Кость, часть I

Кость, часть I

Тави Дромио

- Мне кажется, - сказал Гараз, задумчиво изучая флин в своем стакане, - что все великие идеи рождаются случайно. Возьмите, например, историю о моем двоюродном брате, которую я рассказал вам прошлым вечером. Если бы он не упал с той лошади, то никогда бы не стал одним из самых блестящих алхимиков Империи.

Был поздний вечер среды, и в такие дни постоянных посетителей "Королевской ветчины" особенно тянуло на философию.

- Я не согласен, - ответил Ксиомара, вежливо, но твердо. - Великие идеи и великие изобретения чаще всего результат долгой и кропотливой работы. Если вы вспомните историю, которую я рассказал в прошлом месяце, там молодая девушка - а я уверяю вас, та история была основана на реальных событиях - нашла свою настоящую любовь только после того, как переспала практически со всеми в Нортпойнте.

- Думаю, в этом случае вы оба неправы, - сказал Халлгерд, подливая себе гриф. - Великие изобретения рождаются, когда в них есть великая нужда. Не стоит ли мне напомнить вам историю об Арслике Оуне и изобретении костяных доспехов?

- Твоя теория бездоказательна, поскольку пример выдуман с начала до конца, - фыркнул Ксиомара.

- Я не помню истории об Арслике Оуне и костяных доспехах, - нахмурился Гараз. - Ты уверен, что рассказывал ее?

- Ну, это случилось давным-давно, когда Вварденфелл был чудесным зеленым краем, когда данмеры были каймерами, а двемеры и норды жили относительно мирно, не пытаясь убить друг друга, - Халлгерд устроился в кресле поудобнее, наслаждаясь собственным рассказом, - когда солнце и луны

вместе сияли на небе...

- Лорд, Мать и Маг! - проворчал Ксиомара. - Раз уж мне опять придется выслушивать эту дурацкую историю, молю тебя, не тяни и не делай ее длиннее, чем она есть на самом деле.

- Все это случилось на Вварденфелле очень давно, - сказал Халлгерд, игнорируя замечание Ксиомары с достойным уважения самообладанием, - во время правления короля, имени которого вы все равно не знаете. Арслик Оун был одним из приближенных короля и отличался весьма скверным характером. Он верно служил короне, и монарх понимал, что пора бы пожаловать ему земли и замок, но иметь такого соседа ему не улыбалось, так что Арслик был одарен наделом вдалеке от цивилизации. Точнее, на самом Вварденфелле, который и по сей день не слишком обжит. Арслик Оун построил крепость, обнес ее стеной и поселился там вместе со своими несчастными слугами, чтобы насладиться покойной хоть и довольно унылой жизнью.

Вскоре после этого крепость подверглась проверке на прочность. В долине жило племя нордов-людоедов, обычно они довольствовались на обед одним из своих, но иногда их меню разнообразили данмеры, которых они любовно называли "темным мясом".

Ксиомара засмеялся, предвкушая продолжение: "Отлично! Я не помню, чтобы ты говорил об этом прошлый раз. Забавно, почему-то в наши дни ничего не слышно о нордах-людоедах".

- Как я уже сказал, ясное дело, это было очень давно, - молвил Халлгерд, строго поглядев на определенную часть своей аудитории, - и все тогда было совсем по-другому. Эти норды-людоеды начали отлавливать в полях рабов Арслика Оуна, постепенно они осмелели, и вот уже осадили саму крепость. Можете представить, какое это было устрашающее зрелище: орда мужчин с выпученными глазами и женщин с острыми, как ножи, зубами, отлично приспособленными для того, чтобы рвать плоть, все с дубинами, одетые лишь в кожи своих жертв.

Арслик решил, что, если они не будут обращать внимания на пришельцев, те сами уйдут восвояси.

К несчастью, первое, что сделали норды, - отравили ручей, который являлся

источником питьевой воды для крепости. Вся живность и большая часть рабов умерли раньше, чем поняли, что тому причиной. Надежды на помощь извне не было, по крайней мере в течение нескольких месяцев: пока посланники короля не приедут, чтобы навестить его сварливого вассала. Ближайший источник воды был на другой стороне холма, и Арслик Оун послал туда трех слуг с пустыми кувшинами.

Их избили дубинками и съели, не успели они отойти и нескольких шагов от ворот крепости. Следующей группе были выданы для защиты палки. Им удалось пройти на несколько футов больше, но их тоже окружили, поколотили и сожрали. Стало очевидно, что нужна защита получше. Арслик Оун пошел поговорить со своим оружейником, одним из немногих слуг, которые обладали особыми талантами и умениями.

