Ruiny Kemel-3e

Ruiny Kemel-Ze

Pióra
Rolarda Nordssena

Gdy w uszach brzmiało mi jeszcze uznanie Członków Towarzystwa Cesarskiego, zdecydowałem się natychmiast wracać do Morrowind. Nie bez żalu żegnałem uciechy Cesarskiego Miasta, lecz wiedziałem, że cuda, które przywiozłem z Raled-Makai były tylko przedsmakiem ruin Dwemerów w Morrowind. Czułem, że były tam jeszcze bardziej widowiskowe skarby, czekające, aż ktoś je znajdzie, i byłem chętny do drogi. Widziałem także zbawienny przykład biednego Bannermana, który ciągle żył ze swej jedynej ekspedycji do Czarnych Mokradeł dwadzieścia lat temu. Przyrzekłem sobie, że ja tak nie skończę.

Z listem od Cesarzowej w ręku, tym razem miałem zapewnioną pełną współpracę cesarskich władz. Nie musiałem już obawiać się ataku przesądnych tubylców. Lecz gdzie miałbym teraz szukać? Oczywistym wyborem były ruiny w Kemel-Ze. W przeciwieństwie do Raled-Makai, droga do ruin nie powinna stanowić problemu. Znane jako „Miasto na skraju klifu", Kemel-Ze leży na kontynentalnym brzegu Uskoku Vvardenfell, biegnąc w dół po stromym nadbrzeżnym klifie. Przybysze ze wschodniego brzegu Vvardenfell często przypływają tam łodzią, także bez szczególnych niewygód można tam dotrzeć lądem, od niedaleko położonych wiosek.

Gdy tylko zebrałem swą ekspedycję w Seyda Neen, z mordęgą komplikacji związanych z działaniem w tym na wpół cywilizowanym kraju, wyruszyliśmy do położonej niedaleko ruin wioski Marog, gdzie mieliśmy nadzieję wynająć zespół kopaczy. Mój tłumacz, Tuen Panai, niezwykle wesoły jak na mrocznego elfa jegomość, którego wynająłem w Seyda

Neen za radą miejscowego komendanta garnizonu, mówił, że miejscowi chłopi dobrze znają Remel-Ze, rabując to miejsce od pokoleń. Nawiasem mówiąc, Pantalon (jak nazwaliśmy go, ku jego ciągłej wesołości) okazał się niezastąpiony i bez wahania mogę go polecić wszystkim moim kolegom, którzy planują podobne ekspedycje w głąb Morrowind.

W Marog napotkaliśmy pierwsze kłopoty. Wójt, powściągliwy, elegancki starszy jegomość, wydawał się skłonny do współpracy, lecz miejscowy kapłan (przedstawiciel tamtejszej wariackiej religii, kultu jakiejś Trójcy która podobno mieszka w prawdziwych pałacach w Morrowind) zagorzale odmawiał nam dostępu do ruin. Prawdopodobnie gadkami o „tabu religijnym" mógłby przeciągnąć chłopów na swoją stronę, ale wyciągnąłem list od Cesarzowej, wspomniałem o swym znajomym, komendancie z Seyda Neen i od razu się uspokoił. Na pewno była to zwykła zagrywka przy negocjacjach, jakaś zmowa miejscowych, by wyciągnąć więcej pieniędzy. W każdym razie, gdy kapłan odszedł, mamrocząc coś do siebie, na pewno ciskając klątwy na głowy cudzoziemskich diabłów, wkrótce miejscowi ustawili się w kolejce, by zapisać się do ekspedycji.

