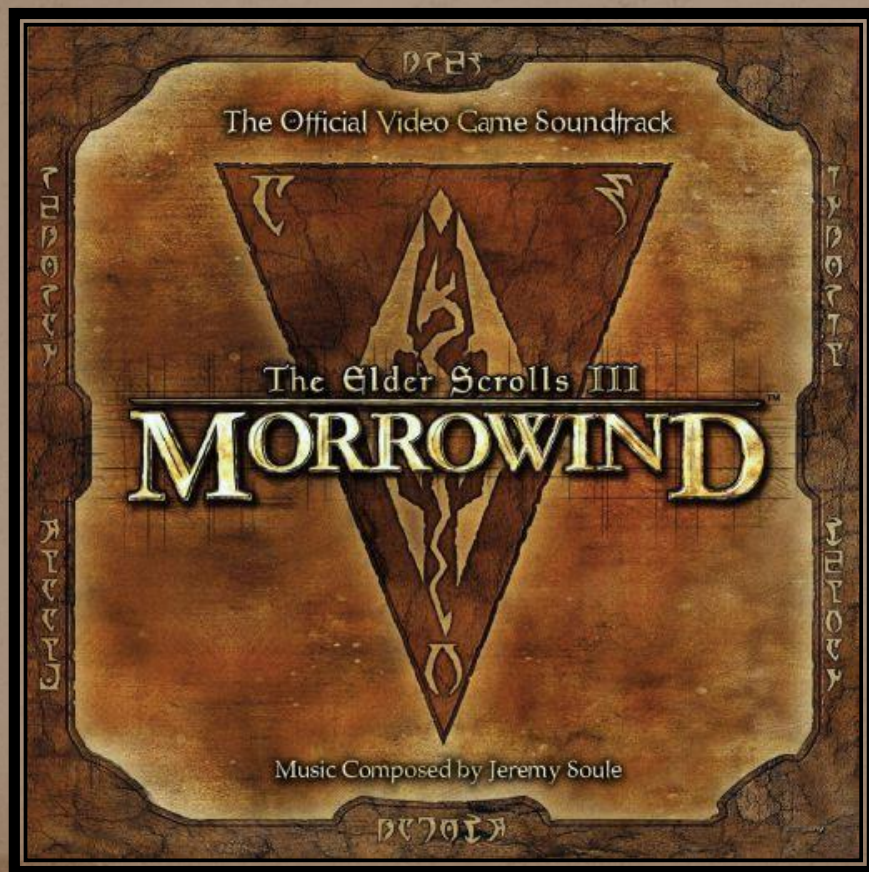


Культурное наследие TES III: MORROWIND



Выполнил: Уздяев Г.И.
Группа: ЭН-350003

Провинция Морровинд и мир Нирн

Нирн (ориг. Nirn) — вымышленная планета, на которой происходит действие серии игр The Elder Scrolls. Название планеты означает «Арена» на языке альдмерис. Нирн также называют «Серым ничто», «Мундусом» (хотя это более философский термин) и «Смертным планом» (или «План смертных»)
Он расположен в Аурбисе.



- Морровинд (ориг. Morrowind) — провинция Тамриэля в мире Нирна.
- Морровинд — одна из провинций континента Тамриэль, родина данмеров, они же тёмные эльфы.
- Морровинд расположен в северо-восточной области континента.

Граничит со Скайримом на западе, Сиродилом на юго-западе и Чернотопьем на юге. С севера и востока берега провинции омывают море Призраков и Падомайский океан



Расы в Morrowind

Аргониане



Характеристики:

- Иммунитет к яду
- Сопротивление болезням 75%

Заклинания:

- Водное дыхание

Бретонцы



Характеристики:

- Сопротивление магии 50%
- Увеличить макс. магии 0.5 x ИНТ

Способности:

- Шкура дракона

Высокие Эльфы



Характеристики:

- Увеличить макс. магии 1.5 x ИНТ
- Сопротивление болезням 75%
- Уязвимость к магии 50%
- Уязвимость к огню 50%
- Уязвимость к холоду 25%
- Уязвимость к электричеству 25%

Темные Эльфы



Характеристики:

- Сопротивление огню 75%

Способности:

- Страж предков

Имперцы



Способности:

- Голос империи

Орки



Характеристики:

- Сопротивление магии 25%

Способности:

- Берсерк

Нордлинги



Характеристики:

- Иммунитет к холоду
- Сопротивление электр. 50%

Способности:

- Кулак грома
- Покровительство

Редгарды



Характеристики:

- Сопротивление ядам 75%
- Сопротивление болезням 75%

Способности:

