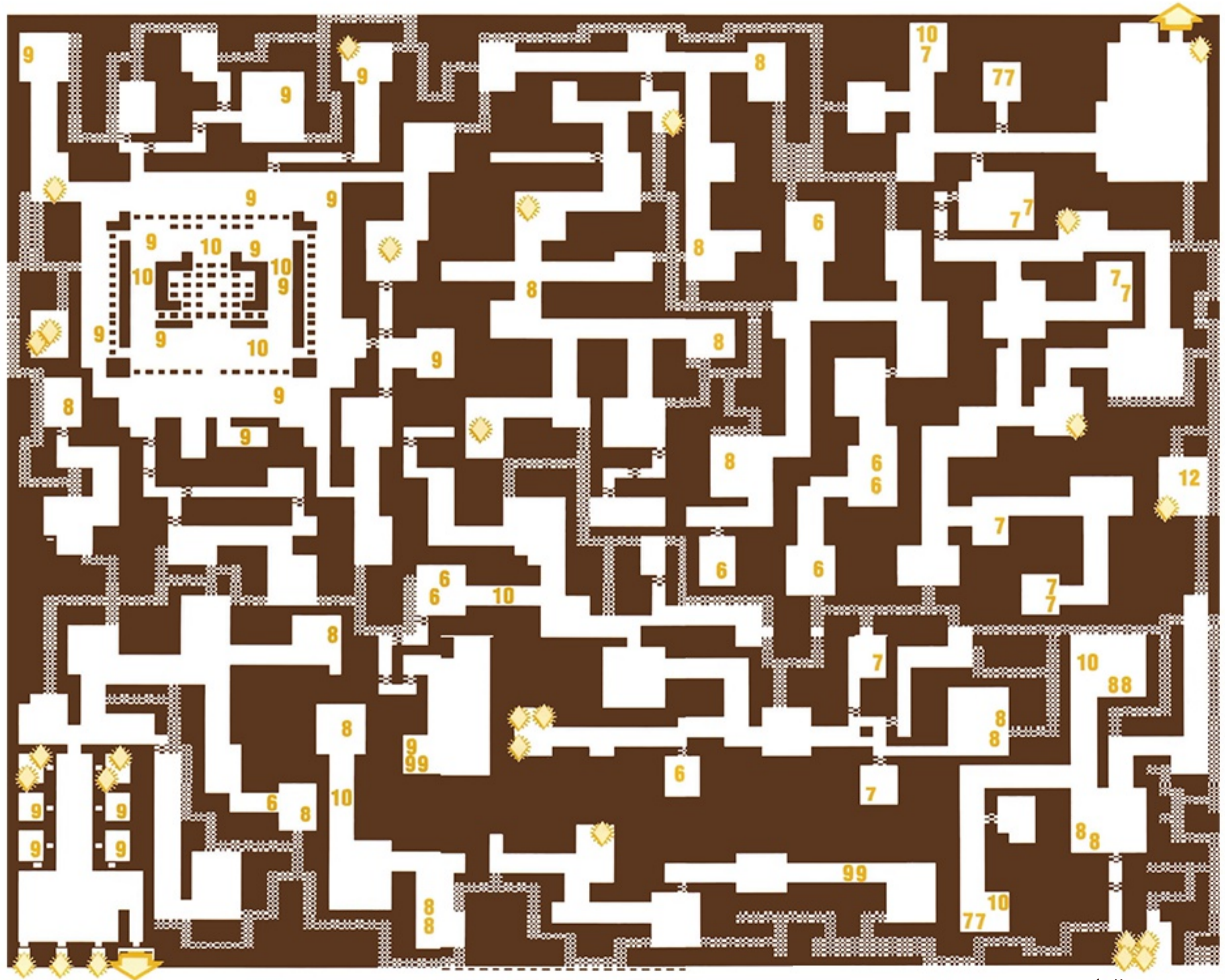
Примечания: А — Рубиновый ключ; В — Рубиновый замок (10-го уровня)

Стоункип



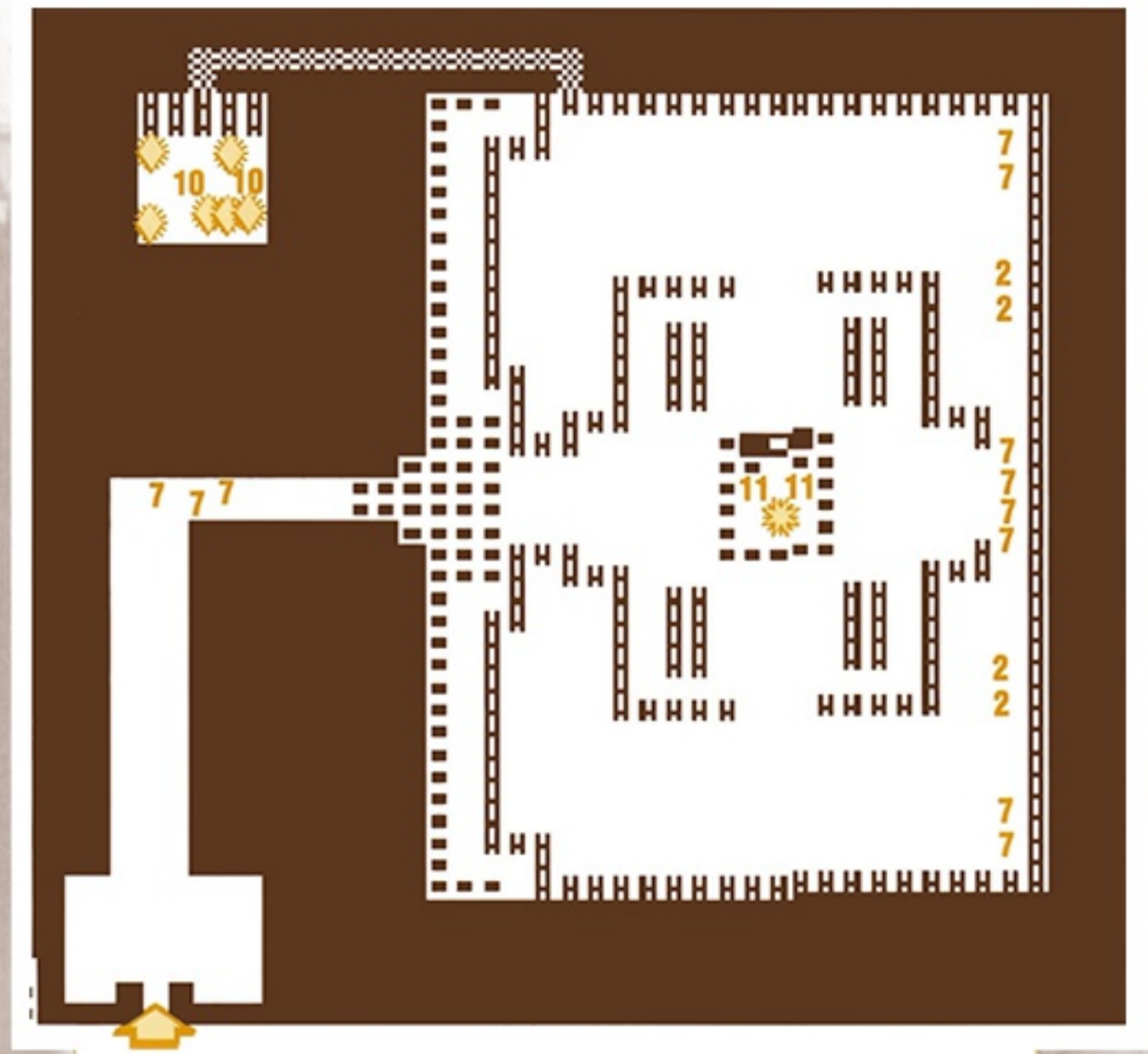
Примечания: А — Железный ключ; В — Железный замок (2-го уровня)

Лозово Кълка



1-й уровень

Лозово Кляка



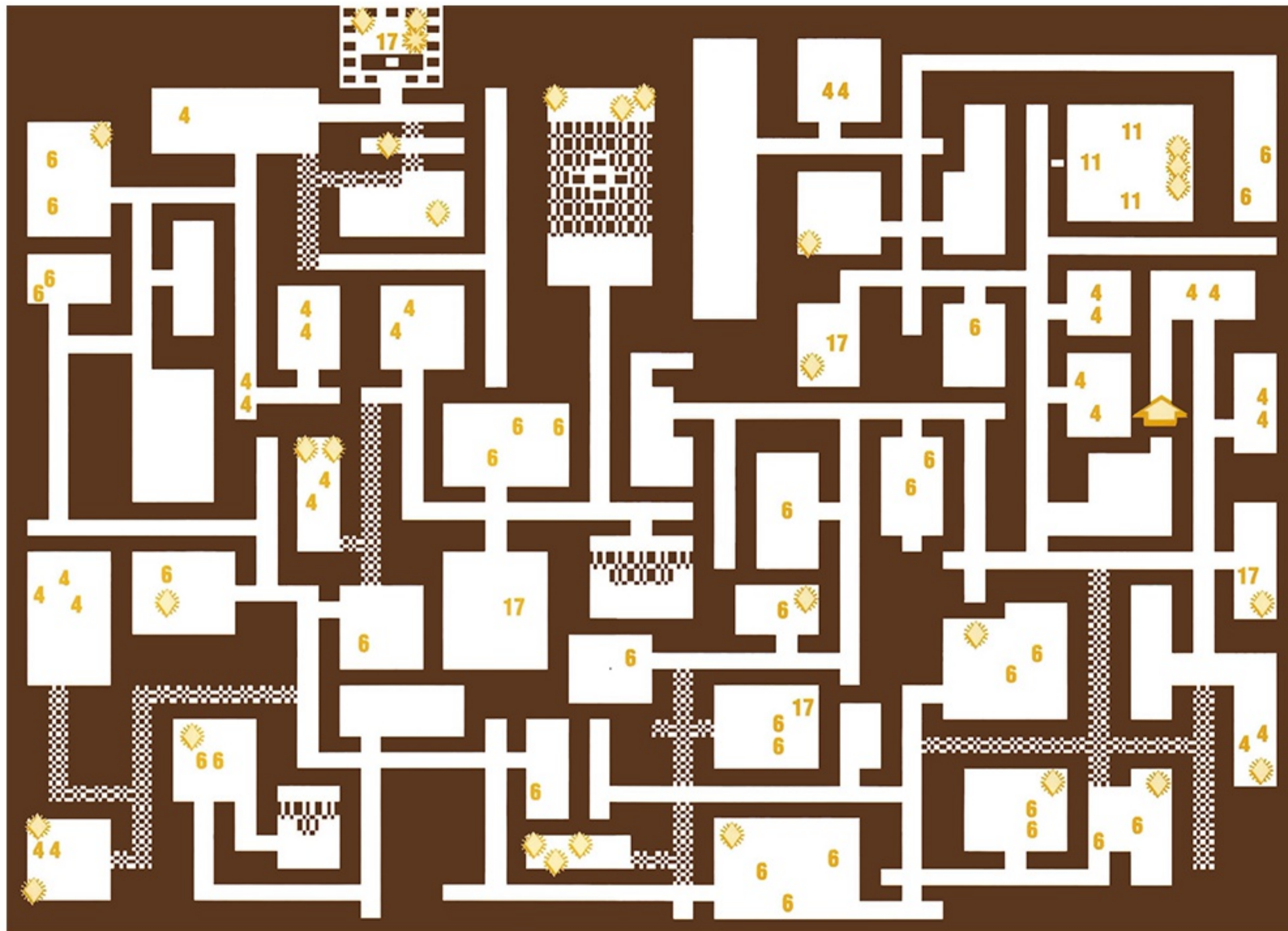
2-й уровень

Ледяная крепость



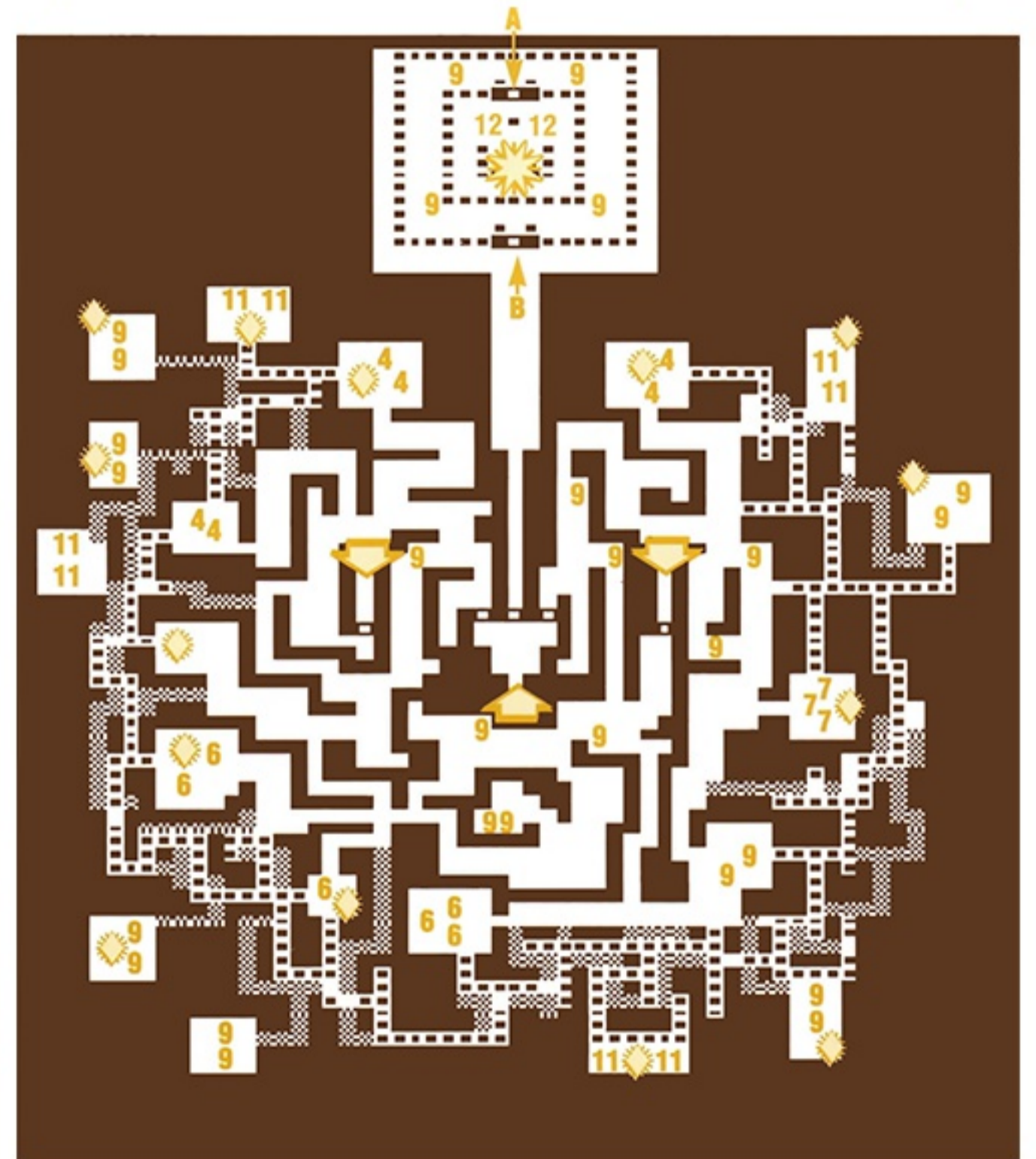
1-й уровень

Ледяная крепость



2-й уровень

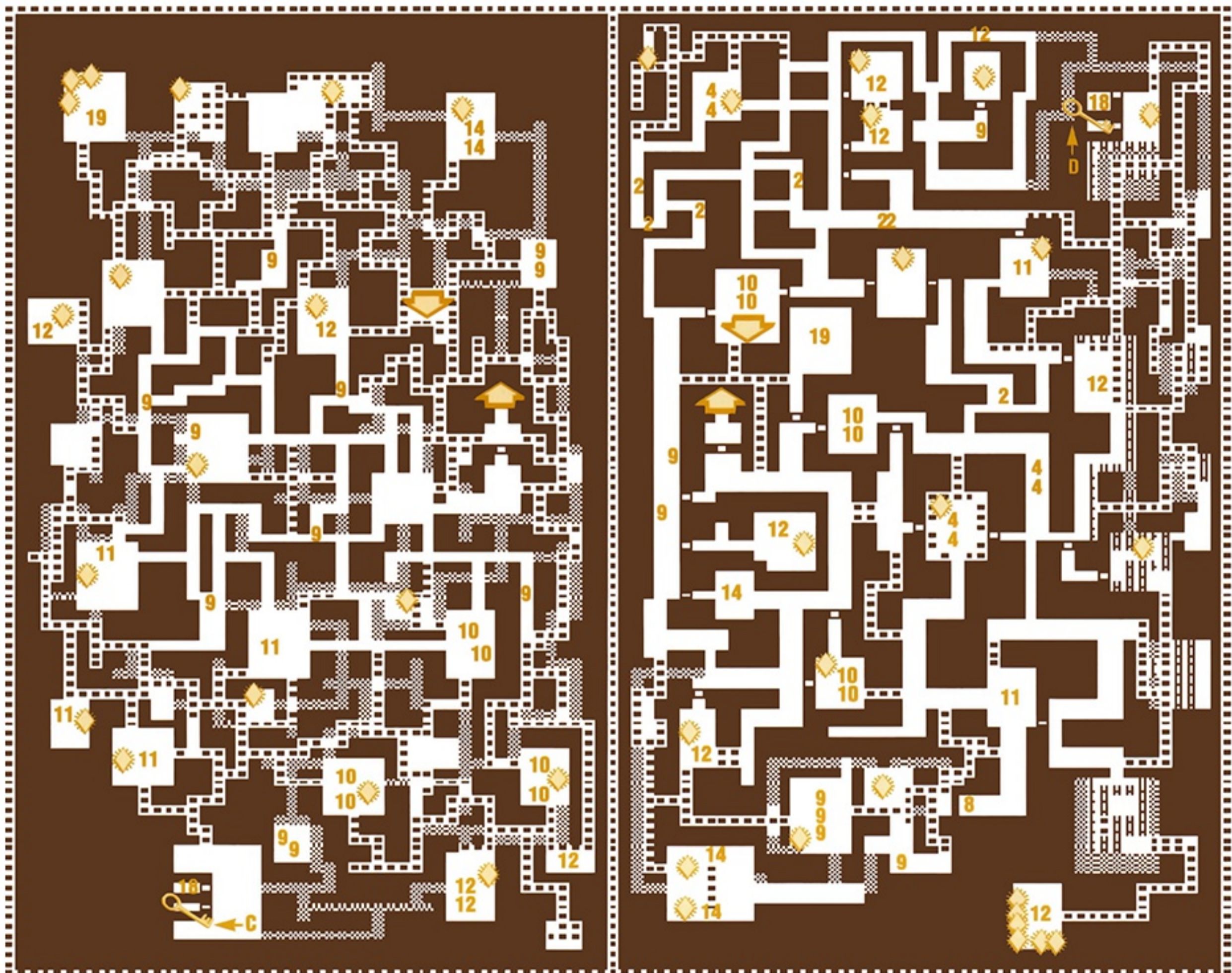
Лабиринтиан



1-й уровень

Примечания: А — Сапфировый замок (59-го уровня); В — Алмазный замок (56-го уровня); С — Сапфировый ключ на стр. 50; D — Алмазный ключ на стр. 51

