

Путеводитель по Морровинду

ГОРЬКИЙ БЕРЕГ

«Вода здесь горька, да и жизнь, в принципе, не сахар...»

— Райнаса Ретан, меч ночи.

Горький берег — это регион болот и рыбацких деревушек вдоль юго-западного побережья, назван так из-за соляных копей. Береговая линия вдали от протоптанных дорог и населенных пунктов утыкана пирсами и схоронами пиратов и контрабандистов, скрытых в мангровых зарослях и утесах. В трясине можно увязнуть и утонуть, кругом летают насекомые-кровососы, на дорогах попадаются ускоренные бандиты и упарыши-контрабандисты, местное население в гробу видало городских и уж тем более приезжих, хотя в Хла Оуд живут представители совершенно разных наций.

Среди всех достопримечательностей горького берега можно отметить порт Сейда Нин: имперское поселение, имеющее станцию силт страйдеров и склад Восточной Имперской Компании. Сюда привозят товары с материка при высоком грузопотоке в Эбенгарде.

К северо-западу от деревни Гнаар-Мок находится утес Хартаг — примечательное место, с которого местные орки прыгают в море, заканчивая свой жизненный путь. Недалеко-видное дурачье пытается заниматься мародерством и плавает за пожитками утопших, но их съедают дреуги, популяция которых за последние несколько десятилетий сильно выросла в области.

Между Хла Оуд и Гнаар-Мок расположены даэдрические святилища Ашурнибиби и Ашаламимилкала, постепенно сползающие в море — примечательное зрелище, особенно для туристов, предпочитающих корабельные экскурсии.

ЭШЛЕНД

Эшленд, это безжизненная земля, где почти ничего не растет, все засыпано пеплом от Красной горы и постоянно дуют ветры, взмывая в воздух тучи из все того же пепла. Фактически, эшлендом называется вся пустошь Вварденфела, кроме Призрачного заповедья и юго-востока Вварденфелла — это регион Молаг Амур, хотя технически он почти ничем не отличается.

В эшленде стоит посетить Альд'рун — столицу Великого дома Редоран (туда ходят силт страйдеры), особое внимание следует уделить местной архитектуре и в частности поместьям знати, находящимся внутри панциря колоссального краба — Скара. Что характерно, входом в Скар служит некогда анальное отверстие краба. В Альд'руне есть филиалы гильдий магов, воинов и воров. К югу от поселения находится военная база империи — Форт Пестрой бабочки, где иноземец найдет услуги культа и покровительство легиона.

Маар Ган — небольшое поселение к северу от Альд'руна прямо у фояды Бани-Дад. Примечательно для паломников, стремящихся постичь храбрость Вивека, принявшего удар Волшебным Камнем Маар Гана на себя вместо невинных граждан Морровинда. Помимо своих ритуальных функций дремора Анхаэдра предоставляет услуги для любителей очень жестких сексуальных развлечений — после уплаты настоятелю, конечно же.

В северной части острова неподалеку от крепости Валенварион находятся знаменитые даэдрические руины Эбернанит, где данмерский герой Рангидил сокрушил хитростью неуязвимого темного эльфа Траса из дома Дагот.

Сами данмерские фортификации лучше исследовать издалека: форты Когорун и Валенварион заброшены и населены сбродом, если не чем-то похуже. Даже патрули Ординаторов пропадают в этих местах.

У моря Призраков к северу от фояды Бани-Дад расположился лагерь эшлендеров Уршилаку: здесь туристы могут посмотреть на уклад кочевников и искупаться в вонючем горячем источнике. Трогать эшлендеров запрещено, равно как и оставлять свои вещи без присмотра.



РАЙОН КРАСНОЙ ГОРЫ

Красная гора — центр Вварденфела, гигантский действующий вулкан, на склонах которого в далеком прошлом состоялось решающее сражение в войне Первого Совета. Регион поражен мором, поэтому силами АЛЬМСИВИ огорожен Призрачным пределом, непроницаемым для пепельных тварей барьером, впрочем, моровые скальные наездники легко его перелетают. Внутри Призрачного предела смотреть не на что и весьма небезопасно.

