

Создание Нирна

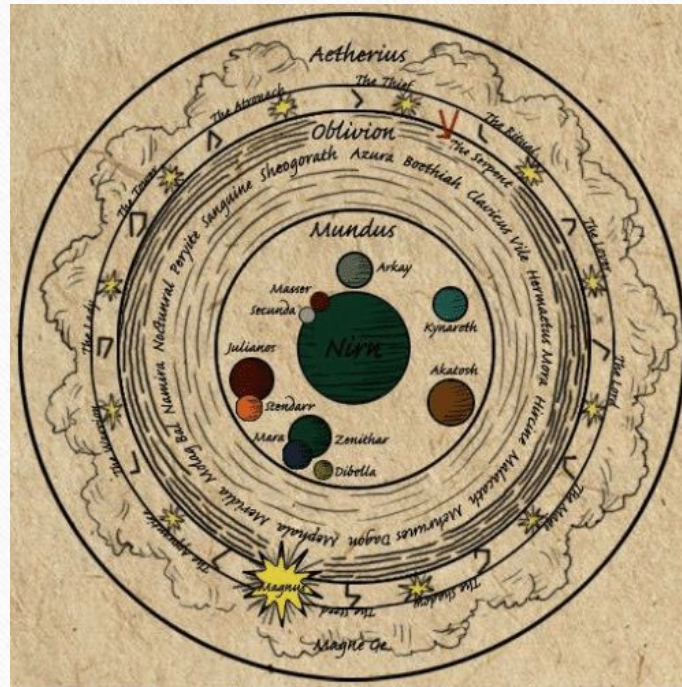


Хронология расс Тамриеля

Даэдра и Аэдра

Зделал некитка

Начнем мы с создания Аурбиса



Elder scrolls universe -Elefante

Начиналось все с двух братьев

- Согласно легенде, описанной в книге «Детский Ануад», Ану и Падомай братья, создавшие первозданный Аурбис. Согласно этой легенде, пока Ану и Падомай бродили в пустоте, игра Света и Тьмы создала Нир. Нир полюбила Ану, и Падомай с горечью в сердце оставил их. Нир забеременела, но вернулся Падомай и открыто признался Нир в любви. Она сказала ему, что любит только Ану, и в ярости Падомай избил её. Ану сразился с Падомаем и изгнал его за пределы Времени. Нир родила двенадцать миров, но умерла от ран. Ану, горюя, пожелал уединиться, забрался на солнце и заснул. Спустя много веков Падомай сумел вернуться во Время и, увидев Мироздание, возненавидел его и попытался уничтожить. Проснулся Ану и вновь вступил в схватку с Падомаем, победив его. Он отбросил тело Падомая, сочтя его мёртвым, и попытался спасти Мироздание, сотворив из остатков двенадцати миров один — Нирн. Пока Ану был занят этим, Падомай пронзил его грудь одним смертельным ударом. Ану схватил брата, и оба они исчезли за границами Времени.

Появление даэдра и аэдра

Из крови (может быть и не в буквальном смысле) Падомая произошли Даэдрические принцы, в то время как кровь Ану превратилась в звёзды. Смешавшаяся кровь Падомая и Ану превратилась в Аэдра. Даэдрические Принцы или Принцы Даэдра или Князя Даэдра — могущественные повелители-даэдра, их можно назвать и богами. Часто принцев называют Лордами Даэдра, что вносит некую путаницу — так же называют некоторых младших даэдра. Корректное альтернативное название Принцев — Даэдрические Лорды.

Каждый из Даэдрических Принцев правит собственным планом Обливиона, а заодно и планами поменьше, называемыми «карманными». Обычно насчитывают шестнадцать Даэдрических Принцев (поскольку слово «принц» буквально означает «правитель», то обладающих женским воплощением тоже называют Принцами, и лишь изредка Принцессами). В одной из книг перечислены Шестнадцать Дозволенных Ересей, под которыми подразумеваются сами Даэдрические Принцы.

