

ДАР



БЛАГОДАТИ






ДАР



БЛАГОДАТИ

МИФОЛОГИЯ
ELDEN RING

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Т65

GRACE GIVEN: THE MYTHOLOGY OF ELDEN RING
Geoff «SmoughTown» Truscott

© Tune & Fairweather, 2025
Text © Geoff «SmoughTown» Truscott
Chapter headpieces, Introduction and Preface spot illustrations c Chris Lewis Lee
Frontispiece and Roman-numeral illustrations c Elliott Wells
Chapter spot illustrations c MenasLG
Cover artwork and full-color illustrations c Shimhaq
Creative direction by Jason Killingsworth
Design by Andrew P Hind
Editing by Christian Donlan, Mitch Krpata and Niels Kleinheinz
With an Introduction by Quelaag
This book is not an official Elden Ring product and has not been authorized by FromSoftware
or Bandai Namco. «Elden Ring» is a trademark of Bandai Namco Entertainment.

Автор иллюстрации на вкладыше (карта) *Екатерина Буйнова*
Автор иллюстрации на вкладыше (постер) *Константин Войд*

Траскотт, Джефф.

Т65 Мифология Elden Ring. Дар благодати / Джефф Траскотт ; [перевод с английского В. Ю. Лымарева]. — Москва : Эксмо, 2025. — 528 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).

ISBN 978-5-04-231254-0 (оф. 1)

ISBN 978-5-04-214643-5 (оф. 2)

Перед вами единственный в своем роде иллюстрированный сборник в красочном футляре, посвященный самой амбициозной RPG в истории видеоигр — Elden Ring от компании FromSoftware. В роли Погасшего игрок осмеливается ступить на проклятую землю, чтобы восстановить Кольцо Элдена и стать Владыкой. А может, сжечь все в пламени Хаоса? Или же отвергнуть волю богов и уйти навстречу звездам? Что бы игрок ни выбрал, для Междуземья грядет новый порядок.

Джефф Траскотт, известный по псевдониму «SmoughTown», один из ведущих знатоков игры, подготовил для вас подробное исследование мира Elden Ring, не обделив вниманием дополнение Shadow of the Erdtree. Книга Джеффа предлагает исключительный взгляд на Междуземье, бережно относясь к каждому элементу лора. И все это в уникальном и красочном оформлении в стиле древнего манускрипта. А внутри вас ждет специально подготовленная для российского издания карта мира игры.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-231254-0 (оф. 1)
ISBN 978-5-04-214643-5 (оф. 2)

© Марьина М.А., Лымарев В.Ю., перевод на русский язык, 2025
© Буйнова Е. Е., Войд К. Р., иллюстрация, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025





ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	8	ЧАСТЬ III. Заговор, крах и раскол	321
От автора	12	Глава 14: Ренни Колдунья	322
		Глава 15: Ночь Черных Ножей	332
ЧАСТЬ I. Боги и народы	19	Глава 16: Годвин, Принц Смерти	352
Глава 1: Боги и Кольцо Эден	20	Глава 17: Раскол	372
Глава 2: Когда не было еще Древа Эра	52		
Глава 3: Небесные материи	88	ЧАСТЬ IV. Полубоги	383
Глава 4: Царство Древа	118	Глава 18: Морготт и Мог	384
Глава 5: Вечные города	134	Глава 19: Микелла Избранный	406
Глава 6: Черноокая королева	156	Глава 20: Радан Бич Звезд	416
Глава 7: Альбиноры	174	Глава 21: Рикард, Богохульный владыка	430
Глава 8: Райя Лукария и род Кария	200	Глава 22: Маления и красная гниль	446
ЧАСТЬ II. История и идеология	221	ЧАСТЬ V. Возвращение Погасших	467
Глава 9: Войны за объединение под сенью Древа Эра	222	Глава 23: Погасшие и благодать	468
Глава 10: Проклятие знамений	248	Глава 24: Эпоха звезд	474
Глава 11: Культы и племена	264	Глава 25: Да воцарится хаос по всей земле	478
Глава 12: Радагон из Золотого порядка	276		
Глава 13: Золотая Маска и Золотой порядок	302	Об авторе	483
		Благодарности	485
		Участники кампании по сбору средств	487
		Примечания	488