Интерес может представлять разве что оплот Вечных Караульных и воинов дома Редоран — Призрачные Врата, где паломник может постичь благодетель Гордости, возложив на алтарь камень душ.

Шахта Яссу — единственный цивилизованный пункт внутри Призрачного предела и одновременно символ мощи империи. Это самый крупный источник стекла-сырца, охраняемый имперскими гвардейцами. Шахта работает в штатном режиме, несмотря на адские условия.

ГРЕЙЗЛЕНД

Регион равнин и пастбищ на северо-востоке острова называется Грейзлендом. Эшлендеры откармливают здесь стада гуаров, чтобы отправиться в пустоши со сменой сезонов.

Из достопримечательностей следует отметить прибрежную деревню Вос с весьма самобытной архитектурой и влиянием дома Тельванни. На холме рядом с деревней находится заброшенный имперский форт, превращенный Господином Арионом в свою резиденцию. Внутри башни работает музей двумерской культуры и продаются сувенирные двумерские поделки. Некоторые из флигелей форта находятся в аварийном состоянии, вероятно, ввиду разрастания мицелия тельваннской башни.

Два племени эшлендеров избрали эту часть острова своим более-менее постоянным местом обитания. Племя Ахеммуза не принимает туристов ввиду обострившейся эпидемиологической обстановки. Племя Зайнаб, наоборот, радо посетителям, а у его гулханов и менял можно выторговать немыслимые товары и диковинки, как подозревают некоторые, все дело в теневых экономических связях с великим домом Тельванни.

ЗАПАДНОЕ НАГОРЬЕ

Западное нагорье — район к западу и юго-западу от Красной горы, куда не залетает пепел вулкана и куда не распространились болота Горького берега. Климат здесь умеренный, а ландшафт богат природными каменными арками, торосами причудливой формы, скалами и живописными каньонами. Регион западного нагорья в основном населен малыми племенами эшлендеров, они поддерживают в исправном состоянии веревочные мосты и прокладывают тропы, также устраивают засады на малочисленные караваны и путников. Ни культурное, ни экономическое влияние этих варваров в регионе все же невелико.

Среди всех достопримечательностей региона, пожалуй, стоит отметить город Балмору — один из самых крупных населенных пунктов Вварденфела, выросший на берегах реки Одай. В Балморе находится зал совета Хлаалу, где каждый может записаться в великий дом после внесения членского взноса. Гильдия бойцов и гильдия магов также основали здесь свои филиалы, также ходят слухи о логове воров и подозрения о присутствии Камоны тонг — по крайней мере в Балморе есть кварталы, где чужеземцев ждет теплый прием в виде стального страпона, украденных денег и тайком подложенного пакетика с сахаром, на который слетаются все стражники, как мухи на мясо. Впрочем, обстановка в городе весьма спокойна, если сознательно не искать приключений, — без ведома вышестоящих криминальных группировок никто не посмеет украсть ни единого септима даже у самого последнего бомжа. Впрочем, ходят слухи о вигилантах и загадочных фигурах, по ночам рыскающих в темноте: может, это имперские агенты, а может, торговцы скуумой и флином.



В Балморе есть приемная Мораг Тонг, где можно оформить контракт или подписаться на его выполнение — последнее для членов организации.

С южной стороны поселения находится порт силт страйдеров, река Одай же не пригодна для крупного судоходства: к тому же, ввиду отсутствия канализации, все нечистоты местные сливают прямо в реку — найдется мало желающих плыть в этот город с товарами, так как они провоняют дерьмом за несколько километров до места прибытия.

Через реку и дальше на восток у самой фояды Мамея имперцы основали форт Лунной Бабочки, где иноземец вправе получить услуги культа Девяти и имперских легионеров. А если пойти на север из Балморы, то через некоторое время на горизонте появится имперский город Кальдера — грязный, пыльный и засыпанный пустой породой, ссыпавшейся от ближайшей эбонитовой выработки — самой крупной на острове. В Кальдере есть ячейка гильдии магов, а также офисы Восточной Имперской Компании и Горнодобывающей Компании Кальдеры. Среди достопримечательностей города можно отметить Зал Правительства компании, оформленный в бретонском стиле, и поместье Гораков.

