Starożytne Opowieści Dwemerów: Siew

Starożytne Opowieści Dwemerów

Część II

Siew

spisał

Marobar Sul

ioska Lorikh była cichą, spokojną dwemerską społecznością, ukrytą w szarościach i brązach wydm i głazów Dejasyte. W Lorikh nie było żadnej roślinności, choć w wśród domów porozrzucane były czarne kikuty dawno obumarłych drzew. Ramdida, która przyjechała tu z karawaną, spojrzała z rozpaczą na swój nowy dom. Była przyzwyczajona do lasów na północy, dokąd chciała się udać rodzina jej ojca. Tutaj nie było cienia, brakowało wody, a na wszystko spoglądał ogromny przestwór nieba. Krajobraz wyglądał na martwy.

Rodzina matki zabrała Ramdidę i jej młodszego brata Nevitha. Sieroty znalazły dobrą opiekę, ale czuły się samotne w obcej wiosce. Ramdida nie miała przyjaciół, aż do chwili, kiedy poznał starą Argoniankę, która pracowała przy studni. Miała na imię Sigerthe i jak mówiła, jej rodzina mieszkała w Lorikh całe wieki przed przybyciem Dwemerów, gdy rósł tu wielki i wspaniały las.

„Dlaczego drzewa umarły?" zapytała Ramdida.

„Gdy w tej krainie mieszkali tylko Argonianie, nigdy nie ścinaliśmy drzew, bo nie potrzebowaliśmy paliwa ani drewna na budynki, jakich wy używacie. Kiedy przybyli Dwemerowie, pozwoliliśmy im używać roślin, których potrzebowali, ale nie wolno im było dotykać Hist, które są dla nas i dla ziemi święte. Przez wiele lat żyliśmy w pokoju. Nikomu niczego nie brakowało".

„Co się stało?"

„Kilku naszych uczonych odkryło, że poprzez destylację soku niektórych drzew, ukształtowanie i odpowiedni proces suszenia można stworzyć unikalny typ pancerza,

zwany żywicą" powiedziała Sigerthe. „Większość rosnących tutaj drzew miała bardzo mało soków, ale nie Hist. Większość z nich wprost kipiała od soków, budząc chciwość dwemerskich kupców. Zatrudnili drwala o imieniu Juhnin, który zaczął dla zysku ścinać święte gaje".

Stara Argonianka spojrzała na pokrytą kurzem ziemię i westchnęła. „Oczywiście, my, Argonianie zaprotestowaliśmy. To był nasz dom, a Hist nigdy by nie powróciły. Kupcy dali się przekonać, ale Juhnin postanowił złamać naszego ducha. Pewnego strasznego dnia pokazał nam, że równie sprawnie włada swym toporem przeciwko ludziom, co drzewom. Zabił każdego Argonianina, który stanął mu na drodze, także dzieci. Dwemerowie mieszkający w Lorikh zamknęli swe drzwi i uszy przed krzykami mordowanych".

„To straszne" wykrztusiła Ramdida.

„Trudno to wyjaśnić" powiedziała Sigerthe. „Ale śmierć bliskich nie była tak straszna, jak śmierć naszych drzew. Musisz zrozumieć, że dla mego ludu Hist są miejscem pochodzenia i miejscem, do którego powrócimy. Zniszczenie naszych ciał to nic takiego. Zniszczenie naszych drzew oznacza naszą całkowitą zagładę. Gdy Juhnin skierował swój topór na Hist, zabił tę ziemię. Woda wyschła, zwierzęta pozdychały, całe życie podtrzymywane przez drzewa uschło i obumarło".

„Ale wy wciąż tu jesteście?" zapytała Ramdida. „Dlaczego nie odeszliście?"

„Jesteśmy tu uwięzieni. Jestem ostatnią z konającego ludu. Mało kto z nas miał dość siły, aby żyć z dala od gaju naszych przodków. Czasami, nawet teraz, w powietrzu Lorikh unosi się zapach, który daje nam życie. Wkrótce jednak wszyscy odejdziemy".

Ramdida czuła, jak w oczach zbierają jej się łzy. „Wtedy zostanę sama w tym strasznym miejscu, bez drzew i przyjaciół".

„My, Argonianie, mamy takie powiedzenie" z uśmiechem powiedziała Sigerthe, łapiąc dłoń Ramdidy. „Że najlepsza ziemia na siew znajduje się w sercu".

