



The Elder Scrolls V

SKYRIM

ТАИНСТВА

ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ
МОСКВА

УДК 821.111-312.9(73)
ББК 84(7Сое)-44
С42

Special thanks to Steve Perkins and Paris Nourmohammadi with Bethesda Softworks, and Todd Howard with Bethesda Game Studios.

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

Перевод текстов в этом издании приводится по официальной русской локализации игры. Перевод книг, впервые опубликованных в более ранних играх серии (THE ELDER SCROLLS IV: Oblivion®, THE ELDER SCROLLS III: Morrowind® и др.), выполнен коллективом сайта tes.ag.ru и также приводится по официальной русской локализации. Редактор перевода Наталья "Santera" Рахманова, координатор Сергей "DJ Kovrik" Васильченко.

Скайрим. Таинства / пер. с англ. Н. Рахмановой, У. Ерофеевой, В. Грудина. – Москва : Издательство С42 АСТ, 2018. – 240 с. : ил. – (Графическая новелла).

ISBN: 978-1-783-29321-6 (Titan Publishing Group Ltd.)

ISBN: 978-5-17-109577-2 (000 "Издательство АСТ")

Очередной том путеводителя по миру невероятно популярной игры "The Elder Scrolls V: Skyrim" расскажет читателю о магии, которой пропитан этот край: от боевых заклинаний и наваристых зелий, до сложных зачарований и криках Туум. Здесь собраны знания о древних дождествах Аэдра, принцах Даэдра, о живых богах трибунала — Альмаксии, Сота Силе и Вивеке — и о разнообразии пантеонов Тамриэля.

www.elderscrolls.com

www.bethsoft.com

УДК 821.111-312.9(73)

ББК 84(7Сое)-44

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM®
THE SKYRIM LIBRARY, VOLUME II: THE ARCANES
СКАЙРИМ
ТАИНСТВА

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
Старший редактор перевода Наталья Рахманова
Редактор перевода Ульяна Ерофеева
Переводчик Владимир Грудин
Корректор Эльвира Шамсутдинова
Технический редактор Татьяна Тимошина
Компьютерная верстка Анны Грених

Подписано в печать 19.06.18

Формат 84x108/16 Усл. печ. л. 25,2

Тираж 6000 экз. Заказ

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

ISBN: 978-5-17-109577-2 (000 "Издательство АСТ") © 2018 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, 2018



СОДЕРЖАНИЕ

МАГИЯ

Восстановление Арканы: Справочник	10	Падение Трибунала и становление Нового Храма	92
Переписка Карвика и Конинга	12	Пламя и Вера Нчунака	96
О великом обвале	26	Сон о Совнгарде	97
Справочник ученика	27	Совнгард: новое осмысление	99
Последний урок	29	Амулет Королей	103
Фейфолкен	32	Последний король айлейдов	105
Пирог и бриллиант	44	Магия, рожденная небом	107
Фрагмент: Об Артейуме	47	Трактат об айлейдских городах: Варса Балим и Нешфаривигум. Испытание Дагона	109
Старый путь	49	Адабал-а	110
Учет Древних свитков	51	Испытания Святой Алессии	112
Воздействие Древних свитков	53	Хроники Святых братьев Марука	113
Н'Гаста! Квата! Квакис!	55	Шезарр и Боги	114
Станный текст на языке слоудов,	55	Слава и забвение Среди айлейдских руин	116
Души, черные и белые	56		
Книга жизни и служения	57		

РЕЛИГИЯ

Мономиф	60
Ануад адаптированный	69
Обзор божеств и культов Тамриэля	71
Разновидности веры в Империи	73
Жития святых	85
Двери духов	87
Дух Нирна	88
Заблуждение о Талосе	89
Монастырь Мотылька Предка	91
Истребования:	92





2920, ПОСЛЕДНИЙ ГОД ПЕРВОЙ ЭРЫ

Месяц Утренней звезды	120
Месяц Восхода солнца	125
Месяц Первого зерна	129
Месяц Руки дождя	134
Месяц Второго зерна	139
Месяц Середины года	144
Месяц Высокого солнца	149
Месяц Последнего зерна	154
Месяц Огня очага	161
Месяц Начала морозов	166
Месяц Заката солнца	173
Месяц Вечерней звезды	179