“Я заглянул в магазин бюджетного шмотья, где прикупил свежую белую рубашку и черные брюки. Кожаные мокасины, хоть и поношенные, тоже купил. Сердито и никто не поймет, дорого одет или дешево. То, что надо. Вдалеке пьяный норд ковал кривую броню, напротив бретон, явный гомогей, бабьим голоском нахваливал кучу хлама. Окончательно убедившись, что название Кальдера пошло от слова «кал», я увидел крупную вывеску «Поместье Гораков».”

— Лимстим Пайтон

На северо-восток от форта через древний мост расположены руины двумеров Аркнгтанд, где можно побывать в хорошую погоду. Местными руины давно растащены на стройматериалы, железо и полезности, поэтому насладиться получится далеко не всем; также желательно избегать нелегалов, поселившихся тут от безысходности.

На самой северо-западной части Вварденфелла расположено самое древнее данмерское поселение: Альд Велоти, ныне от него остались только сторожевая башня и аванпост в традиционном редоранском стиле. Аванпост оброс рыбацкими лачугами.

Западный мыс острова — даэдрические руины Яссамидан, столь же величественные, как и Ашурнибиби, что на Горьком берегу. Нецелесообразно ходить туда пешком, но даэдрапоклонников опасности и неподконтрольные даэдра не пугают.

Пилигримов наверняка заинтересует городок Гниссис, куда проще и дешевле всего будет добраться на силт страйдере, так как пешком предстоит сделать огромный крюк через Хуул. Гниссис, несмотря на свои размеры, весьма густонаселен. Во-первых, тут расположен пункт призыва в легион империи и форт Дариус. Каждый совершеннолетний и свободный житель Морровинда и любой другой провинции вправе вступить в ряды легиона именно здесь. Во-вторых, это самый крупный на острове источник яиц квама. На яичные шахты постоянно требуются новые забойщики, рукоятчики, охранники, ветеринары и погонщики квама. Рой квама постоянно смещается вглубь земли, поэтому старые стволы и ходы используются для обустройства бюджетного жилья. Также ходят слухи, что под яичными шахтами скрывается что-то более интересное. Самый простой и самый цивилизованный способ досуга для простых работяг — это танцы. С этой целью профсоюз шахтеров устроил самую большую в Варденфеле танцевальную площадку.

Касаемо пилигримов: через реку от Гниссиса в пещере Коала установлено святилище АЛЬМСИВИ, где каждый верующий может постичь добродетель Чести. Там лорд Вивек сражался. Голый залез в море и сражался с дреугами. В самом храме города установлен алтарь справедливости и одно из проявлений высшей справедливости Вивека — Пепельная маска, оставшаяся после того, как его слезы прожгли слой пепла, покрывшего беженцев, бежавших от гнева Красной горы.



С танцевальной площадки Гниссиса видна древняя данмерская крепость Берандас, расположенная на юге через реку. Крепость заброшена, там не живут даже изгои, а несколько рейдов имперских легионеров, отправленных туда, так и не вернулись.

АСКАДИАНСКИЕ ОСТРОВА

Аскадианские острова — самый плодородный регион Вварденфелла, защищенный от пепла горной грядой и фоядами. Острова заняты плантациями, поместьями и пастбищами нетчей, где трудятся рабы, они также добывают речные дары и ловят рыбу.

Прежде всего следует отметить оплот Империи в Варденфелле — крепость Эбенгард, названная в честь Эбонхарта, расположенного через пролив на континенте. Из Сиродила в эту крепость привезли статую Акатоша, поставленную прямо в порту — образец искусства, недостижимого темнолицыми эльфами. В Эбенгарде находятся штаб-квартира Восточной Имперской Компании и ее центральный склад, верховная часовня культа Девяти, дворец герцога, гарнизон легиона и собственно порт, откуда можно попасть в Блэклайт, Некром и Эбонхарт, а также любой порт Вварденфелла. Здесь расположены посольства и миссионерства иных провинций Тамриеля.

