

УДК 821.111-312.9(73)

ББК 84(7Coe)-44

C42

Special thanks to Steve Perkins with Bethesda Softworks, and Mike Phillips, Jared Carr, and Lawrence Schick with Zenimax Online.

#### ARTIST CREDITS

Special thanks to the Zenimax Online Concept Artists: Mat Weathers, Emerson Huang, Jeremy Fenske, Joe Watmough, and Corey Loving. Additional art provided throughout by Conceptopolis, Stuart Jennett, Aaron McConnell, and Jan Pospisil.

Печатается с разрешения издательства Titan Publishing Group Ltd., 144 Southwark St., London, SE1 0UP, United Kingdom.

Сказания Тамриэля. Земли / пер. с англ. К.Кутузова. — Москва : Издательство АСТ, 2019. — С42 240 с. : ил. — (Графическая новелла).

ISBN: 978-1-783-29317-9. (Titan Publishing Group Ltd.)

ISBN: 978-5-17-104731-3. (ООО "Издательство АСТ")

Откройте для себя фантастический мир игры The Elder Scrolls Online с книгой "Сказания Тамриэля: Земли", где вы найдете около сотни никогда ранее не встречавшихся иллюстраций и, конечно же, ценные знания о жизни, землях и природе Тамриэля в состоянии войны.

События происходят во времена Второй Эры, в период, который позже назовут "Междущарствием". Книга повествует о продолжающейся борьбе между Альдмерским доминионом, Ковенантом Даггерфолла и Эдонхартским Пактом — трех главных сторон непрекращающейся войны. Влиятельные фракции Сиродила борются за власть в империи. Между тем, даэдрический принц Молаг Бал пытается захватить весь Тамриэль и сделать его частью своего плана.

УДК 821.111-312.9(73)

ББК 84(7Coe)-44

ISBN: 978-5-17-104731-3. (ООО "Издательство АСТ")

[www.elderscrollsonline.com](http://www.elderscrollsonline.com)

[www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)

[www.bethsoft.com](http://www.bethsoft.com)

© 2019 Bethesda Softworks LLC, a Zenimax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Oblivion, Morrowind, Dragonborn, Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, Zenimax and related logos are trademarks or registered trademarks of Zenimax Media Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved.

© Издательство АСТ, 2019

### THE ELDER SCROLLS® ONLINE TALES OF TAMRIEL, VOLUME I: THE LANDS

Сказания Тамриэля  
ЗЕМЛИ

16+

Все права защищены. Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или какие-либо иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.

Ведущий редактор Анна Рахманова

Переводчик Кирилл Кутузов

Корректор Андрей Корниленко

Подготовка иллюстраций Игнат Соловей

Русская версия гарнитуры Антонина Дарьина

Технический редактор Татьяна Тимошина

Компьютерная верстка Анны Грених

Гарнитура Kingthings Petrock (by Kevin King). Формат 84x108 1/8. Усл. печ. л. 25,2.

Подписано в печать 10.10.2018. Доп. тираж 2000 экз. Заказ N

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008); 58.11.1 - книги, брошюры

ТР ТС 007/2011

ООО "Издательство АСТ"