16 Даэдрических принцев

Боэтия, Источник Вдохновения. Гирцин, владеющий Половиной Сознания Людей. Малакат, кто говорит на всех Языках со стороны. Мехрун Дагон, любовник Слепящего Солнца. Шеогорат, Утешитель людей. Молаг Бал, чьё Дыхание самое отвратительное. Намира, чьи деяния вечны. Мефала, кто продевает в Иглу волосы жён. Клавикус Вайл, кто всегда отвечает. Ноктюрнал, чьи прикосновения подобны норке. Периайт, чьи основания — Падающая Скала. Азура, кто Оправа всех Отверстий. Меридия, кто содержит Наполненность. Хермеус Мора, кто подносит Бумагу к Свету. Сангвину, кто вкушает очищенные Плоды. Вермина, Прядильщица пышных Одежд.

Перечень Даэдра

Азура

- Её сфера — заря и закат, магия междуцарствия сумерек. Азура также ассоциируется с магией, судьбой и предсказаниями. Её часть Обливиона (Забвения) называется Лунная тень. Днём Азуры считается двадцать первый день Месяца Первоцвета (праздник называется Хогитум).
В Морровинде известна как одна из хороших даэдра, Предтеча Сота Сила, часто её почитают создательницей расы данмеров, во всяком случае, их нынешний облик — результат её проклятия. Ей поклоняются не только данмеры, но и каджиты, хотя Азура из пантеона Эльсвейра совсем не похожа на ту, которой поклоняются тёмные эльфы.

Боэтия

- Принц Интриг, Воинов и Полей. Его сфера — обман и тайные сговоры, планы убийств, покушений, предательства и свержения власти. Его называют даэдра мщения. Двуполое божество, предстаёт как в облике женщины, так и в облике мужчины. Говорят, Боэтия жаждет лишь крови своих адептов. В день вызова Боэтии, второй день месяца Заката, проходят бои между его последователями и останавливаются только после того, как погибнут девять жрецов. Сфера его деструктивна, но он вдохновляет воинов на битвы. Боэтию изображают в виде воина в развевающихся одеждах с двулезвийной секирой в руках. Хотя в *[The Elder Scrolls V: Skyrim](#)* «он» изображён в виде суровой воительницы с мечом и говорит женским голосом. Извечным противником Боэтии является Молаг Бал.

Вермина

- Даэдрическая Принцесса, чья сфера — ночные кошмары и дурные предзнаменования, а также, возможно, пытки и кража воспоминаний. План — Трясина, постоянно меняющееся царство кошмаров, откуда исходят дурные предзнаменования. Помимо ночных кошмаров, указана некая причастность Вермины к вампиризму, ибо именно у неё Молаг Бал может достать лекарство от этого недуга. Известна её связь с некромантией: в качестве жертвы на её святилище возлагают чёрный камень душ, то есть такой, какой может вместить душу разумного существа; её последователи приносят в жертву людей и практикуют запретную магию. День призыва Госпожи кошмаров — десятое число месяца Солнцеворота. Её изображают в виде женщины в роскошном платье и с посохом в левой руке. На службе этого Даэдрического Принца состоят байнекины, дремора, наблюдатели, скампы и уникальные даэдра — омены и кошмары.

Клавикус Вайл

- Исполнитель желаний. Его сфера — дарование сил, исполнение желаний смертных и создание договоров. Клавикус Вайл крайне опасен, так как воздействует на волю смертных. Клавикуса изображают в виде мужчины с рогами, у ног которого сидит огромный пёс. Это Барбас — часть его личности, которая частично самостоятельна, и в которой заключена половина сил Вайла. Этот тщеславный даэдра создал особую маску. Тот, кто носит её, в глазах окружающих кажется красивым и приятным в общении. Чем выше привлекательность самого носителя, тем сильнее действует маска, но Клавикус Вайл в любой момент может отнять её. С ним связан ещё один артефакт, Горькая Чаша. Можно узнать, что Вайлу поклоняется начальница балморского отделения Гильдии бойцов, Айдис Огненный Глаз. Известен факт, что с Клавикусом Вайлом долгое время вёл дело некромант с острова Строс М'Кай (провинция Хаммерфелл), слоад по имени Н'Гаста, автор книги «Н'Гаста! Квата! Квакис!».