Империи также принадлежит военная база Пелагиад, построенная к северу от Сейда Нин и на запад от Вивека. Базу окружают пасторальные домики буквально в две улицы, где живут местные фермеры и иноземцы. Таверна «Полпути» — самый крупный пункт употребления спиртных напитков Вварденфелла. Сюда съезжаются со всей провинции отведать киродиильский бренди, разливаемый за копейки, и флин, благо национальных напитков и так хватает. Вопреки распространенному мнению, что бренди не оказывает последствий, бухло и есть бухло. Нажравшиеся посетители «Полпути» заблевывают и загаживают все вокруг таверны, провоцируя гвардейцев на вооруженные конфликты — а офицеры имперских органов правопорядка здесь злые и коррумпированные: злые, потому что нельзя пить, а коррумпированные из-за низкого жалования. Военная база же не имеет недостатка в бесплатной рабочей силе, отбывающей свой срок на рудниках и исправительных работах, да и от бедности не разваливается.

Там, где река Набия впадает в озеро Масоби, раскинулся город Суран — жемчужина Аскадианских островов, поделенная на два района: Верхний и Нижний город. Город не знает нехватки туристов и паломников. Последних интересуют поля Кумму — алтарь Смирения Вивека, некоторые берут паром и по реке отправляются на север к даэдрическому святилищу Бал Ур, а часть паломников уходит на восток через холмы и горы к Молаг Мару.

В Суране настоятельно рекомендуется посетить Дом Земных Наслаждений госпожи Хельвиан Дезель: место, где накормят, напоят и предоставят сексуальные услуги. В штате Дезель есть не только мерки всех национальностей, хаджитки, аргонианки и бретоны-гомосексуалисты (этим сейчас никого не удивишь), но и даэдра. Впрочем, последнее открыто не афишируется. Естественно, такого рода заведение невозможно без стабильной крыши и подслащивания властей во всех смыслах этого слова. С кем Дезель делится выручкой — остается загадкой.

Дом Наслаждений выходит на центральную площадь нижнего города, где расположены торговые ряды и можно посмотреть отметки затоплений за последние двести лет.

Крупный рабовладелец Дранас Саратрам, всю свою жизнь построивший на проклятых рабах, готов продать рабочую силу каждому желающему. Рынок рабов Сурана — центр работорговли Аскадианских островов. Крупнее — только в Тель'Аруне или уже на континенте.

Суран знаменит своими городскими сумасшедшими, по крайней мере один данмер ныне ходит по улицам Сурана и утверждает, что является реинкарнацией Нереварины — древнего национального героя темных эльфов. Это все неспроста: на волне роста ксенофобских настроений в Морровинде такой человек может наломать дров в нужное время в ненужном месте.



Среди плантаций Аскадианских островов следует отметить угодия Дрен, состоящего в родстве с Ведамом Дреном, герцогом Вварденфельским. Туристов туда не пускают, но судя по протяженности стен и стадах нетчей, ревуших на многие мили вокруг, можно представить масштабы деятельности Орваса. Большая часть менее примечательных плантаций принадлежат семьям Великого дома Хлаалу и богатым н'вахам.

На острове к северу от Вивека находятся даэдрические руины Альд Сота — все, что осталось от древнего кимерского города, где родился и жил Сота Сил. Архитектурный ансамбль Альд Сота один из самых крупных в Морровинде. По иронии судьбы Мехруну Дагону, ответственному за разрушение этого города, поклоняются в этих руинах, а среди всего его святилищ в Вварденфеле это — самое посещаемое. На территории Альд Соты растет весьма редкий вид золотого канета — Слеза Роланда.

Город Вивек заслуживает отдельного упоминания.

ВИВЕК

Вивек — центр данмерской религии, самый крупный город Вварденфелла, искусственный архипелаг циклопических пирамидальных строений — кантонов, где живут и работают люди и меры. Он назван так в честь живого бога Вивека, проживающего здесь же в собственном дворце, ему же здесь поставлено два гигантских памятника и несколько алтарей, представляющих интерес для паломника. Несложно догадаться, какой величины член у живого бога, если ему приходится так компенсировать.