129085, Москва, Звездный бульвар, д. 21, строение 1, комната 705, пом. 1, 7 этаж



ИСТОРИЯ

## Содержание

|   |    |                                      |     |
|---|----|--------------------------------------|-----|
| <b>ИСТОРИЯ</b>                                | 3  | Боевые обыкновения босмерских племен | 68  |
| Времена до прихода людей:<br>Эра Рассвета     | 6  | Вежливость и этикет                  | 70  |
| Времена до прихода людей:<br>Меретическая Эра | 9  | Элденска нора                        | 70  |
|   |    | Древесная архитектура                | 72  |
|   |    | В обществе лесных орков              | 74  |
| <b>АЛЬДМЕРСКИЙ ДОМИНИОН</b>                   | 15 |                                      |     |
| Альдмерский Доминион                          | 17 | <b>КОВЕНАНТ ДАГГЕРФOLЛА</b>          | 79  |
| Айлейдские города Валенвуда                   | 18 | Подлинные наследники Империи         | 81  |
| Оружие, распространенное в Валенвуде          | 21 | Очерк о Ковенанте Даггерфолла        | 82  |
| Юмор лесных эльфов                            | 22 | Наследие Драконьей Стражи            | 88  |
| Памятование о свадебном пиршестве             | 24 | Города и селения Гленумбры           | 90  |
| Спаситель альтмеров                           | 26 | Жители Гленумбры                     | 91  |
| Предупреждение                                |    | Битва на болотах Гленумбрии          | 93  |
| Альдмерскому Доминиону                        | 30 | Призраки Гленумбры                   | 94  |
| Исследование Ауридона                         | 31 | Вэйрест, Жемужина Залива             | 96  |
| Восхождение королевы Эйрени                   | 34 | Рыцарские ордена Хай Рока            | 98  |
| Эйрени: королева из ниоткуда                  | 37 | Однажды                              | 100 |
| Жизнь в тени Орла                             | 39 | Бретоны: отродья или совершенства?   | 102 |
| Песнь о Фестхолде                             | 43 | Башня из Адамантина                  | 106 |
| Заметки об эльфийской архитектуре             | 45 | Шорнхельм, престольный город Севера  | 108 |
| Исследование Марки                            | 46 | Кровавые твари Ривенспайра           | 111 |
| Орел и Кот                                    | 49 | Дом Тамрит: новейшая история         | 113 |
| История Мастера Зоарайма                      | 51 | Нортпойнт: описание                  | 116 |
| Оружие и броня Каджитов                       | 55 | Воззвание Дома Рейвенвотч            | 119 |
| Листовка Талмора                              | 58 | Бангкорай, Щит Хай Рока              | 120 |
| Не упусти своего!                             | 59 | Подлинная История Халлина            | 122 |
| Воинская инструкция: Арентия                  | 60 | История и герои редгардов            | 128 |
| Вудхарт: карманный путеводитель               | 62 | Кошунство и насилие в Алик'ре        | 135 |
| Зеленый Пакт и Доминион                       | 64 | Путеводитель по Тамриэлю для орков   | 137 |
| Видения босмеров Зеленого Пакта               | 66 | Возвращение в Орсиурум               | 138 |
| Босмеры Зеленого Пакта:<br>Наблюдения         | 67 | Истинная природа Орков               | 140 |
|   |    | Орки: вредители среди нас            | 142 |
|   |    | Кодекс Малоха                        | 143 |

|                             |     |                             |     |
|-----------------------------|-----|-----------------------------|-----|
| Священные обряды            |     | <b>БЕСТИАРИЙ</b>            | 211 |
| Камнегрызов                 | 145 | Справочник Болги            |     |
| О наших врагах              | 147 | по островным тварям         | 213 |
| <b>ЭБОНХАРТСКИЙ ПАКТ</b>    | 149 | Непостоянная натура         |     |
| Очерк об Эбонхартском Пакте | 151 | грязекрабов                 | 215 |
| Великие дома и их занятия   | 156 | Очерк о Спригганах          | 216 |
| Девизы великих домов        |     | Диета из глаз               | 219 |
| Данмеров                    | 159 | Легенда о Йокуданских       |     |
| Штормхолд, столица          |     | боевых конях                | 220 |
| Шедоуфрена                  | 161 | Убийство Троллей            | 222 |
| Об аргонианах               | 162 | Огры: краткое описание      | 224 |
| Дикие болота Чернотопья     | 164 | Гиганты: рассуждения        | 226 |
| О Кнахатеском гниппе        | 166 | Жизнь с ликантропией        | 228 |
| Рубиновое ожерелье          | 168 | Шкура Оборотня              | 229 |
| Карманный путеводитель      |     | Аспекты Лорда Хирсина       | 230 |
| по Морнхолду                | 169 | Обращение к Хирсину         | 232 |
| Война Двух Домов            | 171 | Тотемы Хирсина              | 233 |
| Дозволенное убийство        | 174 | Легенда о Разрушенном Гроде | 234 |
| Легенда о Призрачной Змее   | 176 | Признание Оборотня          | 236 |
| Клан Штормовой Кулак        | 182 | Дела с оборотнями           | 237 |
| Корона Фрейдис              | 184 | Noxiphilic Sanguivoria      | 238 |
| Второе Вторжение: Отчеты    | 186 | Вампиры и охотники на них   | 239 |
| Война Братьев               | 189 |                             |     |
| Йорунн, Король-Скальд       | 191 |                             |     |
| Орки Скайрима               | 194 |                             |     |
| Нежданные Союзники          | 196 |                             |     |
| Щедрые Реки Рифтена         | 198 |                             |     |
| Тенесфан: Загадки Меда      | 200 |                             |     |
| Кланы Предела: Справочник   | 202 |                             |     |
| Жизнь жестокая и дикая      | 204 |                             |     |
| Второе Акавирское Вторжение | 207 |                             |     |
| Против Змей                 | 209 |                             |     |
| Дорога в Совнгард           | 210 |                             |     |