"Рабам нужны доспехи, чтобы они смогли дойти до реки и обратно, - сказал он. - Собери всю сталь и железо, какие найдешь: каждый крюк, нож, кольцо, чашку - все, что не служит для укрепления стен, расплавь это и изготовь мне лучшую броню, как можно быстрее и в максимальном количестве".

Кузнец, которого звали Горкит, привык уже к требованиям Арслика Оуна и знал, что тот не потерпит никаких половинчатых решений ни в отношении качества или количества брони, ни в отношении скорости работы. Он трудился тридцать часов подряд - и заметьте, без воды, чтобы утолить жажду, работая с горном и наковальней, пока наконец не выковал шесть комплектов брони из сплава металлов.

Были отобраны шесть рабов, на них одели броню, выдали им кувшины и послали к реке за водой. Поначалу дело пошло хорошо. Норды атаковали слуг дубинками, но те продолжали идти вперед, не обращая внимания на удары. Но рабы шли все медленнее, сгибаясь под грузом своих доспехов. В конце концов они, один за другим, упали без сил, на них набросились, сорвали броню и съели.

"Слуги не смогли быстро идти в той тяжелой броне, что ты выковал, - сказал Арслик Оун Горкиту. - Мне нужно, чтобы ты собрал все трупы отравленных животных и сделал мне самые лучшие кожаные доспехи, какие сможешь, и очень-очень быстро".

Горкит сделал, как было велено, хотя работа была очень неприятной,

учитывая, что туши начали разлагаться. Обычно на обработку кожи требуется изрядное время, но оружейник работал без устали, и через полдня были готовы двенадцать комплектов кожаной брони.

Были выбраны двенадцать рабов, на них надели доспехи и послали с кувшинами за водой к реке. Поначалу дело шло куда лучше, чем у прошлой группы. Двое упали почти сразу, зато остальным удалось уклоняться от ударов, хотя некоторые-таки попадали в цель. Несколько слуг дошли до реки, трое смогли наполнить кувшины, и один совсем немного не дошел до ворот крепости. Увы, и он упал и был съеден. У нордов был воистину прекрасный аппетит.

"Пока у меня не кончились рабы, мне нужно вот что, - сказал Арслик Оун Горкиту. - Мне нужна броня крепче кожаной, но легче металлической".

Оружейник уже думал об этом и возможных материалах. Вначале ему пришла в голову мысль о камне или дереве, но тогда пришлось бы нанести ущерб самой цитадели. В крепости было полно освежеванных мертвых туш: груды мышц, жира, крови и костей. Шесть часов он трудился в поте лица, пока не сделал восемнадцать комплектов костяной брони - впервые в истории. Арслик Оун испытал определенные сомнения, увидев броню (и почувствовав исходивший от нее запах), но ему очень хотелось пить, и он был готов пожертвовать еще восемнадцатью рабами, если нужно.

"Могу я предложить слугам, - осторожно осведомился Горкит, - попрактиковаться в ношении брони здесь, во дворе замка, прежде чем идти к нордам?"

Арслик Оун нехотя согласился, и следующие несколько часов рабы бродили по двору в своих новых костяных доспехах. Они попривыкли к жесткости сочленений, твердости спинной части кирасы, нагрузке, приходящейся на плечи и бедра. Они узнали, как ставить ноги, чтобы удерживать устойчивое равновесие; как быстро поворачиваться; как нагибаться, чтобы не упасть; как начинать бег и как останавливаться. К тому времени, как их послали за ворота замка, они уже имели некоторое представление о броне среднего веса.

Семнадцать из них были убиты и съедены, но один-таки вернулся с кувшином воды.

- Совершеннейшая чушь, - сказал Ксиомара. - Но пусть даже так, все равно я остаюсь при своей точке зрения. Как и положено в случае великого изобретения, кузнец работал, не покладая рук, чтобы создать костяной доспех.

- А я думаю, здесь большой элемент случайности, - нахмурился Гараз. - Но вся история отвратительная. Лучше бы ты ее не рассказывал.

- Если ты думаешь, что это отвратительно, - усмехнулся Халлгерд, - посмотрим, что ты скажешь, когда дослушаешь до конца.

Кость, часть I

FormId	dragonborn.esm:028261
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028261
Editor ID	DLC2Book2CommonBonePartI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.