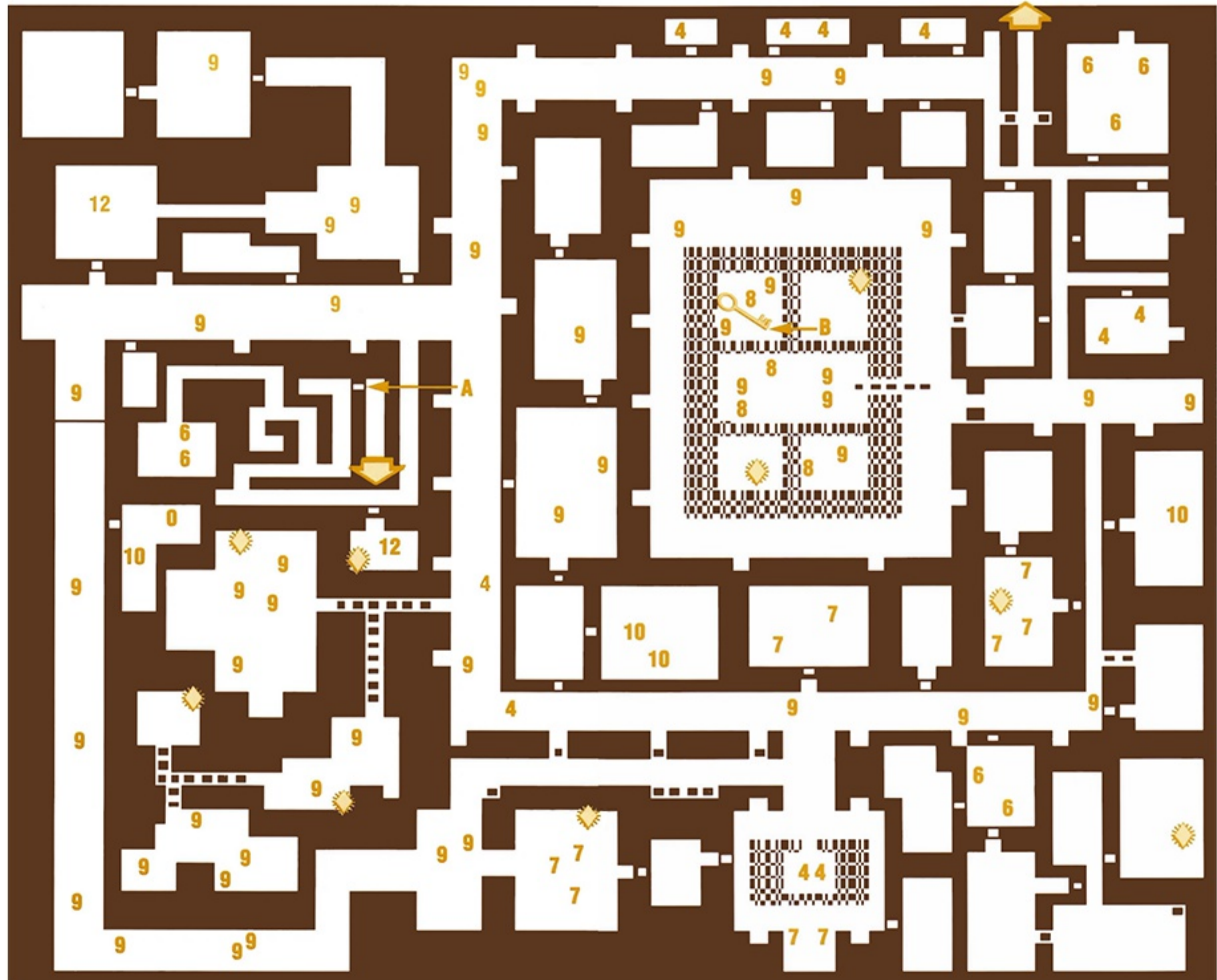
Лабиринтиан



Примечания: С — Сапфировый ключ; D — Алмазный ключ

2-й уровень

Сети Селены



Примечания: А — Золотой замок (83-го уровня); В — Золотой ключ

1-й уровень

Сети Селены



Примечания: А — Алмазный замок (80-го уровня); В — Алмазный ключ

2-й уровень

Старая роуца



1-й уровень

Старая роуца



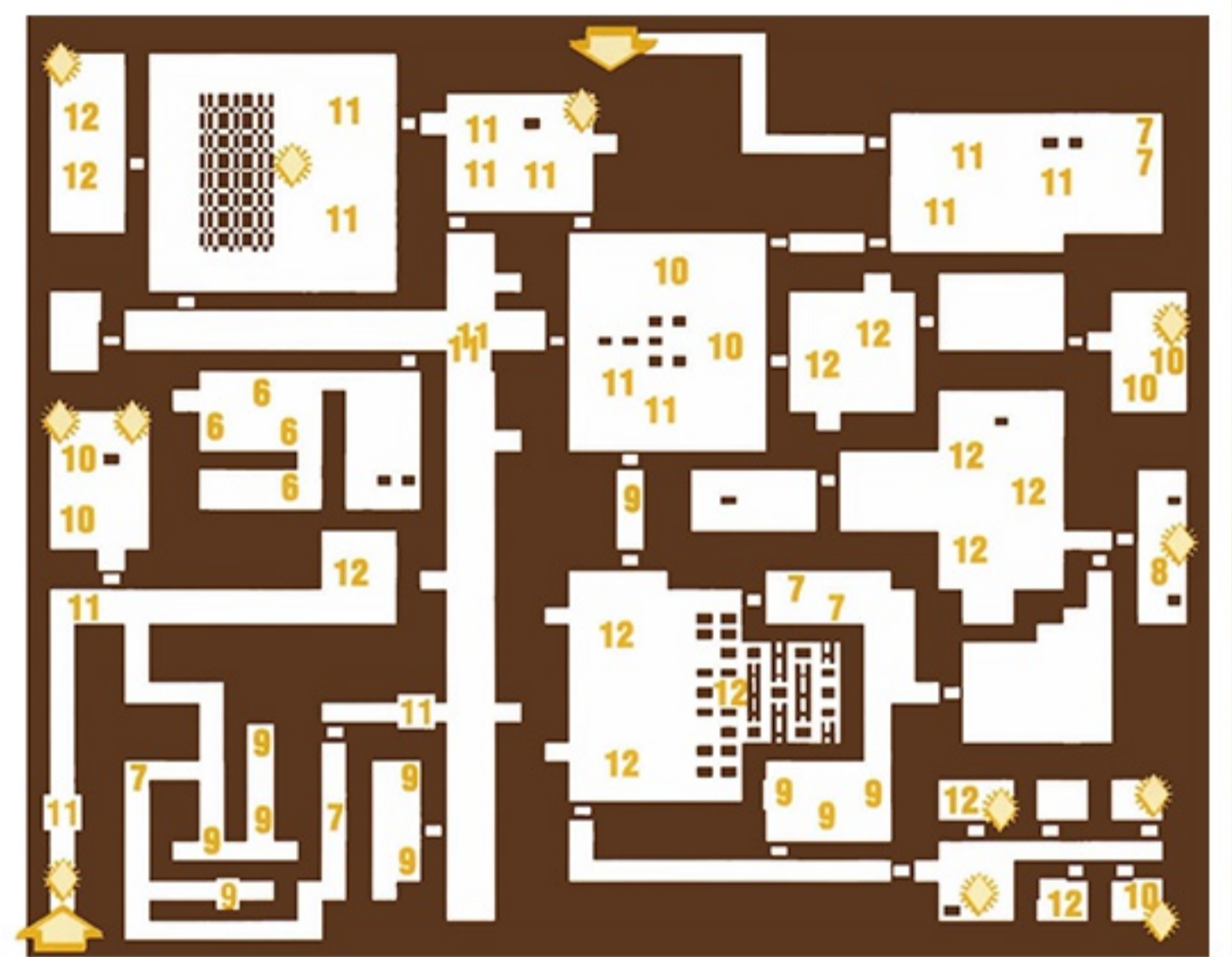
Примечания: А — Мифриловый замок (90-го уровня); В — Золотой замок (5-го уровня); С — Аметистовый замок (125-го уровня)

2-й уровень

Храм Азаманоса

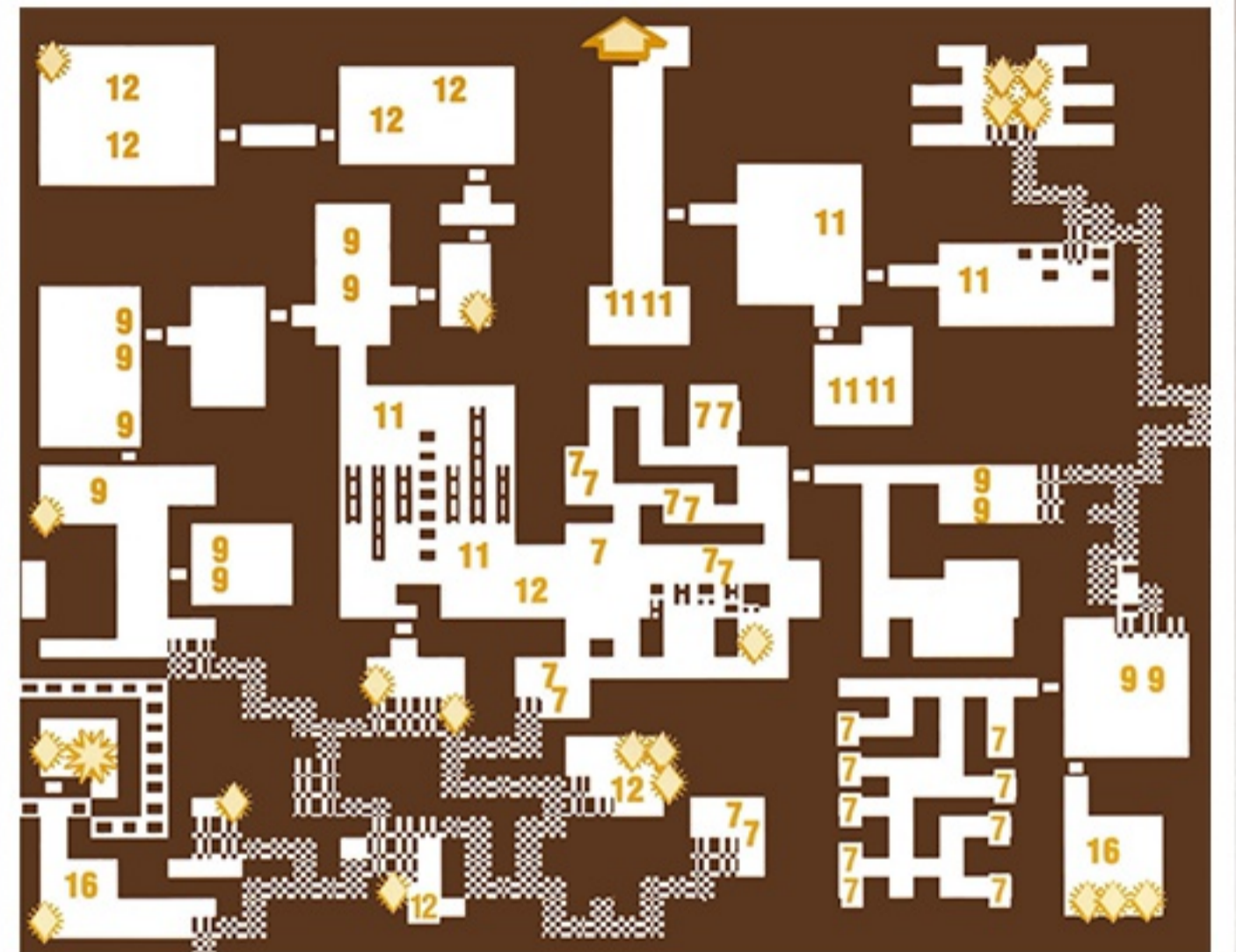


1-й уровень



2-й уровень

Храм Азаманоса



3-й уровень

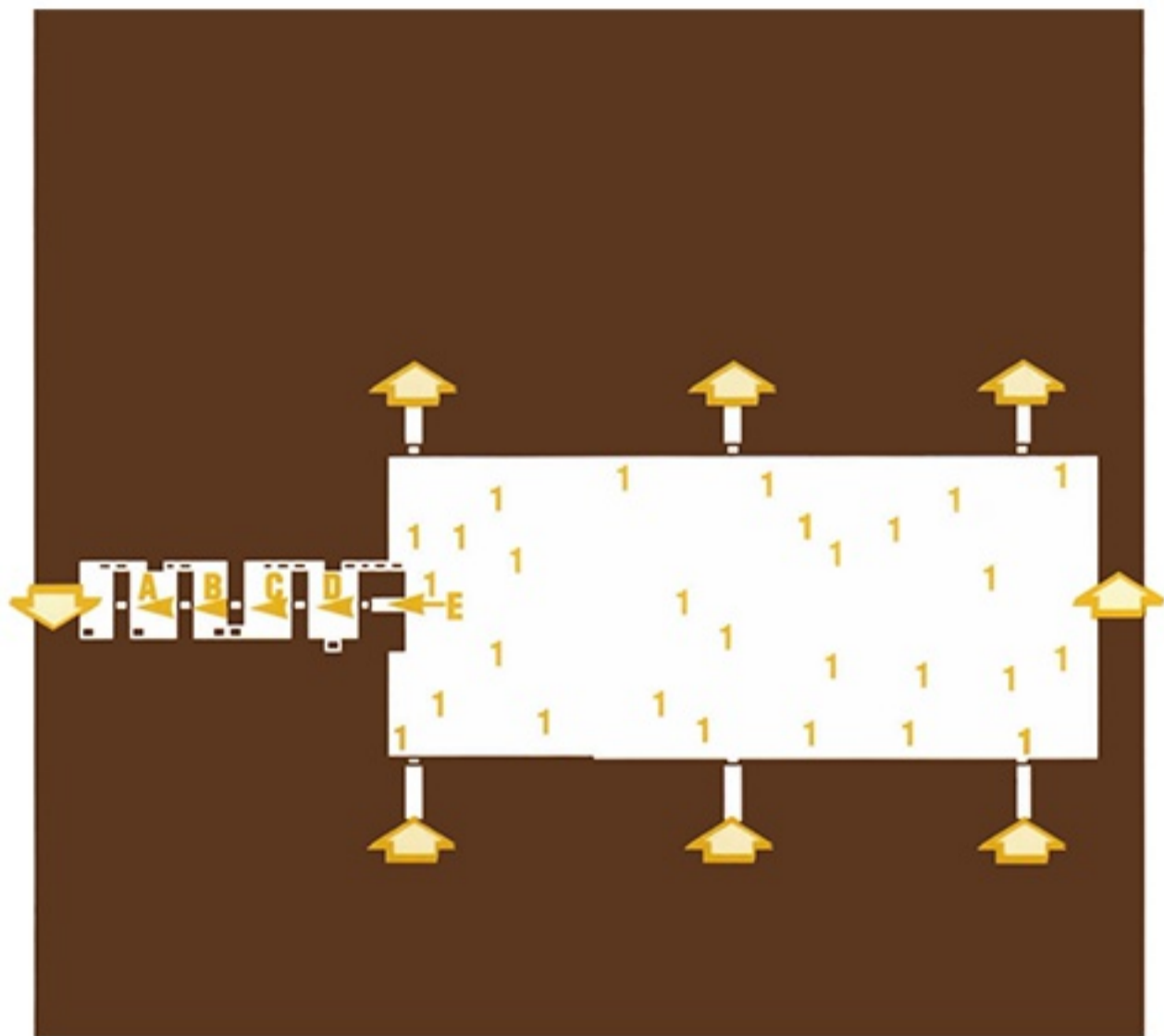
Залы Колосса



Примечания: А — Аметистовый ключ (для замка со стр. 67; все остальные ключи подходят к соответствующим замкам со стр. 66); В — Алмазный ключ; С — Рубиновый ключ; D — Сапфировый ключ; E — Золотой ключ; F — Железный ключ; G — Алмазный ключ; * — Ответ на загадку

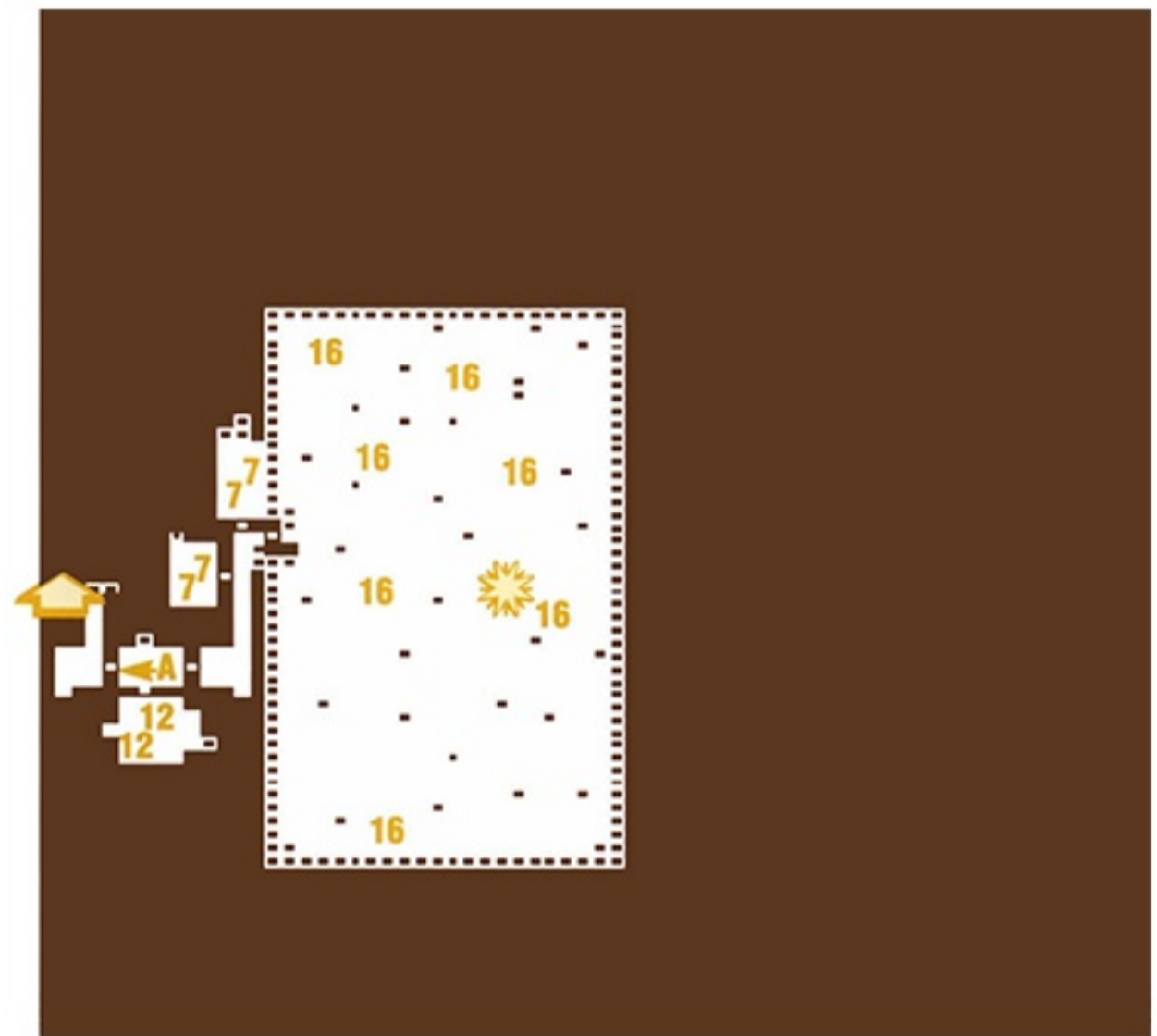
1-й уровень

Залы Колосса



Примечания: А — Сапфировый замок (71-го уровня); В — Алмазный замок (68-го уровня); С — Рубиновый замок (70-го уровня); D — Золотой замок (65-го уровня); E — Железный замок (62-го уровня)