- Ярость боя

Лесные Эльфы



Характеристики:

- Сопротивление болезням 75%

Способности:

- Язык зверя

Хаджиты



Способности:

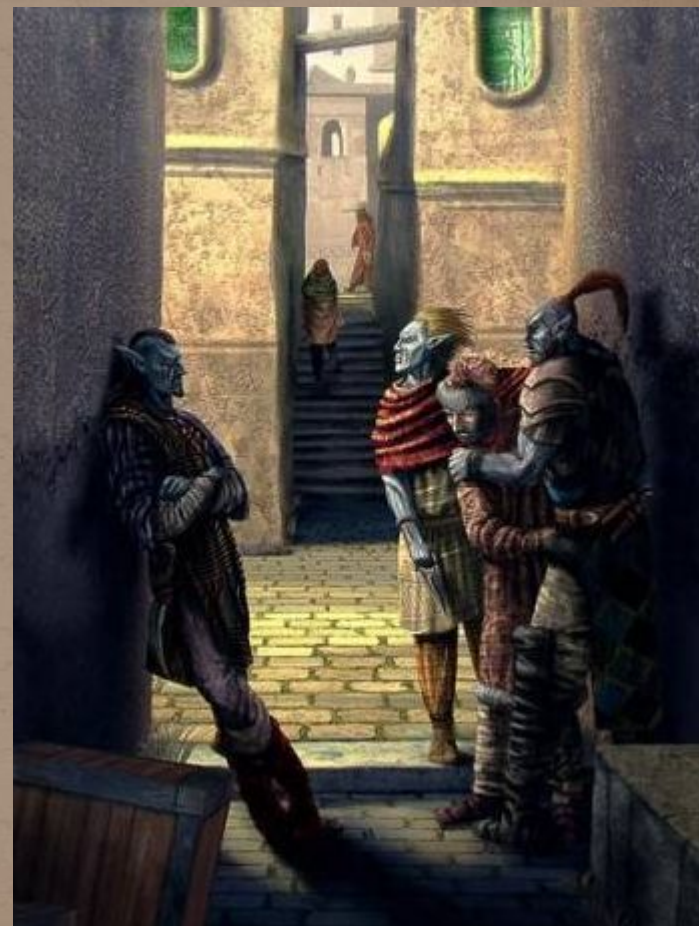
- Глаз страха

Заклинания:

- Глаз ночи

Данмеры

- Данмеры – коренные жители Морровинда. Данмеров иногда называют темными эльфами за их пепельный цвет кожи и красные глаза.
- К чужеземцам Данмеры относятся очень неоднозначно, даже если это Данмер, выросший за пределами Морровинда. Подобное чувство неприязни и даже презрения взаимно и жители других провинций относятся к Темным Эльфам с большой подозрительностью. Это чувство подкрепляется известной для всех мстительностью этого народа.



Религия: Имперский культ

- Имперский культ — самый важный религиозный культ Тамриэльской Империи в вымышленной вселенной TES.
- Имперский культ доносит божественное откровение и утешение в отдаленные провинции Империи. В культ входят последователи Девяти Божеств: аэдра Акатоша, Дибеллы, Аркея, Зенитара, Мары, Стендарра, Кинарет, Юлианоса и культа Талоса. Жрецы имперского культа служат всем перечисленным божествам в святых местах по всему Тамриэлю.

Религия: Храм Трибунала

- Храм Трибунала (ориг. Tribunal Temple) — крупнейшая религиозная организация в Морровинде. Религия Храма основана на поклонении божественному Трибуналу, АЛЬМСИВИ, в который входят Альмалексия, Вивек и Сота Сил. Само название АЛЬМСИВИ — аббревиатура, составленная из частей имён этих трёх королей-богов. Также адепты Храма почитают трёх Принцев даэдра, которых они называют Предтечами Трибунала (это Азура, Боэтия и Мефала), и святых Храма, прославившихся благодаря своим личным достижениям.

Политические объединения: Великие Дома

- Великие Дома Морровинда (ориг. Great Houses), или Великие Дома Данмер в серии игр The Elder Scrolls — данмерские организации, изначально происходящие из кланов оседлых данмеров. Тёмные эльфы принадлежат Домам по праву рождения или брака, в настоящее время некоторые Дома также принимают на службу чужеземцев. На Землях Морровинда исторически существовало шесть Великих Домов: Хлаалу, Редоран, Телванни, Индорил, Дрес и Дагот. С наступлением Четвёртой эры появляется новый Дом — Садрас.