ПРЕДИСЛОВИЕ

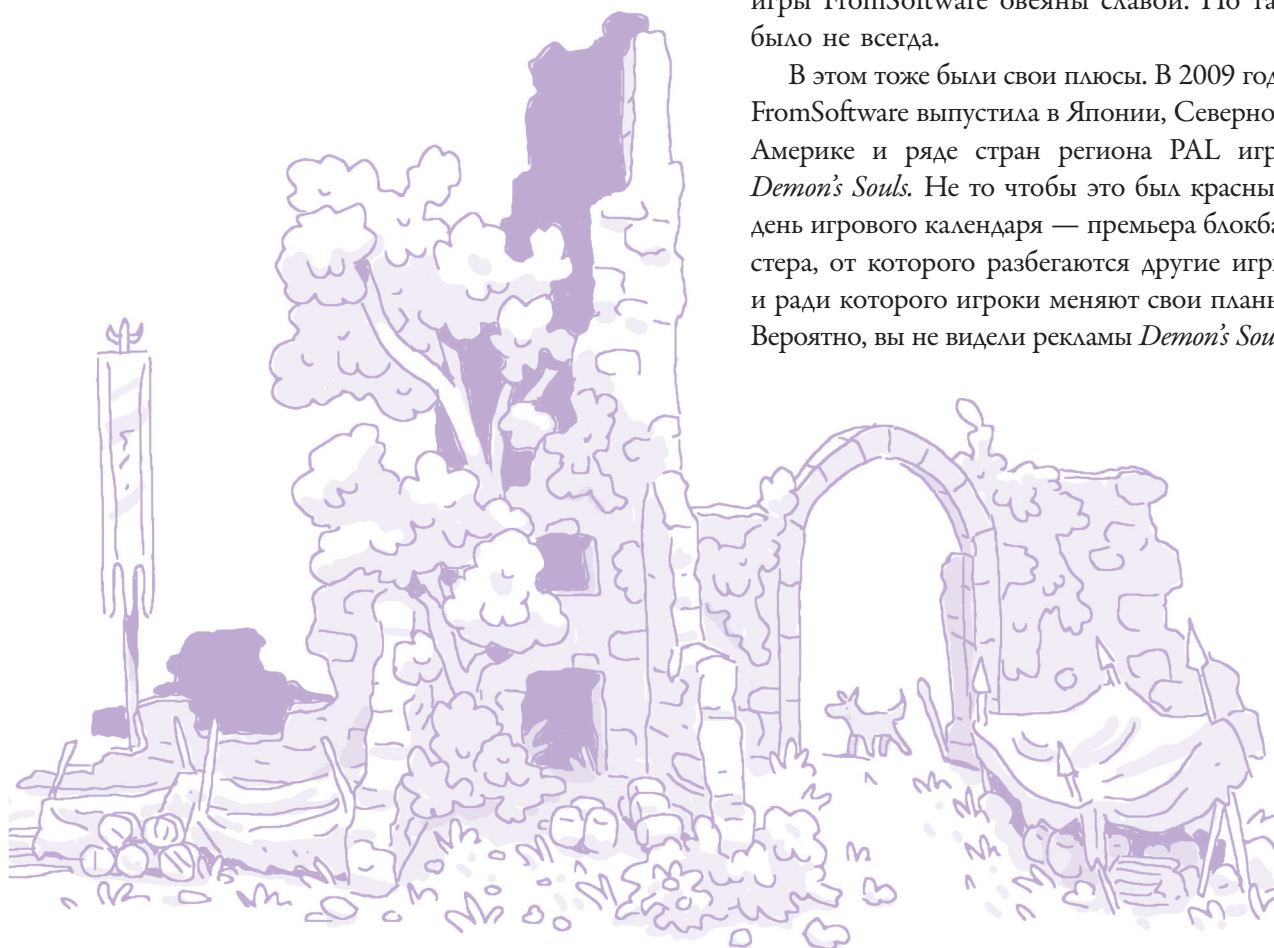
Quelaag

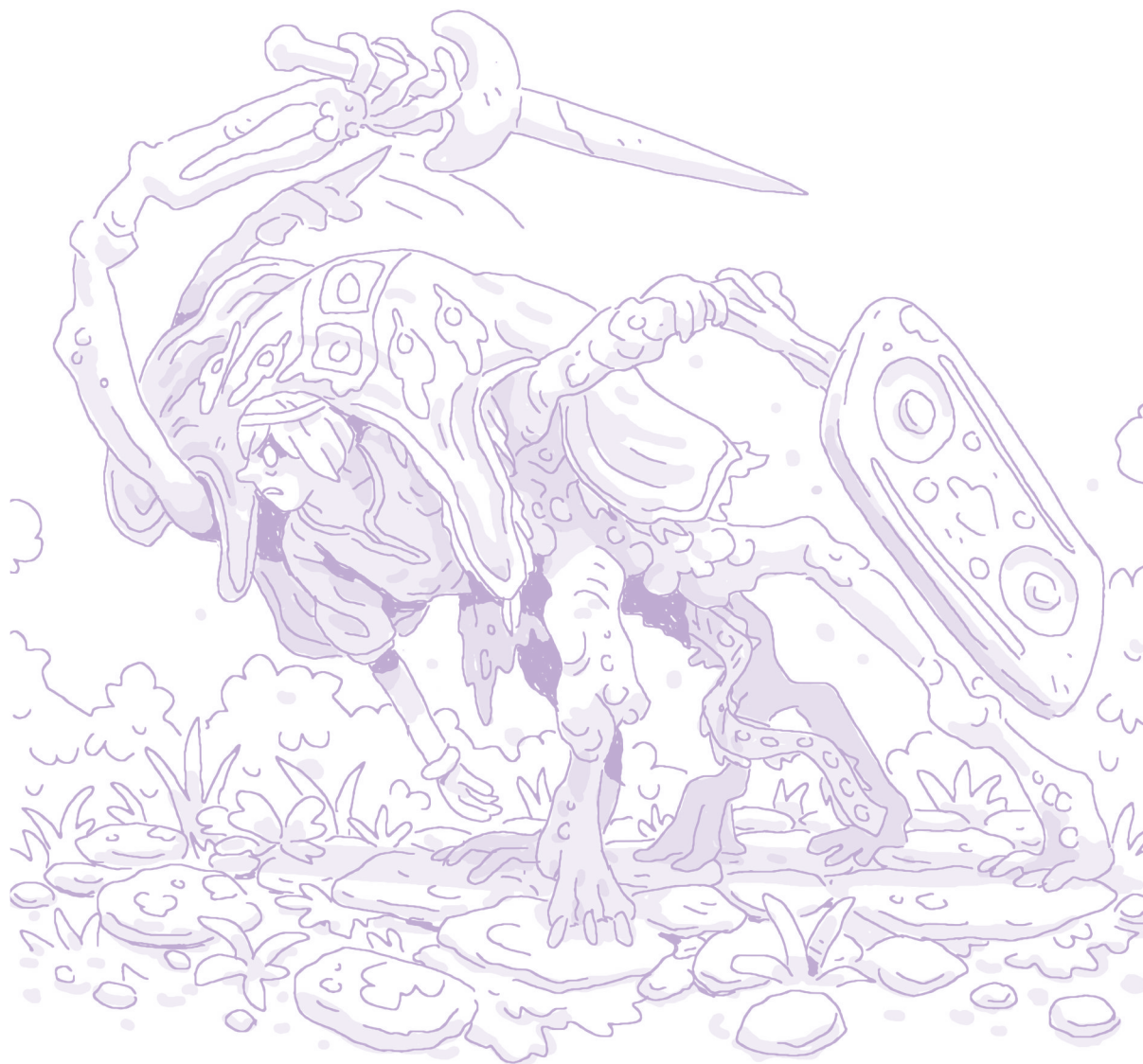
то здесь собрался кружком в неверной, зыбкой полутьме у костра, лампы, места благодати? [1] Сегодня игры FromSoftware овеяны славой. Мы знаем, как их творцы обставляют сражения, где нужно выждать удобного случая для удара по врагу и следить за шкалой выносливости. Мы знаем, как они выстраивают места действия: пойменные озера, извилистые коридоры, двери, которые каким-то образом выводят нас туда, где мы уже бывали,

но с такой стороны, с которой и не думали там оказаться.

И лучше всего мы знаем, как они рассказывают истории, как им нравится заставить нас потрудиться, чтобы раздобыть каждую крупичку знаний, каждое озарение. Повествование в этих играх требует изрядного вовлечения — лор рассыпан там и сям по всему миру и прячется в предметах, которые могут выпасть из побежденных врагов, а могут и не выпасть. Мы все это знаем, потому что сегодня игры FromSoftware овеяны славой. Но так было не всегда.