АЭДРА И ДАЭДРА

Аэдра и даэдра	188
Книга даэдра	189
Огма Инфиниум. Темнейшая Тьма	196
Разновидности даэдра	200
Дух даэдра	203
Что мы есть для вас	203
Призыв Азуры	205
Ящик Азуры	207
Древние легенды двумеров	207
Предтечи	209
Принц Нищих	210
Изменившиеся	212
Ваббаджек	213
Жена дровосека. Том I	214
Хижина в лесу. Том II	216
Дом забот	220
Опускулус Лами Бал та Меззаморти	221
Краткий рассказ о Лами Бал и неупокоении в смерти	221
Среди драугров	222
Шестнадцать аккордов безумия	226
История Хирсина	226
История Вермины	228
История Малаката	234



МАГИЯ

Восстановление Арканы: Справочник

Вапна Нестра, заслуженный процептор

ШАГ ПЕРВЫЙ: Создай Фонтан Маны, дабы получить Чистое Золото, ибо только с помощью Чистого Золота дух может быть очищен, и Чистые Законы возникнут из хаоса Чистой Энергии. Брось Чистое Золото в Фонтан Маны. Будь осторожен и огради себя от вредных вспышек Фонтана Маны, ибо они могут поразить Мором здоровье.

ШАГ ВТОРОЙ: Не забудь захватить с собой этот Великолепный Справочник, чтобы не забыть необходимые Слова. Произноси Слова без ошибок, иначе можешь повредить не только себе, но и Миру, окружающему тебя.

ШАГ ТРЕТИЙ: Возьми предмет, который следует восстановить, и подставь под Фонтан, произнося необходимые слова. Эти слова есть в этом руководстве, и их следует заучить, чтобы произносить безошибочно. Только в этом руководстве найдешь ты верные слова. Забудь о подлой клевете Харнесона и Раттора, завидующих великим моим знаниям, которые неверно приводят слова завета в своих справочниках.

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: Немедленно Излечи себя от всех повреждений или воспользуйся целедными силами Храмов Целителей, ибо хотя страшная агония постигнет каждого, кто восстановит Аркану полностью, не стоит терпеть эти страдания. Боль не прибавит силу Аркане, несмотря на все глупые доказательства обратного со стороны Ханерсона и Раттора.

МАГИЯ



Переписка Карвика и Конинга

Книга I

6-е Высокого солнца, 3Э 411
Камбрия, Хай Рок

Дорогой Конинг,
Надеюсь, это письмо достигнет тебя в Садрит Море. Уже много недель я не получал вестей от тебя, и я надеюсь, что адрес, который ты мне дал, еще не устарел. Я накинул несколько золотых сверх платы курьеру, поручив ему расспрашивать о твоём местонахождении в том случае, если он сразу тебя не найдет. Как можешь заметить, после довольно утомительного перехода я наконец перебрался из Бориана в мое любимое княжество Хай Рока, на удивление про-



свещенную и неизменно пленительную Камбрию. Я провожу целые дни в одной из лучших здешних библиотек, освежая свое знакомство с местными обычаями и традициями. Рискую показаться чересчур оптимистичным, скажу, что, кажется, наткнулся на кое-что весьма любопытное касательно этого загадочного Хадуафа Нейтвира. В городе его помнят многие, но память эту нельзя назвать светлой. Когда Хадуаф Нейтвир ушел, тут же прошла и великая чума. Мало кто считает это совпадением.