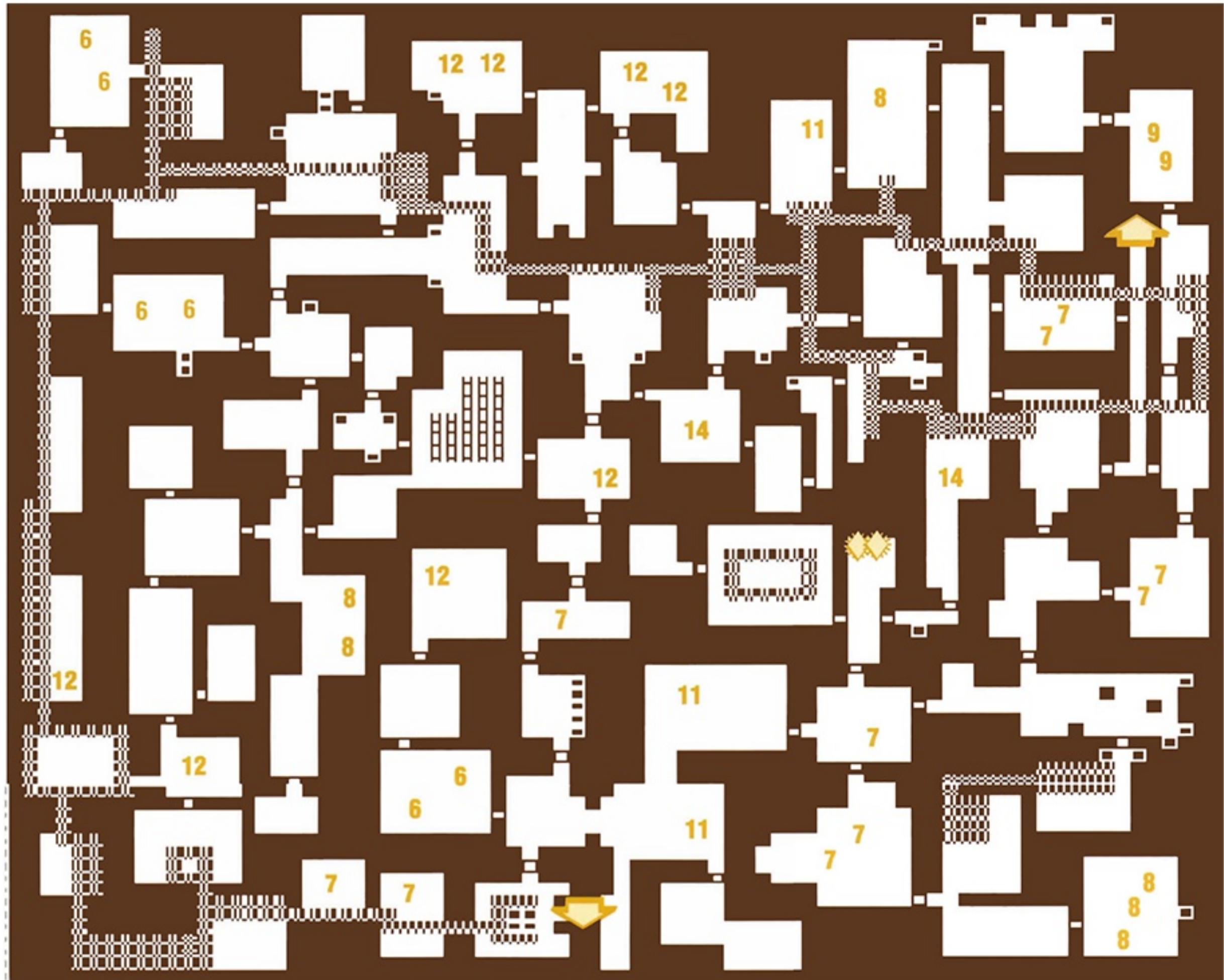
2-й уровень



Примечания: А — Аметистовый замок (67-го уровня)

3-й уровень

Храм Безумного бога



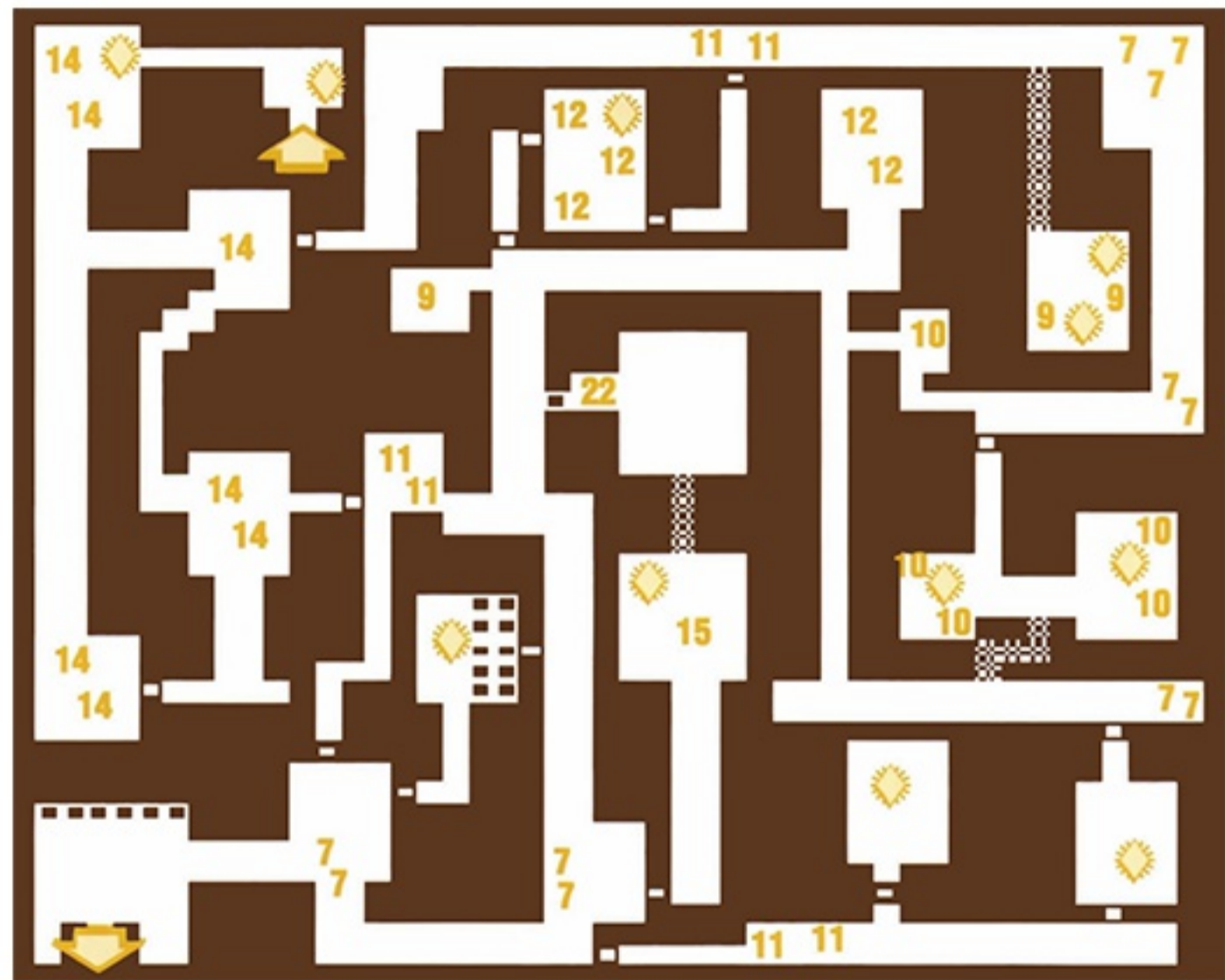
1-й уровень

Храм Безумного бога

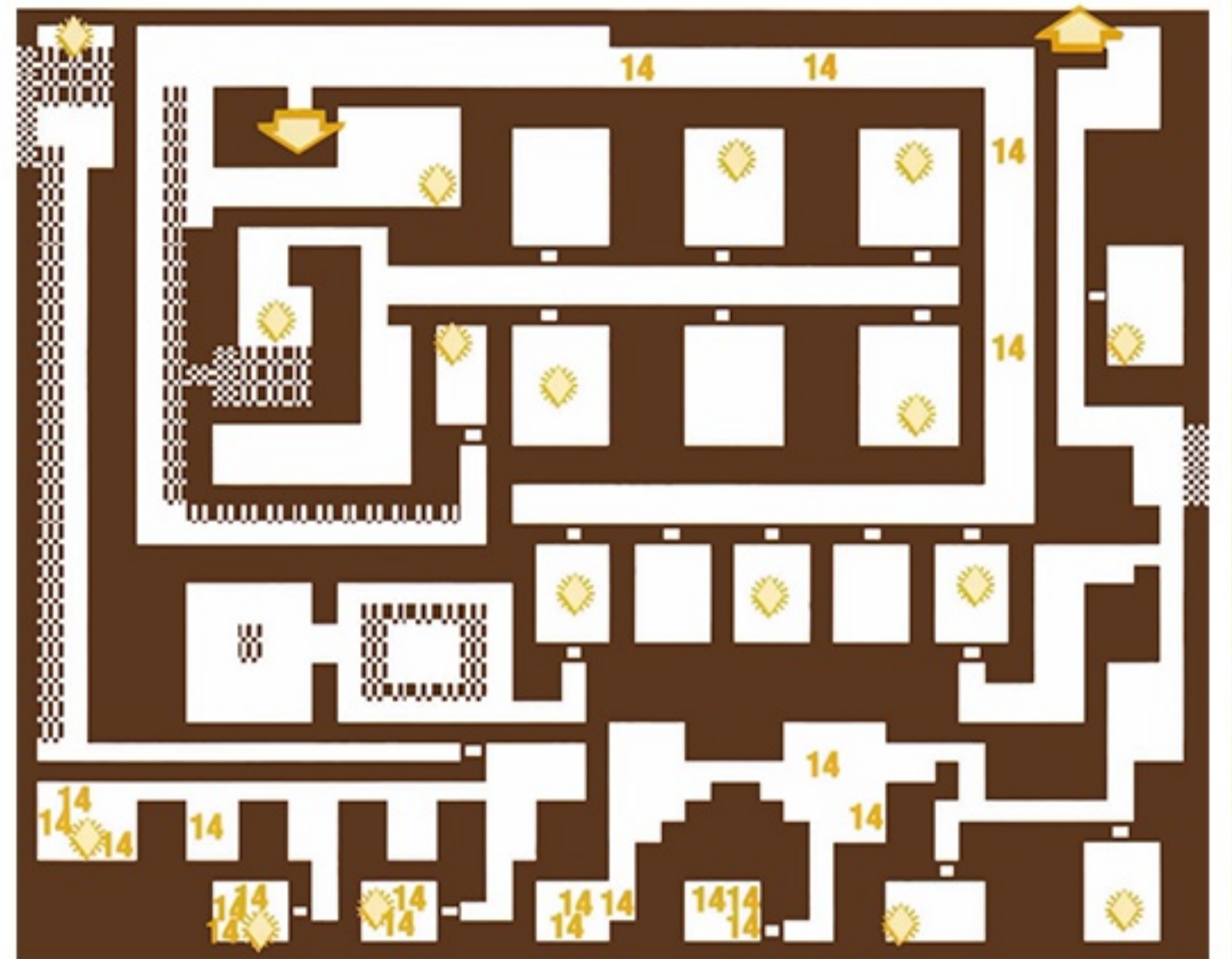


2-й уровень

Хрустальная башня



1-й уровень



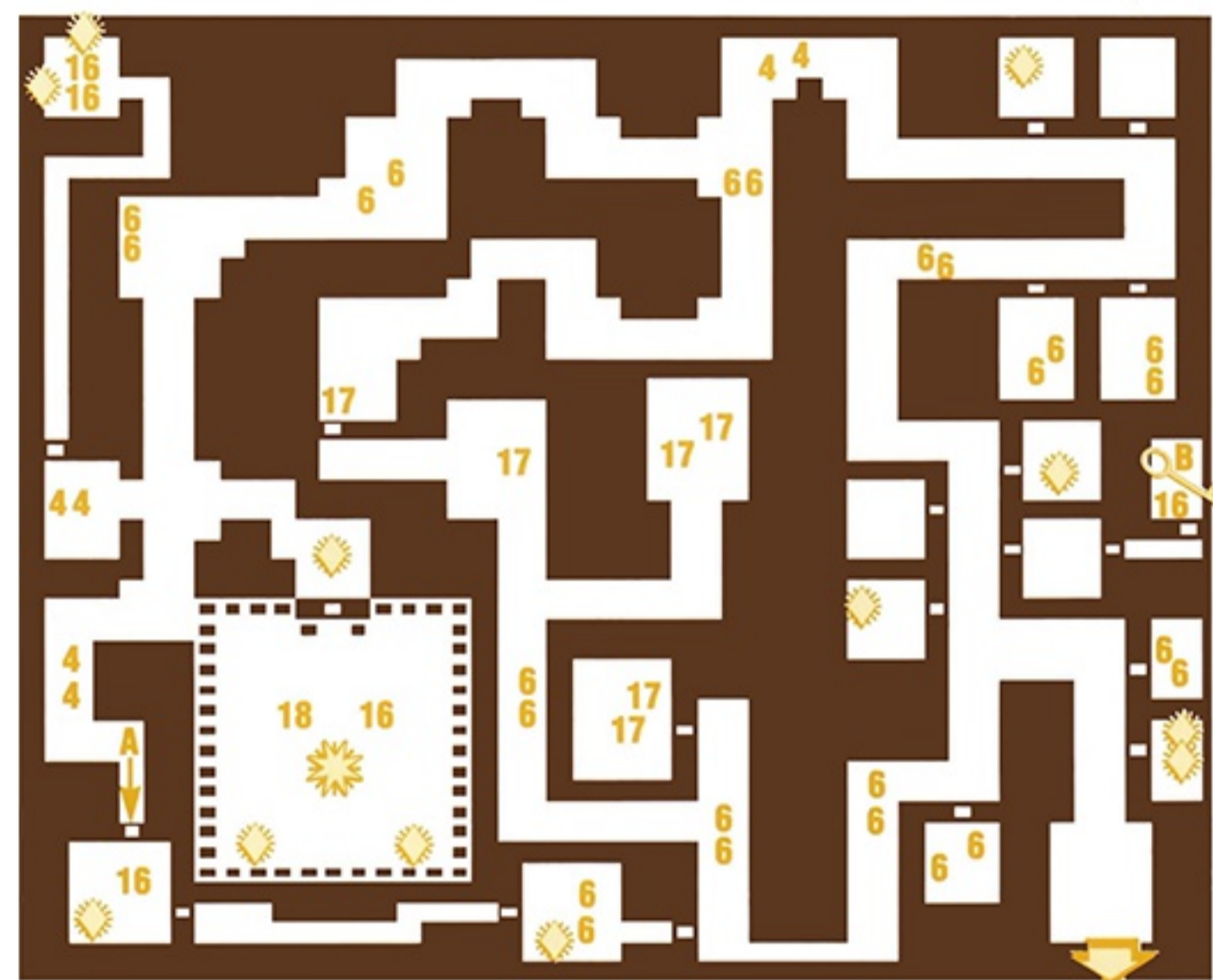
2-й уровень

Хрустальная башня



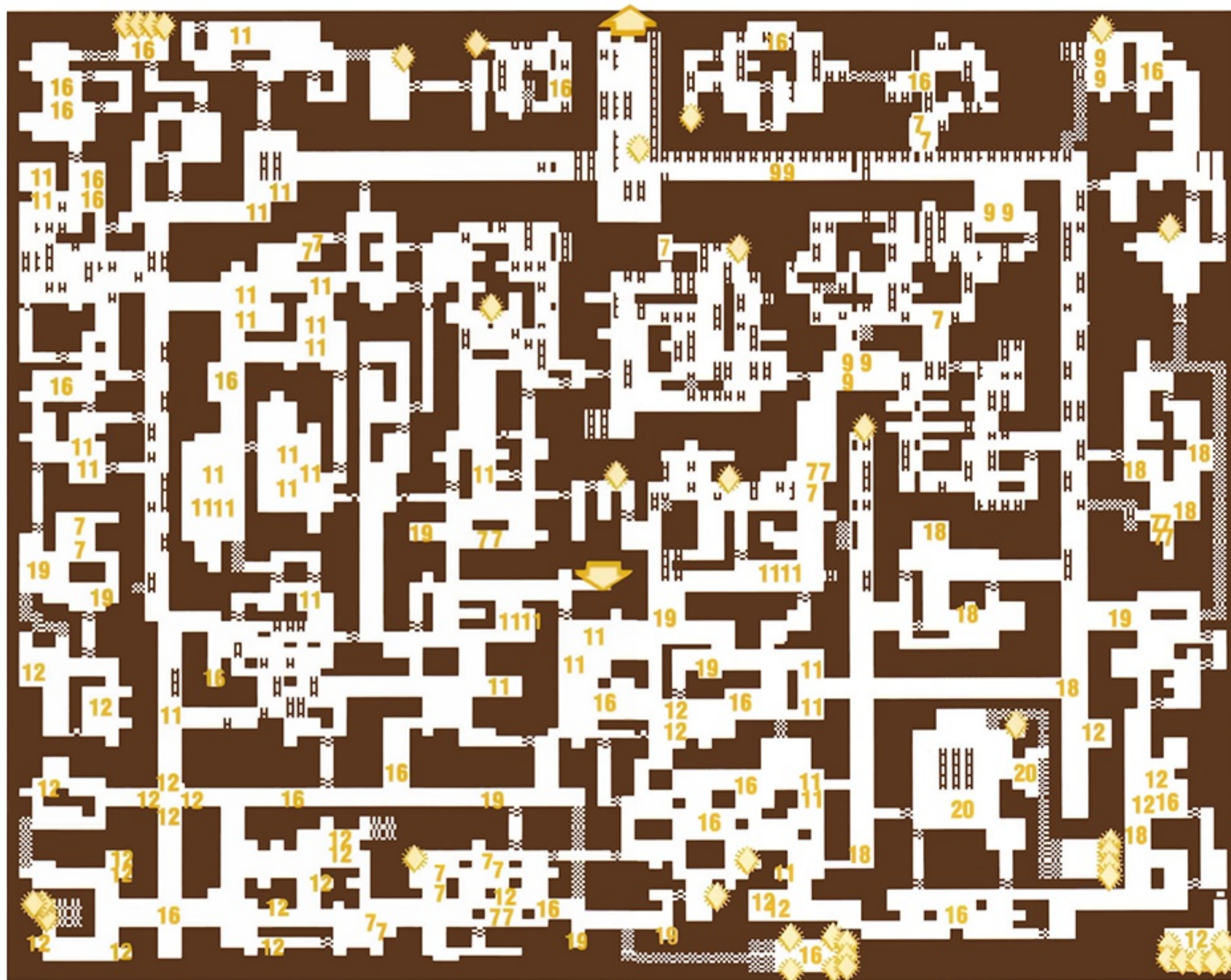
Примечания: А — Алмазный замок (20-го уровня); * — Троль с Алмазным ключом 3-й уровень

Примечание переводчиков: на самом деле ключ находится в левой камере предпоследнего ряда. Мы отметили это место значком * без изображения ключа около него.



