Переписка Карвика и Конинга, т. 1

Переписка Карвика и Конинга
Книга I

6-е Высокого солнца, 3Э 411
Камбрия, Хай Рок

Дорогой Конинг,

Надеюсь, это письмо достигнет тебя в Садрит Море. Уже много недель я не получал вестей от тебя, и я надеюсь, что адрес, который ты мне дал, еще не устарел. Я накинул несколько золотых сверх платы курьеру, поручив ему расспрашивать о твоем местонахождении в том случае, если он сразу тебя не найдет. Как можешь заметить, после довольно утомительного перехода я наконец перебрался из Бориана в мое любимое княжество Хай Рока, на удивление просвещенную и неизменно пленительную Камбрию. Я провожу целые дни в одной из лучших здешних библиотек, освежая свое знакомство с местными обычаями и традициями. Рискуя показаться чересчур оптимистичным, скажу, что, кажется, наткнулся на кое-что весьма любопытное касательно этого загадочного Хадуафа Нейтвира.

В городе его помнят многие, но память эту нельзя назвать светлой. Когда Хадуаф Нейтвир ушел, тут же прошла и великая чума. Мало кто считает это совпадением.

Как мне здесь сообщили, Азура для него не единственная госпожа. Он призвал даэдра и получил от нее Звезду, но, вероятно, сделал это для некоего Балиазира. Похоже, Нейтвир работал на Балиазира, но никто не смог мне рассказать, чем собственно занимался Балиазир и что для него делал Нейтвир. Зенитар, бог труда и торговли, весьма почитаем в Камбрии, что послужило моим (вернее, нашим) интересам, так как люди здесь охотно берут взятки. Но проку от этого было немного, и мне не удалось узнать ничего примечательного об интересующей нас личности. После долгих дней расспросов, одна старуха посоветовала мне навестить близлежащую деревеньку Гримтри Гарден и разыскать там кладбищенского смотрителя. Я

тот же час отправился туда.

Знаю, что на детальные описания твоего терпения не хватит и что особого пристрастия к бретонской архитектуре ты не питаешь, но если тебе случится оказаться в центральной части Хай Рока, ты просто обязан посетить эту чудную деревушку. Как и прочие подобные городки в Хай Роке, она окружена высокой стеной. Довольно живописное, сие наследие беспокойного прошлого края служит преградой сверхъестественным тварям, что иной раз забредают в сельскую местность. Об этом я тоже сейчас напишу.

Кладбище оказалось за городскими воротами. Местные жители меня предупреждали, чтобы я отложил беседу со смотрителем до утра, однако мне не терпелось получить новые сведения, и я не стал терять времени. Через лес я добрался до одинокого кладбища, и тут нашел еле волочащего ноги старика, который и был смотрителем. Он велел мне уходить, говоря, что в этом месте водится нечисть и, оставшись здесь, я подвергну себя величайшей опасности. Я сказал ему, что не уйду, пока он не расскажет мне все, что ему известно о Хадуафе Нейтвире и его нанимателе Балиазире. Едва заслышав их имена, он бросился прочь, в дебри развалившихся надгробий и обветшалых мавзолеев. Само собой, я устремился за ним.

Я увидел, как он пробрался внутрь огромной крипты, и кинулся следом. Внутри не было ни огонька, но я предусмотрительно захватил с собой факел. Лишь только я его зажег, дикий рев пронзил тишину, и я понял, что смотритель ретировался столь поспешно не только из боязни говорить о Нейтвире и Балиазире. Еще до того, как я увидел зверя, я услышал, как его тяжелое дыхание и стук когтистых лап по каменному полу приближаются ко мне. Вервольф выступил из мрака - буро-черный, с пастью, истекающей слюной, и смотрел он на меня глазами кладбищенского смотрителя, в которых теперь горел лишь звериный голод.

Инстинкт тут же подсказал мне три различных выхода. Во-первых, я мог бежать. Во-вторых, сражаться. Но, если бы я бежал, я мог больше не найти смотрителя и не узнать, что ему известно. А если бы сражался, то мог бы ранить или убить зверя, что было бы еще хуже. И потому я избрал третий вариант: обороняться, удерживая зверя в гробнице до тех пор, пока утро не

сменит ночь, и смотритель не вернется к своему человеческому облику.

Мне не раз приходилось сражаться без доспехов, но ни в одной из схваток я не рисковал столь многим, как и не бился со столь свирепым противником. Я непрестанно осознавал опасность получить не только ранение, но и страшную заразу - ликантропию. Я уклонялся от каждого взмаха его когтей, раз за разом избегал хватки его покрытых пеной клыков. Я отступал в сторону, когда он пытался меня свить, но всякий раз сокращал дистанцию, чтобы не дать ему возможности скрыться в ночи. Битва шла часами, я держал оборону, а оборотень продолжал попытки прорваться на свободу или убить меня, а то и все вместе. Не сомневаюсь, что запаса энергии у твари куда больше, чем у человека, но ведь это лишь зверь, который не знает, как управлять собой и своими движениями. К рассвету мы оба были на грани потери сознания от усталости, но своего я все же добился. Зверь вновь стал человеком.

На этот раз он был куда более любезен, чем прежде. Узнав, что я не дал ему учинить разбой в окрестностях этой ночью, он проникся ко мне искренним дружелюбием.

Вот что я узнал: Нейтвир так и не вернулся в Хай Рок. Насколько известно старику, тот все еще в Морровинде. Я посетил могилу его сестры Перайры и выяснил, что, вероятно, именно она познакомила Нейтвира с его нанимателем. По-видимому, в свое время она была довольно известной куртизанкой и изрядно поколесила по свету, однако умирать приехала на родную землю. В отличие от Нейтвира, Балиазир сейчас находится недалеко от меня. Хоть он и предпочитает держаться в тени, смотритель мне сообщил, что недавно его видели при дворе королевы Элисаны в Вэйресте. Туда я и отправляюсь.

Пожалуйста, при первой возможности сообщи, как у тебя дела. В ближайшую неделю я переберусь в Вэйрест и остановлюсь в доме своего друга, леди Элисбетты Мерлинг. Если Балиазир еще при дворе, леди Мерлинг сможет нас друг другу представить.

Уверен, мы уже очень близки к Звезде Азуры.

Твой друг,
Карвик

Переписка Карвика и Конинга, т. 1

FormId	skyrim.esm:01B238
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B238
Editor ID	Book3ValuableCharwichKoniingeLettersBookI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	274
Leveled lists	10
Scripts	0

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