Pieśń trucizny, księga III

Pieśń trucizny

Księga III

spisana przez

Bristina Xela



Tay miał osiemnaście lat w 685 roku Pierwszej Ery, gdy po raz pierwszy zobaczył Twierdzę Smutku, miasto wież, dom bogini. Jego kuzyn Kalkorith, wtedy już starszy nowicjusz w świątyni, oddał mu kilka pokojów na parterze kupionego przez siebie domu. Były niewielkie i nieumeblowane, ale za oknami rósł gorzkowój, który podczas wietrznej pogody napełniał sypialnię aromatem.

Brzmienie Pieśni już go nie trapiło. Stała się tak cicha i melodyjna, że czasem nawet nie zdawał sobie sprawy z jej obecności. Niekiedy, gdy szedł do świątyni na nauki i mijał kogoś po drodze, Pieśń rozbrzmiewała głośniej, by po chwili znowu przycichnąć. Tay nie próbował dociec, czym wywołujący Pieśń przechodnie różnili się od innych. Doskonale pamiętał, że gdy kiedyś pozwolił Pieśni sobą kierować, kazała mu ona zabić swego młodszego kuzyna Vastera. To wspomnienie nie spędzało mu snu z powiek, ale nie chciał nikogo więcej skrzywdzić, jeśli nie musiał.

Gońcy rodu regularnie dostarczali Tayowi listy od Baynarah, wciąż mieszkającej w posiadłości Sandil na wyspie Gorne. Mogła studiować w świątyni, była bardzo inteligentna, ale postanowiła tego nie robić. Za rok, najdalej za dwa, miała wyjechać i zająć swe miejsce w rodzie Indoril, nie spieszyła się jednak. Tay cieszył się z jej listów pełnych plotek i odpowiadał na nie, opisując swoje studia i romanse.

Już w trzecim miesiącu pobytu w Twierdzy Smutku poznał dziewczynę. Ona także studiowała w świątyni. Nazywała się Acra. Tay pisał o niej entuzjastycznie do Baynarah. W jego listach dziewczyna miała umysł Sotha Sil, bystrość Viveca i urodę Almaleksji. Baynarah dowcipnie odpisała, że gdyby wiedziała, na jakie herezje pozwala

się studentom świątyni, już dawno zostałaby nowicjuszką.

„Jesteś bardzo oddany swojej kuzynce" - śmiała się Acra, gdy Tay pokazał jej list. „Czyżbym wyczuwała dawny romans?"

„Jest cudowna, ale nigdy nie myślałem o niej w ten sposób" - zaśmiał się Tay. „Kazirodztwo nigdy jakoś mi nie leżało".

„Więc to bliska kuzynka?"

Tay zastanowił się chwilę. „Nie wiem - odparł. Szczerze mówiąc, nikt nie mówił zbyt wiele o niej i o moich rodzicach, więc nie mam pojęcia, jakie więzi nas łączą. Wiem, że oni zginęli w czasie wojny o Czerwoną Górę. Dorośli zawsze poważnieli, gdy pytaliśmy ich o naszych rodziców. Po jakimś czasie przestaliśmy dociekać. Ale ty też pochodzisz z Indoril. Może jesteś ze mną bardziej spokrewniona niż Baynarah".

„Możliwe" - Acra uśmiechnęła się, wstając z krzesła. Rozpuściła włosy ułożone w oficjalną fryzurę noszoną przez dobrze urodzone kapłanki. Tay patrzył na jej przemianę, a ona odpięła niewielką broszkę, łączącą szatę z peleryną. Miękka, jedwabna tkanina powoli opadła, po raz pierwszy odsłaniając przed nim jej ciemne, gibkie ciało. „Jeśli tak jest, to co teraz sądzisz o kazirodztwie?"

Kiedy się kochali, Pieśń w głowie Taya zaczęła powoli rozbrzmiewać coraz głośniej. Na chwilę przestał widzieć Acrę i ujrzał obrazy z jego koszmarów. Kiedy wreszcie zdyszany zanurzył się w pościeli, pokój wypełnił się w jego oczach ognistymi, szkarłatnymi chmurami, a w głowie usłyszał echo krzyków umierającej kobiety i dziecka. Otworzył oczy i zobaczył uśmiechniętą Acrę. Tay pocałował ją, ciesząc się, że ma ją w ramionach.

Przez następne dwa tygodnie Tay i Acra praktycznie się nie rozstawali. Nawet gdy uczyli się w przeciwległych skrzydłach świątyni, Tay myślał o niej i wiedział, że ona

myśli o nim. Potem szybko pędzili na spotkanie. Każdej nocy kochali się w jego pokojach, każdego dnia robili to w ustronnym zakątku ogrodu świątynnego.

Pewnego popołudnia, gdy Tay gnał na spotkanie z ukochaną, zbliżyła się do niego stara kobieta w łachmanach. Pieśń eksplodowała ostrą melodią. Młodzieniec zamknął oczy i próbował uciszyć jej dźwięk, ale kiedy znowu spojrzał na staruchę kupującą papirus bulwokorka od ulicznego handlarza, zdał sobie sprawę, kogo ma przed sobą. To była jego dawna niania z Gorne, Edebah. Ta, która porzuciła go bez pożegnania i wróciła do swojej rodziny na kontynencie.