## Времена до прихода людей: Эра Рассвета

Айкантар из Шиммерина

О временах, предшествующих явлению людей в Тамриэле, нет хроник, в которых историки описывали бы деяния правителей, потому судить о них можно лишь по мифам, легендам да ниспосланным свыше учениям Девяти.

Для удобства историки подразделяют те доисторические времена на два периода — Эру Рассвета и Меретическую Эру.

### Эра Рассвета

Эра Рассвета предшествует временам смертных и исполнена деяний богов. Эра Рассвета оканчивается исходом богов и магии из Мира и созданием Адамантиновой Башни.

Понятие “Меретический” заимствовано у нордов и буквально означает “Эра Эльфов”. Меретическая Эра — это доисторический период, начавшийся после исхода богов и магии из Мира и создания Адамантиновой Башни и окончившийся появлением Норда Исграмора в Тамриэле.



Символические знаки и руны, расположенные в виде матрицы.



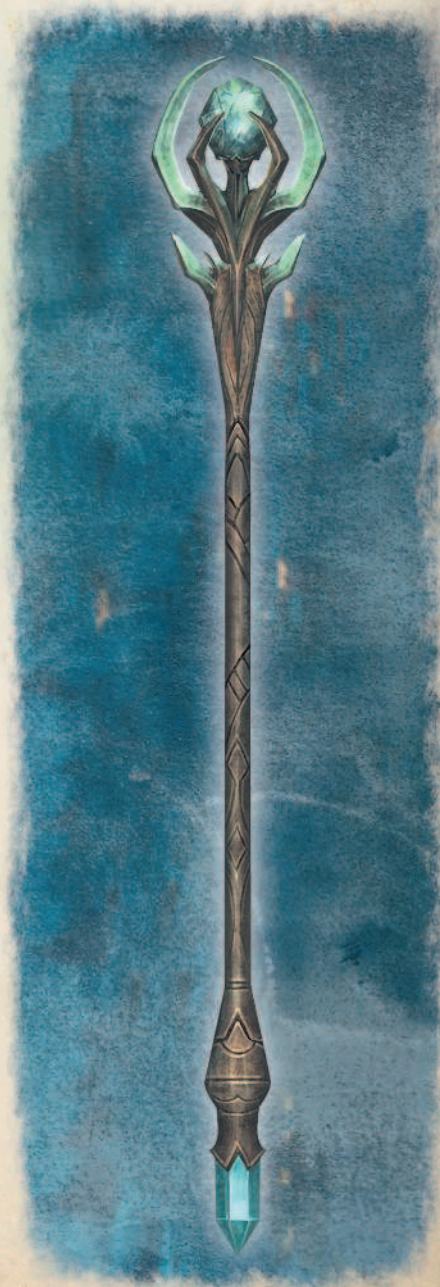
## ИСТОРИЯ

Далее приведен рассказ о самых значительных событиях Эры Рассвета, расставленных по порядку ради лучшего их понимания создателями, знающими время, такими как мы.

Космос сформировали из Аурбиса (хаоса, абсолюта) Ану и Падомай. С возникновением Акатоша (Уриэля) началось время. Появились и боги (эт'Ада). Лорхан убедил (возможно, обманом) богов создать мир смертных, Нирн. В те времена смертный мир был исполнен магии и смертельных опасностей. При появлении богов менялся облик смертного мира и даже вневременное постоянство бытия становилось непостоянным.