В этом тоже были свои плюсы. В 2009 году FromSoftware выпустила в Японии, Северной Америке и ряде стран региона PAL игру *Demon's Souls*. Не то чтобы это был красный день игрового календаря — премьера блокбастера, от которого разбегаются другие игры и ради которого игроки меняют свои планы. Вероятно, вы не видели рекламы *Demon's Souls*





и не читали рецензий. Вместо этого, возможно, вы однажды утром пошли с другом выпить кофе, и он был как-то слегка задумчив, погружен в мысли — его явно занимало что-то яркое и сложное.

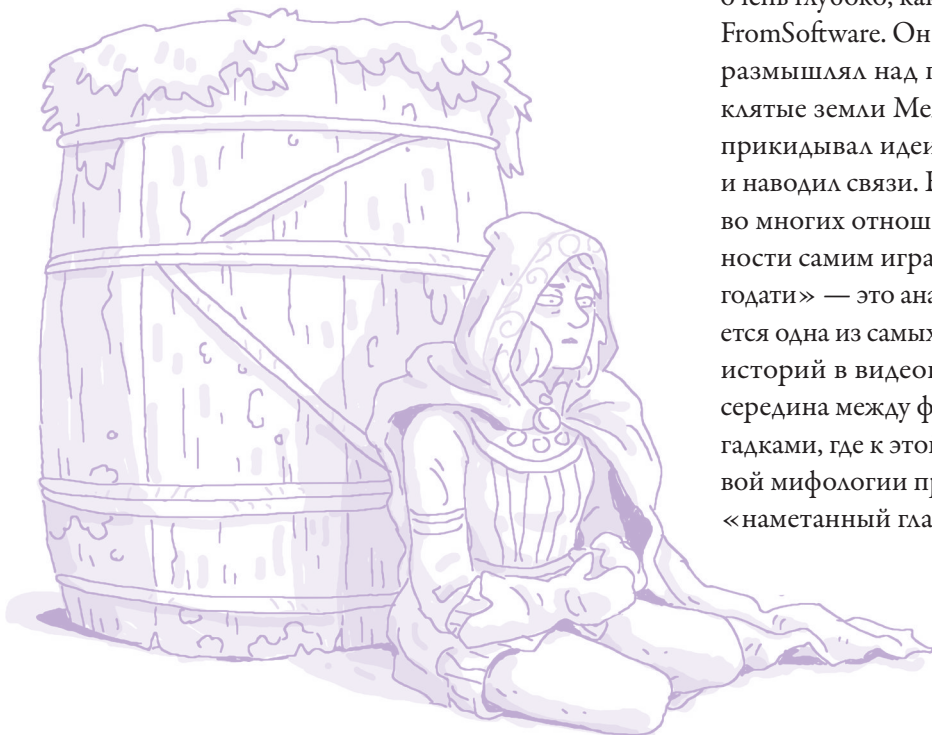
За кофе этот друг рассказывал вам об игре, в которую играл в последнее время. *Demon's Souls*. Слышали про такую? Японская. Вроде слэшер какой-то, но как-то не похожа. Битвы — неброские, но изящные, тяжелейшие, но при этом упорядоченные. Мир — мрачный, жестокий, но прописанный с огромной фантазией. И как все это работало — у игры были какие-то правила, но она не сообщала их

напрямую. Чувствовалось, что эти правила последовательны, есть какая-то строгая система, и по мере игры нужно нащупывать ее внутренние структуры, строить собственное представление о ее работе.

Из ниоткуда вдруг появлялись и нападали другие, враждебные игроки. Персонаж погибал без предупреждения. Но со временем то, что поначалу выглядело беспричинно сложным, начинало казаться прекрасным, странным, ни на что не похожим. А что же сюжет? И сюжет работал точно так же. Его надо было раскапывать. Нащупывать. Выцарапывать по кусочкам и пытаться понять, что они означают.

FromSoftware прошла долгий путь от *Demon's Souls* до *Elden Ring* — той самой игры, о которой рассказывает, которую воспевает и на которую в конечном итоге проливает свет эта книга. Но те самые ощущения от игр FromSoftware — когда вы вникаете в устройство игры, потихоньку продвигаясь вперед, прирастаете знаниями и простейшими навыками — нигде не исчезли.

