Смерть путешественника

Смерть путешественника

Когда я увидел старого аргонианина в последний раз, я был поражен тем, каким живым он выглядел, даже умирая.

- Секрет того, как остаться в живых, - сказал он, - это не бежать от опасности, а плыть ей навстречу. Тогда застаешь ее врасплох.

- Ты так добыл этот коготь? - спросил я, размахивая небольшой изящной вещицей, будто оружием. Я обнаружил коготь в его вещах, которые помогал ему распределять по наследникам. - Он тоже отойдет твоему кузену? Ныряет-Со-Дна?

Тут его рот широко раскрылся, обнажив острые зубы. Если бы мы не были знакомы так долго, я принял бы эту гримасу за злобный оскал, но я знал, что старик улыбается. Он издал несколько хриплых звуков в попытке засмеяться, но лишь надрывно закашлялся, забрызгивая простыни дурно пахнущей кровью.

- Ты знаешь, что это? - выдавил он между приступами кашля.

- Я слышал истории, - ответил я. - Как и ты. Похож на один из тех когтей, которые открывают запечатанные двери в древних криптах. Но в первый раз вижу такой своими глазами.

- Тогда тебе известно, что я завещал бы эту вещь только злейшему врагу. Отдать ее моему кузену - все равно что воодушевить его побежать в один из этих курганов, чтобы его в итоге порубили драугры.

- Значит, ты хочешь отдать его мне? - пошутил я. - Где ты вообще его раздобыл?

- Мы можем находить то, что для вас навсегда утрачено. Урони что-то на

дно озера - и норд никогда это больше не увидит. Удивительно, что можно отыскать на дне водоемов.

Теперь он уставился в потолок, но по тому, как стремительно подрагивали его затуманившиеся глаза, я мог понять, что он погрузился в воспоминания, а не просто рассматривает трещины в каменной кладке над нами.

- Ты когда-нибудь пробовал использовать его? - прошептал я, надеясь, что он меня услышит.

- Конечно! - ответил он неожиданно четко и ясно. Его глаза расширились и сфокусировались на мне. - Где, думаешь, я заработал вот это? - пролаял он, стягивая тунику ниже, чтобы показать мне белый шрам в форме большой звезды на правом плече. - Проклятые драугры меня одолели. Очень уж много их было.

Я почувствовал себя ужасно, так как знал, как он ненавидит рассказывать о битвах, в которых участвовал. Для него было достаточно того, что он выжил, а любые рассказы о битвах старик считал хвастовством. Несколько минут мы сидели молча, тишину нарушало только его затрудненное дыхание.

Он заговорил первым.

- Знаешь, что меня всегда удивляло? - спросил он. - Зачем они вообще вырезали эти символы.

- Что вырезали?

- Символы, дурак... посмотри на коготь.

Я перевернул коготь и, конечно, увидел гравировку. Трое животных - медведь, сова и какое-то насекомое.

- Что значат эти символы, Дирказа?

- Запечатанные двери. Мало просто иметь коготь. Двери сделаны из больших каменных кругов, которые нужно расположить так, чтобы они

совпадали с символами на когте. Видно, так устроен замок. Но я не знал, зачем вообще нужны эти символы. Они же на когте. Так зачем?..

Он прервался, закашлявшись. Впервые за долгие месяцы он говорил так много, и я знал, как тяжело ему это дается. Но я понял его мысль и помог ее выразить.

- Зачем вообще придумывать код, если собираешься вырезать его на ключе?

- Именно. Но когда я истекал кровью на полу, я понял. Драугры беспощадны, но тупы. Когда я валялся у них под ногами, они продолжали бродить вокруг меня. Без всякой цели. Без направления. Натыкаясь друг на друга, на стены...

- И что?

- И то, что символы на дверях - вовсе не код. Просто способ обеспечить, чтобы войти внутрь могло только живое и мыслящее существо.

- Так, значит, двери...

- ...Служили для того, чтобы не выпускать драугров наружу. А не чтобы не пускать людей внутрь.

С этими словами он снова заснул. Проснувшись через несколько дней, он отказался разговаривать о драугерах - лишь вздрагивал и потирал плечо каждый раз, когда я упоминал о них.

Смерть путешественника

FormId	skyrim.esm:0ED040
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED040
Editor ID	Book3ValuableDeathOfAWanderer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	275
Leveled lists	10
Scripts	0

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