Запертая комната

Запертая Комната

Норберт Литтамли

на была именно такой ученицей, каких терпеть не мог ее учитель Артхаму: профессионал-любитель. Ему нравились все преступные таланты, которые были его обычными учениками в крепости: от банального грабителя до утонченных вымогателей, молодежь, желающая продвинуться в карьере, изучив искусство взлома. Они всегда искали легких путей, простых решений, но некоторых, вроде Яны, интересовали исключения, возможности, экзотика. И прагматикам, таким как Артхаму, они очень досаждали.

Девушка-редгард часами просиживала перед замком, тыча в него отмычками и проволочками, играя с ключевыми штырьками, исследуя корпус, словно зачарованная, а такого поведения не может позволить себе ни один преступник. Ее товарищи уже давно отомкнули свои испытательные замки и продолжали занятия, а Яна все еще играла со своими. То, что ей всегда удавалось открыть замок, независимо от его сложности, раздражало Артхаму еще сильнее.

"Ты слишком все усложняешь, - ревел он, надирая ей уши. - Нужно не только знать как, но и обладать необходимой скоростью. Уверен, даже если бы я прямо у тебя на виду сунул ключ в замочную скважину, ты и тогда бы целую вечность возилась, прежде чем повернуть его".

Яна философски переносила брань Артхаму. Во всяком случае, она заплатила ему вперед. Конечно, скорость необходима взломщику, когда вокруг ходят патрули городской стражи, но Яна знала, что ей это не понадобится. Ей было нужно только знание.

Артхаму делал все что мог, пытаясь поторопить Яну. А она будто

испытывала наслаждение от ругани и побоев учителя и проводила все больше и больше времени у каждого замка, изучая особенности механизма. Наконец, Артхаму потерял терпение. Однажды, когда Яна бездельничала за совершенно обычным замком, он схватил ее за ухо и потащил в комнату в дальнем углу крепости, куда запрещалось входить ученикам.

Комната была абсолютно пустой, если не считать большого ящика посередине. Не было ни окон, ни дверей, за исключением той, через которую они вошли. Артхаму швырнул ученицу к ящику и закрыл за ней дверь. Послышался явный щелчок замка.

"Это испытание для моих лучших учеников, - рассмеялся он из-за двери. - Посмотрим, сможешь ли ты выбраться".

Яна улыбнулась, и начала привычно поглаживать замок, собирая информацию. Через несколько минут она снова услышал голос Артхаму.

"Мне стоит сказать тебе, что это испытание на скорость. Видишь этот ящик? Там сидит древний вампир, запертый там уже много месяцев. Он совершенно изголодался. Через несколько минут солнце полностью скроется, и если ты не откроешь дверь, от тебя останется только обескровленный остов".

Яна поразмышляла немного, шутил он или нет. Ей было известно, что за человеком был Артхаму - злым, ужасным, но решаться на убийство, когда обучаешь кого-то? Когда она услышала шорох в ящике, ее покинули все сомнения. Забыв об обычных исследованиях, она воткнула проволочку в замок, толкнула шпеньки к пластине и распахнула дверь.

Артхаму стоял дальше в проходе и жестоко смеялся: "Так ты, наконец, уяснила значимость быстрой работы".

Яна убежала из крепости Артхаму, сдерживая слезы. Он был уверен, что она никогда не вернется, чтобы продолжить обучение, но подумал, что все же преподал ей ценный урок. Когда наутро она все же вернулась, Артхаму не выказал удивления, но внутри он просто кипел.

"Я скоро уйду, - тихо объяснила она. - Но я разработала новый тип замка, и мне бы хотелось узнать, что вы о нем думаете".

Артхаму пожал плечами и попросил ее показать свое изделие.

"Мне бы хотелось использовать комнату вампира и установить замок там. Я думаю, мне лучше продемонстрировать его действие".

Артхаму сомневался, но мысль о том, что надоедливая девчонка наконец уходит, привела его в превосходное расположение духа. Он согласился пустить ее в комнату. Все утро, и почти до самого вечера она работала рядом с дремлющим вампиром, снимая старый замок, и устанавливая свой. Наконец, она пригласила учителя посмотреть.

Он взглядом знатока осмотрел замок и не нашел ничего особенного.

"Это первый и единственный неподдающийся взлому замок, - пояснила Яна. - Его можно открыть, только если у вас есть ключ".

Артхаму рассмеялся и позволил Яне закрыть дверь и запереть его в комнате. Дверь щелкнула, и он начал работу. С тревогой он отметил, что замок оказался гораздо более сложным, чем он думал. Он использовал все свои методы, и оказалось, что ему придется воспользоваться способом его ненавистной ученицы - тщательное и внимательное исследование.

"Мне пора, - сказала Яна из-за двери. - Я приведу в крепость городскую стражу. Я знаю, что это против правил, но думаю, в интересах жителей будет избавить их от голодного вампира. Уже темнеет, и, хотя вы не можете отпереть дверь, наверняка вампир окажется менее гордым и воспользуется ключом. Помните, вы сказали мне: "Если бы я прямо у тебя на виду сунул ключ в замочную скважину, ты и тогда бы целую вечность возилась, прежде чем повернуть его?"

"Постой! - завопил Артхаму. - Я использую ключ! Где он? Ты не дала его мне!"

Но ответа не было, только звук удаляющихся шагов раздался в проходе за

дверью. Артхаму усерднее занялся замком, но его руки тряслись от страха. Окон не было, и невозможно было узнать время. Прошли минуты... или часы? Он был уверен, что древний вампир это знает.

Инструменты не выдержали резких движений Артхаму. Проволока обломилась в замочной скважине. Как у ученика. Артхаму кричал и колотил в дверь, но знал, что его никто не услышит. Когда он вздохнул поглубже, чтобы снова закричать, он услышал, как со скрипом открывается ящик.

Вампир оглядел учителя взломщиков безумными, голодными глазами и накинулся на него. Перед смертью Артхаму увидел, что на шею вампира, пока кровосос спал, повесили цепочку с ключом.

Запертая комната

FormId	skyrim.esm:01B019
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B019
Editor ID	SkillLockpicking1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Взлом
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
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.