Когда Магия (Магнус), строитель смертных миров, прекратил работу, боги собрались в Адамантиновой Башне (башне Диренни, древнейшем здании Тамриэля), чтобы решить, что же им делать. Многие боги ушли вслед за Магией. Другие же принесли себя в жертву, превратившись в иные формы (такие как эльносрей), дабы остаться. Лорхан был приговорен богами к изгнанию в смертные миры, а его сердце было вырвано и сброшено с башни. Там где оно упало, появился вулкан. Когда магия (в мифическом плане) исчезла, космос стал постоянным. Эльфийская история, ставшая, наконец, линейной, началась (МЭ 2500).



## Времена до прихода людей: Меретическая Эра

От Айкантара из Шиммерина

О Меретической Эре впервые заговорили древние нордские ученые — так они называли годы, пронумерованные в обратном порядке и уходящие в древность от их “начала времен” — основания Династии Каморан, ставшего Нулевым Годом первой эры. Здесь доисторические события Меретической Эры приведены с традиционной ордской датировкой. Самым давней датой Эры, о которой писали ученые короля Харальда, был год МЭ 2500 — тогда, по мнению нордских ученых, и началось само время. Потому Меретическая Эра длится с МЭ 2500 до года МЭ 1, предшествующего основанию Династии Каморан и независимого города-государства Башня Белого Золота.

Если верить сказителям короля Харальда, МЭ 2500 стал годом создания Адамантиновой Башни на острове Балфриера в Хай Роке, самого древнего здания Тамриэля. (Такая датировка примерно совпадает с информацией из различных неопубликованных эльфийских хроник).

В начале Меретической Эры коренные жители Тамриэля — зверообразные народы (предки каджитов, аргониан, орков и других зверорас) жили в примитивных сообществах по всему Тамриэлю.

В средние века Меретической Эры альдмерские беженцы (смертные эльфийского происхождения) покинули свой обреченный, погидший ныне континент Альдмерис (также известен как “Старый Эльнофрей”) и обосновались на юго-западе Тамриэля. Их первые островные колонии вытянулись вдоль всего побережья Тамриэля. Позднее поселения появились и на континенте —





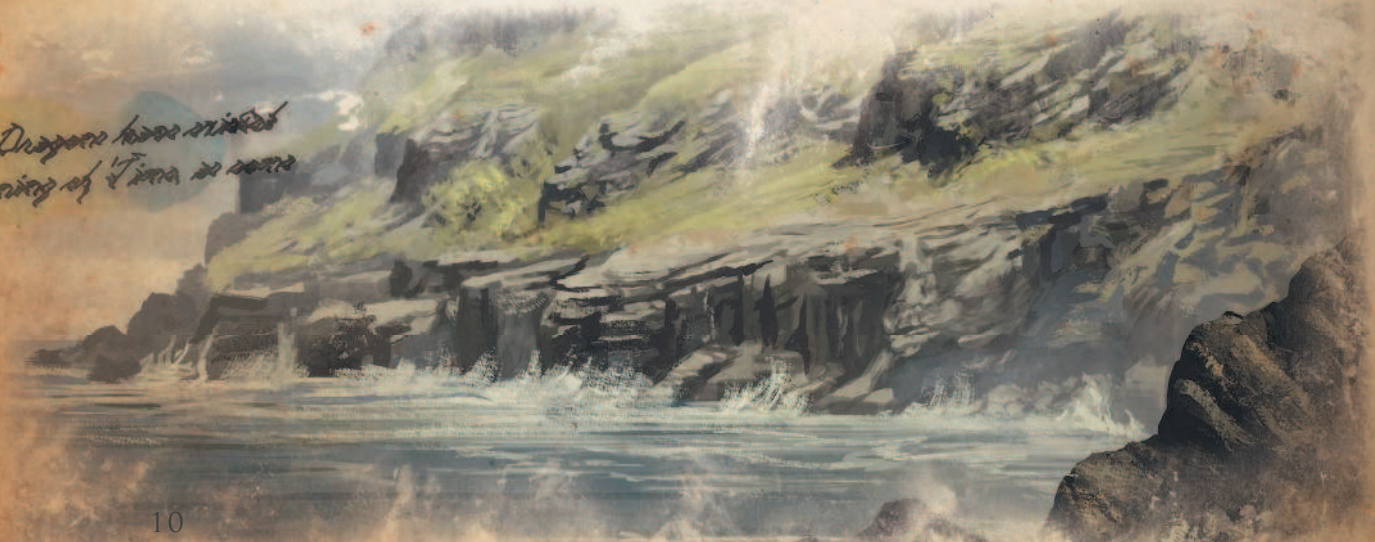
в плодородных низинах юго-западного и центрального Тамриэля. Где бы зверорасы ни сталкивались с эльфами, развитые, сложные, технологически продвинутые культуры альдмеров брали верх над аборигенами, оттесняя их в джунгли, болота, горы и пустоши. Адамантиновую башню открыли для себя (и захватили) Диренни, богатый и могущественный альдмерский клан. Они построили Хрустальную Башню на Острове Саммерсет и, позже, Башню Белого Золота в Сиродиле.