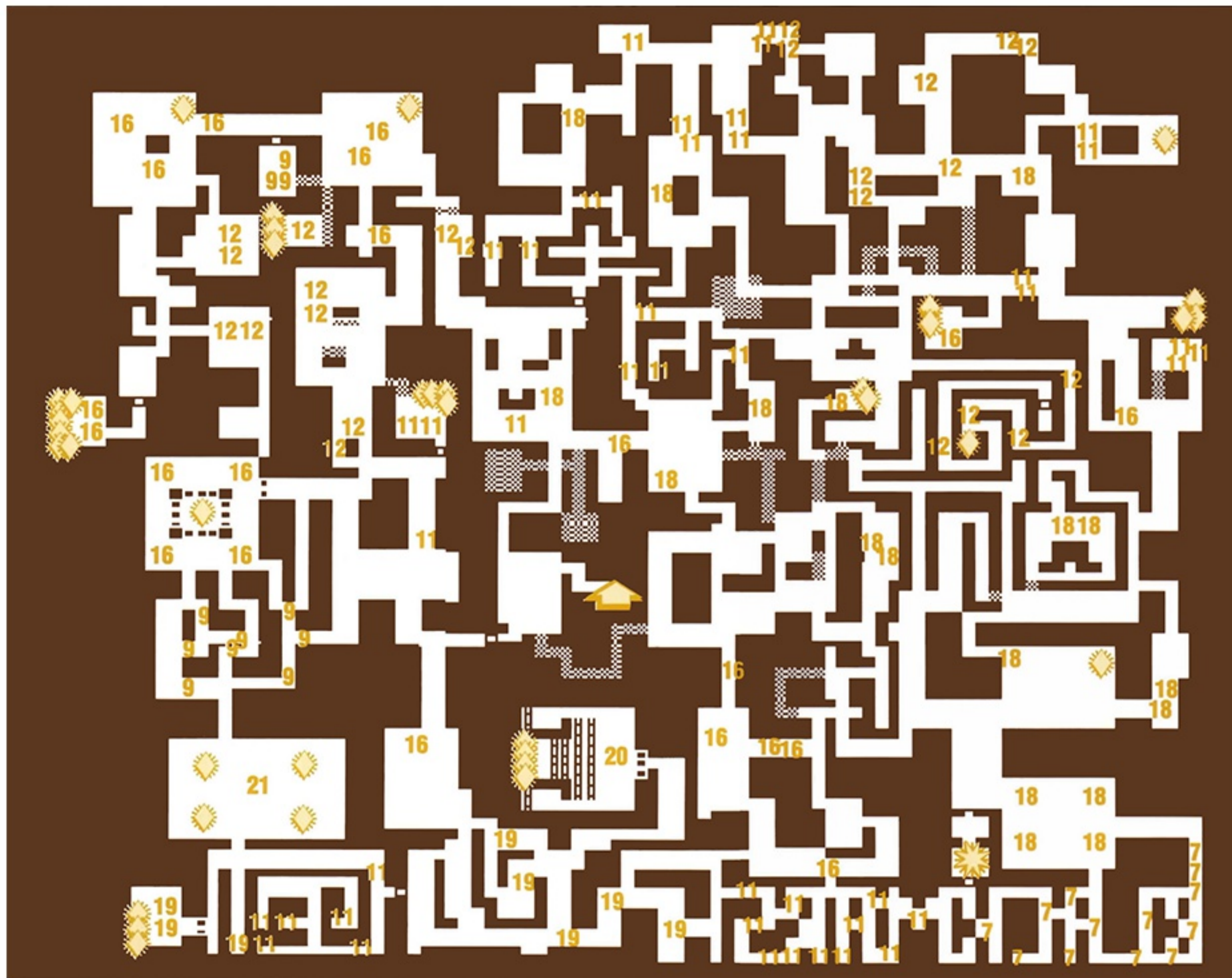
Примечания: А — Стальной замок (15-го уровня); В — Стальной ключ 4-й уровень