Город состоит из девяти кантонов, плюс застывшая в воздухе луна Баар Дау, остановленная от падения волей все того же Вивека. В кантонах работают водонапорные башни, есть центральная канализация, поэтому в квартирах и коридорах довольно чисто; сообщение между пирамидами осуществляется по мостам и гондолам. Гондольеры иногда убивают одиноких путников по ночам: бьют их веслами и стаскивают тела в воду, прикармливая ценности.

Баар Дау обустроена и выдолблена изнутри, превратившись в Министерство Правды: место, где гниют еретики и политические преступники Морровинда. По понятным причинам, ординаторы левитируют на работу.

Высокий собор — сосредоточение алтарей святых Трибунала и АЛЬМСИВИ, предоставляет платные услуги по освящению подношений, гуаров, новорожденных, также проводит праздничные молебны и ритуалы. Часть помещений собора перестроена под нужды Зала Справедливости, а другая часть — под зал Мудрости.

Дворец Вивека — месторасположение Каналов Загадок, где каждый паломник может попробовать подышать водами Его славы, также там установлен алтарь щедрости, установленный по случаю отказа бога-Вивека от строительства монумента в честь победы над Дагот Уром. За сто монет каждый может ощутить добродетель Щедрости.

Среди прочих кантонов Вивека трое заняты великими домами (поселения Редоран, Хлаалу и Тельванни соответственно), где член дома найдет себе убежище и даже рабочее место, два жилых блока с бюджетными квартирами: округа Св. Олмса и Св. Делина, есть и Квартал Чужеземцев, но сейчас н'вахи могут селиться где угодно, если им хватит денег. Все же большая часть приезжих остается внутри своего квартала.

Арена Вивека — увеселительное заведение, где проходят дуэли и гладиаторские бои. В этом районе обретается большое количество убийц-контрактников, среди которых обитатели узнают и гладиаторов.

РАЙОН МОЛАГ АМУР

Молаг Амур почти ничем не отличается от эшленда, разве что тут еще негостеприимнее из-за озер и рек лавы, выступающей на поверхность. Молаг Амур — умозрительная административная единица, на севере она граничит с Грейзлендом.

Смотреть в Молаг Амуре не на что. Достопримечательности региона представляют интерес разве что пилигримам: даэдрическое святилище Бал Ур на севере от Сурана, гора Канд, где путник может сыграть с даэдра в загадки. Гора Ассарнибиби — место, где со-

гласно верованиям Трибунала была зачата и рождена Альмалексия в групповухе Молаг Бала и 99 любовников Боэтии.

“Есть два плана Обливиона. На одном дремора разозленные, на другом крылатые сумраки благословленные. Куда сам пойдешь, куда ординатора пошлешь?”

— Огненный атронах святилища Канд

Оплотом цивилизации в Молаг Амуре выступает Молаг Мар — вотчина храма Трибунала, гарнизон Вечных Караульных, собственно храм и рынок рабов. Молаг Мар выглядит как кантон Вивека, поэтому ориентироваться в нем достаточно просто.

Далеко в пустошах основалось племя эшлендеров Эрабенимсун, самое консервативное и самое агрессивное из всех по отношению к приезжим. Местные жители не страдают от их набегов, все таки свои люди как-никак, к тому же лагерь расположен достаточно далеко от паломнических маршрутов.

РАЙОН ШИГОРАД

Это регион малых островов на севере Вварденфелла, характеризующийся умеренным климатом, даже весьма холодным.

Дагон Фел — единственный городок Шигорада, куда ходят паромы и грузовые суда. Основан беглыми переселенцами-нордами, сбежавшими из Скайрима, местные промышляют рыбой и практикуют некрофилию, благо дамнеры составляют тут абсолютное меньшинство, а имперским солдатам только дай повод унижить коренных. Если вы приехали сюда за новыми ощущениями, то обратитесь к Сорквильду Ворону — его тут все знают, а он и не скрывает о своих экспериментах.