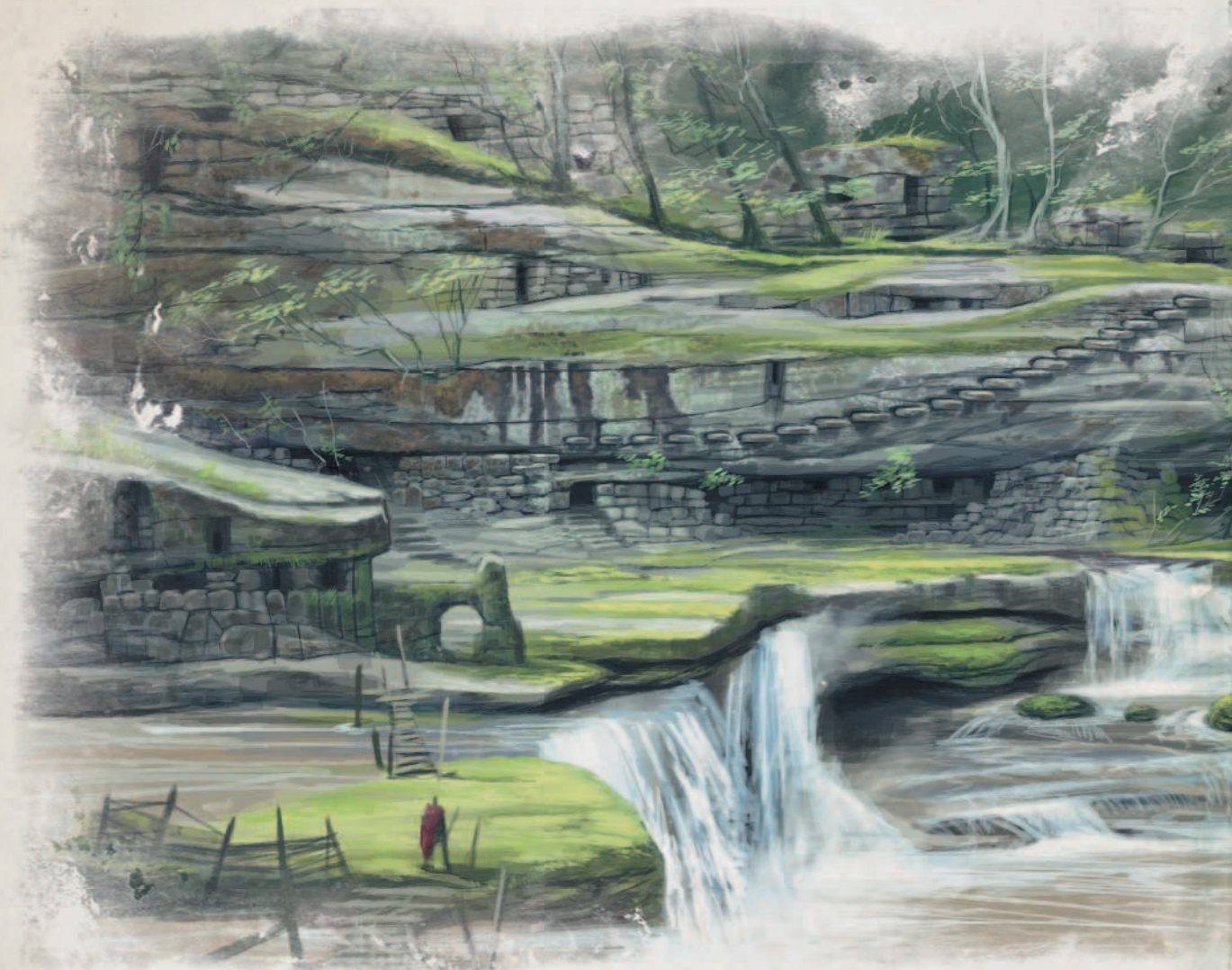
Как мне здесь сообщили, Азура для него не единственная госпожа. Он призвал даэдра и получил от нее Звезду, но, вероятно, сделал это для некоего Балазира. Похоже, Нейтвир работал на Балазира, но никто не смог мне рассказать, чем собственно занимался Балазир и что для него делал Нейтвир. Зенитар, бог труда и торговли, весьма почитаем в Камбрии, что послужило моим (вернее, нашим) интересам, так как люди здесь охотно берут взятки. Но проку от этого было немного, и мне не удалось узнать ничего примечательного об интересующей нас личности. После долгих дней расспросов, одна старуха посоветовала мне навестить близлежащую деревеньку Гримтри Гарден и разыскать там кладбищенского смотрителя. Я тот же час отправился туда.