Шахта Хураса



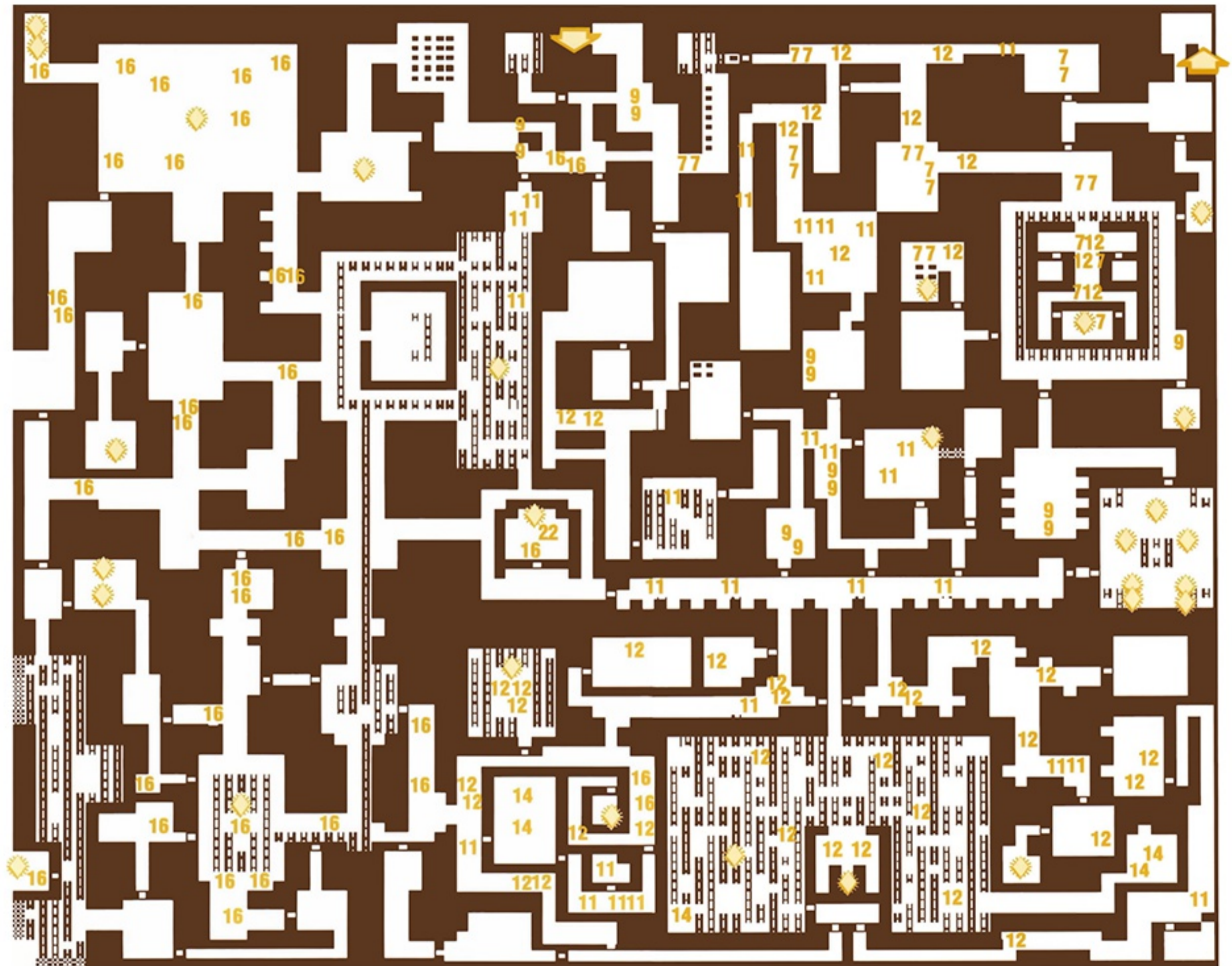
1-й уровень

Шахта Хураса



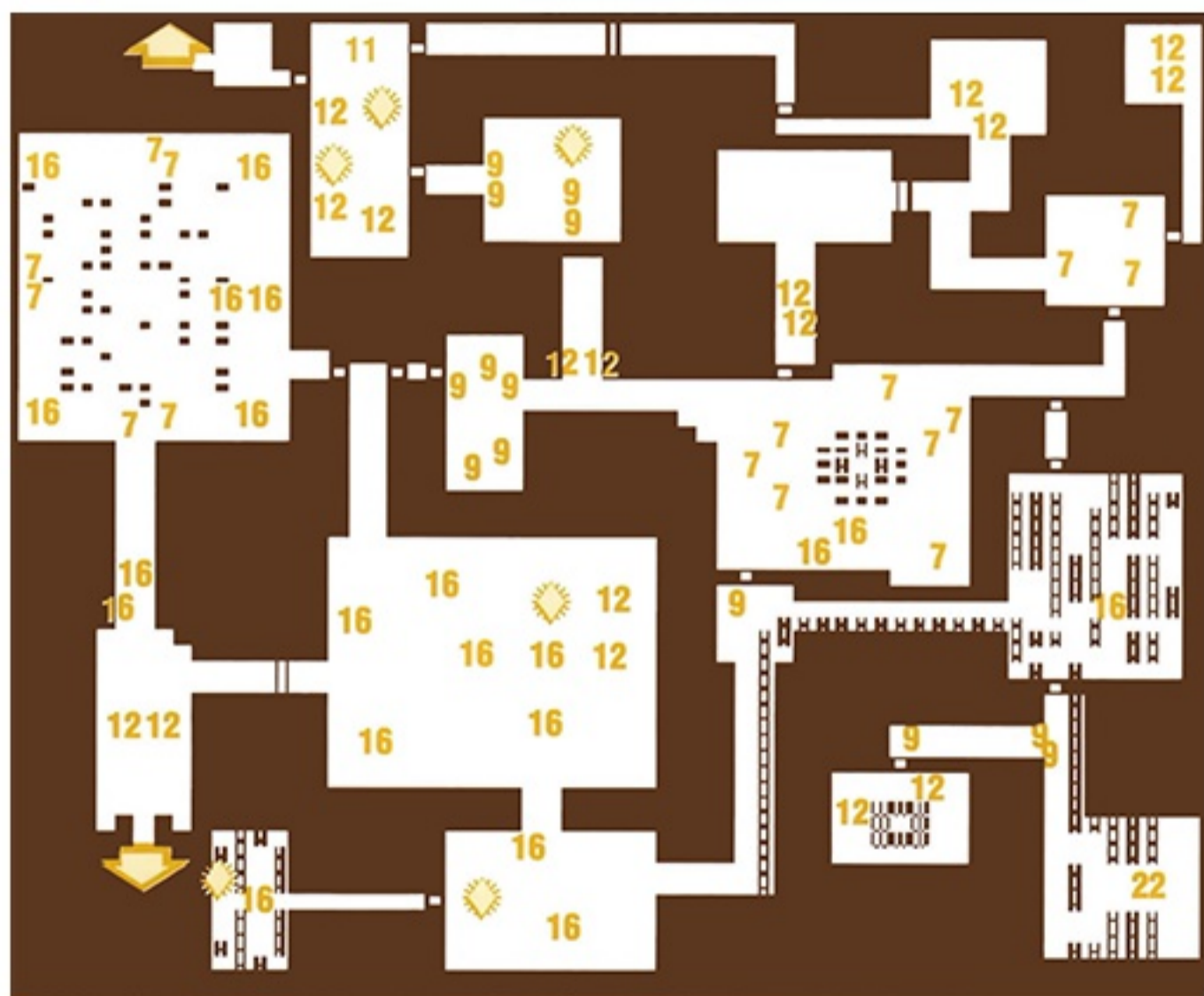
2-й уровень

Склеп сергеи

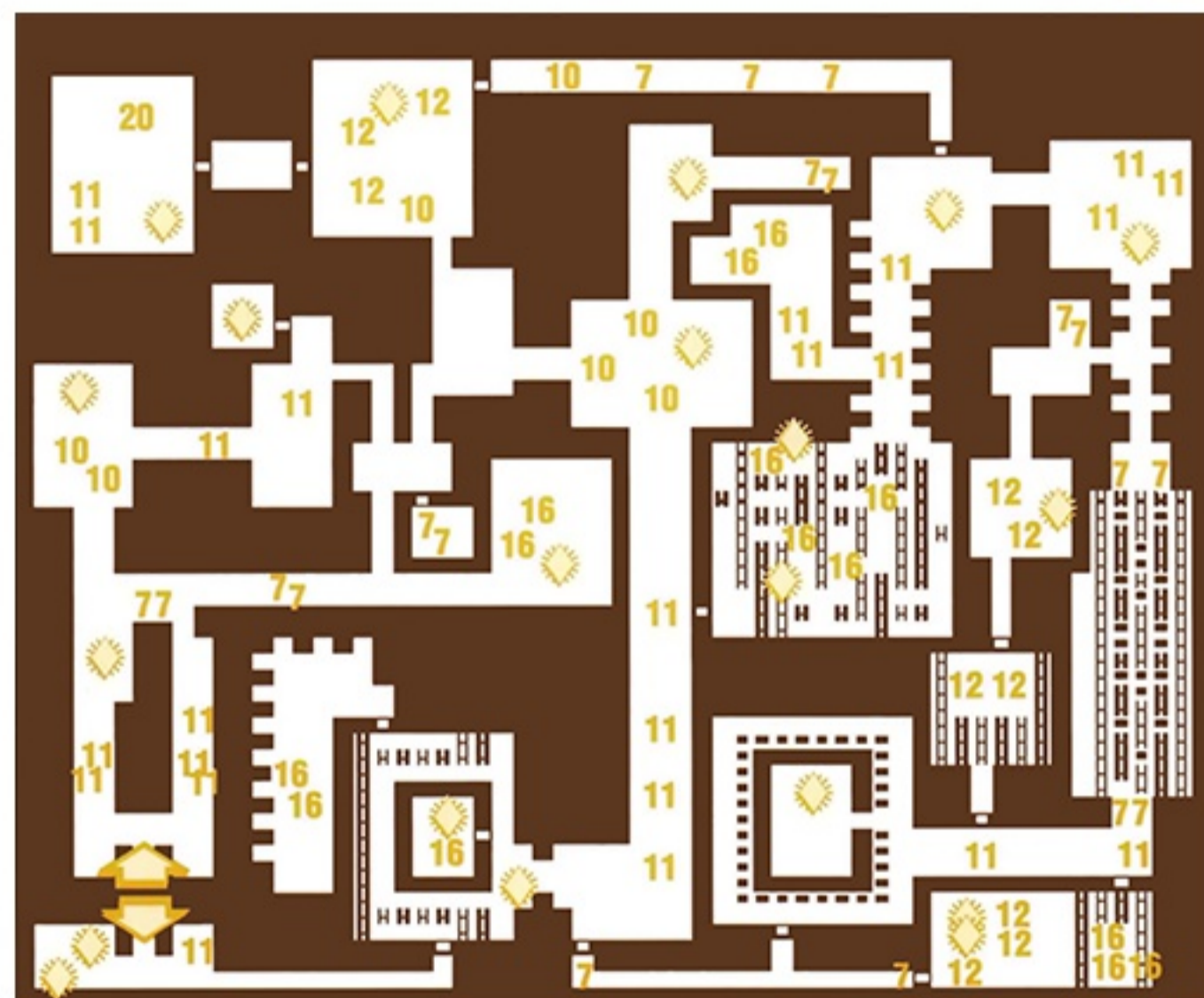


1-й уровень

Склеп сердец

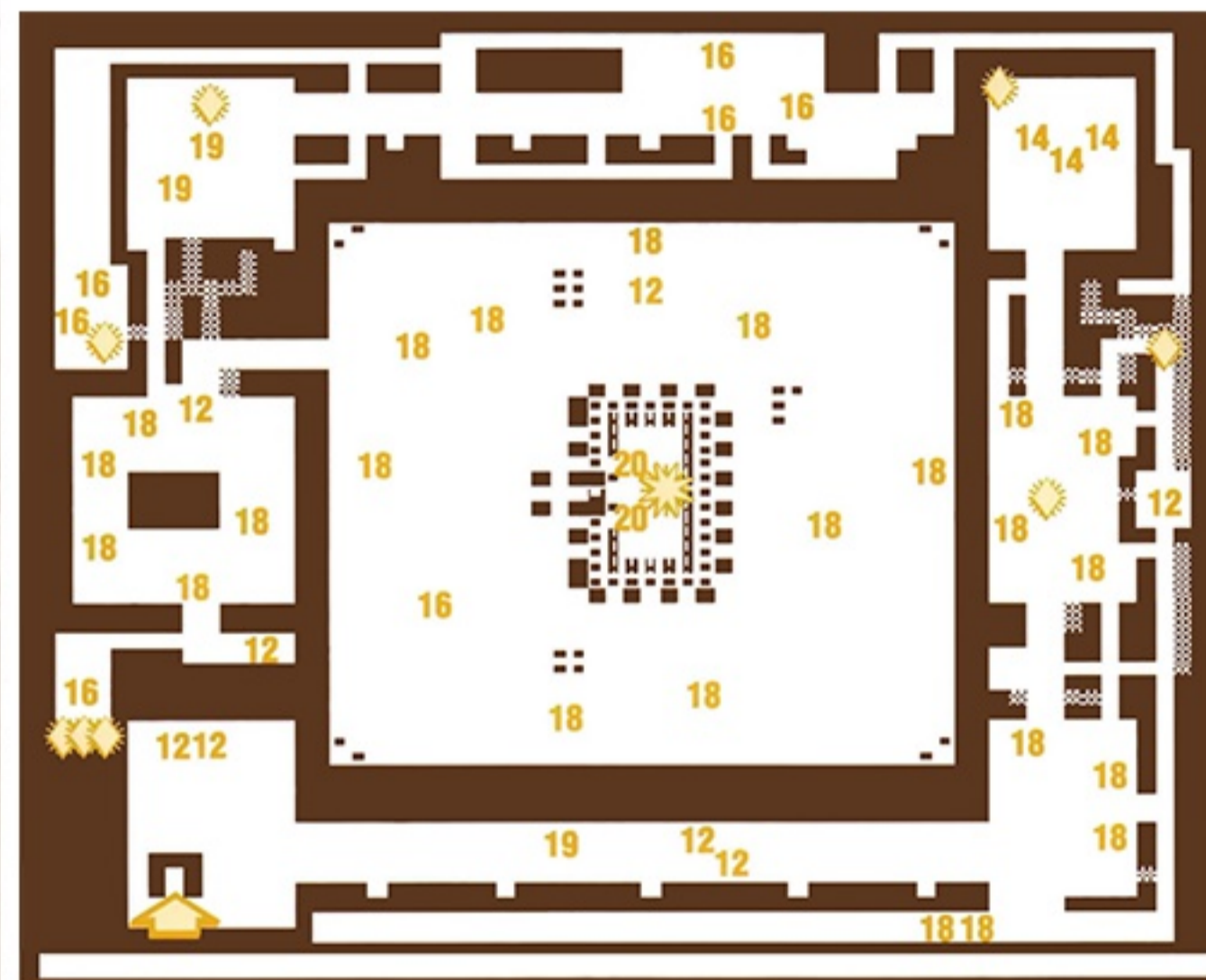


2-й уровень



3-й уровень

Склеп сергец



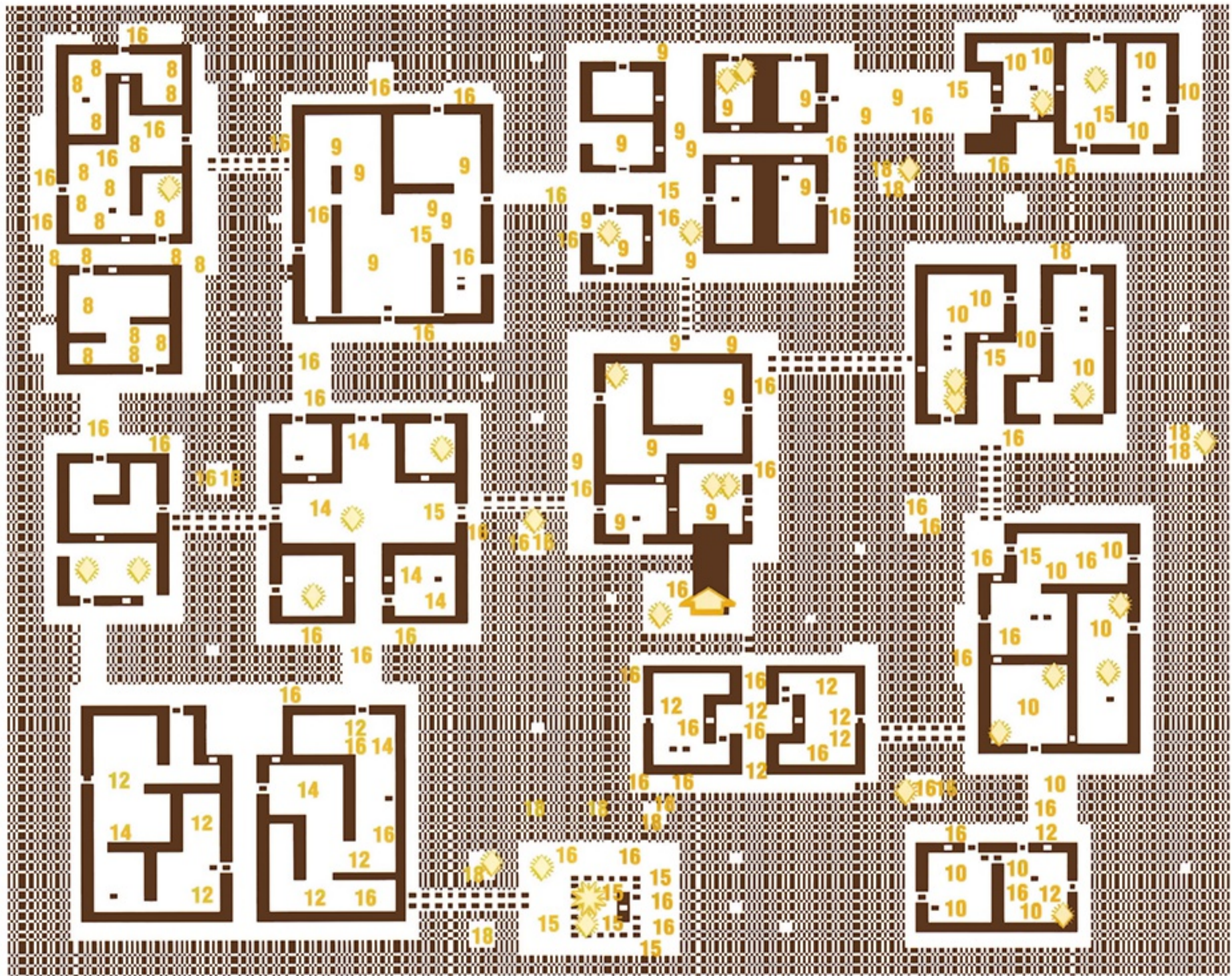
4-й уровень

Хранилища Джемина



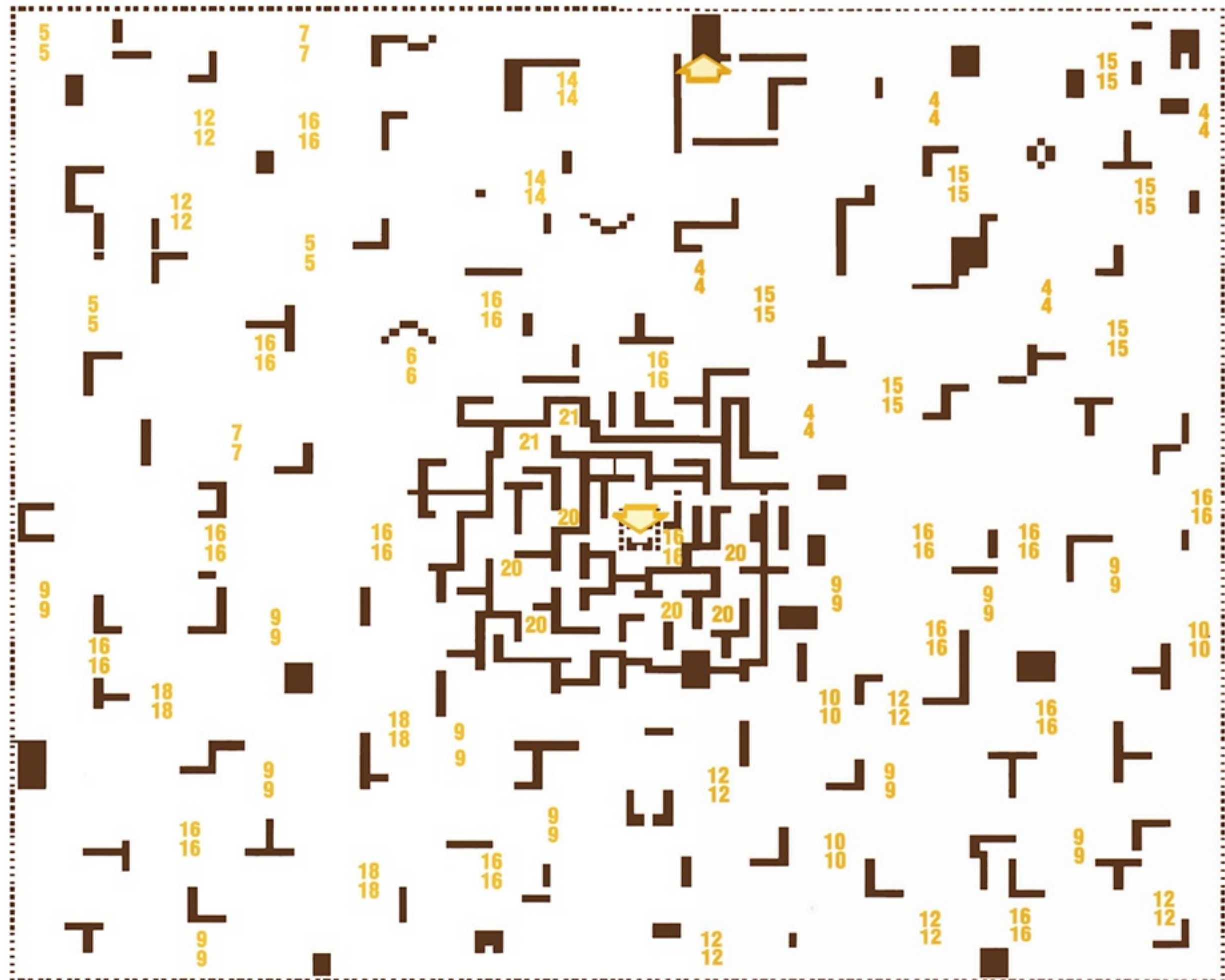
1-й уровень

Хранилища Джемина



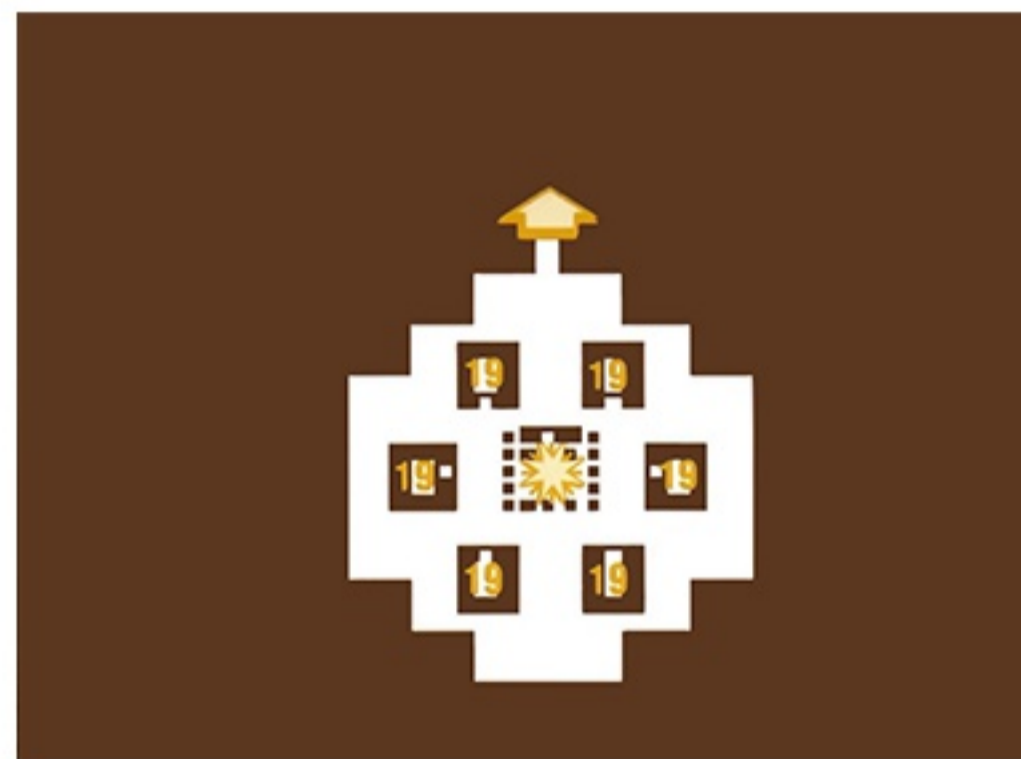
2-й уровень

Чернолесье



1-й уровень

Чернолесье



2-й уровень

Чёрные Врата



1-й уровень

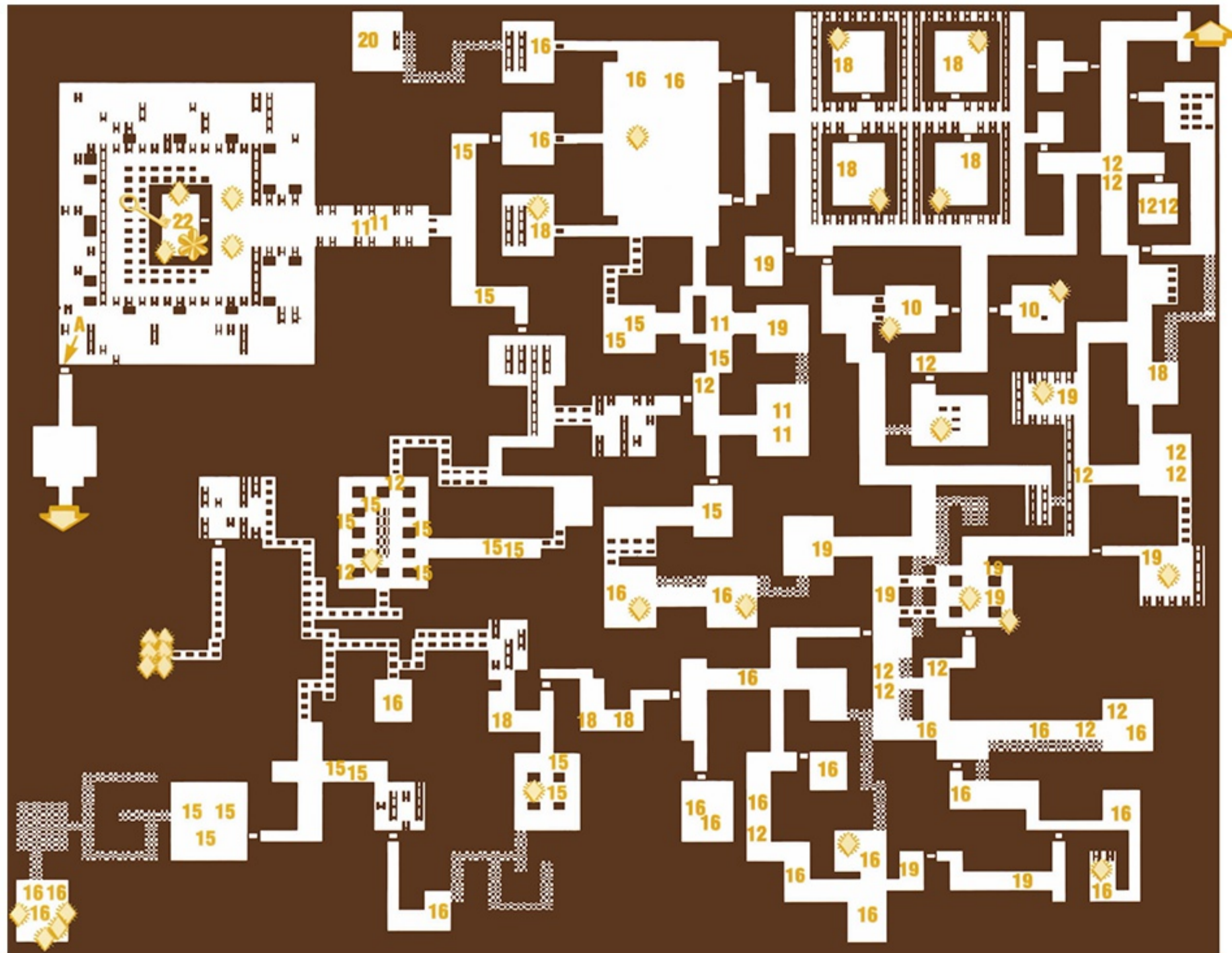
Чёрные Врата



Примечания: А — Рубиновый ключ; В — Сапфировый замок (59-го уровня); С — Рубиновый замок (58-го уровня); D — Изумрудный замок (57-го уровня); E — Изумрудный ключ; ☀ — Железный голем с Сапфировым ключом

2-й уровень

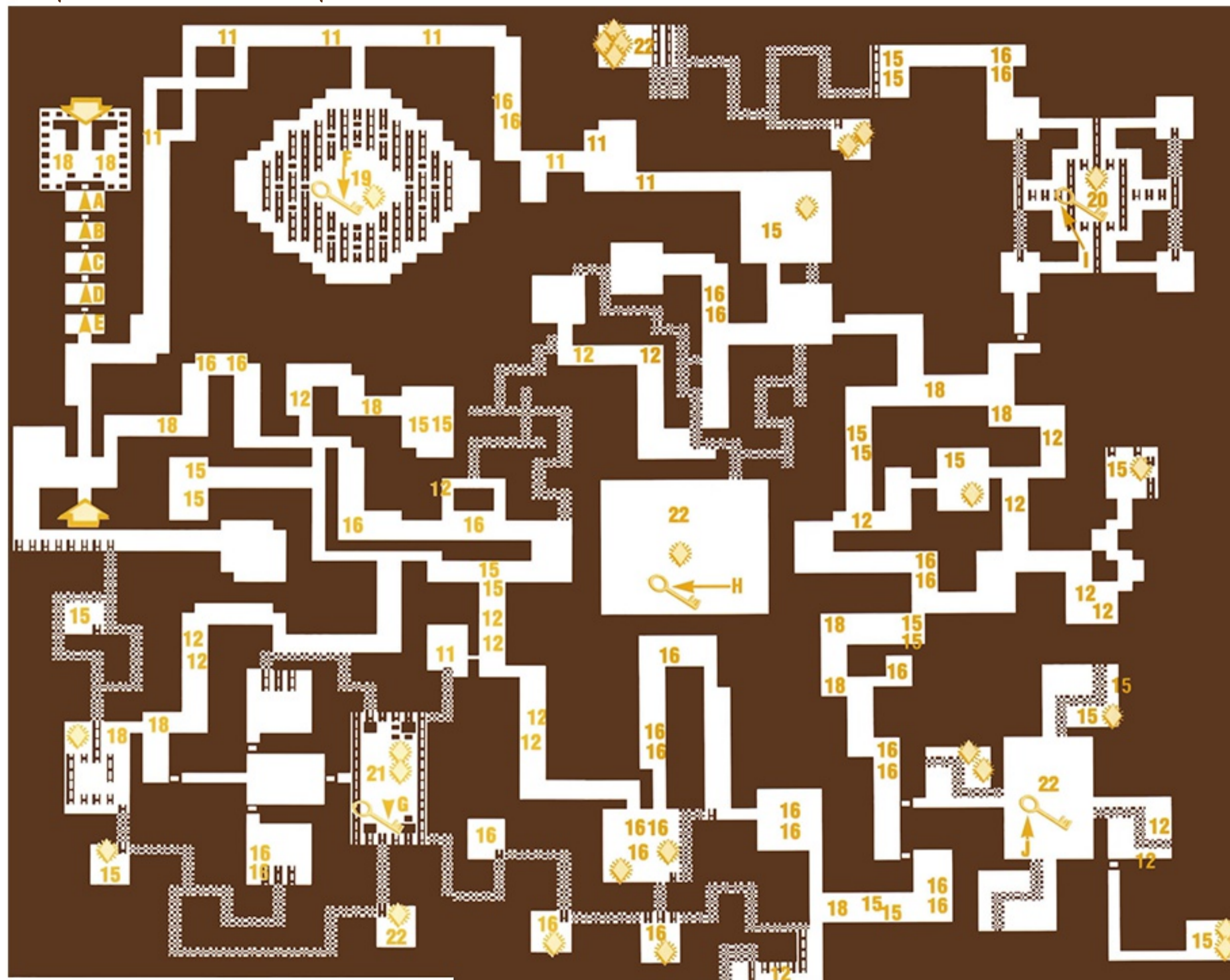
Тора Дазом Ур



Примечания: А — Мифриловый замок (18-го уровня); * — Вампир с Мифриловым ключом

1-й уровень

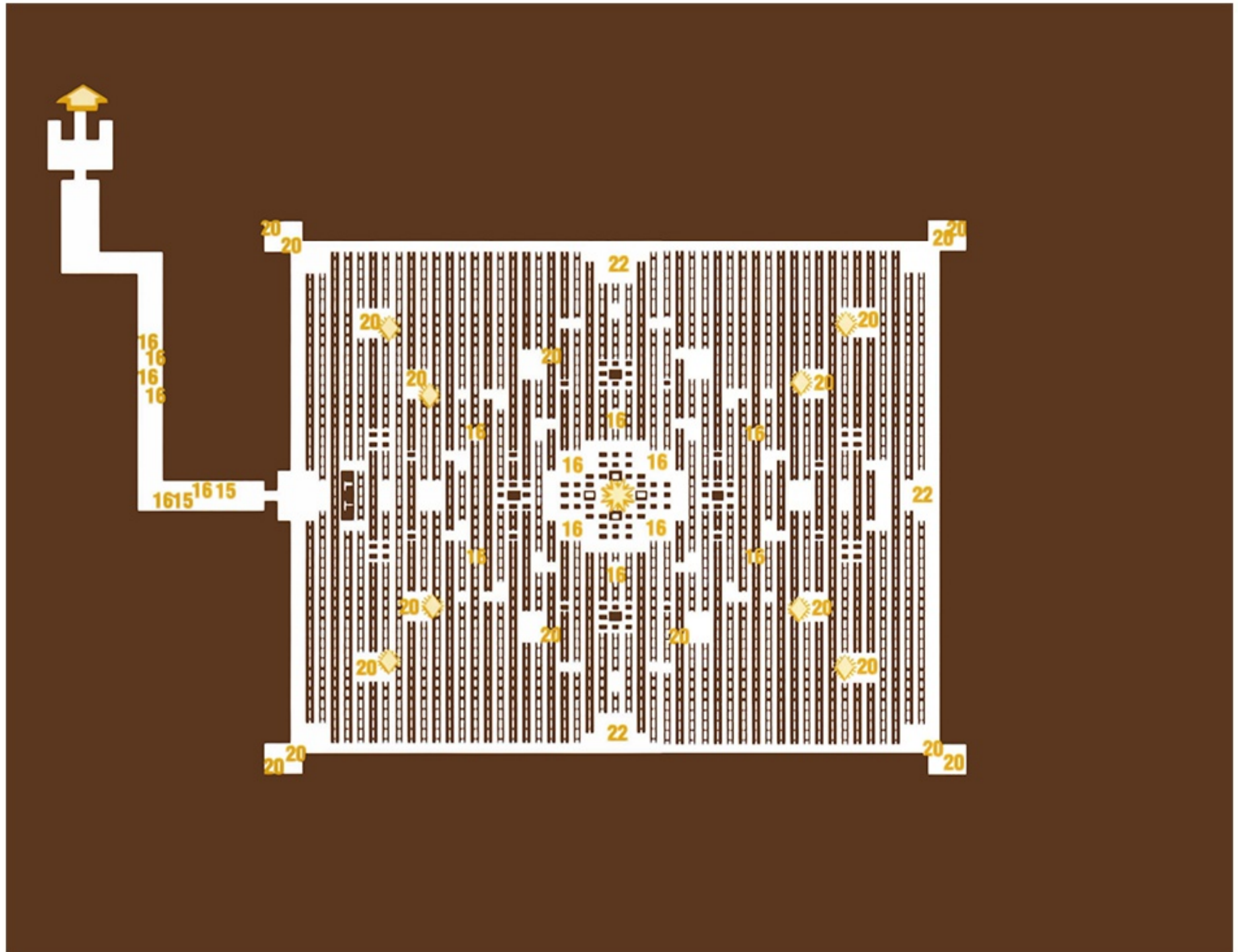
Гора Dazom Ур



Примечания: А — Алмазный замок (20-го уровня); В — Аметистовый замок (19-го уровня); С — Хрустальный замок (12-го уровня); D — Сапфировый замок (11-го уровня); E — Рубиновый замок (10-го уровня); F — Рубиновый ключ; G — Хрустальный ключ; H — Алмазный ключ; I — Сапфировый ключ; J — Аметистовый ключ