Малакат

- Бог Проклятий, Орочий Бог. Когда-то он был Тринимаком (в легендах иногда уточняется, что Малакат возник из мёртвого Тринимака), но был превращен Боэтией в даэдра. Его сфера — покровительство изгнанников и презираемых, он хранитель Верных Клятв и Кровавых Проклятий. Орки называют Малаката Малаухом или Малохом, данмеры — Малаком, нордлинги — Орки, или Старый Ворчун. План Обливиона, принадлежащий Малакату, весь заполнен пеплом, прах на земле и в воздухе. Дворцы в том плане состоят из дыма, а в центре возвышается Дом Малаката — Эшпит. День призыва Малаката — восьмое число месяца Мороза. Храм Трибунала называет его одним из четырёх Столпов Дома забот. Малакат испытывает данмеров на физическую силу. Орки считают его своим творцом и покровителем. Малаката изображают в виде полубоженного воина с человеческим или орочьим лицом, с мечом в одной или обеих руках.

Меридия

- Её сфера смертным неизвестна, но понятно, что она связана с живыми существами. Также есть предположение, что она являлась воплощением Света у диких эльфов и их покровительницей, так как именно в её плане после первой смерти скрывался дух Умарила Неоперённого. Меридия ненавидит некромантию и нежить. Её план Обливиона — Цветные Комнаты. Меридия упоминается в книгах «Экзегеза Мерид-Нунды» и «Книга даэдра». Её призывают тринадцатого числа месяца Утренней Звезды. Её изображают молодой прекрасной женщиной в платье, без каких-либо атрибутов.

Мерунес Дагон

- Его сфера — уничтожение, разрушение, революции, сила и эмоции. Он ассоциируется с лесными пожарами, землетрясениями, наводнениями и другими подобными природными явлениями. Иногда Дагон — просто бог кровопролития и предательства. В Морровинде является одним из Столпов Дома забот. Для некоторых он олицетворяет собой Морровинд — опасную и непредсказуемую землю. Он проверяет, хочет ли народ данмеров выжить и бороться дальше, или они просто *«слабее скампа чахлого»*.

Мефала

- Её сфера — секреты, убийство, но главное — искусство, искусство убийства в том числе (по некоторым источникам, её истинная сфера неизвестна смертным). День призыва — двенадцатое число месяца Мороза. Храм Трибунала считает её одной из хороших даэдр, Предтечей Вивека. Мефалу изображают в виде статной женщины с четырьмя руками и с ожерельем из черепов на груди.

Молаг Бал

- Сфера Молаг Бала — господство над смертными и порабощение их разума. Более всего Молаг Бал жаждет пожинать души, переносить их в пределы своего влияния, разбрасывая семена споров и раздора в сфере смертных. Молаг Бала вызывают в двадцатый день месяца Вечерней звезды, если в ночь не было грозы. Если церемония пропущена, он может явиться последователям и в другой день, в облике смертного. Его план Забвения — Хладная Гавань. Создал вампиров с целью насмешки над Аркеем и его циклами жизни и смерти. Молаг Бал в Морровинде считается одним из четырёх столпов Дома забот. Возможно, ему также поклоняются дреуги.

Намира

- Её сфера — уродство и то, на что человек способен настроить себя путём деградации. Она повелевает духами тьмы и теней; ассоциируется со слизнями, пауками и другими существами, которые вызывают у смертных отвращение. Известно, что ей приятно всякое уродство. День вызова — девятое число месяца Сева. Её изображают женщиной в роскошном платье, без каких либо атрибутов и с сидящим у ног импом. Известно, что Намира поощряет смертных к каннибализму, и даже существует отдельный культ, практикующий это явление.

Ноктюрнал

- Ночная Хозяйка, Ноктюрнал-Непостижимая, Повелительница Ночи, её сфера — Ночь и Тьма. Её план — цитадель Опасная Тень (иначе — Вечнотень), некогда разрушенная Мерунесом Дагоном. Ноктюрнал считают покровительницей Гильдии воров. Её призывают третьего числа месяца Огня. Саму Ноктюрнал иногда обворовывают. Один из известных примеров — человек, который украл у неё капюшон, который впоследствии стал носить Серый Лис. Ноктюрнал изображают в виде женщины в роскошной фиолетовой мантии, с двумя вóронами на разведённых в стороны руках. Стражи Ноктюрнал — Соловьи, избираются из Гильдии воров.

Периайт

- Считается самым слабым из Даэдрических Принцев. Стихия его — эпидемии. Также на нём висит управление низшими слоями Обливиона, с чем связано его прозвище — Надсмотрщик. Его план — Ямы Периайта. День призыва Периайта — девятое число месяца Дождя. Периайта изображают в виде крылатого дракона.