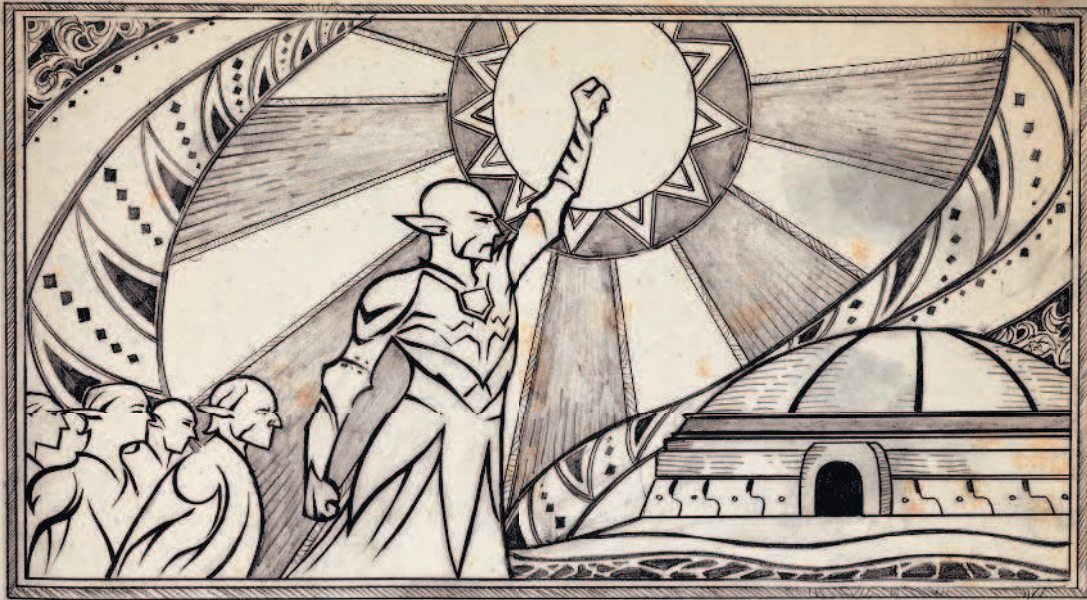
В это время альдмерские исследователи нанесли на карты берега Вварденфелла, построив башни магов высоких эльфов в Альд Редайнии, Бал Фелле, Тель Аруне и Тель Море в Морровинде. Тогда же начался период расцвета поселений айлейдов (диких эльфов) в срединных землях вокруг Башни Белого Золота (нынешний Сиродил). Дикие эльфы, также известные как срединные высокие эльфы, сохранили магию Эры Рассвета и язык эльфроней. Хотя документально срединные земли подчинялись Верховному Королю Алинора, на деле они находились слишком далеко от островов Саммерсета, а потому власть Верховных Королей из Хрустальной Башни в Сиродиле почти не ощущалась.