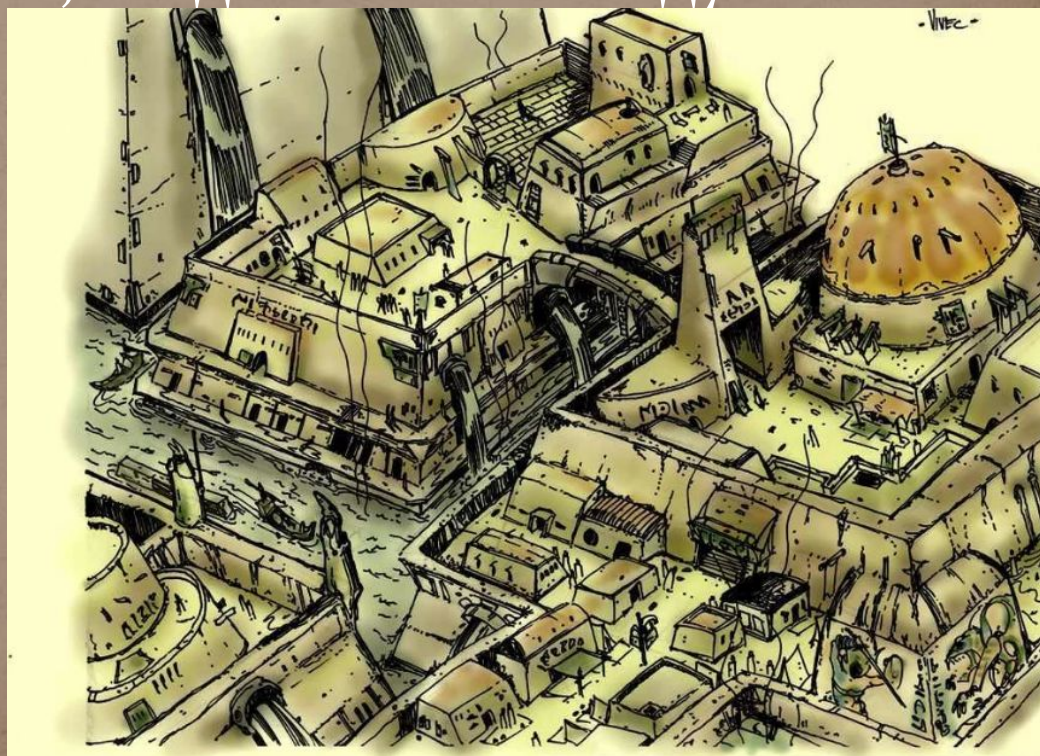
Архитектура

- Балмора — это крупный город в юго-западной части Вварденфелла, стоящий на двух берегах реки Одай между скал. Через неё проходит важнейший тракт, связующий северо-западные районы острова с южными.



Архитектура

Вивек - это крупнейшее поселение Вварденфелла и один из крупнейших городов на востоке. Город Вивек расположен в районе Аскадианских Островов на южном побережье острова, в заливе Норвейн. Он построен на воде в велотийском стиле и состоит из девяти многоярусных кантонов, соединённых между собой и с островом мостиками.



Наследие Двемеров



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Двимер	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ
Айлейд	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ	ʌ

Двимерский алфавит

Внутриигровые книги

- В игре Morrowind насчитывается (!) 362 внутриигровые книги, которые написаны специально для нее и повествуют о истории мира Нирн. Основные жанры
- История и биография
- Религия, мифы, легенды и метафизика
- Художественная литература
- Журналы, письма
- Анекдоты, песни, поэмы, пьессы
- Памфлеты и прочее

Музыка

- Музыкальное сопровождение к Morrowind было написано Джереми Соулом, композитором, чьи предыдущие работы — музыкальное сопровождение к играм Total Annihilation и Icewind Dale — были высоко оценены игровыми изданиями. За пределами пресс-релизов Bethesda порой звучала критика в адрес музыкального сопровождения. Как сказал Григорий Касавин, сотрудник GameSpot: «Впервые запустив Morrowind, вы услышите запоминающуюся, волнующую главную тему, полную взмывающих ввысь струнных и громоподобных ударных. На протяжении последующей игры вы будете слышать её каждые пять минут»

Фан-арт по Morrowind









СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- Морровинд [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.elderscrolls.wikia.com> (Дата обращения: 26.05.2018).
- The Elder Scrolls III: Morrowind — Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_III:_Morrowind (Дата обращения: 26.05.2018).
- Летописи Тамриэля: Morrowind [Электронный ресурс]. – Режим доступа: tes.ag.ru/mw (Дата обращения: 26.05.2018).