Знаю, что на детальные описания твоего терпения не хватит и что особого пристрастия к бретонской архитектуре ты не питаешь, но если тебе случится оказаться в центральной части Хай Рока, ты просто обязан посетить эту чудную деревушку. Как и прочие подобные городки в Хай Роке, она окружена высокой стеной. Довольно живописное, сие наследие беспокойного прошлого края служит преградой сверхъестественным тварям, что иной раз забредают в сельскую местность. Об этом я тоже сейчас напишу.

Кладбище оказалось за городскими воротами. Местные жители меня предупредили, чтобы я отложил беседу со смотрителем до утра, однако мне не терпелось получить новые сведения, и я не стал терять времени. Через лес я добрался до одинокого кладбища, и тут нашел еле волочащего ноги старика, который и был смотрителем. Он велел мне уходить, говоря, что в этом месте водится нечисть и, оставшись здесь, я подвергну себя величайшей опасности. Я сказал ему, что не уйду, пока он не расскажет мне все, что ему известно о Хадуафе Нейтвире и его нанимателе Балазире. Едва заслышав их имена, он бросился прочь, в дебри развалившихся надгробий и обветшалых мавзолеев. Само собой, я устремился за ним.

Я увидел, как он пробрался внутрь огромной крипты, и кинулся следом. Внутри не было ни огонька, но я предусмотрительно захватил с собой факел. Лишь только я его зажег, дикий рев пронзил тишину, и я понял, что смотритель ретировался столь поспешно не только из боязни говорить о Нейтвире и Балазире. Еще до того, как я увидел зверя, я слышал, как его тяжелое дыхание и стук когтистых лап по каменному полу приближаются ко мне. Вервольф выступил из мрака — бурочерный, с пастью, истекающей слюной, и смотрел он на меня глазами кладбищенского смотрителя, в которых теперь горел лишь звериный голод.

Инстинкт тут же подсказал мне три различных выхода. Во-первых, я мог бежать. Во-вторых, сражаться. Но, если бы я бежал, я мог больше не найти смотрителя и не узнать, что ему известно. А если бы сражался, то мог бы ранить или убить зверя, что было бы еще хуже. И потому я избрал третий вариант:



обороняться, удерживая зверя в гробнице до тех пор, пока утро не сменит ночь, и наблюдатель не вернется к своему человеческому облику.

Мне не раз приходилось сражаться без доспехов, но ни в одной из схваток я не рисковал столь многим, как и не бился со столь свирепым противником. Я непрерывно осознавал опасность получить не только ранение, но и страшную заразу — ликантропию. Я уклонялся от каждого взмаха его когтей, раз за разом избегая хватки его покрытых пеной клыков. Я отступал в сторону, когда он пытался меня сбить, но всякий раз сокращал дистанцию, чтобы не дать ему возможности скрыться в ночи. Битва шла часами, я держал оборону, а оборотень продолжал попытки прорваться на свободу или убить меня, а то и все вместе. Не сомневаюсь, что запаса энергии у твари куда больше, чем у человека, но ведь это лишь зверь, который не знает, как управлять собой и своими движениями. К рассвету мы оба были на грани потери сознания от усталости, но своего я все же добился. Зверь вновь стал человеком.

На этот раз он был куда более любезен, чем прежде. Узнав, что я не дал ему учинить разбой в окрестностях этой ночью, он проникся ко мне искренним



дружелюбием. Вот что я узнал: Нейтвир так и не вернулся в Хай Рок. Насколько старику известно старику, тот все еще в Морровинде. Я посетил могилу его сестры Перайры и выяснил, что, вероятно, именно она познакомила Нейтвира с его нанимателем. По-видимому, в свое время она была довольно известной куртизанкой и изрядно поколесила по свету, однако умирать приехала на родную землю. В отличие от Нейтвира, Балиазир сейчас находится недалеко от меня. Хотя он и предпочитает держаться в тени, смотритель мне сообщил, что недавно его видели при дворе королевы Элисаны в Вэйресте. Туда я и отправляюсь.

Пожалуйста, при первой возможности сообщи, как у тебя дела. В ближайшую неделю я переберусь в Вэйрест и остановлюсь в доме своего друга, леди Элисбетты Мерлинг. Если Балиазир еще при дворе, леди Мерлинг сможет нас друг другу представить.

Уверен, мы уже очень близки к Звезде Азуры.

Твой друг,