Złodziej

ZŁODZIEJ

spisał
Reven

Ileż przygód ma już za sobą młody bohater tej serii, Eslaf Erol! Jeśli Czytelnik nie miał jeszcze przyjemności przeczytać pierwszego tomu jego historii, pod tytułem „Żebrak", winien natychmiast zamknąć tę książkę, gdyż nie zamierzam powtarzać tego, co tam powiedziano.

Powiem tylko tyle, drogi Czytelniku. Gdy ostatnio widzieliśmy Eslafa, był sierotą, chłopcem, któremu nie powiodło się w żebrackim fachu, uciekającym przez zimową puszczę Skyrim z Erolgardu, swego - o ile można się tak wyrazić - rodzinnego miasta. Uciekał wciąż dalej, zatrzymując się tu i tam, przez wiele lat, aż osiągnął wiek młodzieńczy.

Eslaf odkrył, że spośród sposobów zdobywania jedzenia, proszenie o nie nastręcza najwięcej kłopotów. O wiele łatwiej było znajdować je w dziczy lub zabierać z niestrzeżonych straganów. Jedyną rzeczą gorszą od żebrania o jedzenie było żebranie o możliwość pracy, by zarobić pieniądze na jedzenie. Zdawało się to niepotrzebną komplikacją.

Nie, Eslafowi, jeśli o niego chodziło, najlepiej służyło życie ulicznika, żebraka i złodziejaszka.

Swojego pierwszego aktu kradzieży dokonał wkrótce po opuszczeniu Erolgardu, w południowych lasach Tamburkaru, w nieprzyjaznej krainie u stóp góry Jensen, na wschód od wioski Hoarbeld. Eslaf umierał z głodu - jego jedynym posiłkiem od czterech dni była dość zabiedzona wiewiórka - lecz poczuł w końcu zapach mięsa, a potem zobaczył dym. Unosił się on nad obozem rozbitym przez trupę bardów i minstreli. Eslaf obserwował z pobliskich krzaków, jak gotowali, żartowali, flirtowali i śpiewali.

Mógł poprosić ich o jedzenie, ale odmówiło mu już tak wielu innych. Zamiast tego

wypadł więc na polanę, schwycił znad ogniska kawał mięsa i, starając się zignorować ból poparzonych dłoni, wdrapał się błyskawicznie na najbliższe drzewo, by go pożreć. Bardowie stali na dole i zaśmiewali się do rozpuku.

- Jaki będzie twój następny ruch, złodzieju? - zachichotała ładna rudowłosa kobieta o skórze pokrytej siatką tatuaży. - Jak zamierzasz zniknąć i umknąć naszej karze?

Gdy głód opadł nieco, Eslaf zorientował się, że miała ona rację. Jedynym sposobem zejścia z drzewa bez upadku na ziemię było przejście na gałąź zwieszającą się nad strumykiem. Drzewo stało nad urwiskiem, które opadało dobre piętnaście metrów w dół, do rzeki. Zdawało się to najmądrzejszą drogą odwrotu, więc Eslaf począł pełznąć w tym kierunku.

- Umiesz spadać, prawda, chłopcze? - zawołał młody Khajiit, ledwie kilka lat starszy od Eslafa, szczupły, lecz umięśniony, zgrabny w najdrobniejszych ruchach. - Jeśli nie umiesz, zejdź po prostu do nas i przyjmij swą należność. Głupio byłoby skręcić sobie kark, kiedy możesz wykpić się kilkoma siniakami i kopniakiem w zadek na drogę.

- Oczywiście, że umiem spadać - odkrzyknął Eslaf, choć nie umiał. Uważał, że chodziło o to, żeby po prostu nie mieć nic pod sobą i pozwolić prawom natury robić swoje. Ale piętnaście metrów w dół każdego skłoniłoby do zastanowienia.

- Raczysz wybaczyć, że zwątpiłem w twe umiejętności, mistrzu złodziejstwa - odparł Khajiit z szerokim uśmiechem. - Oczywiście, że umiesz spadać stopami do przodu, z ciałem wyprostowanym, lecz rozluźnionym, by nie strzaskać się jak jajko. Zdaje się, że przeznaczeniem twym jest nam umknąć.

Eslaf postąpił rozsądnie: usłuchał wskazówek Khajiita i zeskoczył do rzeki, spadając bez szczególnej gracji, ale i bez uszczerbku na zdrowiu. W przyszłości jeszcze kilka razy musiał skakać z jeszcze większych wysokości, zwykle po dokonaniu kradzieży, czasem nie mogąc liczyć na upadek do wody, i udoskonalił podstawową technikę.