Сангвин

- Его сфера: разгул, веселье и радость, а также стремление к тёмным сторонам природы. План Сангвина — Очаги Наслаждения. День призыва этого Принца — шестнадцатый день месяца Восхода. Упоминается в книгах «Об Обливионе» и в «Книга даэдра». Каджиты именуют его Сангиин, Кот Крови, и считают, что он контролирует зов крови. Сангвина изображают в виде полного рогатого демона в тунике, с кружкой в руке, попирающим ногой череп.

Хермеус Мора

- Принц Непознанного. Его сфера — предсказание судеб, прорицание потоков Судьбы, прошлого и будущего, чтение небес и звёзд, он — властелин сокровищ знаний и памяти. Его план зовётся Апокрифом: огромная бесконечная библиотека, где можно найти все запретные знания. Единой транскрипции имени этого Принца не существует. Возможны варианты первой части имени: Хёрмиус, Хормаюс, Херма, Гермеус, Герма. День призыва Хермеуса Мора — пятое число месяца Первоцвета. Изображают Херма-Мору в виде странного бесформенного существа с щупальцами и четырьмя воздетыми клешнями.

Хирсин

- Охота, Гончая, Охотник, Спорт Даэдра, Великая Игра, Скачки. Днём его вызова является пятый день месяца Середины года. План Хирсина — Охотничьи угоды. Вокруг легенды о Гирцине (Пророчество Кровавой Луны) построен сюжет официального дополнения The Elder Scrolls III: Morrowind — Bloodmoon.

шеогорат

- Принц Безумия, Безумный, Безумная Звезда, Безумный Бог, чья сфера — безумие и искусство, и чьи мотивы неизвестны. Этого Принца изображают в виде бородатого мужчины в необычных одеждах и с тростью в левой руке. Считается, что Шеогорат был «рождён», когда Лорхан утратил божественную искру. Один миф называет Шеогората «дырой в форме Ситиса» в Нирне. В народе считают, что когда безумец

Шеогорат часть 2

- говорит, он обращается к этому Принцу, и тот рассказывает ему то, чего он знать не может. Шеогорат страдает всеми видами безумия одновременно. Крайняя степень проявляется в раздвоении личности, когда он принимает облик Джиггалага и пытается разрушить собственный план. План Забвения Шеогората — Дрожащие острова, поделённые на Манию и Деменцию. Ему также поклоняются каджиты и называют Шеггоратом, Кошкой в Течке, котёнком второго помёта Ану и Падомай. В святилище Шеогората Альд Даэдрот во время событий The Elder Scrolls III: Morrowind нашло себе убежище племя эшлендеров Ахеммуза ходатайством Нереварина.

Аэдра

Аэдра — это божественные существа из мира The Elder Scrolls, участвовавшие в сотворении Нирна, плана смертных. В религии противопоставляются Даэдрическим Принцам, хотя не являются их полной противоположностью. Слово используется для обозначения и единственного, и множественного числа. Допустимо употребление как с прописной, так и со строчной буквы. «Аэдра» — альдмерское слово, означающее примерно «наши предки».

История Аэдра

Как и Даэдра, Аэдра — эт'Ада, могущественные существа, одними из первых населявшие Мундус. Согласно книге «Детский Ануад», и те, и другие были созданы во время битвы двух первичных сущностей: Ану и Падомая. Из крови Падомая произошли Даэдра, в то время как кровь Ану превратилась в звёзды (Магне-Ге). Смешавшаяся кровь Падомая и Ану превратилась в Аэдра.

По распространённым религиозным представлениям, Аэдра внесли весомый вклад для создания Нирна. В некоторых источниках говорится, что они пожертвовали своим бессмертием для этой цели, но неизвестно, так ли это на самом деле.

По современным теологическим представлениям, у восьми из Аэдра, почитаемых как Восемь Божеств, есть свои планеты в Аурбисе, названные их именами. Эти планеты представляют собой планы бытия этих богов. Вивек называет Восемь распространённых божеств восьмью Спицами в Колесе мироздания (Мундусе). Восемью Божествам посвящён Имперский Культ.