Но эта книга также напоминает, что весь этот процесс медленного продвижения отдельно взятого игрока по творениям FromSoftware, каким бы захватывающим он ни был, — в лучшем случае половина истории. Другую половину — играете ли вы в *Demon's Souls*, *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Bloodborne* или *Elden Ring* — рассказывает внутри сообщества группа терпеливых, вдумчивых, проницательных игроков со всего света. Они выискивают лор, обсуждают его, снимают видео, пишут статьи, делятся теориями, возвращаются к ранним переводам и копаются в вырезанном контенте, чтобы собрать более полную картину приключений, подаренных нам FromSoftware, чем может один человек в одиночку.



К числу этих людей принадлежу и я — еще со времен *Demon's Souls*. Я участвовала в деятельности тесно сплоченных сообществ, разбросанных по форумам и группам в социальных сетях: тамошние игроки совместно расшифровывали архаичные игровые меню, где не было ни подсказок, ни объяснений; размышляли над оружием, у которого иногда попадались секретные модификаторы урона или сопротивления стихиям, и над описаниями предметов, где нет-нет да и находилось откровение об игровом мире и его обитателях.

В самом начале у меня не было реальной стратегии — только кипучая энергия азарта от того, что любовь к мифологии поможет мне разобраться в повествовании игры. На переменах в колледже я включала свой старый MacBook, на камеру отвечала на вопросы и пыталась увязать воедино описания предметов.

Со временем появились и другие ютуберы-лороведы, работавшие с лором примерно в том же формате, что и я. Среди них был SmoughTown — автор этой самой замечательной книги, которую вы сейчас держите в руках. SmoughTown занырнул в *Elden Ring* очень глубоко, как и во все предыдущие игры FromSoftware. Он читал описания предметов, размышлял над пейзажами, изъездил проклятые земли Междуземья вдоль и поперек, прикидывал идеи, исследовал возможности и наводил связи. В итоге он создал нечто, что во многих отношениях не уступает по сложности самим играм FromSoftware: «Дар благодати» — это анализ *Elden Ring*, где разбирается одна из самых запутанных вымышленных историй в видеоиграх, где найдена золотая середина между фактами и остроумными догадками, где к этой яркой и устрашающей новой мифологии прибавлены, как сказал поэт, «наметанный глаз и буйный разум» [2].



SmoughTown соединяет в целое вещи, которые на первый взгляд не должны стыковаться, и показывает, что они все-таки стыкуются. Он выводит на свет то, что было скрыто пеленой тумана. Более того, он отдает должное и другим участникам сообщества и отталкивается от высказанных ими догадок, прибавляя свой, по-особенному плодovitый склад ума. SmoughTown неутомим, изобретателен и неизменно глубокомыслен. Его творческий ум не знает покоя и вечно стремится к сокровищам, спрятанным в недрах лора.

Эта книга об *Elden Ring*, но она также о FromSoftware и всех играх студии, о том,

как они работают и как разворачиваются перед игроком. Это в каком-то неочевидном виде книга и о самом SmoughTown: она рисует картину того, как работает его ум, в той же степени, как и того, на что этот ум направлен.

И да, она именно о том самом моменте, когда сидишь напротив друга за чашечкой кофе, слушаешь о чем-то невероятно красивом и сложном и понимаешь, что тебе надо узнать об этом побольше и увидеть то, о чем он рассказывает, своими глазами.

Спасибо, SmoughTown, что не даешь пламени погаснуть — пусть традиция живет.

ОТ АВТОРА

Smough

огда на выставке E3 2019 анонсировали *Elden Ring*, многие из нас не знали, чего ожидать. До нас не один месяц доходили слухи о следующем проекте FromSoftware — какой-то «Great Rune», — но мы не были готовы к тому, что произошло. Анонсирующий трейлер игры завораживает. Он великолепен. Я до сих пор приглушаю свет, прежде чем в очередной раз запустить этот ролик — прежде чем голос Джимми Ливингстона расскажет историю о мире, в котором все пошло наперекосяк из-за уничтожения таинственного артефакта под названием Кольцо Элден.

