



СКАЗАНИЯ ТАМРИЭЛЯ

ЗЕМЛИ

ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ  
МОСКВА

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 Pospíšil.

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, 2016. — С42 240 с. : ил. — (Графическая новелла).

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

ISBN: 978-5-17-104731-3. (000 "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. (000 "Издательство АСТ")

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

© 2017 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, 2017

### 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 84x108/16 Усл. печ. л. 25,2

Подписано в печать 10.05.2017 Тираж 8000 экз. Заказ

Общероссийский классификатор продукции

ОК-005-93, том 2; 953000 — книги и брошюры

000 "Издательство АСТ"

129085, Москва, Звездный бульвар, д.21, строение 3, комната 5



ИСТОРИЯ

## Содержание

<b>ИСТОРИЯ</b>	3	Боевые обыкновения босмерских племен	68
Времена до прихода людей: Эра Рассвета	6	Вежливость и этикет	70
Времена до прихода людей: 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 Гленумдры	90
Спаситель альтмеров	26	Жители Гленумдры	91
Предупреждение		Битва на болотах Гленумдрии	93
Альдмерскому Доминиону	30	Призраки Гленумдры	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
Войсковая 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: 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		





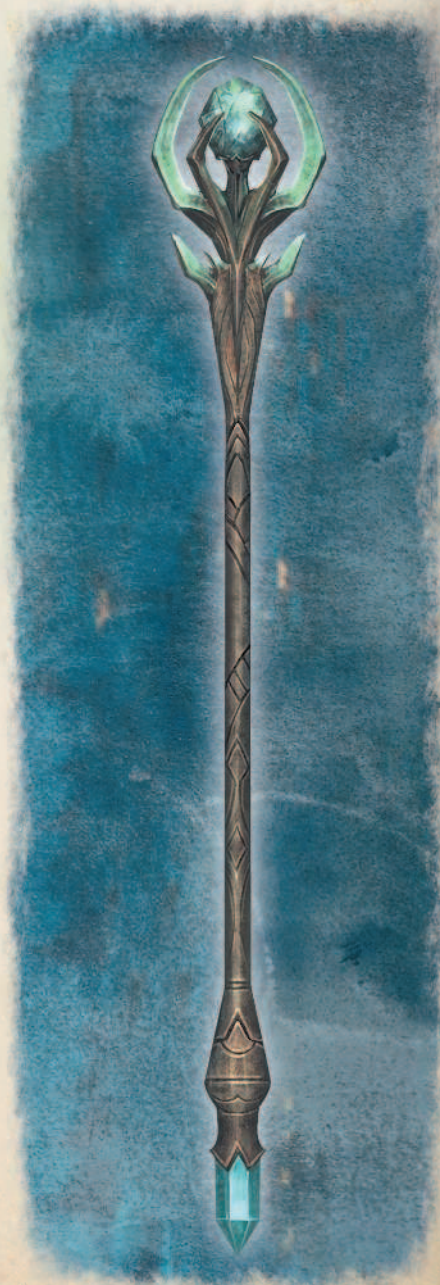
## ИСТОРИЯ

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 Аурдиса (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.

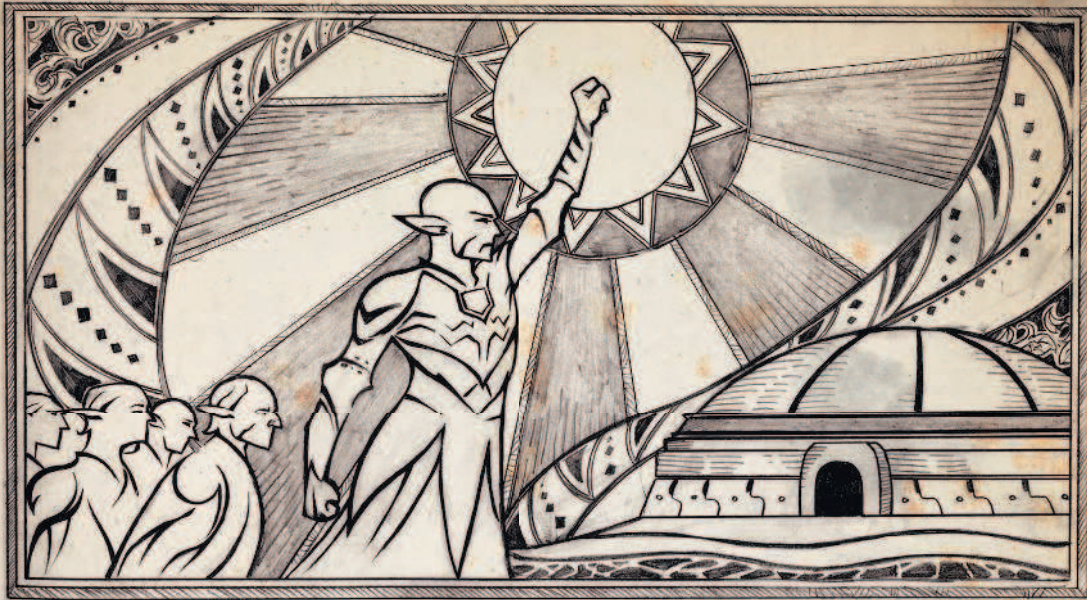
Если верить сказителям короля Харальда, МЭ 2500 стал годом создания Адамантиновой Башни на острове Балфриера в Хай Роке, самого древнего здания Тамриэля. (Такая датировка примерно совпадает с информацией из различных неопубликованных эльфийских хроник).

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 —







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