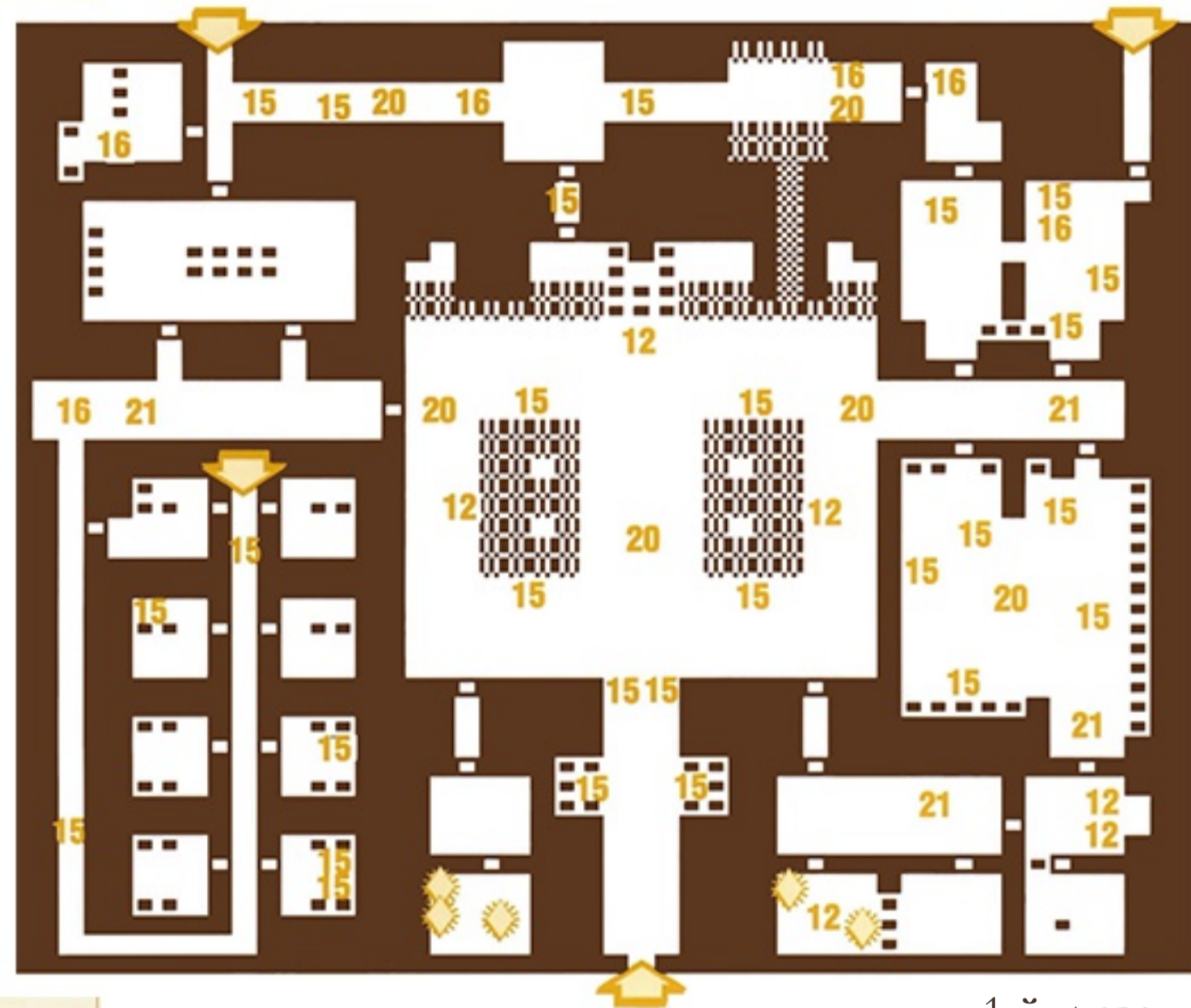
2-й уровень

Тора Dazom Ур

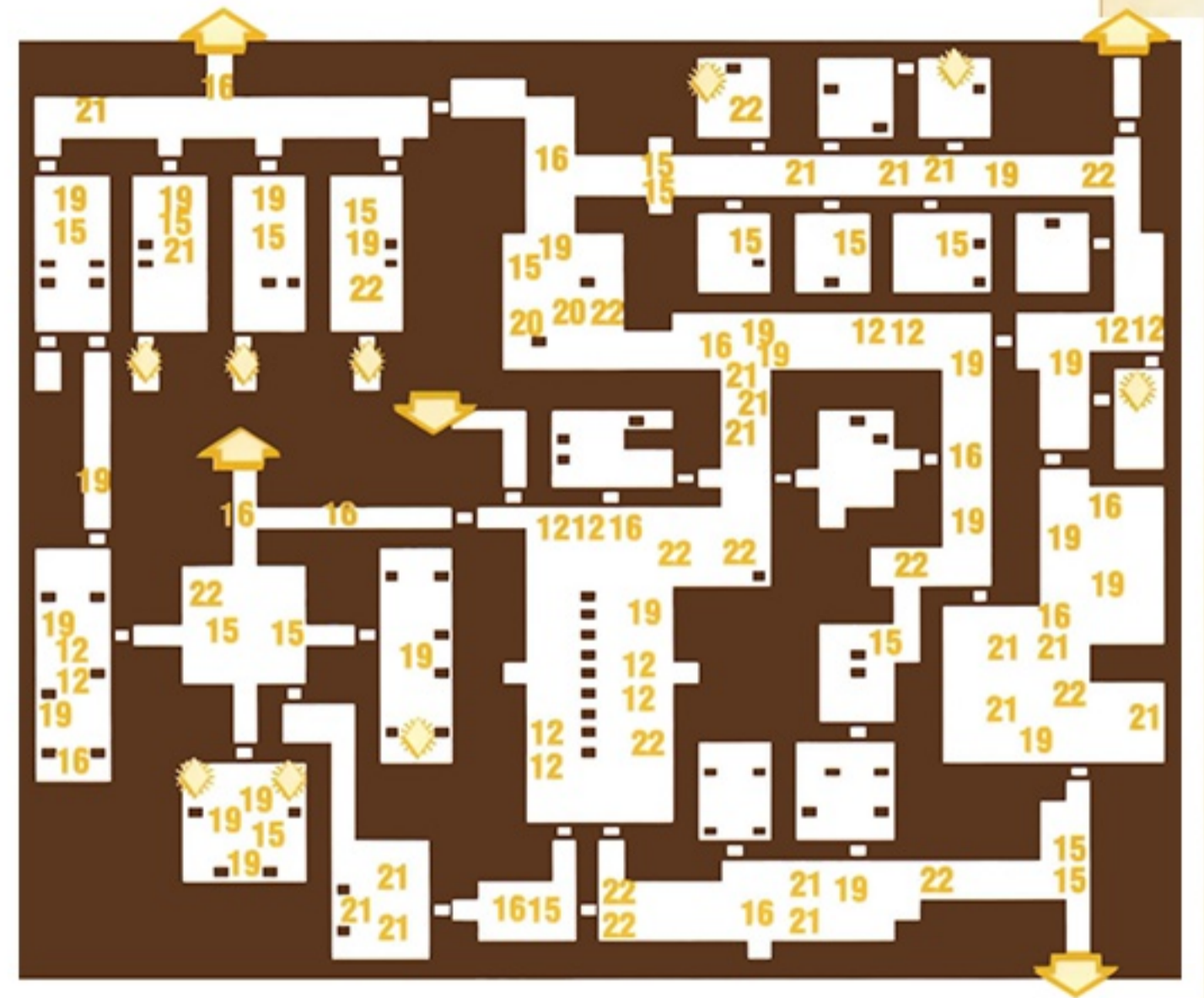


3-й уровень

Имперский дворец



1-й уровень

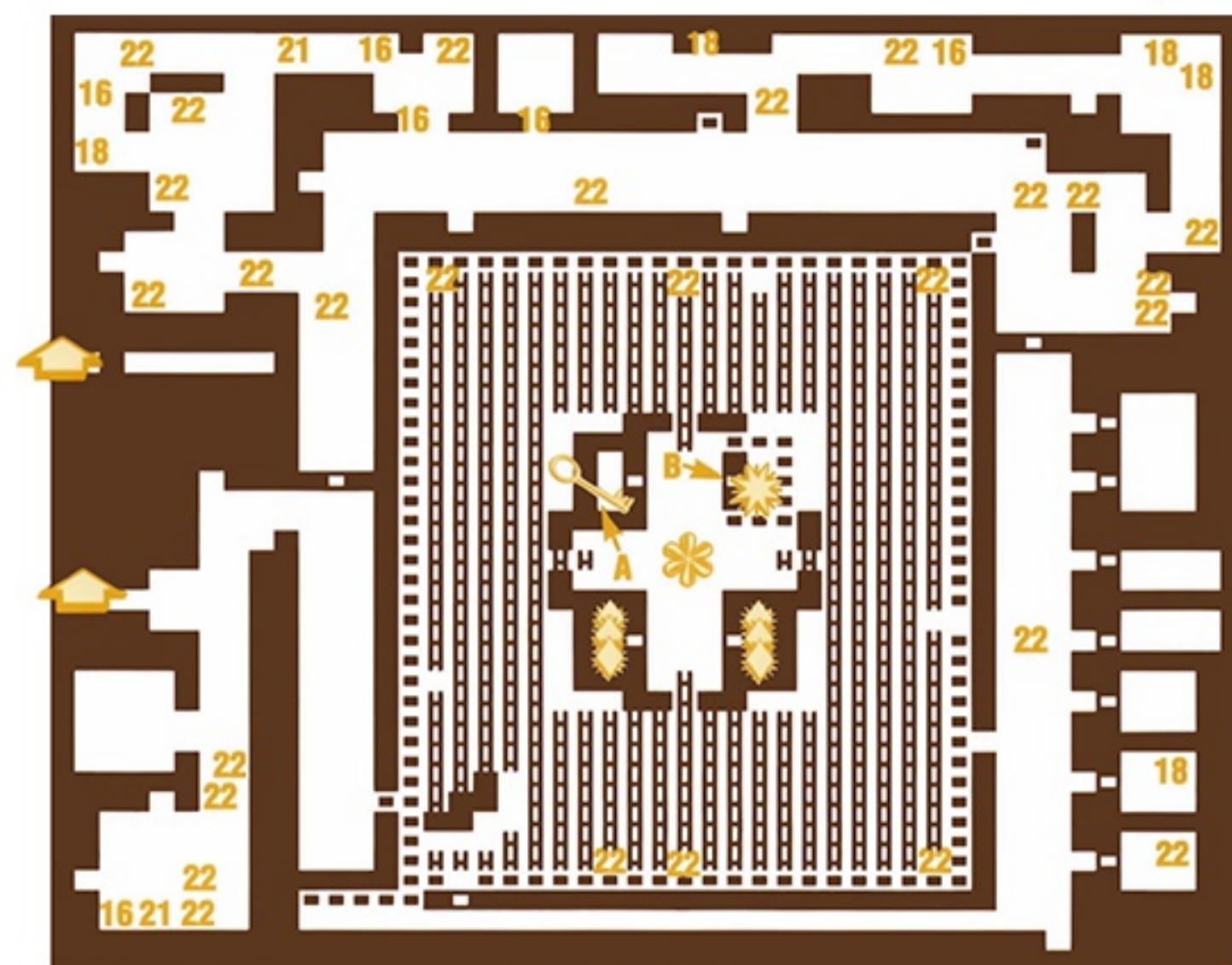


2-й уровень

Имперский дворец



3-й уровень



Примечания: А — Мифриловый ключ; В — Мифриловый замок (30-го уровня); ☀ — Ягар Тарн

4-й уровень

Загадки и ответы на них

Примечание переводчиков: русскоязычные ответы подходят для версии игры, локализованной на сайте elderscrolls.net

*Я обнимало целый мир:
И Сентинель, Некром, и Тир,
Но временами всё трудней
Дарить себя в Скайрим, Эльсвейр.
Ведь никогда не заглянув
Ни в парк, ни в сад, ни в борону,
Я знаю, что я всех нужней,
Где нет меня, там мир теней...*

Ответ: солнце

Ответ в английской версии: Sun

*Рассыпается вокруг
Тысячей слезинок,
И не выйдут их собрать
Даже половину.*

Ответ: дождь

Ответ в английской версии: Rain

*Есть вещь, которая ничто,
Но имя даже ей дано.
Порой бывает высока,
Порой бывает коротка.
Идущая за нами,
Играющая с нами,
Всё время под ногами...*

Ответ: тень

Ответ в английской версии: Shadow

*В мраморном замке, белом, как снег,
Ровном, как кожа, гладком, как шёлк,
В чистой водице, кристальной, как лёд,
В замке том камень из золота живёт.
Нет в этом замке замков и дверей,
Но воры ворвутся за золотом камней...*

Ответ: яйцо

Ответ в английской версии: Egg

*В начале было естество,
В конце — уменье и унынье.
К началу ересь ты познай,
К концу поклонимся святыне.*

Ответ: Е; буква Е

Ответ в английской версии: E

*Мечи и кольчуги я разрушаю,
Людские изделия в цене повышаю.
Съедаю я всё средь Империи всей:
И птиц, и зверей, и рабов, королей.
За скорость мою все меня проклинаят,
Обычно меня никому не хватает.
Могу я ползти, пробегать, пролетать...
А ну-ка, попробуй, кто я, угадать.*

Ответ: время

Ответ в английской версии: Time

*Второй, за первым вслед иду,
И вертится мыслишка,
Что звук издав, помог врагу
Не упустить воришку.*

Ответ: шаг; шаги

Ответ в английской версии: Footstep

*Если камера 2 пуста, в камере 1 хранится золотой
ключ.*

*Если в камере 1 хранится золотой ключ, камера 3
пуста.*

*Если камера 3 пуста, в камере 2 хранится золотой
ключ.*

*Зная, что всё сказанное не может быть истинным
одновременно, ответь, в какой камере золотой ключ?*

Ответ: камера 2

Ответ в английской версии: Cell 2

*Не рыба, не мясо,
Не перо и не кости,
Но пальцы имеет
И шевелить ими смеет?*

Ответ: перчатка

Ответ в английской версии: Gauntlet; Glove

*Я касаюсь ваших лиц,
Я слова фываю,
Я любимец вольных птиц,
В пустотах завываю.*

Ответ: ветер; воздух

Ответ в английской версии: Air; Wind

*Меня достали из земли,
На рынок шумный принесли.
И кто-то дешево купил,
Забрал домой и погубил.
Отрезал мой зелёный хвост,
Костюм мой в мусор он отнёс.
И лишь унюхав плоть мою,
Он выронил слезу свою.*

Ответ: лук; луковица

Ответ в английской версии: Onion

*Тридцать и три минуло лет
С тех пор как решил я вызнать ответ —
Насколько же стар я?
И уже позабыл... Лишь кое-что помню:
Я вдвое старше, чем старик,
Что втрое старше старика,
Чьё имя Агамемнос, великий Сфинкс Газийский, —
Но только если разделить все эти века
На девятую часть от всех лет старика,
Того, что Сфинкс из Кануса, Игон.
И зная, что в буквах всех этих имён
Намёк на возраст заключён,
Скажи мне, каков он?*

Ответ: 108; сто восемь
Ответ в английской версии: 108

*Я сотворил здесь этот ад, и среди всех моих утрат
Утратил имя я своё.
Оно в том месте, где нет пыли,
Где реки всё ж заговорили,
Найди его, верни моё.
Отыщи это место, затем возвратись с именем моим.
Только тогда я пропущу тебя через эту дверь.
Каково моё имя?*

Ответ: Теодорус
Ответ в английской версии: Theodorus

*Где силой и мощью
Не смогут пройти,
Там лёгким касаньем открою пути,
И много прошло бы вас в этот зал,
Если бы каждый мной обладал...*

Ответ: ключ
Ответ в английской версии: Key

*Прекрасней, чем небесный лик,
Грешней, чем демона язык.
Что мёртвые едят не прекращая,
Живых же постепенно убивает?*

Ответ: ничто; ничего
Ответ в английской версии: Nothing

*Любому ясно тут:
Два тела, кровь одна.
И лишь перевернут —
Посылется она.*

Ответ: песочные часы
Ответ в английской версии: Hourglass

*Загоревшись, дам пользу,
Но недолог мой срок.
Обращусь после смерти
В деревяшки кусок.*

Ответ: спичка; факел; лучина
Ответ в английской версии: Match; Torch

*И опутываю, и оковываю
И вора, и царя, и больного я.
Хоть объятьями своими сковываю,
Одержимо все ищут, желают меня.
А не нашли меня, не извели,
Не испили страданий с моей руки —
Так жалеете тех, кто отвел их,
Навечно друзей потеряли они...*

Ответ: любовь
Ответ в английской версии: Love

*И глаже рифмы я бываю,
И падать просто обожаю,
От ветерка я вся дрожу,
Хоть тяжести переносу...*

Ответ: вода; река
Ответ в английской версии: Water

*Растоптанный ногами, я был в темницу помещён,
И взаперти я там страдаю, но в этом смысл
заключён.
Ведь с каждым годом заточенья растёт и стоимость
моя,
А кто отвел угощенья, тот сразу скажет —
Что в начале я?*

Ответ: виноград
Ответ в английской версии: Grape

Артефакты и их свойства

Слухи об артефактах:



Шанс персонажа узнать слухи об артефакте составляет 1% за уровень (но не более 15%). Если вы уже имеете какой-то артефакт или взяли задание на поиск артефакта, слухов о другом артефакте не будет. Одновременно вы можете

носить только один артефакт (прим. переводчиков — на самом деле можно носить несколько артефактов, если сдать прошлые в починку, развязать новый и забрать у кузнеца старые). Слухи об артефактах появляются случайным образом. Если вы хотите найти конкретный артефакт, покиньте провинцию, в которой расположено подземелье с картой, ведущей к артефакту. Тот, кто расскажет вам о местоположении такой карты, всегда будет отправлять вас в другую провинцию.

Если вы хотите найти: Не спрашивайте о слухах в:

Кольчуга Лорда	Скайрим
Огма Инфиниум	Скайрим
Хризмер	Эльсвейр
Посох Магнуса	Эльсвейр
Волендранг	Хаммерфелл
Разрушитель чар	Хаммерфелл
Амулет Некроманта	Хай Рок
Щит Ауриэля	Хай Рок
Эбеновый клинок	Морроувинд
Кольцо Колдуна	Морроувинд
Лук Ауриэля	Валенвуд
Ключ скелета	Валенвуд
Кольцо Финастера	Острова Саммерсет
Ларец короля Оргнума	Острова Саммерсет
Эбеновая кольчуга	Чернотопье
Кольцо Хаджиита	Чернотопье

Информация об артефакте стоит как минимум 500 золотых, поэтому убедитесь, что у вас есть такая сумма, прежде чем соберётесь общаться на эту тему. Некоторые классы не могут использовать определённые артефакты, поэтому посмотрите в «Arena Manual» («Руководство игрока»), какие ограничения имеет класс вашего персонажа, перед тем как согласитесь взяться за поиски предмета. Ночные клинки, к примеру, не могут использовать Кольчугу Лорда, Хризмер, Волендранг, Разрушитель чар, Щит Ауриэля, Эбеновую кольчугу и Эбеновый клинок. И в магазине их у вас не купят. Даже если там не усомнились бы в подлинности артефакта, существует всего пара магазинов, у которых хватило бы денег, чтобы заплатить за столь редкие вещи. Следовательно, несмотря на всю кажущуюся расточительность такого решения, лучшим вариантом будет просто выкинуть бесполезную экипировку.

Карта, указывающая на подземелье, в котором спрятан артефакт, а также сам артефакт, всегда находятся в сундуке на 4-м уровне подземелья. В своих путешествиях за картами и артефактами вы не стеснены никакими временными рамками, так что можете не торопиться.

Чтобы получить задание на поиск артефакта, нужно поспрашивать жителей «О самом разном» в разделе «Слухи». Если такое задание будет доступно, вам назовут артефакт и таверну, в которой «главственная личность» продаёт сведения о местонахождении артефакта.

У всех магических артефактов по 50000 единиц маны, и каждый раз, когда игрок задействует силу артефакта,

необходимая для этого мана вычитается из данных 50000. Количество зарядов для каждого артефакта можно рассчитать, разделив 50000 на количество маны, требуемой на заклинание. Однако, учитывая, что затраты маны меняются вместе с уровнем колдующего, необходимое число надо брать как для персонажа 1-го уровня. Артефакт можно «отремонтировать» (т. е. перезарядить), если принести его в кузницу ДО того, как количество зарядов достигнет 0. Если заряды кончатся, артефакт исчезнет.

Магические артефакты

Примечание переводчиков:

а) В оригинале Кодекса параметры даны так, как они выглядели бы в «Создании заклинаний» — отсюда странные на первый взгляд записи вида «100% шанс, +1% за уровень» или «от 50 до 50 ед. урона, от +1 до 1 за уровень». При переводе было решено выбрать более удобочитаемую форму.

б) В оригинале Кодекса, а также в «Создании заклинаний» внутри игры описание эффектов «Исцелить болезнь / отравление / паралич / проклятие» даётся в виде «%0%% chance to cure disease of equal level to caster. +%1%% per %4 level(s)», то есть со словами «equal level to caster». К сожалению, не удалось получить никаких сведений на этот счёт; велика вероятность того, что этот элемент, как и некоторые другие, не попал в финальную версию игры. При переводе эта фраза была опущена.

КОЛЬЧУГА ЛОРДА

(на себя)

Кольчуга Лорда, иногда называемая Бронёй Морихауса или Подарком Кинарет, — старинная кираса непревзойдённой работы. Она позволяет восстанавливать здоровье, даёт сопротивление заклинаниям и исцеляет от яда. Говорят, если Кинарет признает обладателя недостойным, Кольчуга исчезнет и будет спрятана, пока её не найдёт следующий избранный.

Затраты маны: 2075

Регенерация: 25 ед. здоровья каждые 5 раундов.

Длительность: по 60 раундов за каждый уровень.

Противоядие: 100% шанс снять отравление.

Сопротивление магии: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

ВОЛЕНДРАНГ

(1 цель, касание, Стихия: магия)

Говорят, что Молот могущества, Волендранг, был создан двумерами ныне спинувшего клана Роуркен за сотни лет до исчезновения расы двумеров из мира Тамриэля. Молот дарует своему владельцу небывалую мощь, но настоящую известность ему принесли парализующий и высасывающий силу эффекты. Как и его создатели, двумеры, Волендранг предрасположен к внезапному исчезновению, появляясь снова иногда через несколько дней, а иногда спустя целую эпоху.

Затраты маны: 1620

Урон здоровью: 30 ед. урона, +1 за каждый уровень.

Наслать проклятие: 100% шанс, каждый раунд понижает ИНТ, ВОЛ, ПРВ и УДЧ на 1. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

Поглощение характеристик сила: 25 ед. Длительность: по 15 раундов за каждый уровень. Сила цели восстанавливается по 1 ед. за раунд.

ЭБЕНОВАЯ КОЛЬЧУГА

(на себя)

Эбеновая кольчуга появилась во времена, когда ещё не велись летописи. Если верить легендам, её создательницей была данмерская богиня Бозтия, и именно она решает, кто будет обладать кольчугой и как долго. Если владелец достоин, кольчуга дарует ему неуязвимость ко всем магическим атакам, снижающим природные способности. Но богиня может быть очень капризной, и невозможно предсказать, в какой момент она захочет забрать артефакт. Известно лишь, что пока никто не носил кольчугу слишком долго.