Выход этого трейлера — один из тех моментов моей жизни, которые я помню во всех красках. Даже могу сказать, где я был в тот день: я тогда работал в финансовом секторе и отчетливо помню,

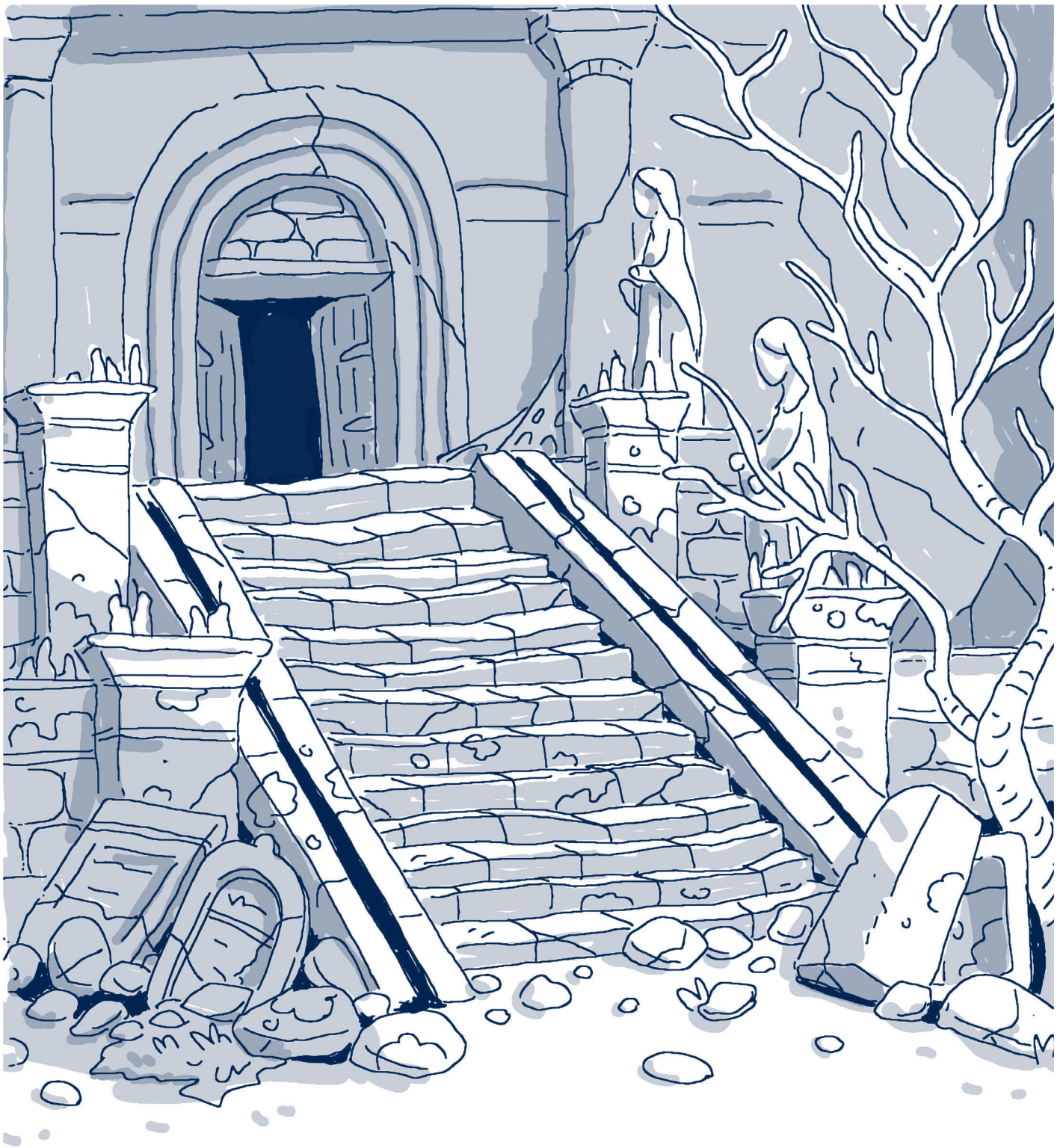
как вновь и вновь отбегал от своего рабочего стола, чтобы пересмотреть этот потрясающий трейлер. С тех пор *Elden Ring* покорила меня и многих других не только широтой и величием своего открытого мира, но и эпичностью сюжета. И все же часть легенды об *Elden Ring* родилась вне игры — в сообществе ее игроков.

Elden Ring мгновенно завладела умами.