Gdy przybył do położonego na zachodzie miasta Jallenheim, o poranku, w dniu swoich dwudziestych pierwszych urodzin, niewiele czasu zajęło mu zorientowanie się, kto jest w owym mieście najbogatszy i najbardziej zasługuje na obrabowanie. Był to Suoibud, tajemniczy młody człowiek, właściciel doskonale strzeżonego pałacyku nieopodal centrum miasta. Eslaf nie marnował czasu; odszukał posiadłość i począł ją obserwować. Wiedział

dobrze, że strzeżone domostwo jest niczym osoba, skrywająca pod twardą skorupą nawyki i dziwactwa.

Nie była to stara budowla - najwyraźniej ów Suoibud musiał się dorobić bogactwa dość niedawno. Regularnie patrolowały ją straże, co sugerowało, że bogacz bał się włamywaczy, i nie bez powodu. Pałacyk odróżniał się od okolicy przede wszystkim wieżą, wznoszącą się trzydzieści metrów ponad kamienne mury, z której właściciel posesji mógł obserwować jej najistotniejsze punkty. Eslaf zgadywał, że jeśli Suoibud aż tak drżał o swoje pieniądze, z pewnością widział stamtąd też magazyny i skarbiec. Bogacz niewątpliwie chciał mieć na oku swoją fortunę. Znaczyło to, że łup nie mógł się znajdować dokładnie pod wieżą, ale gdzieś na dziedzińcu, wewnątrz murów.

Światło w wieży paliło się całą noc, więc Eslaf odważnie zdecydował, że najlepszą porą na włamanie będzie środek dnia. Suoibud musiał przecież kiedyś chodzić spać, a strażnicy nie będą się raczej spodziewali rabunku o takiej porze.

Tak więc, gdy nad pałacem świeciło południowe słońce, Eslaf prędko wspiął się na ścianę koło bramy frontowej i czekał, ukryty między krenelażami. Wewnętrzny dziedziniec był opustoszały i nie oferował zbyt wielu kryjówek, ale dostrzegł na nim dwie studnie. Strażnicy czerpali z jednej z nich od czasu do czasu, by ugasić pragnienie, ale Eslaf zauważył, że w ogóle nie korzystali z drugiej, lecz mijali ją obojętnie.

Czekał, aż uwagę strażników odciągnęło - ledwie na sekundę - przybycie kupca na wozie, wiozącego towary dla zameczku. Gdy przeszukiwali wóz, Eslaf zgrabnie zeskoczył z muru na studnię, stopami w dół.

Nie było to szczególnie miękkie lądowanie, gdyż studnia, jak trafnie odgadł Eslaf, pełna była nie wody, lecz złota. Umiał jednak przeturlać się po upadku i nie zrobić sobie krzywdy. Znalazłszy się w zawilgłym podziemnym magazynie, jął napychać kieszenie i gotów był już skierować się ku drzwiom, które prawdopodobnie wiodły do wieży, gdy spostrzegł klejnot wielkości jabłka, wart więcej, niż całe pozostałe w piwnicy złoto. Eslaf upchnął go w spodnie.

Drzwi w istocie prowadziły do wieży, więc Eslaf podążył spiralnymi schodami w górę, szybko, lecz bezszelestnie. Na samej górze odkrył prywatne pokoje pana posesji, zdobne i zimne, udekorowane bezcennymi dziełami sztuki i paradnym uzbrojeniem. Eslaf założył, że chrapanie dobywające się spod kołder wydawał z siebie Suoibud, ale nie zbliżył się,

by się mu przyjrzeć. Zakradł się do okna i wyjrzał przez nie.

Ani chybi zanosiło się na trudny upadek. Musiał wyskoczyć z wieży, przelecieć poza mury i wylądować na drzewie po drugiej stronie. Zetknięcie z gałęziami nie miało prawa być przyjemne, ale zamortyzowałoby upadek, a stos siana, który zostawił wcześniej pod drzewem, miał zapobiec dalszym obrażeniom.

Eslaf miał już skakać, kiedy mieszkaniec pokoju zerwał się ze snu, krzycząc: - Mój klejnot!

Eslaf spojrzał na niego i zamarł ze zdumienia. Byli do siebie bardzo podobni. Co nie jest niczym dziwnym, gdyż byli braćmi.

Ciąg dalszy historii Eslafa Erola znajduje się w książce „Wojownik".

Złodziej

FormId	skyrim.esm:01AFBF
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFBF
Editor ID	SkillPickpocket2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05a
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Kradzież
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

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