Каймервамидиум

КАЙМЕРВАМИДИУМ

Древние легенды двемеров

Часть VI

Маровар Сул

После многих сражений стало ясно, кто победит в Войне. Каймеры владели магией и боевыми искусствами, но против бронированных батальонов двемеров, доспехи для которых изготовил Джнагго, у них не было шансов. Чтобы сохранить хоть какой-то мир, Стовин Предводитель согласился на переговоры с Каренитхилом Барифом Зверем. В обмен на спорные земли Стовин подарил Барифу могущественного голема, который должен был защищать территорию каймеров от набегов северных варваров.

Барифу очень понравился подарок, и он привез его в лагерь, где все воины собрались посмотреть на него. Он был весь золотой, напоминая двемерского конника. Чтобы проверить силу голема, они поместили его в центр арены и стали запускать в него магические стрелы. Голем был настолько проворен, что лишь несколько ударов попали в него. При этом он ни сходил с одного места, лишь отклоняя корпус в разные стороны. Тогда была запущена очередь огненных шаров, от которой голем такжке уклонился, согнув колени и немного присев. Если в него все же попадали, он старался, чтобы удары приходились на грудь и талию - это были самые защищенные части его тела.

Войска были довольны таким сильным и ловким существом. Если он будет стоять на страже, варвары Скайрима никогда больше не будут разорять их деревни. Голема назвали Каймервамидиум, надежда каймеров.

Бариф привез голема в свои палаты. Там его стали проверять дальше: его силу, его скорость, его гибкость. В его конструкции не было недостатков.

"Представьте, что почувствуют голые варвары, когда встретят его в

чистом поле", - рассмеялся один из воинов.

"Жаль только, что он создан по подобию двемера, а не по-нашему, - размышлял Каренитхил Бариф. - Варвары будут бояться наших врагов, а не нас".

"Не следовало нам соглашаться на те условия, на которые мы согласились, - сказал еще один, гораздо более агрессивно настроенный воин. - Уже нельзя разве напасть на Стовина?"

"Напасть никогда не поздно, - сказал Бариф. - Но как же их воины в тяжелых доспехах?"

"Кажется, - сказал главный шпион Барифа. - Их солдаты всегда спят на рассвете. Если мы нападем за час до восхода солнца, мы сможем захватить их без сопротивления, они не успеют продрать глаза, не то, что надеть доспехи".

"Если мы схватим их оружейника Джнагго, мы тоже узнаем секреты кузнечного дела, - сказал Бариф. - Да будет так. Мы нападем завтра, за час до рассвета".

Все было решено. Ночью армия каймеров выступила и на рассвете накинулась на лагерь двемеров. Каймеры поставили в первую линию атаки Каймервадиума, но он как будто сломался, стал атаковать войска каймеров. Кроме того, двемеры были все одеты в доспехи, явно уже давно не спали и были готовы к битве. Внезапное нападение не удалось, в результате сражения большинство военачальников каймеров, в том числе и Каренитхил Бариф Зверь, были захвачены в плен.

Гордость не позволяла им спросить, что случилось, но Стовин сказал, что в лагере у каймеров у них был один свой человек, который передал им послание об атаке.

"Кто же этот человек?" - возмутился Бариф.

И тогда Каймервамидиум снял голову. Внутри голема находился Джнагго,

оружейник.

"Двемер восьми лет может создать голема, - сказал он, - но лишь величайший воин и оружейник может стать им".

Комментарий издателя:

Это лишь одна история из данного собрания, которую можно отнести к двемерам. Текст сильно отличается от старой версии на альдмерис, но суть сохранена. "Каймервамидиум" может быть двемерским "Нчмартурнидамцем". Это слово несколько раз встречается в чертежах двемерских доспехов и в Анимункули, но что оно значит - неизвестно. Однако очевидно, что это не "Надежда каймеров".

Двемеры, возможно, первые стали пользоваться тяжелыми доспехами. Очень важно обратить внимание на то, как человек, полностью закованный в броню, смог одурачить каймеров в этой истории. Также обратите внимание на реакцию воинов-каймеров. Когда впервые рассказывалась эта история, доспехи, покрывающие все тело, еще не были известны, тогда как двемерские центурионы и големы были широко распространены.

Также стоит обратить внимание на то, что Маровар Сул оставляет несколько строчек оригинального текста на альдмерисе: "Двемер восьми лет может создать голема, но лишь один из восьми двемеров может стать им".

Еще на один момент в этой легенде стоит обратить внимание. Очень интересно упоминание "послания". Существуют предположения, что вся раса двемеров могла общаться молча посредством магии. Существуют также записи ордена Псиджиков, в которых говорится, что они тоже обладают этим секретом. Как бы там ни было, нет ни одного заклинания "послание". Сиродильский историк Боргусилус Мальер первым предположил, что в этом кроется загадка исчезновения двемеров. Он считает, что в 1Е 668 двемерский народ был "призван" одним философом-чародеем (в некоторых документах его называют "Кагренак") отправиться в великое путешествие. Строятся различные предположения, например, что они оставили все свои города и земли и отправились на поиски другой цивилизации.

Каймервамидиум

FormId	skyrim.esm:01AFF8
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFF8
Editor ID	SkillHeavyArmor3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Тяжелая броня
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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