2 августа 2022 года аккаунт YouTube Gaming в соцсети X опубликовал инфографику: «Как *Elden Ring* набрала 3,4 миллиарда просмотров за 60 дней, став одним из крупнейших релизов за всю историю YouTube». По этому показателю она обогнала релизы *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *The Elder Scrolls: Skyrim* и даже *Grand Theft Auto V*.

Эти цифры впечатляют, но на деле мало что говорят о невероятной





атмосфере и духе сообщества, которые породила *Elden Ring*. В Интернете ступить было некуда, чтобы не увидеть теории, руководства для победы над боссами, фан-арты, советы, секреты и билды.

Именно тогда взошла звезда Let Me Solo Her — он олицетворял в себе наше коллек-

тивное желание победить Малению. Игроки вроде Iron Pineapple подняли прохождения с испытаниями-челленджами на новые высоты: например, устраивали «пацифистские» забеги или прохождения персонажем первого уровня. Датамайнеры, как Garden of Eyes, Zullie the Witch и Sekiro Dubi, заглянули за ку-



лисы игры — и *Elden Ring* только прибавила в объеме и загадочности.

И все открывали этот мир вместе. Все помогали друг другу, делились опытом, делали что-то, что запоминалось навсегда. Что бы еще ни случилось со мной в жизни, я буду вечно благодарен за то, что был свидетелем релиза *Elden Ring*. Эта любовь к игре не пропала и когда мы ждали дополнение *Shadow of the Erdtree*, и когда в него окунулись.

Elden Ring до сих пор не отпускает меня, как, я уверен, и многих из вас. В какую бы игру я ни играл и насколько бы она ни была приятной, я все время ловлю себя на мыслях о золотом дереве и расколоте на части божестве.

Я почти каждый день размышляю над лором *Elden Ring*, пишу о нем и создаю контент, и пусть я и потратил на это колоссальное время, мне до сих пор кажется, что я лишь прошелся по верхам. Эта книга должна копнуть

глубже и утолить жажду знаний всех тех, кто разделяет мою страсть к сокровенным тайнам *Elden Ring*.

В играх *Souls* всегда присутствовал характерно неясный стиль повествования, где многое оставляли додумывать самому игроку. *Elden Ring* пошла тем же путем, но мир в ней гораздо больше по масштабам, в нем так много сюжетных линий, персонажей и заданий — уйма работы для охотников за лором.

Выше, говоря о сюжете игры, я использовал слово «эпичность», потому что для меня повествование *Elden Ring* — это гомеровский эпос новой эпохи. Мы видим в нем великое множество колоритных персонажей и богов, ведущих борьбу за власть.

Но это также и путешествие. В начале пути наш герой — букашка на руинах этого павшего мира, устрешенная непосильным бременем конечной цели: стать Повелителем Элдена. Но со временем мы встречаемся лицом к лицу

с каждым полубогом из тех, о ком слагают легенды, признаем их недостойными и в конце концов встаем вровень с ними, чтобы с приходом нового века повести за собой весь мир.

И все-таки прелесть повествования *Elden Ring* невозможно передать в нескольких строках. У каждого персонажа здесь есть своя история и свое послание. Это повесть о доблести, о восстании и угнетении, о нравственности и власти. О героях и злодеях, о богах и людях, об ужасе и смерти, о единстве и хаосе. Это история о любви и разбитых сердцах, о непонимании родителей и детей, об идентичности и бытии, о выборе и самоопределении. И прежде всего это история о вере.

Она спрашивает нас: во что вы верите? Что считаете правильным? Когда все уже сказано и сделано, на чьей вы стороне?

И это еще не все. Как исправить мир, когда власть будет у вас в руках? Захотите ли вы восстановить порядок? Устранить несправедливость? Опустить всех до одного уровня? Попытаетесь ли устранить проблемы, которые привели мир к краху? Замените ли силу логикой? Или мы не заслуживаем второго шанса и стоит сжечь все дотла?

Именно эти вопросы задает игра, и мной они владеют до сих пор. Хотя нельзя полностью раскрыть все, о чем рассказывает *Elden Ring*, эта книга — мой способ поделиться своей интерпретацией ее хитросплетений, персонажей, нюансов и тем.

Итак, мои собратья-Погасшие, в дорогу: вернемся вместе в Междуземье на поиски Кольца Эден, и пусть ведет нас золотой свет благодати! [3]