Ramdida spojrzała na swą dłoń i zauważyła, że Sigerthe dała jej coś niewielkiego. Nasionko. „Wygląda na martwe".

„Może wyrosnąć tylko w jednym miejscu w całym Lorikh" powiedziała stara Argonianka. „Przed starym domem, który stoi za wioską. Nie mogę tam iść, bo jego właściciel zabiłbym nie, jak resztę mego ludu. Jestem za słaba, aby się bronić. Ale ty możesz tam pójść i zasadzić to nasiono".

„Co się stanie?" zapytała Ramdida. „Czy Hist powrócą?"

„Nie, ale wróci część ich mocy".

Tej nocy Ramdida wykradła się z domu i poszła na wzgórza. Znała dom, o którym mówiła Sigerthe. Jej ciocia i wujek zabronili jej tam chodzić. Gdy się zbliżała, nagle otworzyły się drzwi i stanął w nich stary, ale masywnie zbudowany mężczyzna z potężnym toporem na ramieniu.

„Co tu robisz, dziecko?" zapytał. „W ciemnościach nieomal wziąłem cię za człowieka-jaszczurkę".

„Zgubiłam po ciemku drogę" odpowiedziała szybko. „Chciałam wrócić do domu w Lorikh".

„Ruszaj więc".

„Ma pan może świecę, którą mogłabym zabrać?" zapytała żałośnie. „Chodzę w kółko i obawiam się, że bez światła znowu tu trafię".

Starzec coś wymamrotał i zniknął w domu. Ramdida wykopała pośpiesznie dołek w suchej ziemi i zasadziła nasiono tak głęboko, jak tylko mogła. Po chwili wrócił z zapaloną świecą.

„Lepiej tu nie wracaj" warknął. „Bo rozłupię cię na pół".

Wrócił do swego domu i ognia. Kiedy obudził się następnego poranka i otworzył drzwi, odkrył, że jego domek znalazł się we wnętrzu ogromnego drzewa. Podniósł topór i zaczął rąbać, ale nie mógł się przebić. Próbował rąbać na ukos, ale drzewo się leczyło. Próbował wycinać kliny, ale drzewo zasklepiało się.

Upłynęło wiele czasu, zanim ktoś odkrył wychudzone zwłoki starego Juhnina, leżące

przed otwartymi drzwiami. Wciąż trzymał stępiony, pęknięty topór. Dla wszystkich pozostawało zagadką, co nim rąbał, ale w Lorikh zaczęła krążyć legenda, że na jego ostrzu znaleziono sok z drzewa Hist.

Krótko potem z suchej ziemi w wiosce zaczęły wyrastać małe, pustynne kwiatki. Zasadzone drzewa i rośliny zaczęły się całkiem dobrze rozwijać. Hist jednak nie powróciły, ale Ramdida i mieszkańcy Lorikh zauważyli, że o pewnej porze, w okolicach brzasku, dawno umarłe drzewa wypełniają ulice i wzgórza.

Uwagi wydawcy
„Siew" jest jedną z opowieści Marobala Sula, której pochodzenie jest doskonale znane. Historia ta pochodzi od argoniańskich niewolników z południowej części Morrowind. „Marobar Sul" zastąpił jedynie Dunmerów Dwemerami i stwierdził, że odnalazł ją w ruinach tych ostatnich. Co więcej, twierdził później, że argoniańska wersja opowieści oparta została na jego „oryginale"!

Lorikh, co wyraźnie nie jest dwemerską nazwą, po prostu nie istnieje. Tak naprawdę słowo „Lorikh" było powszechnie używane w sztukach Felima, błędnie zresztą, w odniesieniu do Dunmerów. Argoniańskie wersje tej opowieści mają zwykle miejsce na Vvardenfell, najczęściej w mieście Telvanni o nazwie Sadrith Mora. Oczywiście tak zwani „uczeni" ze świątyni zera stwierdzą, że dotyczy ona jakoś „Lorkhana", tylko dlatego, że nazwa wioski zaczyna się na literę L.

Starożytne Opowieści Dwemerów: Siew

FormId	skyrim.esm:01ACFA
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACFA
Editor ID	Book3ValuableTheSeed
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	281
Leveled lists	10
Scripts	0

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