

Enchant, lépésről lépésre

Alkossunk mágikus tárgyakat, mert az jó

Főbb lépések:

- Jogot kell szerezni, hogy enchantolhassunk az Egyetemen
- Alapanyagok beszerzése (töltött soulgemek + varázslatok)
- Művelet végrehajtása, az enchantolás folyamata
- Öröm és bódottá'

Jog, hogy enchantolhassunk

A korábbi játékokkal ellentétben, ezúttal az Enchant nem skill, hanem már "csak" egy szolgáltatás. Olyan szolgáltatás, amelyet csak a Mágus Céh tagjai használhatnak, vagyis kimondhatjuk: enchantolni csak a Mágus Céh tagok képesek, senki más. Természetesen továbbra is tele van a világ mágikus (enchantolt) tárgyakkal, amelyeket találhatunk/lophatunk, de ha saját magunk akarjuk kialakítani a képességeit a kardunknak, bizony kopogtatni kell a Mágusok ajtaján.

És még ez csak a kezdet. Mágus Céhbe be lehet lépni bármikor, örömmel várnak minden kalandort. Ám az enchant műhely az Arcane Egyetemen (Arcane University) található, és hogy oda bejussunk, tennünk is kell érte. Mindenféle kezdő Céh szolgál nem léphet ám csak úgy be a kiváltságosok iskolájába.

Szóval, először is lépünk be a Céhbe. Ezt megtehetjük minden nagyobb városban, kivéve a Császári Fővárost (Imperial City). Ha beléptünk a Céhbe, akkor fogunk szembesülni azzal a ténnyel, hogy az Egyetemre csak ajánlólevéllel (Recommendation) lehet bejutni. Ez biztosítja a Mágusoknak azt, hogy nem kerül be selejt az utcáról. Az ajánlólevélből több kell, minden városi Mágus Céhből kell egy-egy ilyen aláírt papír, még hozzá személyesen a Céh vezetőjétől. Hogy szerezzük ezt meg? Hát bizony nem árt, ha megoldunk nekik pár küldetést, hogy lássák, méltóak vagyunk a bizalmukra.

Miután ezeket a kisebb szívességeket és feladatokat elvégeztük, minden városi vezető szemében sokra hivatott mágussá váltunk, akkor irány vissza a főváros, és keressük meg Ramnius Polus-t, aki bebocsájtást enged nekünk az Egyetemre, ha a képességeink is megütik a kívánt színvonalat (követelmény, hogy a hat mágia iskola tanai között is otthonosan mozogjunk, legalább egy picit értsünk hozzá)

Na most hogy bejutottunk, szépen mászkáljuk fel s alá addig, amíg meg nem találjuk az felruházas oltárát (Altar of Enchantment), ahol saját kezűleg fogjuk elkészíteni a tárgyainkat. Ha ezt megtaláltuk, akkor az Enchantolás első szakaszát teljesítettük.

Alapanyagok beszerzése

Enchantoz három dolog kell. Tárgy, amit fel akarsz ruházni mágikus tulajdonsággal, egy töltött lélekkő, amivel mindezt megteheted és a varázslat, amelyhez hasonló hatást akarsz. És persze maga az oltár, ami előtt állsz. Meg egy rakás pénz...

Tárgy: ez lehet bármi. fegyver, páncél, bakkancs, gyűrű, kulcstartó, amulett, ezerketteslada... Onnan lehet tudni egy tárgynál hogy enchantolható e, hogy van neki durability ikonja (kis szivecske ikon). Fegyvernél még egyszerűbb, ami hordható az egyúttal felruházható mágikus tulajdonsággal. Egy dolog azonban fontos. Nem azonosak a fegyverekre és a hordható cuccokra rakható enchantok. Pl: Resist Disease nem rakható fegyverre, csak ruhára, vagy pl a Fire Damage nem rakható ruhára, csak fegyverre.

Varázslat: Ahhoz, hogy egy hatással fel tudj ruházni egy tárgyat, ahhoz azt a varázslatot/hatást neked is ismerned kell. Ha korábban megtanultál egy *Frost Touch* varázslatot (fagy sebzés érintésre, 10 pontos sebzéssel) akkor ebből kiindulva képes leszel "fagy sebzést" rakni a fegyveredbe is. Vagy kezdetben ott a *Flare* varázslat, mellyel 6os sebzésű tűzladbákkal lövöldözöl, na azt felhasználva tudsz csinálni majd "tűzzel sebző" hatásokat a fegyveredbe. Ahogy pl egy open lock-os gyűrűhöz is tudnod kell valamilyen szintű *open xy lock* varázslatot. És így tovább, a lényeg, hogy a korábban megtanult varázslatokból tudsz csak meríteni, amikor egy tárgyat akarsz mágikussá tenni. A varázslat lehet a legalapvetőbb is, lényegtelen, a fajtája/hatása az, ami számít. Az hogy milyen erős lesz majd a tárgyadban, az nem attól függ, hogy milyen erősségű varázslattal rendelkezel, hanem a tárgyad képességeitől, a lélekköved nagyságától és persze a pénztárcád/bankszámlád nagyságától ;]