На юг от Дагон Фела расположена данмерская крепость Ротеран, привлекающая к себе всякий сброд и горе-гладиаторов, которых выгнали из арены Вивека — администратор Ротерана Ллерен Терано работает с любыми воинами, готовыми сражаться на арене.

Самая древняя во всем Морровинде башня, возможно, самая первая, также расположена на одном из островов Шигорада. Это Альд Рейдания, ныне заброшена и в основном наблюдаема туристами с воды.

Для паломника представляет интерес храм Санктус далеко к западу от Дагон Фела, где Толер Сариони, действующий архиканоник, написал свои знаменитые «Проповеди». Впрочем, Санктус — обыкновенный триолит без инфраструктуры.

ПОБЕРЕЖЬЕ АЗУРЫ

Это сеть островов к востоку от Вварденфелла и пояс плодородной земли на побережье Молаг Амура.

Судоходство в этом регионе сопряжено с трудностями, так как все море утыкано рифами, маленькими островами и торосами. Лодки и корабли часто садятся на мель, а экипажи становятся добычей дреугов. Почти все города и обжитые районы побережья Азуры принадлежат Великому дому Тельванни, что накладывает отпечаток на архитектуру и менталитет местных: им плевать на проблемы внешнего мира, да и друг друга в частности. Есть еще одна особенность: если ты не умеешь левитировать, то ты нахрен тут никому не нужен. Что это за маг, который не может летать или хотя бы достаточно высоко прыгать? Все присутственные места и башни советников спланированы с учетом этой особенности.

Самое крупное поселение региона — Садрит Мора. Это весьма людный и занятой город, через который проходит огромный трафик денег и товаров (втч. рабов). Желающий купить себе раба не заблудится в поисках рабовладельческого рынка — он на центральной площади, недалеко от здания Совета Тельванни и Дыры в стене Фары — таверны для членов дома. Главная улица изобилует торговыми рядами, где трудятся н’вахи. Офис Мораг Тонг также есть в Садрит Море.



Дом Совета Тельванни — красивое сооружение, называемое «домом» лишь номинально, так как местные живут в гигантских грибах: гриб зала совета выращен вокруг гигантского камня душ, выдолбленного изнутри. На контакт душа зала совета не выходит: неизвестно, занят ли камень вообще.

Насчет духов: еще одно тельваннийское сооружение: трактир «Привратный», славится неупокоенным духом, обитающим в мицелии. Это данмер Мерил Фалос — известный вор и насильник, казненный несколько десятилетий назад. Его приговорили к вынашиванию грибных спор и он буквально пророс в величественный гриб, из которого и сделали впоследствии трактир. Прямая кишка Мерила также разрослась и стала проходом, через который путники попадают в город со стороны гавани. «Привратный» обязателен для посещения иммигрантам и приезжим: только там выдают удостоверения гостя и разрешение на работу. А еще это одно из немногих мест, где не членам дома разрешено оставаться на ночлег.

Тель Нага — центральная башня господина Нелота, советника Тельванни, управляющего собственно Садрит Морой. Помимо его приемной, помещения башни сдаются под разнообразные офисы и торговые точки.

Имперское влияние не оставило без внимания этот транспортный узел: форт Волверин Холл находится на укрепленной позиции с хорошим обзором половины города. В нем расположился гарнизон легиона, святилище имперского культа, приемная гильдий Бойцов и Магов. Трактир Грязного Мюриеля — единственное строение в коловианском стиле, находящееся вне стен форта, непозволительная роскошь для н'ваха. Видимо, Мюриель имеет высоких покровителей или связи с организацией, с которой не хотят или не могут соперничать местные власти.

