

# TELVANNI HALL

## ЗАЛ ТЕЛВАННИ

**Автор:** Giskard

**Локализация:** [Merlin](#)

**Скриншоты:** [Krista™](#)

**Версия:** 1.04

**Требования:** Skyrim

The Elder Scrolls® V

# SKYRIM™



Уважаемые пользователи. Благодарю вас за скачивание данной локализации для великолепной игры – TES 5: Skyrim. Помните, что доброжелательное отношение к окружающим является залогом благополучия мира и усилением созидających энергий мироздания. Приятной вам игры.

*Merlin*



## *Описание*

200 лет назад до текущих событий Скайрима завершился Кризис Обливиона, и вместе с тем произошло извержение Красной Горы, разрушившее большую часть Морровинда. Аргониане воспользовались этой возможностью и вторглись в Морровинд, устроив кровопролитную резню. Они до основания разрушили Дом Телванни в порыве мести Данмерам за годы своего рабства. Немногие выжившие волшебники Телванни пустились в бег и потеряли связь друг с другом, некогда самый влиятельный клан Морровинда был полностью уничтожен.

Или же... все только так думали...

Был один выживший в этой чудовищной бойне, маленький мальчик, родившийся незадолго до сего судного дня. По счастливому стечению обстоятельств его спасли сами же аргониане. После этого бедного ребенка занесло в Скайрим, где он продал в Рифтене все вещи, что сумел сохранить. Он даже и не подозревал, кем является на самом деле. Треснутая лодка на побережье Винтерхолда – единственный намек на его реальную личность. В то время как несколько других выживших волшебников Телванни обратили внимание на Коллегию Винтерхолда.

На фоне описываемых событий они бежали через Проход Данметов напрямик в Виндхельм, где нашли прибежище в Квартале Серых вместе с другими спасшимися Данмерами.

С тех пор минуло 200 лет, но пережитые ужасы до сих пор не выходят из головы долголетних Данмеров. Некоторым из спасшихся волшебников Телванни удалось объединиться и основать Зал Телванни в Видхельме. Особое место, где бы те немногие выжившие из рода Телванни могли бы сохранить свою культуру и религию, а также продолжить развитие собственного направления магии.

Сейчас пожилые волшебники осознали, что пришло время принять в свои ряды новую кровь и продолжить передавать свою уникальную культуру новым поколениям, покуда она не исчезла совсем. И в связи с этим они начали набирать новых последователей в своем Зале.

Но жизнь данмеров в Скайрime весьма непростая, потому как не сказать, чтобы Норды были доброжелательны к беженцам, да и многие из аргониан все еще ищут возмездия оставшимся Телванни за то, что те держали в рабстве их семьи на протяжении целых столетий до извержения Красной Горы.

Жизнь данмеров в Скайрime достаточно плоха, жизнь Телванни еще хуже, а жизнь данмера - волшебника из Дома Телванни... именно об этом и повествует данная модификация.

## *Геймплей*

Модификация содержит 6 основных квестов и 3 второстепенных.

Второстепенные можно получить у волшебников Телванни после вступления к ним.

Основная сюжетная линия начнется после прочтения дневника Джона Болдена в одном из помещений Зала Телванни.

## *Установка*

1. Разархивируйте содержимое папки архива Data в папку Skyrim\Data.
2. После этого запустите Skyrim Mod Manager или Wrye Bash, выберете раздел "Файлы данных" и поставьте галочку напротив названия плагина.
3. Рекомендую воспользоваться BOSS, чтобы задать верный порядок загрузки плагинов.

## *Удаление*

Уберите галочку напротив названия плагина и удалите файлы из папки Skyrim\Data.

## *Credits*

Mr K = Alda Glowforth, Kelric Hammerfist & Telvanni Mage

NDCowdy = Jolind Pella, Olly Lightfeather

HappyMonday = Nifred Vilhum

Nakia = Aibhlin Stiobhard

DOW = Jona Tulid & Telvanni Courier

Andrew Logan = Kully Odolf

DanielCoffey = Golan Jordan, Dregas (the Dremora companion).