Перечень Аэдра

и все такое

Акатош

- Известен также под другими именами: Ауриэль, Великий Дракон Времени. Когда-то давно, на рассвете Империи Тамриэль, подарил людям Амулет Королей — могущественный артефакт, позволяющий держать барьер между Нирном и Обливионом. Этот амулет содержит в себе кровь Великого Дракона, и носить его могут те, кто является носителем этой крови — драконорождённые. Сам барьер поддерживался огнём в Храме Единого в Имперском городе. Единым, по представлениям Алессианского ордена, зовётся объединённое множество различных аспектов Акатоша (Алдуин, Тош-Рака, Алкош и другие).
- На Вварденфелле, в городе Эбенгарде, есть статуя Акатоша в обличье дракона. В Сиродиле статуи этого аэдра обычно изображают в виде антропоморфной фигуры с двумя головами — человеческой и драконьей.
- Акатош позволил Мартину Септиму принять облик дракона для победы над Мерунесом Дагоном при его вторжении в конце Третьей Эры. Окаменевший дракон остался на руинах Храма Единого.

Аркей

- Бог Цикла Жизни и Смерти — божество, связанное с похоронами и погребальными обрядами и ответственное за наступление времён года. Его последователи — стойкие противники некромантии и всех форм нежити. Аркей упоминается и в исконных пантеонах отдельных провинций Тамриэля. В этих культурах Аркей особенно популярен там, где его отец, Акатош, меньше связан со временем, или его временной аспект труден для мирского восприятия. Его иногда зовут Богом Смертных.

Мара

- Богиня Любви — это Мать-Богиня, покровительница плодородной земли и источник понимания и сочувствия к смертным. В Скайриме она почитается как служанка Кин. Она иногда связывается с Нир из «Ануада», женским началом космоса, давшего начало акту творения. В зависимости от религии, она либо жена Акатоша или Лорхана, или наложница их обоих.

Дибелла

- Богиня Красоты. В Сиродиле, у неё почти дюжина разных культов, некоторые посвящены женщинам, некоторые — художникам и эстетике, остальные — эротическому наставлению. Дибелла говорит: Откройте своё сердце благородным секретам искусства и любви. Цените дары дружбы. Стремитесь к радости и вдохновению в любовных обрядах. Символ Дибеллы — лилия.

Зенитар

- Бог труда и торговли. Связывается с богом З'еном. В Империи, однако, он гораздо более культурный бог торговцев и среднего дворянства. Его адепты говорят, что, несмотря на его таинственное происхождение, Зенитар — бог, который всегда выигрывает.

Кинарет

- Богиня Воздуха — божество небес, ветров и невидимых духов воздуха. Являясь покровителем моряков и путешественников, Кинарет управляет благоприятными звёздами при рождении и фортуной в каждодневной жизни. В некоторых легендах, она первая согласилась с планом Лорхана создать измерение смертных, и обеспечила место в пустоте для его создания. Она также связывается с дождём — феноменом, которого, как говорят, не существовало, пока Лорхан не утратил искру божественной сущности.

Юлианос

- Иначе — Джулианос. Бог Логике и Мудрости — божество литературы, закона, истории, чар и алхимии. Монашеский орден, основанный Тайбером Септимом и служащий Юлианосу, является хранителем Древних свитков. Его жрецы Кюльта Священного Шелкопряда содержат в Башне Белого Золота Древние свитки — могущественные предметы, на которых записаны все прошлые и будущие события в Нирне.

Стердар

- Бог Справедливости и Милосердия — покровитель праведности и снисходительности. Он вдохновляет судей и правителей, покровительствует Имперским Легионам и успокаивает законопослушных граждан. Стендарр вышел из северян, став божеством сочувствия, или, иногда, царствия по праву. Он, как говорят, сопровождал Тайбера Септима в его последние годы. В ранних легендах альтмеров Стендарр — защитник людей.

