О важности места

О ВАЖНОСТИ МЕСТА

Древние легенды двемеров
Часть III

Маробар Сул

оядь Отробара собрал своих мудрецов и сказал: "Каждое утро я нахожу десять овец из моего стада зарезанными. В чем причина?"

Фангбит Военачальник сказал: "Может быть, чудовище спускается с гор и поглощает твое стадо".

Горик Целитель сказал: "Может быть, новая болезнь тому виной".

Беран Жрец сказал: "Надо принести жертву богине, чтобы она спасла нас".

Мудрецы принесли жертвы, и, пока они ждали ответов от богини, Фангбит отправился к Наставнику Джольтерегу и сказал: "Ты научил меня, как сделать дубину Золии и как обращаться с нею в бою, но теперь я хочу знать, когда разумнее всего будет применить мое искусство. Подождать ли мне, пока ответит богиня, или пока подействует лекарство, или идти охотиться на чудовище, которое живет в горах?"

"Не важно когда, - ответил Джольтерег. - Важно только где".

И тогда Фангбит взял свою дубину и пошел через темный лес к подножию Великой горы. Там нашел он двух чудовищ. Одно, все в крови стада вождя Отробара, вступило в бой с ним, его подруга бежала. Фангбит не забыл о том, чему учил его наставник, о том, что важно только "где".

Он ударил чудовище в каждую из пяти важнейших точек: в голову, пах, горло, спину и грудь. Пять взмахов и пять ударов, и чудовище было убито. Оно было слишком тяжелым, чтобы его можно было взять с собой, но Фангбит все равно ликовал, возвращаясь в Отробар.

"Я говорю, что убил чудовище, пожиравшее твое стадо", - вскричал он.

"Как ты докажешь, что убил какое-то чудовище?" - спросил вождь.

"Я говорю, что спас стадо своим лекарством", - сказал Горик Целитель.

"Я говорю, что богиня спасла стадо, смилостивившись после принесенных мною жертв", - сказал Беран Жрец.

Два дня подряд стадо оставалось нетронутым, но на утро третьего дня еще десяток овец нашли зарезанными. Горик Целитель начал искать новое лекарство. Беран Жрец приготовил новые жертвы. А Фангбит снова взял свою дубину и пошел через темный лес к подножью Великой горы. Там нашел он другое чудовище, все в крови стада вождя Отробара. И начали они бой, и снова Фангбит не забывал о том, чему учил его наставник, о том, что важно только "где".

Пять раз он ударил чудовище в голову, и оно обратилось в бегство. Преследуя чудовище, он ударил его пять раз в пах, но оно бежало. Через лес бежали они, и Фангбит ударил чудовище пять раз в горло, но оно бежало. Добравшись до полей Отробара, Фангбит ударил чудовище пять раз в спину, и оно бежало. И тогда вождь и его мудрецы в крепости услышали, как ревет чудовище. И там они увидели того, кто крал стадо вождя. Фангбит же ударил чудовище пять раз в грудь, и оно было убито.

И устроили тогда великое празднество в честь Фангбита, и больше не страдало стадо Отробара. Джольтерег же обнял своего ученика и сказал: "Наконец-то ты понял важность того, где наносить удар".

Комментарий издателя:
Это еще одна сказка, происходящая из эшлендских племен Вварденфелла, и

она относится к самым древним из сказок. "Маробар Сул" просто заменил имена персонажей, чтобы они звучали более "двемерскими" и включил сказку в свою коллекцию. Великая гора в сказке на самом деле, безусловно, "Красная гора", хотя она и описана, как заросшая лесом. Звездопад и извержения уничтожили растительность Красной горы и привели ее в то состояние, которое знакомо нам сегодня.

Эта сказка представляет определенный научный интерес, поскольку принадлежала она примитивной культуре эшлендеров, и при этом в ней говорится о жизни в "крепостях", очень напоминающих разрушенные крепости Вварденфелла, известные нам сегодня. Существуют даже ссылки на существование крепости "Отробар" где-то между Вварденфеллом и Скайримом, но вне малонаселенного Вварденфелла сохранилось очень мало крепостей. Ученые спорят о том, кто и когда построил эти крепости, но я считаю, что эта история и другие свидетельства убедительно доказывают, что в древние времена эшлендеры жили в крепостях, а не в хижинах из виквита, как теперь.

Игра слов, формирующая мораль сказки, - то, что важно знать, где убить монстра, и это место крепость, а также в какие места на теле чудовища нужно ударить, чтобы убить его - типична для многих эшлендерских сказок. Загадки, даже такие простые, как эта, нравились и эшлендерам, и пропавшим двемерам. Хотя двемеров обычно изображают загадывающими загадки, а не разгадывающими их, как в эшлендерских сказках.

О важности места

FormId	skyrim.esm:01AFE3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE3
Editor ID	SkillOneHanded1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Одноручное оружие
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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