Pl: a kis gagyi Flare varázslatot megtanulva, később enchantolhatunk olyan erős tűzsebzést is, amely városokat perzsel fel, vagy a vacak Frost Touchból kiindulva enchantolhatunk olyan kardot, amelyet használva beköszönthet a legújabb jégkorszak - mindez persze sarkítás és csak szemléltetés, a lényeg hogy a korábban megtanult varázslat fajtája fontos, nem az erőssége.

Töltött lélekkő: Miután megvan a tárgyunk, és kiválasztottuk a hatást amivel fel akarjuk turbózni, szükség van mindehhez egy kis "kakaóra". A művelethez szükséges energiát a lélekkövekbe zárt lelkek ereje biztosítja. Ha nagyon erős enchantot akarunk, akkor erős lélekre van szükség, ha kisebbet akarunk, akkor egy gyengébb lélek is megteszi.

Hogyan csinálhatunk töltött lélekköveket? Két dolog kell. Először is kell egy lélekkő (soulgem). Ennek több fajtája van, szám szerint 5.

Petty soulgem - töltése **150**

Lesser soulgem - töltése **300**

Common soulgem - töltése **800**

Greater soulgem - töltése **1200**

Grand soulgem - töltése **1600**

Másodszor, kell valami ellenfél, amelynek a lelkét tárolhatjuk a kőben. Ez az ellenfél minél "erősebb", lelke annál többet ér. Embereken kívül szinte bárminek a lelkét el lehet csípni. Ehhez nem kell más, mint egy **SOULTRAP** varázslat. Ez a varázslat egy bizonyos ideig tart, általában 20 sec, de ez módosulhat. Ha ellőjük ezt a varázslatot, akkor lesz 20 másodpercünk, hogy megöljük az ellenfelet. Ha a varázslat időtartalma alatt sikerült megölni, a lelke automatikusan egy kőbe vándorol. Ezért célszerű a már majdnem teljesen agyonvert ellenfélre mért utolsó ütések előtt varázsolni, akkor tuti a siker. Ekkor a lelke abba a kőbe vándorol az 5 típus közül, amelyik neki megfelelő, mondhatni ideális. Nem árt ha mindig van

nálunk mindenféle fajta és méretű.

Enchantolás folyamata

Megvan a tárgyunk, megvan a töltött lélekkövünk, a mágusok elismerték képességeinket és beengedtek az Egyetemre, és megtanultunk pár varázslatot, hogy legyen miből választani. Egyszóval minden készen áll arra, hogy elkezdődjön a tényleges meló. Lépjünk az oltárhoz (Altar of Enchantmen) és használjuk.

1. válasszuk ki a tárgyunkat
2. válasszuk ki hogy melyik soulgemet akarjuk a célra felhasználni
3. válasszuk ki a hatást az általunk ismert varázslatokból
4. határozzuk meg a hatás fajtáját, idejét, hatósugarát, stb - egyszóval állítsuk be jellemzőket
5. esetleg adjunk a tárgynak új nevet
6. Create és kész is.

Kiegészítésként annyit nem árt megjegyezni, hogy a 4. pont nem olyan egyszerű mint elsőre látszik. Minél erősebb hatást rakunk bele, annál többbe fog kerülni, és annál kevesebb töltet lesz a fegyverben/páncélban (ha nem constant effektet csinálunk). Vagyis ezek a fegyverek hamarabb "lemerülnek" - elfogy a töltet(charge) - és ilyenkor újra kell majd tölteni. Ezeket szintén a Mágusokkal csinálhatjuk, vagy ha van feláldoznivaló töltött soulgemünk, akkor azzal is. Ugyanis a lélekkövek nem csak az enchant elkészítéséhez jók, hanem a mágikus tárgyak újraatöltéséhez. Simán csak kattintsunk rá az inventoryban, és megkérdezi majd hogy melyik tárgyak akarjuk feltölteni vele. Szóval a 4es pont előtt érdemes menteni egyet, és próbálkozni, kísérletezni a végleges forma előtt. (apró sebzés sokszor? vagy nagy sebzés kevészer? meg kell találni az adott játékosnak ideális megoldást)

Öröm és bódottá'

Készen is van a cucc, amíg van benne kakaó, addig lehet használni. Ha kifogy, töltsük újra. Az elkészült tárgyunk körül lesz aura, nem olyan csúnya és idegesítő, mint a Morrowindben volt. Az aura színe elvileg utal a hatás jellemzőire, de ennek még utána kell nézni.