Затраты маны: 2420

Сопrotивление магии: 100% шанс. Длительность: по 5 раундов за каждый уровень.

Сопrotивление огню: 100% шанс. Длительность: по 5 раундов за каждый уровень.

Щит: выдерживает 80 ед. урона, +1 ед. за каждый уровень.

ЩИТ АУРИЭЛЯ

(на себя)

Щит Ауриэля — Эбеновый щит, по слухам некогда принадлежавший почти что мифическому эльфийскому богу Ауриэлю. Владелец этого артефакта может стать практически неуязвимым. По своей способности противостоять огню и магии Щит Ауриэля не имеет равных. А чтобы уберечь от атак, которые он не в силах заблокировать, Щит дополнительно укрепляет жизненные силы владельца. Как и большинство артефактов Тамриэля, Щит живёт собственной жизнью и не повинует чьей-либо воле. Известна история о том, что однажды Щит исчез из рук своего хозяина в момент, когда тот в нём больше всего нуждался, но, надо думать, это просто байка.

Затраты маны: 3275 (прим. переводчиков — в оригинале Кодекса указано число 2420, что, скорее всего, является ошибкой и скопировано из описания Эбенового клинка; число 3275 указано в документах Arena106 Setup.pdf и Passwords.txt, прилагаемых к игре)

Сопrotивление огню: 80% шанс, +1% за уровень.

Длительность: по 3 раунда за каждый уровень.

Отражение заклинаний: 80% шанс, +1% за уровень.

Длительность: по 3 раунда за каждый уровень.

Щит: выдерживает 50 ед. урона, +35 ед. за каждый уровень.

РАЗРУШИТЕЛЬ ЧАР

(на себя)

Разрушитель чар, внешне схожий с двумерским башенным щитом, — один из самых ценных древних артефактов Тамриэля. Помимо своей исторической роли в битве клана Роуркен против Шалидора, Разрушитель чар также известен тем, что практически полностью защищает владельца от любых заклинателей, рассеивая магию и тем самым сводя их усилия на нет. Ходят слухи, что Разрушитель чар до сих пор ищет своего истинного хозяина и не остаётся надолго в чьих-либо руках. Но для большинства даже кратковременного обладания этим щитом вполне достаточно.

Затраты маны: 2230

Исцелить паралич: 100% шанс.

Отражение заклинаний: 100% шанс. Длительность: по 2 раунда за каждый уровень.

ЭБЕНОВЫЙ КЛИНОК

(1 цель на расстоянии, Стихия: магия)

Эбеновый клинок, также называемый Пиявкой или Вампиром, внешне напоминает эбеновую катану, но является гораздо более страшным оружием, поскольку черпает свою энергию из самой тьмы. Каждый раз, когда Эбеновый клинок поражает противника, часть нанесённого урона преобразуется и восстанавливает жизненные силы хозяина клинка. И хотя, в сущности, источником зла всегда выступает сам владелец, однажды клинок был зачарован, чтобы мощью своей не искушать души смертных и не превращать своих обладателей в безумных убийц. С тех пор артефакт не может надолго задержаться в руках одного мечника.

Затраты маны: 8125

Забрать здоровье: 100 ед. от цели колдующему. Длительность: по 10 раундов за каждый уровень. Каждый раунд полученное здоровье уменьшается на 1 ед.

Забрать запас сил: 100 ед. от цели колдующему. Длительность: по 10 раундов за каждый уровень. Каждый раунд полученный запас сил уменьшается на 1 ед.

Безмолвие: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

ЛУК АУРИЭЛЯ

(1 цель на расстоянии, Стихия: магия)

Лук Ауриэля выглядит как обычный эльфийский лук, но в действительности это едва ли не самое мощное оружие за всю историю Тамриэля. Якобы созданный, как и его брат, Щит Ауриэля, великим эльфийским полубогом, Лук превращает каждую выпущенную из него стрелу в летящую смерть и дарует своему обладателю невосприимчивость к слабым атакам. Даже без могущественного влияния Ауриэля Лук сохраняет свои магические свойства благодаря собственному запасу энергии. Как только этот запас иссякнет, Лук исчезнет и появится там, куда его отправит случай. Предполагаемые места его появления останутся популярнейшей темой для сплетен на протяжении уже сотен лет.

Затраты маны: 4487

Урон здоровью: 50 ед., +1 ед. за каждый уровень.

Урон запасу сил: 50 ед., +1 ед. за каждый уровень.

Урон мана: 50 ед., +1 ед. за каждый уровень.

ХРИЗАМЕР

(на себя)

Хризамер, Клинок паладина, Меч героев — старинный клеймор, чьи возможности в атаке сравнимы лишь с его же защитными качествами. Меч восстанавливает здоровье владельца, наделяет его устойчивостью к огню и отражает любые заклинания назад во врага. Нечасто Хризамер задерживается в руках какого-либо мечника на долгое время, ибо создан он не для того, чтобы славить одного воина.

Затраты маны: 4725

Восстановить здоровье: 100 ед., +100 за каждый уровень.

Отражение заклинаний: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

Сопротивление огню: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

ПОСОХ МАГНУСА

(на себя)

Посох Магнуса, один из древнейших артефактов Тамриэля, служил метафизической подпиткой для своего создателя. При использовании Посох в кратчайший срок восстанавливает здоровье и ману владельца. Но со временем артефакт покинет своего обладателя, чтобы не позволить тому стать слишком могущественным и тем самым не нарушить мистический баланс, который Посох призван сохранять.

Затраты маны: 2525

Регенерация: 10 ед. здоровья каждые 5 раундов. Длительность: по 60 раундов за каждый уровень.

Поглощение заклинаний: 100% шанс. Длительность: по 18 раундов за каждый уровень.

КОЛЬЦО КОЛДУНА

(на себя)

Кольцо Колдуна — творение архимага Сирабэйна, излюбленный артефакт народных легенд, мифов и преданий. Согласно древней истории Тамриэля, с умом используя Кольцо, Сирабэйн спас от гибели весь континент. Ну а после оно служило искателям приключений для менее грандиозных целей. Большую известность Кольцо

получило благодаря своей способности отражать заклинания, а также повышать здоровье и скорость владельца, хотя этим его возможности не ограничиваются. Однако никто не может долго носить Кольцо, ибо полностью оно подчиняется только Сирабэйну.

Затраты маны: 2840

Повышение скорости: +100 ед. Длительность: по 5 раундов за каждый уровень. Каждый раунд полученная скорость уменьшается на 1.

Восстановить здоровье: 50 ед., +1 за каждый уровень.

Отражение заклинаний: 100% шанс. Длительность: по 3 раунда за каждый уровень.

КОЛЬЦО ФИНАСТЕРА

(на себя)

Кольцо Финастера было создано много веков назад тем, кто на протяжении всей своей полной приключений жизни постоянно нуждался в хорошей защите. Оно повышает общую устойчивость к повреждениям и дарует иммунитет к ядам, заклинаниям и электричеству. Благодаря Кольцу Финастер прожил сотни лет. Но перед смертью он проклял артефакт, и теперь Кольцо всё время переходит от одного владельца к другому, ни у кого не задерживаясь надолго. Рано или поздно оно исчезает и появляется в другом месте, где и покоится, не принадлежа никому, кроме самого Финастера.

Затраты маны: 1800

Спротивление ядам: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

Спротивление молнии: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

Спротивление магии: 100% шанс. Длительность: по 1 раунду за каждый уровень.

КОЛЬЦО ХАДЖИИТА

(на себя)

Кольцо Хаджиита — древний артефакт. Оно на сотни лет старше Раджхина, вора, который сделал это Кольцо знаменитым. Раджхин прибегал к силе Кольца, чтобы становиться невидимым, бесшумным и быстрым, словно ветер. Благодаря Кольцу он прославился как самый успешный вор в истории Эльсвейра. Чем закончилась жизнь

Раджхина точно не известно, но говорят, что Кольцо воспротивилось постоянному использованию и исчезло, оставив хозяина беспомощным перед лицом врагов.

Затраты маны: 4490

Неатакуемость: 100% шанс. Длительность: по 3 раунда за каждый уровень. Можно использовать другие заклинания.

Невидимость: на 1 раунд, +3 за каждый уровень.

Повышение скорости: +100 ед. Длительность: по 5 раундов за каждый уровень. Каждый раунд полученная скорость уменьшается на 2.

АМУЛЕТ НЕКРОМАНТА

(на себя)

Легендарный Амулет Некроманта, последняя сохранившаяся реликвия безумного колдуна Маннимарко, дарит любому волшебнику способность поглощать магическую энергию и заживлять раны. Амулет особым образом зачарован, чтобы тот, кто его наденет, был защищён словно воин, закованный в латы. К тому же Амулет не стесняет движений и абсолютно ничего не весит. Именно благодаря этому артефакт очень популярен среди магов и воров. Единственным недостатком Амулета является его нестабильность в нашем мире — он обречён бесконечно исчезать и появляться вновь, но место и время перерождения предсказать невозможно.

Затраты маны: 1825

Поглощение заклинаний: 100% шанс. Длительность: по 3 раунда за каждый уровень.

Повышение интеллекта: +50 ед. Длительность: по 5 раундов за каждый уровень. Каждый раунд полученный интеллект уменьшается на 1.

Регенерация: 1 ед. здоровья каждые 5 раундов. Длительность: по 30 раундов за каждый уровень.

Артефакты, которые не создают заклинаний

ЛАРЕЦ КОРОЛЯ ОРГНУМА

Ларец короля Оргнума выглядит как обычный сундучок. Но он удивительно лёгок, почти невесом, что свидетельствует о его истинно магическом происхождении. Раз в день Ларец создаёт золото из ничего. Когда сам король Оргнум владел Ларцом, запасы артефакта были безграничны. Те же, кто обнаружил его после, говорят, будто Ларец рано или поздно исчезает, сотворив, однако, столько золота, что можно посрамить даже богатейших купцов. Но куда и почему он пропадает — до сих пор остаётся загадкой. Оргнум потерял Ларец около восьмидесяти лет назад во время морского сражения с императором Тамриэля — тогда это был Антиох Септим. После поражения островное королевство Оргнума, Пиандоней, утратило своё влияние на мировой арене. Видимо, потому, что король отныне не мог содержать такой большой флот.

Каждый день Ларец дарит владельцу случайное количество золотых. Вы должны «Использовать» Ларец, чтобы получить дневную норму. Когда же общая сумма подаренных Ларцом золотых достигнет 10000, он исчезнет.

ОГМА ИНФИНИУМ

Огма Инфиниум — книга знаний, составленная Бессмертным, магом-мудрецом Ксарсесом. Каждого, кто прочтёт Инфиниум, наполняет энергия артефакта, которой можно воспользоваться для развития своих способностей до божественных высот. Как гласят легенды, Огма Инфиниум всегда исчезает сразу же после прочтения.

Это книга. Когда вы найдёте и используете её, она пропадёт, оставив вам 50 очков характеристик, которые вы можете распределить на своё усмотрение.

КЛЮЧ СКЕЛЕТА

Сила Ключа скелета довольно проста. С его помощью любая дверь и любой сундук, запертые без использования магии, распахиваются даже перед самым неуклюжим вором. А особо умелые взломщики посредством Ключа иногда ухитряются открыть и те двери, что находятся под магической защитой. Однажды, дабы сохранить своё

имущество, волшебники наложили на артефакт два ограничения: Ключ может быть применён только раз в день и не может долго оставаться у одного владельца. Несмотря на это, некоторые обладатели Ключа успели стать богачами ещё до его исчезновения, а другие сумели проникнуть в такие места, куда иначе никогда бы не вошли.

Один раз в день при помощи Ключа вы можете открыть замок 25-го уровня или ниже. По сути, это означает, что вы способны отпирать ЛЮБЫЕ немагические замки и вдобавок магические замки начальных уровней. У магических замков уровень начинается с 20-го.

Магические вещи и их свойства

Свойства металлов

(Применимо ко всем магическим вещам)

Металл	Модификаторы уровня брони	Модификаторы урона оружием
Железо	+1	-1
Сталь	0	0
Серебро	0	0
Эльфийский	-1	+1
Двимерский	-2	+2
Мифрил	-3	+3
Адамантовый	-4	+4
Эбеновый	-5	+5

Магическое оружие

Любое оружие может быть магическим. Магическое оружие повышает характеристики персонажа или создаёт заклинание. Персонаж получает бонусы только от того магического оружия, которое он использует в данный момент. Если оружие может создавать заклинание, игрок должен нажать на кнопку «Использование», а потом «нажать» на цель для того, чтобы применить заклинание. Ниже представлены типы доступного в игре магического оружия. В описании магического оружия, которое может создавать заклинания, также указывается число оставшихся зарядов (заклинаний). Щёлкнув правой кнопкой

мьши по оружию, вы увидите оставшееся количество зарядов. Если магическое оружие изготовлено из какого-то металла, бонусы металла уже учтены.

*Название оружия **силы***

*Название оружия **сопротивления молнии***

*Название оружия **воли***

*Название оружия **ловкости***

*Название оружия **скорости***

*Название оружия **энергии***

*Название оружия **сопротивления огню***

*Название оружия **удачи***

*Название оружия **молнии***

*Название оружия **сопротивления холоду***

*Название оружия **крушения стен***

*Название оружия **пиявки***

*Название оружия **парализации***

*Название оружия **огненного шторма***

Магическая броня

Только латные доспехи могут быть магическими. Также магическими могут быть все виды щитов. Как и в случае с магическим оружием, магическая броня может или увеличивать характеристики персонажа, или создавать заклинания. Ниже представлены типы магической брони:

*Название брони **силы***

*Название брони **интеллекта***

*Название брони **воли***

*Название брони **ловкости***

*Название брони **скорости***

*Название брони **энергии***

*Название брони **обаяния***

*Название брони **удачи***

*Название брони **прыжка***

*Название брони **полёта***

*Название брони **крушения стен***

*Название брони **невидимости***

*Название брони **отражения магии***

*Название брони **регенерации***

Талисманы, кристаллы, наручи и кольца

Эта группа магических вещей даёт владельцу возможность создавать заклинания. Только один предмет каждого типа может быть активирован (подсвечен в инвентаре). Но игрок может менять предметы одного типа по необходимости. Ниже представлены заклинания, которые могут быть связаны с любыми талисманами, кристаллами, наручами или кольцами.

Атакующие:

Защитные:

Прочие:

Пламя колдуна

Электрическое поле

Проклятие

Безмолвие

Ядовитая стрела

Огненный шар

Буря

Молния

Разрушение пола

Огненный шторм

Пиявка

Ядовитое облако

Парализация

Неистовое пламя

Сбросить оковы

Прилив сил

Неприкосновенность

Щит

Лечение

Левитация

Силовой удар

Силовое поле

Тишина

Разрушение стен

Свет

Блуждающий свет

Запереть

Отпереть

Лечение

Противоядие

Великое лечение

Очищение

Браслеты, пояса, обручи и амулеты

Эта группа предметов предназначена для повышения характеристик персонажа. Количество очков, на которые увеличивается определённая характеристика, зависит от качества/стоимости вещи. Эти предметы нужно надеть на персонажа, чтобы активировать их бонусы. Только одна вещь каждого типа может быть на персонаже. Также эти вещи выступают в качестве дополнительной брони, в зависимости от того металла, из которого они изготовлены. К примеру, Эбеновый браслет даёт -5 к уровню брони. Эти вещи могут повышать следующие характеристики: силу, интеллект, волю, ловкость, скорость, выносливость, привлекательность, удачу.

Доступные в изре зелья по описаниям

Если вы щёлкните правой кнопкой мыши по зелью, которое встретится вам в мире Арены, то увидите одно из представленных ниже описаний.

Зелье запаса сил

- Вы видите колбу с маслянистой жидкостью.
- Вы видите бутылку со студенистой жидкостью.
- Вы видите флакон с густой прозрачной жидкостью, в которой плавают дохлые жуки и какие-то волосы.
- Вы видите графин, наполненный прозрачным маслом, в котором плавают темно-коричневые шарики.
- Вы видите бутылку, заполненную серым веществом, напоминающим жидкий мозг.

Зелье силы

- Вы видите чашу с красноватой жидкостью.
- Вы видите колбу с оранжевой жидкостью.
- Вы видите флакон с ярко-красной жидкостью.
- Вы видите стакан с красной жидкостью, покрытой коркой.
- Вы видите мензурку с пенящимся розовым студнем.

Зелье лечения

- Вы видите чашу с желтоватой взвесью.
- Вы видите колбу с золотистой жидкостью.
- Вы видите бутылку с пенящейся желтой жидкостью.
- Вы видите флакон с мутной желтой взвесью.
- Вы видите бутылку с темно-желтой взвесью, в которой плавают разложившиеся насекомые.

Зелье маны

- Вы видите колбу с черной взвесью.
- Вы видите чашу с темно-фиолетовой жидкостью.
- Вы видите бутылку с густой черной жидкостью.
- Вы видите мензурку с пенящейся черной жидкостью.
- Вы видите графин с черно-бурой взвесью и слоем пены на поверхности.

Зелье сопротивления огню

- Вы видите чашу с жидкостью, переливающейся всеми цветами радуги.
- Вы видите стакан с мутной разноцветной взвесью, на дне которого осели зеленые хлопья.
- Вы видите графин с взвесью радужной окраски, к горлышку которого прилипла капелька крови.
- Вы видите бутылку кристально чистой жидкости с маслянистой поверхностью, отчетливо отражающей все вокруг.
- Вы видите колбу с жидкостью, уже почти превратившейся в газ, в глубине которой плавают разноцветные пузырьки.

Зелье сопротивления холоду

- Вы видите бутылку с серым студнем. На дне лежит полурастворившееся глазное яблоко.
- Вы видите графин с кристально чистой жидкостью.
- Вы видите бутылку со сверкающей взвесью.
- Вы видите колбу с прозрачной вязкой жидкостью.
- Вы видите чашу с мерцающей белой взвесью.

Зелье сопротивления молнии

- Вы видите чашу с прозрачной жидкостью, в которой плавают белые сгустки.
- Вы видите колбу с мутной серой взвесью, от которой идет запах помета летучих мышей.
- Вы видите графин, забитый маленькими красными ягодками в прозрачном полужидком студне.
- Вы видите флакон с серой взвесью, на дне которой лежат какие-то разложившиеся черные предметы.
- Вы видите графин с прозрачным комковатым студнем.

Зелье исцеления недугов

- Вы видите бутылку с густой грязной жидкостью.
- Вы видите бутылку с густой серой жидкостью и ржавым осадком на дне.
- Вы видите колбу с серой взвесью, на дне которой застыла черная гуща.
- Вы видите чашу с черной маслянистой жидкостью, слабо пахнувшей аммиаком.
- Вы видите флакон с густой серой жидкостью, на поверхности которой подрагивают шарики белой слизи.

Зелье великого лечения

- Вы видите чашу с темно-синей жидкостью.
- Вы видите бутылку с иссиня-черной взвесью.
- Вы видите мензурку с бирюзовой взвесью.
- Вы видите графин с голубовато-серой взвесью.
- Вы видите колбу с голубовато-белой взвесью, напоминающей скисшее молоко.

Зелье левитации

- Вы видите чашу с серебристой жидкостью.
- Вы видите стакан с прозрачной жидкостью.
- Вы видите колбу с молочно-белой взвесью.
- Вы видите мензурку с полупрозрачной жидкостью.
- Вы видите чашу с серебристой взвесью.

Зелье сопротивления ядам

- Вы видите чашу с изумрудно-зеленой взвесью.
- Вы видите колбу с густой зеленоватой взвесью, в которой плавают травы.
- Вы видите графин с желтовато-серой слизью.
- Вы видите графин с водянистой светло-зеленой слизью, пахнувшей старой кожей.
- Вы видите мензурку с ярко-зеленой взвесью, плавающей поверх густой грязи.

Зелье снятия оков

- Вы видите бутылку с красновато-оранжевым студнем. Она слегка теплая на ощупь.
- Вы видите колбу с темно-фиолетовой взвесью.
- Вы видите флакон с ярко-красной жидкостью, испещренной трупиками тысяч насекомых.
- Вы видите флакон с кирпично-красным веществом, похожим на свернувшуюся кровь.
- Вы видите бутылку с багрянистой взвесью, в которой плавают куски какого-то мяса.

Противоядие

- Вы видите графин с непрозрачной жидкостью, на дне которого пророс черный лишайник.
- Вы видите колбу с кристально-чистой жидкостью, на дне которой гниет черный жучок.
- Вы видите бутылку с цветочными лепестками, плавающими в изумрудно-зеленой взвеси.
- Вы видите чашу с беловатой взвесью, покрытой коркой серного цвета.
- Вы видите бутылку со светящейся взвесью.