Происхождение Расс

Каджиты

- По версии Каджитов, Луны Нирна, Массер и Секунда, создают особую Лунную Сеть, защищающую смертный план от разгневанного Ану. Если он проникнет в Нирн, не произойдет ничего хорошего. Азура осознавала этот факт, и просто обязана была создать особую расу хранителей. Так как Принцы Дэйдра не могут ничего создавать, Азуре пришлось изменить другую расу и превратить ее в Каджитов. Призвание Каджитов - следить за Лунами, поэтому их жизни были привязаны к лунным циклам. В случае, если Массер и Секунда прекратят выполнять свои функции, Каджиты должны вскарабкаться по дыханию Кинарет и вернуть луны обратно на их курсы. Однако в 4Э при исчезновении лун каджиты судя по всему ничего не сделали, а кошачий народ объявил Талмор своим спасителем.
- Каджитский миф сотворения подробно описан в книге:
- Напутствие матери клана Анисси

Норды

- Первые люди, ставшие жителями Северного Тамриэля, изначально были группой потомков эльфофи, которые попали под влияние бога Шора. Континент, на котором они жили, имел эльфийское название Алтмора, Древний Лес. Именно из Атморы прибыли в Тамриэль представители одной из самых древних человеческих рас – северяне, называемые Атморцами и Нордами.
- Исграмор и его семья, спасаясь от гражданской войны в Атморе, высадились в Скайримере в районе Головы Хсаарика, на самой северной оконечности Изломанного Мыса рядом с Зимней Крепостью. Эльфийский народ фалмеров, населявший Скайрим, не оказал сопротивления поселенцам. Вскоре Исграмор потерял статус обыкновенного беженца. Он добился помощи от братьев с Атморы, и их совместными усилиями был возведен город Саартал. Получив новое место для жизни поселенцы с обрели и новое имя - Норды.
- Стоит отметить, что люди бежали с Атморы еще до Исграмора, однако во множестве преданий первым был именно Исграмор. Возможно это связано с тем, что благодаря ему был заложен первый крупный городод - Саартал.

Орсимеры

- Легенда о происхождении орков описывается во многих книгах, например, в книге «Истинная природа орков». В этой книге говорится о том, что орки — дети Тринимака, сильнейшего из духов-предков альдмеров, которого иногда почитали даже больше, чем Аури-Эля. Однако, когда Тринимак был поглощён Даэдрическим Принцем Боэтией, он перевоплотился и вышел наружу Малохом (Малакатом). Вместе с ним преобразились и его последователи. Отовсюду гонимые и повсеместно презираемые, орки были вынуждены покинуть родные края и отправиться на поиски лучшей земли.

Альтмеры

- История происхождения альтмеров (как и прочих меров) корнями уходит на ныне возможно мертвый континент Альдмерис. Причиной миграции стал природный катаклизм на континенте, из за которого потрепанный на тот момент гражданскими войнами народ меров был вынужден искать новый дом. Так, с обоснованием меров на Тамприэле и вытеснении ими (на тот момент слабого и не развитого) коренного населения, началась Меретическая эра Тамприэля.

Аргонеане

- Достоверно точно не известно, когда и как появилась эта раса, однако в то время, когда альдмеры только начинали исследовать Тамриэль, аргониане уже основали дописьменную культуру и племенные сообщества. Древние аргониане достаточно быстро были вытеснены более технически и магически развитыми расами, из-за чего им пришлось вернуться в болота их родины. В те времена Чернотопье было заселено различными расами, начиная от котрингов и кантемирских велоти (немного позже барсебическими айлейдами) и заканчивая лилмотиитами. Для некоторых аргониане были ходячей диковинкой, для других — героями, которые благородно спасали других жителей провинции от ужасов болота, но для кого-то они по-прежнему оставались ужасными дикарями.

Имперцы

- Имперцы — собирательное название нескольких народов людей, населяющих центральную провинцию, Сиродил (называемую также Имперской Провинцией). В основном так называют коловианцев и нибенийцев.
- Известны своей образованностью и учтивостью. Физические данные имперцев не столь впечатляющи, как, например, у нордов или орков, но они искушены в дипломатии, торговле и ремёслах. А великолепная выучка и дисциплинированность имперских легионеров позволили им подчинить себе все остальные нации и расы и воздвигнуть оплот мира и процветания — блистательную Империю.