Позднее средневековье Меретической Эры — период расцвета высокой культуры велоти. Кимеры, предки современных данмеров или темных эльфов, были группой развивающихся целеустремленных эльфийских кланов, фанатично поклонявшихся предкам. Кимеры последовали за пророком велотом и покинули свою родину на юго-западе, чтобы обосноваться в землях, ныне известных как Морровинд. Кимеры презирали нерелигиозную культуру двумеров и покушались на их территории и ресурсы, веками изнуряя их точечными ударами и земельными спорами. Двумеры (гномы), свободомыслящие эльфийские кланы, предпочитавшие уединенный образ жизни и посвятившие себя науке, механике и алхимии, строили подземные города и поселения в горах (позднее названных Горами Велоти), разделяющих современные Скайрим и Морровинд.

4. Сиродил, Саммерсет, Вварденфелла, Морровинд, Скайрим, Данмер, Эльф, Кимер, Двумер, Айлейд, Адамантиновая Башня, Хрустальная Башня, Башня Белого Золота, Альд Редайния, Бал Фелле, Тель Аруне, Тель Море, Эра Рассвета, язык эльфроней, магия Эры Рассвета, Верховный Король Алинора, Меретическая Эра, Средневековье, плодородные низины, развитые культуры, технологически продвинутые культуры, аборигены, джунгли, болота, горы, пустоши, захватили, Диренни, могущественный альдмерский клан, исследователи, карты, берега, Вварденфелла, башни магов, высокие эльфы, Альд Редайния, Бал Фелле, Тель Аруне, Тель Море, Морровинде, период расцвета, поселений айлейдов, дикие эльфы, известные как срединные высокие эльфы, сохранили магию Эры Рассвета, язык эльфроней, документально, срединные земли, подчинялись Верховному Королю Алинора, на деле, находились слишком далеко, от островов Саммерсета, а потому, власть Верховных Королей, из Хрустальной Башни, в Сиродиле, почти не ощущалась. Позднее средневековье Меретической Эры, период расцвета высокой культуры велоти, Кимеры, предки современных данмеров или темных эльфов, были группой развивающихся целеустремленных эльфийских кланов, фанатично поклонявшихся предкам, Кимеры последовали за пророком велотом и покинули свою родину на юго-западе, чтобы обосноваться в землях, ныне известных как Морровинд, Кимеры презирали нерелигиозную культуру двумеров и покушались на их территории и ресурсы, веками изнуряя их точечными ударами и земельными спорами, Двумеры (гномы), свободомыслящие эльфийские кланы, предпочитавшие уединенный образ жизни и посвятившие себя науке, механике и алхимии, строили подземные города и поселения в горах (позднее названных Горами Велоти), разделяющих современные Скайрим и Морровинд.

Драконы были созданы  
 много лет назад





Поздняя Меретическая Эра отмечается стремительным упадком культуры велоти. Некоторые велоти обосновались в деревнях, окруживших покинутые древние башни велоти. Высокая культура велоти на острове Вварденфелл исчезла. В то время начали появляться первые свободные колонии двумеров. Велоти выродились, сбились в первобытные племена, которые к текущему моменту либо превратились в Великие Дома Морровинда, либо по-прежнему влачат варварское существование в виде племен эшлендеров. От этой племенной культуры остались башни велоти и кочевники-эшлендеры, живущие на острове Вварденфелл. Башни магов высоких эльфов на берегах Тамриэля в ту эпоху также были заброшены.

В позднюю Меретическую Эру предки людей, так называемые “недийские народы”, мигрировали с континента Атмора (также “Альтмора” или “Древний лес”) и обосновались на севере Тамриэля. Герой нордов Исграмор, предводитель флота колонизаторов, отправившегося в Тамриэль, считается создателем рунической записи нордской речи, основанной на эльфийских законах, также его называют первым историком-человеком. Люди Исграмора высадились на Голове Хсаарика, самой северной точке Сломаного Мыса в Скайрине. Там норды построили легендарный город Саартал. Во время Ночи Слез эльфы выдрили оттуда людей, но Исграмор вскоре вернулся с пятью сотнями соратников.

Также в позднюю Меретическую Эру легендарный бессмертный герой, воин, колдун и король (известный под именами Пелинар Вайтстрейк, Харальд Шерстяные Штаны, Исмир и Ганс Лис) странствовал по Тамриэлю. Он собирал армии, завоевывал страны, правил ими, а потом покидал свои владения, чтобы вновь постранствовать вдоволь.









АЛЬДМЕРСКИЙ  
ДОМИНИОН