Podczas gdy mój asystent załatwiał przyziemne sprawy kontraktów, zapasów, itd., pojechaliśmy z mistrzem Arumem do ruin. Z lądu można do nich dotrzeć tylko wąskimi ścieżkami, zbiegającymi z góry po klifie, na których jeden zły krok może oznaczać upadek do morza, pieniącego się wokół ostrych skał. Normalnie wyjście na powierzchnię musiało znajdować się w północno-wschodniej części miasta - która dawno temu wpadła do morza, gdy Czerwona Góra utworzyła ten niewiarygodnie wielki krater. Po udanym przejściu zdradliwej ścieżki, znaleźliśmy się w dużej komnacie, z jednej strony odkrytej, a z drugiej niknącej w mroku. Gdy weszliśmy dalej, pod stopami chrzęściły kupki metalowych odłamków, tak częste w krasnoludzkich ruinach, jak kawałki garnków w innych starożytnych miejscach. Na pewno tu rabusie znosili zdobycz z niższych poziomów, zdejmując wartościowe obudowy krasnoludzkich mechanizmów, i pozostawiając tu ich części - zamiast trudzić się taszczeniem całej maszynerii na górę. Śmiałem się do siebie, wyobrażając sobie wielu wojowników, nieświadomie noszących na sobie kawałki mechanizmów. Bo właśnie tym jest „krasnoludzka zbroja" - pancerną skorupą pradawnych mechanicznych ludzi. Oprzytomniałem na myśl o tym, jak cenny musi być nietknięty mechanizm. To miejsce było ewidentnie pełne krasnoludzkich urządzeń, sądząc ze śmiecia zalegającego podłogę tej wielkiej komnaty - a raczej było

kiedyś, poprawiłem się. Rabusie działali tu od stuleci. Sama obudowa, sprzedana jako zbroja, byłaby warta fortunę. Większość krasnoludzkich pancerzy uważa się za ciężkie i niewygodne, gdyż złożone są z niedopasowanych kawałków różnych maszyn. Ale kompletny pancerz z całego mechanizmu wart byłby więcej, niż jego waga w złocie, gdyż części pasują do siebie, a noszący prawie nie czuje ciężaru. Oczywiście nie miałem zamiaru niszczyć znalezisk dla pancerzy, nieważne jak cennych. Zamierzałem dostarczyć je Towarzystwu do badań naukowych. Wyobraziłem sobie zdumione miny mych kolegów, gdy odsłonię je na mym następnym wykładzie, i uśmiechnąłem się.

Podniosłem porzucony trybik z części leżących u mych stóp. Ciągle błyszczał jak nowy, gdyż krasnoludzkie stopy odporne są na upływ czasu. Zastanawiałem się, jakie tajemnice pozostały w labiryncie komnat leżących przede mną, opierając się wysiłkom rabusiów, czekając, aż zabłysną w świetle, którego nie widziały od wieków. Czekając na mnie. Pozostało tylko je odnaleźć! Z niecierpliwym gestem, by mistrz Arum szedł za mną, wszedłem w ciemności.

Mistrz Arum, Pantalon i ja spędziliśmy kilka dni na badaniu ruin, podczas gdy moi pomocnicy rozbili obóz na szczycie klifu i dostarczyli zapasy i ekwipunek z wioski. Szukałem obiecującego miejsca, nadającego się do rozpoczęcia wykopalisk - zasypanego przejścia czy korytarza, nietkniętego przez rabusiów, który mógł prowadzić do całkowicie nietkniętych części ruin.

Szybko znaleźliśmy dwa takie miejsca, lecz wkrótce odkryliśmy, że wiele krętych przejść omija zatory i daje dostęp do pomieszczeń za nimi. Pomimo tego nawet pierwsze pomieszczenia, w większości oczyszczone z artefaktów przez całe pokolenia rabusiów, były niezmiernie interesujące dla prawdziwego archeologa. Za masywnymi drzwiami z brązu, wyrwanymi z zawiasów przez jakieś starożytne trzęsienie ziemi, znaleźliśmy dużą salę pełną wspaniałych płaskorzeźb, które zrobiły wrażenie nawet na niewzruszonym Pantalonie, który podobno zwiedził wszystkie ruiny krasnoludów w Mournhold. Wydawały się przedstawiać jakiś starożytny rytuał, w którym rząd starszych krasnoludów o klasycznych brodach postępował wzdłuż bocznych ścian, jakby oddając