Бретоны

- В начале Меретической Эры на территории современного Хай Рока проживала лишь одна раса — альдмеры. Долгое время клан Диренни, один из самых развитых альдмерских кланов, расселялся вокруг Адамантиновой Башни. Свои первые поселения в Хай Роке недийские народности начали основывать лишь в поздней Меретической Эре, и к этому моменту земли Хай Рока давно уже принадлежали мерам, более многочисленным и развитым, чем неды. Не вызывает особого удивления, что в подобных условиях эльфы доминировали над людьми. Неды ассимилировались с альдмерами (в этом была виновна мода Диренни содержать гаремы из красивых недов), и появились потомки от их союзов — манмеры. Бастарды занимали особое положение в обществе Диренни, и даже получили отдельное название — «бретоны», от эльн. «берату» (ориг. beratu), что означало «половина». Но это были не те бретоны, которых мы знаем сейчас — следует понимать, что в те времена это были именно манмеры, полукровки, дети от союза представителей двух разных рас. Но название со временем прижилось.
- Как уже сказано, манмеры не стали бесправными рабами эльфов, как это произошло с недами Сиродила. По крайней мере, к концу Меретической Эры манмеры заняли более-менее приемлемое положение в альдмерском обществе. Касте бретонов было позволено брать в супруги только людей, поэтому со временем доля эльфийской крови всё уменьшалась, а во внешности всё более преобладали человеческие черты.

Редгарды

- Древние йокуданцы превыше всего ценили воинскую доблесть, поэтому история редгардов — это история кровавых войн и великих героев. Первоначально жители Йокуды были объединены в империю, которая занимала огромную территорию западного континента. Население состояло в основном из представителей мирных профессий — учёных, поэтов и ремесленников. В начале Первой эры ситуация изменилась. [2]
- В 2012 году по старому летосчислению (в 1Э 376 по тамриэльскому) в Йокуде была свергнута традиционная власть императоров, и, хотя в последующем институт власти восстанавливается, полномочия императоров существенно урезаны, оставляя их лишь номинальными главами государства. Йокуданцы расценивают эти три сотни лет как непрекращающуюся гражданскую войну за власть и землю между провинциальными лордами, воинствующими монахами и бандитскими группировками. [2][3]
- Спустя примерно 350 лет в Великой Пустыне рождается ребёнок по имени Франдар Хандинг, который впоследствии станет поистине непобедимым мастером меча. После долгой войны с императорской армией Франдар пересёк океан и повёл своих людей на запад Тамриэля, где они высадились в 1Э 808. [3]

Босмеры

- Начало истории этого народа относится к самому началу периода ведения хроник — за дату начала Первой Эры обычно признаётся основание династии Каморан валенвудским королём Эплеаром.
- История Валенвуда, разумеется, началась задолго до первого года Первой Эры. Прежде там объявились люди или меры, в лесах этой провинции царил подлинный хаос, полный странных существ и цивилизаций. Кентавры, гиппогрифы, сатиры, минотавры, великаны, василиски, фейри, гидры и разумные обезьяны процветали там за годы до того, как первые альдмеры ступили на берега Валенвуда. Первым испытанием, которое выдержали эти альдмерские поселенцы, стало превращение из жертв в хищников этих лесов.
- Как только альдмеры начали подстраиваться под своё новое окружение, сливаясь с лесом телом и духом, они стали босмерами

Данмеры

- Также известны как Моричи. Данмеры - это имя, данное народу, населяющему провинцию Морровинд. Данмеры или Темные Эльфы - это подраса эльфов, пользующаяся наименьшим расположением у остальных народов, главным образом, благодаря своему темному происхождению. Красные глаза, сильно контрастирующие с темно-серой кожей и черными волосам - все это очень хорошо подходит к атмосфере, царящей в Морровинде. Происхождение данмеров - это вопрос, на которые еще предстоит найти адекватные ответы. Предполагается, что данмеры отделились от основной расы Эльфов много веков назад, во всяком случае, в их облике наблюдается неопровержимые свидетельства их принадлежности к Эльфам Тамриэля. Хотя проживание в Морровинде оставило в их облике неизгладимые следы, однако, и это признается всеми, черты эльфийского происхождения явственно прослеживаются в их лицах. Подобно прочим эльфам данмеры отличаются высоким ростом и выглядят несколько изможденными. Как и их сородичи из других провинции они очень надменно относятся к человеческим и прочим не эльфийским расам, считая их не более чем животными, которые годятся только на то, чтобы быть их рабами. Впрочем, не лучше они относятся и к остальным эльфийским расам, считая их слабыми и декадентскими, себя же полагая наиболее чистой эльфийской расой.

Вымершие рассы

- Существовало множество расс таких как двемеры фалмеры итд. Но оних я небуду рассказывать так как это совсем другая история