Помимо Садрит Моря есть другие грибы-башни: Тель Арун, Тель Бранора, Тель Вос и т. д. Все, как одна: побывал в одной — побывал во всех, разве что съездить можно в Тель Арун за рабами, если ассортимент двух других рынков не устроил: там точно найдется все. Впрочем, далеко на юге от Садрит Моря есть одна особенная башня: Тель Фир. Это корпрусариум, место, куда отправляют еще живых больных корпрусом, достаточно богатых или влиятельных, чтобы местные не убили их на месте за распространение т. н. Божественной болезни. Владелец башни, Дивайт Фир, здоров, судя по его собственным словам, это весьма неплохо для 4000-летнего данмера. Его заведение проверено временем: если нужно кого-то надежно спрятать, то лучше корпрусариума места не найти, даже если субъект не болен. Репутацию Фира постоянно пытаются подорвать и распускают слухи, будто он педофил, но это не правда — он просто очень любит своих дочерей.

Эзотерики и гностики наверняка захотят увидеть монастырь Холамаян, место, где живут отшельники и монахи, отрицающие божественную сущность АЛЬМСИВИ. Посещение монастыря чревато, так как весьма слабые договоренности между Трибуналом и Холамаяном касаются только их самих. Не удивляйтесь, если Ординаторы посадят за посещение монастыря именно вас: у них тоже есть план по искоренению ереси, их можно понять.

Весьма крупный даэдрический ансамбль Бал Фелл находится на краю Побережья Азуры и на восток от Вивека. Святилище Азуры построено на самом юго-восточном острове Внутреннего моря.

КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ МОРРОВИНД

Континентальный Морровинд также разбит на разные климатические зоны, но по сравнению с Вварденфеллом переходы здесь более ровные и особого внимания не удостоены.

На 427 год третьей эры, пожалуй, Город Альмалексия (он же Морнхолд) заслуживает отдельного обозначения. Помимо него все же стоит отметить поселение Блэклайт, граничащее на севере со Скайримом — древняя редоранская крепость, выполненная в соответствующем стиле. Город Некром далеко на восточном побережье — настоящий некрополь: со всей провинции туда привозят прах и тела данмеров, чтобы они могли там

гнить и восставать из могил, ни кому не мешая. Город Тир — самый крупный рабовладельческий город Морнхолда. Орвас Дрен при каждом упоминании этого места давится аргонианским младенцем во время ужина. Город Эбонхарт расположен через пролив прямо напротив Эбенгарда, на берегу Внутреннего моря.

МОРНХОЛД

Морнхолд — столица всей провинции Морровинд. Прежде всего, тут расположен престол Трибунала: Самый крупный и величественный собор, своей архитектурной композицией подчеркивающий тройственность АЛЬМСИВИ. Здесь медитирует и думает о судьбах темных эльфов Мать Морровинда — Альмалексия.

В центре столицы раскинулся королевский дворец, как и полагает административным центрам. Король Хелсет и старая королева Барензия, по какой-то причине еще живая (особенно при таком-то сыне), обитают здесь. Н'вах может рассчитывать на услуги имперского культа только здесь, а также просить о политическом убежище имперский легион. Король Хелсет аудиенций не ведет.

Туриста наверняка заинтересует морнхолдский Великий Базар, где можно найти все, вплоть до *даэдрической скуумы* (что бы это ни было на самом деле). Есть, впрочем, ненулевой шанс лишиться кошелька при посещении торговых рядов, но кого это останавливало? Местные карманные воры также специализируются на зрителях, приходящих посмотреть фарсы и выступления актерских трупп, выступающих на Центральной Сцене.

Другой квартал Морнхолда не менее примечателен. Это Годсрич, район поместий. Путешественнику вряд ли посчастливится увидеть местные красоты, построенные явно не на зарплату, так как все архитектурные ансамбли скрыты высокими заборами. Только с балкона «Крылатого гуара» — местного крупнейшего ресторана — можно посмотреть на панораму города, но аренда банкетного зала с балконом стоит дополнительных денег. В Годсриче построен Зал Мастеров, если вы чего-то не нашли на базаре, местные умельцы вам это сделают.

Музей артефактов, частная организация, занимающаяся коллекционированием артефактов Тамриеля, также расположена здесь. Несмотря на то, что многие из артефактов представляют собой культурную ценность (а некоторые вообще — национальное достояние), музей готов их выкупить. Об истинной природе покровителей этой организации можно только догадываться.