hołd wielkiej postaci boga, wyrzeźbionej na przedniej ścianie sali, oddanej w momencie wychodzenia z górskiego krateru w chmurze dymu lub pary. Mistrz Arum twierdzi, że nie znaleziono dotychczas żadnych obrazów krasnoludzkich rytuałów, więc było to szczególnie ekscytujące znalezisko. Wyznaczyłem zespół do zdjęcia płaskorzeźb ze ściany, lecz nie udało im się nawet zarysować powierzchni. Po bliższym przyjrzeniu się, ściany sali okazały się być zrobione z metalicznej substancji, z wyglądu i w dotyku przypominającej kamień, lecz odpornej na nasze narzędzia. Chciałem poprosić mistrza Aruma o oderwanie płyt magią, lecz zdecydowałem, że ryzyko ich zniszczenia jest zbyt duże. Choć wolałbym przewieźć płaskorzeźby do Cesarskiego Miasta, musiałem zadowolić się zrobieniem ich odbitek. Jeśli moi koledzy z Towarzystwa wykażą dość zainteresowania, na pewno znajdzie się specjalista, na przykład mistrz alchemii, który znajdzie sposób bezpiecznego usunięcia płyt.

Inną ciekawą komnatę znalazłem na szczycie długich krętych schodów, ledwo dostępną, gdyż drogę zagradzał gruz. Na szczycie schodów znajdowała się zwieńczona kopułą sala, pośrodku której stał zniszczony mechanizm. Na powierzchni kopuły ciągle były widoczne namalowane konstelacje. Mistrz Arum zgodził się, że było to kiedyś obserwatorium, a mechanizm jest więc szczątkami krasnoludzkiego teleskopu. Zniesienie ich krętymi schodami wymagałoby jego rozmontowania (co niewątpliwie uchroniło go przed zakusami rabusiów), więc zdecydowałem na razie pozostawić go na miejscu. Istnienie obserwatorium sugerowało jednak, że komnata ta znajdowała się kiedyś na powierzchni. Po uważnej obserwacji okazało się, że był to budynek, a nie sala wydrążona w ziemi. Pozostałe wyjścia z komnaty były całkowicie zasypane, a uważne pomiary ze szczytu klifu do wejścia, i później do obserwatorium wykazały, że ciągle jesteśmy ponad 75 metrów pod ziemią. Otrzeźwił nas ten dowód zapomnianego gniewu Czerwonej Góry.

To odkrycie ukierunkowało niżej nasze poszukiwania. Ponieważ wiedzieliśmy, gdzie kiedyś znajdowała się powierzchnia ziemi, mogliśmy odrzucić wiele z wyższych zasypanych przejść. Jeden szeroki korytarz, z imponującymi rzeźbionymi kolumnami po bokach, szczególnie pobudził moją ciekawość. Kończył się wielkim zawałem, lecz przez ten gruz mogliśmy dostrzec, gdzie rabusie zaczęli prace, a później je porzucili. Uważałem, że mojemu zespołowi kopaczy, wspomaganych magią mistrza Aruma, uda się tam, gdzie poddali się nasi poprzednicy. Wyznaczyłem więc zespół mrocznych elfów do

pracy nad oczyszczeniem korytarza, z ulgą rozpoczynając prawdziwe prace w Remel-Ze. Miałem nadzieję wkrótce wzbijać kurz nietknięty od początków czasu.

Mając przed sobą tak ekscytujące perspektywy, być może za bardzo popędzałem kopaczy. Pantalon wspominał, że zaczynają narzekać na długie dni pracy, a niektórzy wspominają o odejściu. Wiedząc z doświadczenia, że mrocznym elfom bat najlepiej przywraca chęć do pracy, kazałem wychłostać prowodyrów, a reszty nie wypuszczać z ruin, dopóki nie oczyszczą korytarza. Dziękuję Stendarrowi za przezorność, dzięki której zabrałem z Seyda Neen paru legionistów! Na początku byli nieco obrażeni, ale obietnica dodatkowej dniówki po przebiciu się dodała im energii. Moje metody mogą wydać się okrutne czytelnikom nawykłym do wygód cywilizacji, lecz muszę was zapewnić, że nie ma innego sposobu, żeby ich zagonić do pracy.