Зелье невидимости

- Вы видите колбу с пузырящейся коричневой жидкостью.
- Вы видите бутылку с пенящейся янтарной взвесью.
- Вы видите чашу с грязно-коричневой жидкостью.
- Вы видите графин с комковатой коричневой слизью.
- Вы видите бутылку с пузырящейся синей взвесью, на ее горловине скопился коричневый осадок.

Зелье очищения

- Вы видите бутылку, наполненную обрезками ногтей, которые плавают в пузырьках зеленой взвеси.
- Вы видите бутылку со сверкающей серебристой гущей.
- Вы видите флакон с кипящей серой жидкостью и плавающими в ней черными частицами.
- Вы видите чашу, наполненную коричневой пузырящейся жидкостью с запахом рыбы.
- Вы видите графин с пузырящейся прозрачной жидкостью.

Формулы

Спасительный бросок



Во время боя некоторые персонажи более успешно противостоят получаемому урону или избегают его. Это связано с так называемым спасительным броском, значение которого зависит от уровня и класса персонажа и является числом от 1 до 100. Необходимо, чтобы во время «броска кубика» выпавшее случайное число из этого диапазона было **ВЫШЕ**, чем показатель «спасительного броска» для данного персонажа на текущем уровне.

Например: Морзана лвл 10-20 уровня. Её спасительный бросок против огня равен 72. Это означает, что каждый раз, когда Морзана получает повреждения от огня или от заклинания, основанного на этой стихии, она должна совершить спасительный бросок, и, если выпадет число больше 72, она будет спасена и получит только половину урона. Если же полученное значение ниже 72, то ничего не изменится и урон будет нанесён полностью. Единственным исключением являются Монахи, которые вообще **НЕ** получают повреждений, если им удалось выполнить удачный спасительный бросок.

КЛАСС ВОИНОВ

Уровень	Озонь	Холод	Молния	Яд	Мазия
1-3	93	93	93	95	98
4-6	84	84	84	85	91
7-9	75	75	75	75	84
10-12	66	66	66	65	77
13-15	57	57	57	55	70
16-18	48	48	48	50	63
19-20	39	39	39	45	56
21+	30	30	30	40	49

КЛАСС МАГОВ

Уровень	Озонь	Холод	Молния	Яд	Мазия
1-3	96	96	96	98	90
4-6	88	88	88	92	80
7-9	80	80	80	86	70
10-12	72	72	72	80	60
13-15	64	64	64	74	50
16-18	56	56	56	68	40
19-20	48	48	48	62	35
21+	40	40	40	56	30

КЛАСС ВОРОВ

Уровень	Озонь	Холод	Молния	Яд	Мазия
1-3	90	90	90	93	96
4-6	82	82	82	84	88
7-9	72	72	72	75	80
10-12	63	63	63	66	72
13-15	54	54	54	57	64
16-18	45	45	45	48	56
19-20	36	36	36	39	48
21+	27	27	27	30	40

Воровство и взлом

Вор:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 3)) / \text{сложность кражи или взлома}$
Взломщик:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 2)) / \text{сложность кражи или взлома}$
Ассасин:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 5)) / \text{сложность кражи или взлома}$
Жулик:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 4)) / \text{сложность кражи или взлома}$
Акробат:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 4)) / \text{сложность кражи или взлома}$
Бард:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 4)) / \text{сложность кражи или взлома}$
Все остальные классы:	$(\text{уровень} * ((\text{ИНТ} + \text{ЛВК}) / 8)) / \text{сложность кражи или взлома}$

ПОСЛЕ того, как ваши шансы взломать замок будут подсчитаны, игра выдаст одно из следующих сообщений:

Устройство этого замка оскорбляет вас своей простотой...	95%-100%
Вам даже немного жаль этот замок...	90%-94%
Этот замок до смешного прост...	85%-89%
Вы откроете этот замок одной левой...	80%-84%
Замок выглядит довольно простым...	75%-79%
Вы думаете, что откроете этот замок без труда...	70%-74%
Придется постараться, чтобы открыть этот замок...	65%-69%
Будет непросто справиться с этим замком...	60%-64%
Замок выглядит достаточно сложным...	55%-59%
Этот замок заставляет усомниться в своих навыках...	50%-54%
Маловероятно, что у вас получится открыть этот замок...	45%-49%
Если вы справитесь с таким замком – это будет чудом...	30%-34%
Этот замок вам не по зубам...	0%-29%
Это магический замок...	Уровень замка +20

Формула расчёта попадания

Примечание: у монстров всегда есть 20% шанс попасть по вам.

В формуле используются следующие сокращения:

УРА	=	Уровень атакующего
УРЗ	=	Уровень защищаемого
МЛА	=	Модификатор ловкости атакующего
МЛЗ	=	Модификатор ловкости защищаемого
МУА	=	Модификатор удачи атакующего
МУЗ	=	Модификатор удачи защищаемого
МБЗ	=	Модификатор брони защищаемого
МИА	=	Модификатор интеллекта атакующего
МВЗ	=	Модификатор воли защищаемого
ОБЩ	=	Общие модификаторы
МАГ	=	Магические модификаторы
ЩИТ	=	Модификатор щита

$50 + ((УРА - УРЗ) * 5) + (МЛА - МЛЗ) + (МУА - МУЗ) + МАГ + ОБЩ - МБЗ - ЩИТ =$ шанс попадания в процентах

Определение области попадания требует дополнительного «броска кубика», что отражено в следующей таблице:

Область попадания	Элемент брони	Выпавшее значение
Голова	Шлем	1-2
Правое плечо	Наплечник	3-5
Левое плечо	Наплечник	6-8
Грудь/Спина	Кираса	9-12
Локти-руки	Перчатки	13-16
Талия-бёдра	Поножи	17-19
Колени-ноги	Сапоги	20

Шанс критического удара

Вор	2 * уровень
Лучник	3 * уровень (только при использовании оружия дальнего боя)
Ассасин	3 * уровень
Монах	3 * каждые 2 уровня (только для ближнего боя)
Ночной клинок, Бард, Взломщик, Жулик, Акробат	1 * уровень

Разное

Болезни

Название	Интенсивность	Что будет уменьшаться	Длительность	Кто заражает
Сыпь	2-10 за день	ВНС, СИЛ, Здоровье	Навсегда	Маг
Чума	5-30 за день	Всё (кроме ИНТ)	Навсегда	Маг, крыса, зомби, упырь
Жёлтая лихорадка	5-10 за день	ВОЛ, ВНС, Здоровье	Навсегда	Маг, зомби, упырь
Колики	1-5 за день	Здоровье	Навсегда	Зомби, упырь, крыса
Чохотка	2-10 за день	ВОЛ, ЛВК, СИЛ	Навсегда	Маг, зомби, упырь, крыса
Менингит	1-5 за день	ВОЛ, ПРВ, Здоровье	Навсегда	Маг, зомби, упырь, крыса
Малярия	2-10 за день	ВОЛ, ЛВК, СИЛ	Навсегда	Зомби, крыса
Проклятие Калирона	5-10 за день	СИЛ, СКР, ЛВК	3-18 дней	Маг
Холера	5-30 за день	Всё	Навсегда	Зомби, упырь, крыса
Проказа	2-10 за день	Всё	Навсегда	Маг, зомби, упырь, крыса
Гангрена	2-4 за день	СИЛ, ВНС, Здоровье	Навсегда	Маг, вампир
Красная смерть	2-10 за день	ВНС, ПРВ, Запас сил	Навсегда	Маг, зомби, упырь
Столбняк	5-10 за день	ПРВ, ВОЛ, Здоровье	3-18 дней	Маг, вампир
Тиф	2-10 за день	ИНТ, ВНС, Здоровье	Навсегда	Зомби, упырь
Слабоумие	2-10 за день	ИНТ, ВОЛ, ПРВ	Навсегда	Маг, вампир
Хронодиаз	5-10 за день	ИНТ, Мана	Навсегда	Маг
Магическая лихорадка	2-4 за день	ИНТ, Мана	3-18 дней	Маг

Праздники Тамриэля

Месяц Утренней звезды

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Праздник новой жизни – 1-й день месяца Утренней звезды

По традиции во всех тавернах мира пиво раздают бесплатно.

Молитва южному ветру – 15-й день месяца Утренней звезды

Во всех религиях Тамриэля в этот день принято молиться о ниспослании хорошей погоды в посевной сезон. Больные и калеки всех мастей стремятся попасть на богослужение в храмы, поскольку в честь праздника священники исцеляют страждущих бесплатно. Не секрет, что лишь немногим повезёт воспользоваться этой услугой. Но тех, кто в состоянии отдать храму обычную цену за излечение, ещё меньше.

Месяц Восхода

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

День любящих сердец – 16-й день месяца Восхода

Кажется, нет такого дома, где в этот день юному поколению не пели бы «Легенду о Влюблённых». В честь этих Влюблённых — Полидора и Элоизы — каждый может бесплатно получить комнату в любой таверне. Говорят, что, если бы подобную доброту проявили к Влюблённым, в мире навсегда воцарилась бы весна.

Месяц Первоцвета

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Первый сев – 7-й день месяца Первоцвета

Каждый год горожане отмечают наступление Первого сева, символически бросая в землю первые зёрна будущего осеннего урожая. Этот праздник знаменует начало новой жизни — как для природы, так и для любого живого существа. Улаживаются споры, уходят проблемы, забываются дурные привычки, больные

получают исцеление. Священнослужители весь день бесплатно лечат отравления, недуги, параличи и другие напасти, встречающиеся в мире Арены.

Месяц Дождя

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

День шутника – 28-й день месяца Дождя

В этот день волна шалостей охватывает целые города от края до края. Создаётся впечатление, что сразу на всех жителей наложили какое-то заклятие. Даже самый горделивый и важный советник может устроить весёлый розыгрыш над кем угодно. С особым тщанием в этот день стоит приглядывать за

Гильдией воров, ведь обчищенные карманы — это уже совсем не смешно.

Месяц Сева

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Второй сев – 7-й день месяца Сева

Этот праздник схож своими традициями с Первым севом. Улучшения, произошедшие со времени Первого сева, символизируют подъём душевных сил. Храмы во второй и последний раз в году предлагают страждущим бесплатное исцеление от всяческих болезней и недугов. Однако, поскольку этот день считается днём

мира и любые конфликты осуждаются, за лечение боевых ранений придётся отдать полную стоимость.

Месяц Середина года

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Середина года – 16-й день месяца Середины года

Храмы предлагают получить благословение всего за половину обычной стоимости. Часто благословённые слишком уж проникаются уверенностью в своих силах и отправляются в подземелья абсолютно неподготовленными. Именно поэтому столь радостный день нередко становится траурным.

Месяц Солнцеворота

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Фестиваль торговцев – 10-й день месяца Солнцеворота

Все магазины и рынки снижают стоимость товаров как минимум вдвое. Единственные, кто не следует этой традиции, — продавцы из Гильдии магов, цены у которых, как обычно, непомерно высоки. Поэтому большинство тех, кто нуждается в магических вещах, предпочитает подождать два месяца до Дня сказок при

свечах, когда цены становятся более приемлемыми.

Солнечный отдых – 20-й день месяца Солнцеворота

В связи с празднованием Солнечного отдыха закрываются все лавки. Конечно, храмы, таверны и представительства Гильдии магов работают по обычному расписанию, однако большинство жителей предпочитает посвятить этот день отдыху, а не сделкам или молитвам. Не всякого устраивает такое положение дел, но Гильдия торговцев налагает крупные штрафы на магазины, работающие в праздник. Поэтому выгоднее следовать традициям.

Месяц Урожая

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Конец жатвы – 27-й день месяца Урожая

Зерно посеяно, выращено и собрано, а значит, основные работы завершены, пришло время праздновать и наслаждаться плодами своего труда. Гуляют все, даже те, кто зашёл в город случайно. В тавернах весь день угощают бесплатной выпивкой, что в преддверии грядущей зимы — ужасное расточительство. Обычно

недоедающие батраки в этот день с жадностью набивают брюхо, а затем мучаются животом на городской площади. Это уже стало неотъемлемым элементом праздника.

Месяц Ознь очага

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

В этот день все фактически разделяются на два лагеря. Некоторые старики, всегда отличавшиеся особой суеверностью, вплоть до следующего утра не разговаривают из опасения, что злые души умерших проникнут в их тела. Однако большинство жителей предпочитает наслаждаться праздником. Но даже самые легкомысленные избегают тёмных улиц, ведь любому известно, что сегодня во мраке бродят мертвецы. И только для Гильдии магов это время — полноценный праздник. В честь дня самого древнего магического искусства, некромантии, цены на все зачарованные предметы снижены вдвое.

День сказок при свечах – 3-й день месяца Огня очага

В этот день все фактически разделяются на два лагеря. Некоторые старики, всегда отличавшиеся особой суеверностью, вплоть до следующего утра не разговаривают из опасения, что злые души умерших проникнут в их тела. Однако большинство жителей предпочитает наслаждаться праздником.

Месяц Начала морозов

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Согласно поверьям, в этот день сталкиваются силы магии и религии. У Гильдии магов полно дел, ведь оружие и предметы продают по ценам, не учитывающим их магические свойства, а заклинания так вообще идут за половину стоимости. Демонологи, волшебники, ведьмы, чернокнижники и тавматурги встречаются в глухих, заброшенных местах. Там, хвастаясь друг перед другом своими колдовскими талантами, они создают и призывают ужасных существ. Целый город, да и весь Тамриэль, с лёгкостью могут быть уничтожены ими. Те, у кого есть голова на плечах, этой ночью предпочитают отказаться от любых путешествий.

Шабаш ведьм – 13-й день месяца Начала морозов

Согласно поверьям, в этот день сталкиваются силы магии и религии. У Гильдии магов полно дел, ведь оружие и предметы продают по ценам, не учитывающим их магические свойства, а заклинания так вообще идут за половину стоимости. Демонологи, волшебники, ведьмы, чернокнижники и тавматурги встречаются в

День рождения Императора – 30-й день месяца Начала морозов

Некогда день рождения Императора, отмечаемый в 30-й день месяца Начала морозов, являлся самым популярным праздником. Огромные передвижные карнавалы развлекали народ, а аристократы наслаждались ежегодной верховой охотой на гоблинов. К сожалению, теперь эти традиции забыты. Уже более десяти лет никто не видел таких грандиозных представлений, а о последней охоте на гоблинов вспоминают как о легенде.

Месяц Заката

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Фестиваль воинов – 20-й день месяца Заката

Практически все местные воины, ведьмаки и разбойники оккупируют кузницы и оружейные лавки, поскольку оружие в этот день продаётся за половину стоимости. К сожалению, низкие цены побуждают многих неопытных юнцов купить свои первые мечи и обычно тихие улицы быстро наполняются

раздражающими звуками любительских боёв. До сих пор отношение правителей к таким хулиганам было весьма снисходительным.

Месяц Вечерней звезда

Сандас	Морндас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Молитва северному ветру – 15-й день месяца Вечерней звезды

По традиции в этот день благодарят богов за хороший урожай и просят даровать мягкую зиму. И даже если год выдаётся неудачный, когда все страдают от необычайно суровых морозов или из-за плохого урожая, кто-нибудь обязательно говорит: «Могло быть куда хуже». В честь

праздника храмы требуют лишь половину стоимости за любое благословение или исцеление.

Проводы старой жизни – 30-й день месяца Вечерней звезды

В этот день одни идут в храмы, чтобы в тишине и покое обдумать своё прошлое; другие же отправляются туда в надежде на нечто большее, так как, по слухам, в последний день года священники могут согласиться бесплатно воскресить скончавшихся друзей и родственников. Прихожане понимают, что ожидать столь щедрого подарка бесполезно, но, несмотря ни на что, в храмы тянутся жуткие процессии с останками недавно умерших.

Предметный указатель

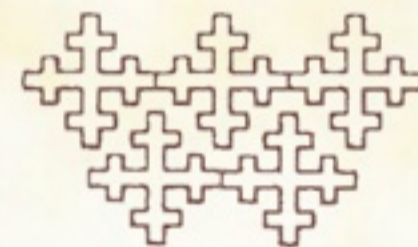
А	З
Автокарта..... 15	Загадки..... 109
Адский пёс..... 18, 31, 33	Задания от правителей..... 8
Альтмеры..... 3, 17, 26	Залы Колосса..... 34, 64-67
Амулет Некроманта..... 10, 127	Зелья..... 134
Аргониане..... 10, 25	Зомби..... 18, 31, 33
Артефакты..... 119-129	И
Ассасин..... 9, 10, 11	Имперская темница..... 37
Б	Имперский дворец..... 104-107
Барды..... 5	К
Боевые маги..... 5	Каменный голем..... 20, 31, 33
Бой..... 139	Ключ скелета..... 10, 128
Болезни..... 145	Кольцо Колдуна..... 125
Босмеры..... 10, 26	Кольцо Финастера..... 126
Бретоны..... 3, 20, 25	Кольцо Хаджиита..... 10, 126
В	Кольчуга Лорда..... 121
Вампир..... 31, 33	Конец жатвы..... 149
Варвар..... 18	Критический удар..... 143
Виды брони..... 7, 10	Крыса..... 31, 33
Взлом замков..... 9, 142	Л
Волк..... 31, 33	Лабиринтиан..... 34, 49-51
Воровство..... 10	Ларец короля Оргнума..... 10, 128
Волендранг..... 122	Легендарные локации..... 34
Второй сев..... 148	Ледяная крепость..... 34, 44-47
Г	Ледяной голем..... 19, 31, 33
Гоблин..... 31, 33	Лич..... 21, 31, 33
Гомункул..... 19, 31, 33	Логово Клыка..... 34, 40
Гора Дагот Ур..... 34, 98-103	Лодки..... 15
Д	Лук Ауриэля..... 124
Дагот Ур..... 34, 98-103	М
Данмеры..... 3, 10, 27	Магические вещи..... 8, 131
Демон огня..... 20, 31, 33	Медуза..... 20, 31, 33
День любящих сердец..... 146	Металлы..... 131
День рождения Императора..... 151	Минотавр..... 31, 33
День сказок при свечах..... 13, 150	Молитва северному ветру..... 151
День шутника..... 147	Молитва южному ветру..... 146
Дух..... 19, 31, 33	Монах..... 11
Ж	Н
Железный голем..... 20, 31, 33	Невидимость..... 9
Жулик..... 10	Нежить..... 18

Предметный указатель

Норды..... 7, 10, 17, 19, 23	Т
Ночные клинки..... 6, 10	Троль.....7, 19, 31, 33
О	У
Области попаданий..... 143	Упырь.....18, 31, 33
Огма Инфинитум..... 128	Ф
Орки.....31, 33	Фестиваль воинов..... 151
П	Фестиваль торговцев.....149
Паук..... 17, 31, 33	Х
Первый сев..... 147	Хаджииты..... 7, 10, 24
Повышение уровня.....29	Храм Агаманоса..... 34, 60-63
Посох Магнуса.....125	Храм Безумного бога...34, 68-71
Праздники..... 146-152	Хранилища Джемина...34, 86-89
Праздник новой жизни..... 146	Хризамер..... 125
Призрак..... 18, 31, 33	Хрустальная башня.....34, 72-75
Проводы старой жизни..... 152	Ц
Пустоши..... 13	Целители.....5
Р	Ч
Разрушитель чар..... 123	Чародеи..... 3, 4
Редгарды..... 10, 24	Чернолесье.....34, 90-93
Рыцарь..... 17	Чёрные врата..... 34, 94-97
С	Ш
Серебряная броня..... 18	Шабаш ведьм..... 13, 150
Середина года..... 148	Шахты Хураса..... 34, 76-79
Сети Селены..... 34, 52-55	Щ
Символы на картах.....35	Щит Ауриэля..... 123
Системные требования.....2	Э
Скелет..... 31, 33	Эбеновая кольчуга.....122
Склеп сердец.....34, 80-85	Эбеновый клинок.....124
Склепы..... 7	Я
Слухи..... 119	Ягар Гарн.....30, 31, 33
Снежный волк..... 17, 31, 33	Ящер..... 31, 33
Создание заклинаний..... 4	
Солнечный отдых..... 149	
Спасительный бросок..... 139	
Старая роща.....34, 56-59	
Стартовое подземелье..... 37	
Стартовые характеристики рас.. 23	
Стоункип..... 34, 38	
Странник..... 10	

The Elder Scrolls Arena

Codex Scientia



BETHESDA SOFTWORKS™

A DIVISION OF MEDIA TECHNOLOGY LIMITED