Nie zauważyła go i poszła dalej. Tay ruszył za nią. Ciemnymi zaułkami dotarli do najbiedniejszej części miasta, nieznanego mu najgorszego zakątka - Akaviru. Otworzyła niewielkie drewniane drzwi, na których nie widniało żadne nazwisko. Wtedy ją zawołał. Nie odwróciła się, ale gdy podszedł do drzwi, zobaczył, że ich nie zamknęła.

W komnacie panował mrok i wilgoć niczym w jaskini. Stała przodem do niego, na jej poznaczonej zmarszczkami twarzy malowało się cierpienie. Zamknął za sobą drzwi, a ona ujęła jego dłoń i ucałowała ją.

„Jesteś taki wysoki i silny" - powiedziała Edebah i rozpłakała się. „Powinnam była się zabić, a nie pozwolić im odebrać mi ciebie".

„Jak ma się twoja rodzina?" - spytał chłodno Tay.

„Ty jesteś moją rodziną" - wyszeptała. „Te indorilskie świnie wygnały mnie, grożąc mi stalą, kiedy odkryli, że służę tobie i twojej rodzinie, a nie im. Ta suka Baynarah widziała mnie, gdy odmawiałam modlitwę żałobną".

„Mówisz jak wariatka" - zakpił Tay. „Jak można kochać mnie i moją rodzinę, a jednocześnie nienawidzić rodu Indoril? Przecież jestem z rodu Indoril".

„Jesteś już na tyle dorosły, że powinieneś poznać prawdę" - powiedziała ostro Edebah. Tay tylko żartował o jej szaleństwie, ale w starych, pałających oczach widział coś, co szaleństwu było bliskie. „Nie urodziłeś się w rodzie Indoril. Zabrali cię do siebie po wojnie, wszystkie rody uczyniły tak z sierotami. Wychowując dzieci swych wrogów, chcieli zamazać historię i usunąć wszelkie ślady po nieprzyjaciołach".

Tay obrócił się do drzwi: „Teraz rozumiem, dlaczego wygnano cię z Gorne, starucho. Masz urojenia".

„Zaczekaj!" - zawołała Edebah, podbiegając do zakurzonej szafki. Wyciągnęła z niej szklaną kulę. Nawet w tej mrocznej komnacie mieniła się feerią barw. „Pamiętasz to? Zabiłeś małego Vastera, ponieważ ją znalazł, a ja zabrałam ją tobie, bo wtedy jeszcze nie byłeś gotowy, by poznać swe pochodzenie i związaną z nim odpowiedzialność. Nigdy nie zastanawiałeś się, dlaczego ta kula tak bardzo cię przyciągała?"

Tay westchnął i, choć tego nie chciał, powiedział: „Czasem słyszę Pieśń".

„To Pieśń twych przodków, twojej prawdziwej rodziny" - odparła, kiwając głową. „Nie walcz z nią, to twoje przeznaczenie. Ona pokaże ci, czego musisz dokonać".

„Zamknij się!" - wykrzyczał Tay. „Łżesz! Jesteś szalona!"

Edebah z całej siły rzuciła kulę na ziemię, rozbijając ją z ogłuszającym hukiem. Odłamki rozpłynęły się w powietrzu. Został tylko mały, srebrny pierścień, z wygrawerowaną koroną. Starucha podniosła go i podała drżącemu, opartemu o drzwi Tayowi.

„To twoje dziedzictwo jako spadkobiercy szóstego rodu" .

Korona na pierścieniu służyła do stemplowania i pieczętowania oficjalnych dokumentów rodu. Tay widział podobny u wuja Triffitha. Na tamtym wygrawerowano skrzydło, pieczęć rodu Indoril. Ten pierścień był inny - przypominał owada, którego pokazywał Rena Gafrisi podczas lekcji heraldyki.

To był symbol przeklętego rodu Dagoth.

Pieśń przyćmiła wszystkie zmysły Taya. Słyszał jej muzykę, czuł woń jej grozy, smak jej smutku i jej potęgę. Przed oczyma miał tylko jej niszczycielskie płomienie. Kiedy wziął pierścień i wsunął na sobie na palec, jego umysł tego nie zarejestrował. Tay nie był też świadom niczego poza Pieśnią, gdy sięgnął po sztylet i zatopił go w sercu swej starej piastunki.

Nie usłyszał nawet jej ostatnich słów. Broczącа krwią Edebah upadła na ziemię, uśmiechnęła się, odsłaniając zakrwawione zęby i wyszeptała: „Dziękuję".

Gdy opadł otulający go welon Pieśni, Tay nie od razu zorientował się, że to nie sen. Widział przed sobą płomienie, te same, które zniszczyły jego rodzinny dom, a teraz znowu przed nim tańczyły. Lecz tym razem to on rozniecił ogień. Pożar ogarnął już ściany domostwa i pochłaniał ciało jego dawnej piastunki.

Tay uciekł, gdy ludzie zaczęli wzywać straże.

Pieśń trucizny, księga III

FormId	dragonborn.esm:028270
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028270
Editor ID	DLC2Book1CheapPoisonSong3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	65
Leveled lists	5
Scripts	0

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