Zator był gorszy niż myślałem, i oczyszczenie korytarza zajęło całe dwa tygodnie. Kopacze byli równie podekscytowani co ja, gdy ich oskardy trafiły w pustkę, i razem wypiliśmy kolejkę miejscowego alkoholu (iście diabelskiej mikstury) na zgodę. Ledwo mogłem powstrzymać swój zapał, gdy poszerzali otwór, by móc dostać się do leżącej za nim sali. Czy przejście prowadzi do całych nowych poziomów starożytnego miasta, pełnych artefaktów zaginionej rasy krasnoludów? Czy może to ślepy zaułek, boczny korytarz prowadzący donikąd? Moje emocje rosły, gdy prześlizgnąłem się przez otwór i przycupnąłem na chwilę w ciemnościach. Sądząc z echa, jakie wydawały kamyki pod mymi butami, byłem w dużej sali. Może nawet bardzo dużej. Uważnie stanąłem, i odsłoniłem latarnię. Gdy światło zalało salę, ze zdumieniem rozejrzałem się dokoła. Były tu cuda przekraczające moje najśmielsze marzenia!

Gdy światło mojej latarni zalało odkopaną salę, rozglądałem się ze zdumieniem. Wszędzie ciepło połyskiwały krasnoludzkie metale. Odkryłem nietkniętą część starożytnego miasta! Rozejrzałem się z bijącym z podekscytowania sercem. Sala była ogromna, jej sufit był poza zasięgiem światła mej lampy, jej przeciwległy koniec spowijały cienie, i tylko zwodnicze błyski świadczyły o jeszcze nieodkrytych skarbach. Wzdłuż każdej ściany ustawiony był szereg mechanicznych ludzi, nietkniętych poza

jednym wyjątkiem: głowy wszystkich zostały rytualnie zdjęte i spoczywały u ich stóp. To mogło znaczyć tylko jedno - odkryłem grobowiec krasnoludzkiego dostojnika, może nawet króla! Tego rodzaju groby były już wcześniej spotykane, czego najsłynniejszym przykładem jest wyprawa Ransoma do Hammerfell, lecz nigdy nie odnaleziono nietkniętego grobowca. Aż do teraz.

Lecz jeśli to faktycznie miejsce pochówku króla, gdzie spoczywają zwłoki? Ostrożnie poszedłem naprzód przed szeregami bezgłowych ciał, spoczywających tak od eonów, które wydawały się mnie obserwować bezcielesnymi oczami. Słyszałem legendy o Klątwie Krasnoludów, ale zawsze uważałem je za przesądy. Lecz teraz, oddychając tym samym powietrzem, co budowniczy tego miasta, niezmąconym od czasu katastrofy, która ich zniszczyła, poczułem ukłucie strachu. Poczułem tu jakąś moc, coś złego, co nie chciało mnie tutaj. Zatrzymałem się na chwilę i nadstawiłem ucha. Było cicho.

Oprócz... jakiegoś słabego syczenia, regularnego niczym oddech. Zdusiłem nagły atak paniki. Byłem bezbronny, w pośpiechu nie biorąc pod uwagę niebezpieczeństwa. Pot spływał mi po twarzy, gdy wypatrywałem jakiegokolwiek ruchu w ciemnościach. Nagle zauważyłem, że sala była ciepła, o wiele cieplejsza niż reszta labiryntu. Emocje powróciły. Czyżbym znalazł część miasta ciągle podłączoną do działającej sieci parowej? Wzdłuż ścian biegły rury, jak w całym mieście. Podszedłem i położyłem dłoń na jednej. Była gorąca, prawie nie dało jej się dotknąć! Teraz zauważyłem, że w miejscach, gdzie przerdzewiała dawna instalacja, buchały strumyczki pary - wydając odgłos, który słyszałem. Roześmiałem się z własnej łatwowierności.

Podążyłem szybko do drugiego końca sali, radośnie salutując szeregom mechanicznych żołnierzy, którzy chwilę wcześniej wyglądali tak groźnie. Uśmiechnąłem się zwycięsko, gdy światło rozjaśniło mrok stuleci, odsłaniając wielką postać krasnoludzkiego króla, stojącą na postumencie z insygniami władzy w ręku. To był prawdziwy skarb! Powoli obszedłem podest, podziwiając kunszt dawnych krasnoludów. Złoty król miał sześć metrów wzrostu i stał pod wypukłą kopułą, a jego długa broda wystawała dumnie do przodu, gdy wydawał się wodzić za mną oczami z metalu. Minął jednak mój nastrój na

przesądy, i przyjaźnie spojrzałem się na króla. Mojego króla, jak już zacząłem o nim myśleć. Wszedłem na podest, by lepiej przyjrzeć się rzeźbionej zbroi. Nagle oczy postaci otworzyły się i wzniosła ona pancerną pięść do ciosu!

Uskoczyłem na bok przed ciosem złotego ramienia, które skrzesało iskry w miejscu, gdzie przed chwilą stałem. Z sykiem pary i terkotem trybów, olbrzym wyszedł spod swej kopuły i ruszył na mnie ze straszną prędkością, patrząc, jak rzucam się w tył. Uskoczyłem za kolumnę, gdy znowu opadła pięść. W zamieszaniu upuściłem swą latarnię, i teraz uciekłem poza zasięg światła, mając nadzieję prześlizgnąć się między bezgłowymi mechanizmami i uciec do bezpiecznego korytarza. Gdzie ten potwór był? Wydawać by się mogło, że ciężko przeoczyć sześciometrowego złotego króla, lecz nigdzie nie było go widać. Wypalająca się latarnia oświetlała tylko niewielką część sali. On mógł być gdziekolwiek. Zacząłem się czołgać szybciej. Nagle krasnoludzcy żołnierze zniknęli, gdy przede mną pojawił się potworny strażnik. Odciął mi drogę! W miarę, jak wycofywałem się, szły za mną ciosy zaciekłej maszyny, zapędzając mnie do kąta sali. W końcu nie miałem gdzie uciec. Byłem przyparty do muru. Patrzyłem na swego wroga, zdecydowany umrzeć na stojąco. Ogromne pięści uniosły się do ostatecznego ciosu.

Salę rozjaśniło nagłe światło. Pociski fioletowej energii trzaskały na metalowym pancerzu krasnoludzkiego potwora, który zatrzymał się, obracając ku nowemu zagrożeniu. Nadszedł mistrz Arum! Już miałem krzyknąć z radości, gdy olbrzymia postać, niewrażliwa na błyskawice mistrza Aruma, odwróciła się do mnie z zamiarem zniszczenia pierwszego intruza. Krzyknąłem „Para! Para!”, gdy olbrzym podniósł pięść, by wgnieść mnie w podłogę. Usłyszałem syk i poczułem ostry powiew zimna, więc spojrzałem w górę. Potwora, zamarłego w pół ciosu, pokrywała teraz skorupa lodu. Mistrz Arum zrozumiał. Z ulgą oparłem się o ścianę.

Lód pękł nade mną. Wielki złoty król, z którego odpadała skorupa lodu, stał przede mną, triumfalnie odwracając się w moją stronę. Czy nie dało się zatrzymać tego krasnoludzkiego potwora?! Lecz wtedy zgasło światło w jego oczach, a ręce opadły mu bezwładnie. Magiczny mróz wreszcie zadziałał, odbierając energię jego parowemu sercu.

Gdy mistrz Arum i kopacze tłoczyli się dokoła, gratulując mi szczęśliwego ocalenia, myślami byłem gdzie indziej. Wyobraziłem sobie powrót do Cesarskiego Miasta, i wiedziałem, że będzie to mój największy triumf. Co mogło go przyćmić? Może nadszedł czas wyruszyć dalej. Odzyskać słynne Oko Argonii... to by dopiero było wydarzenie! Uśmiechnąłem się do siebie, napawając się sukcesem, lecz już planowałem następną przygodę.

Ruiny Kemel-Ze

FormId	skyrim.esm:01ACDB
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACDB
Editor ID	Book2CommonRuinsofKemelZe
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1256
Leveled lists	12
Scripts	0

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