Starożytne Opowieści Dwemerów: O znaczeniu Gdzie

Starożytne Opowieści Dwemerów

Część III

O znaczeniu Gdzie

spisał

Marobar Sul

Trzech mędrców zgromadziło się razem na prośbę wodza Othrobar. Spytał ich on:
- Każdego poranka ginie dziesięć owiec z mojego stada. Jaka jest przyczyna?

Fangbith, przywódca wojenny, rzekł: - Być może jakiś Potwór schodzi z Góry i pożera twe stado.

Ghorick, uzdrowiciel, rzekł: - Być może winę ponosi jakaś dziwna nowa zaraza.

Beran, kapłan, rzekł: - Musimy złożyć ofiarę Bogini, by nas ocaliła.

Mędrcy złożyli więc ofiary, a podczas, gdy czekali na odpowiedź Bogini, Fangbith udał się do mentora Jolterega i rzekł: - Dobrze nauczyłeś mnie, jak wykuć buzdygan Zolia, i jak władać nim w bitwie, ale teraz muszę wiedzieć, kiedy mądrze jest wyruszyć do boju. Czy mam czekać na odpowiedź Bogini lub aż zadziałają leki, czy też mam zapolować na Potwora, który czai się na Górze?

- Nie jest ważne, kiedy - odparł Joltereg. - Liczy się tylko Gdzie.

Fangbith wziął zatem swój buzdygan i ruszył w głąb mrocznego lasu, aż dotarł do stóp Wielkiej Góry. Tam natknął się na dwa Potwory. Jeden z nich, zakrwawiony po pożarciu owiec wodza Othrobar, rzucił się na niego, a drugi umknął. Fangbith przypomniał sobie nauki swego mistrza: że liczyło się „gdzie".

Uderzył Potwora w pięć najczulszych punktów: w głowę, krocze, gardło, plecy i pierś.

Pięć ciosów w pięć punktów i Potwór padł nieżywy. Trup był zbyt ciężki, by Fangbith mógł zabrać go ze sobą, więc powrócił do Othrobar bez niego.

- Powiadam, że zabiłem Potwora, który pożerał owce - zawołał.

- Jaki masz dowód, że zabiłeś jakiegokolwiek Potwora? - spytał wódz.

- Ja powiadam, że ocaliłem stado mymi lekami - rzekł Ghorick, uzdrowiciel.

- A ja, że Bogini ocaliła stado dzięki mym ofiarom - rzekł Beran, kapłan.

Minęły dwa poranki i żadna owca nie zginęła, ale trzeciego znaleziono kolejne dziesięć owiec, krwawo zamordowanych. Uzdrowiciel Ghorick udał się do swego domu, by znaleźć nowe lekarstwo. Kapłan Beran przyszykował więcej ofiar. Fangbith wziął swój buzdygan w dłoń i ponownie wyruszył poprzez mroczny las, aż dotarł do stóp Wielkiej Góry. Tam spotkał drugiego Potwora, ubrudzonego krwią owiec wodza Othrobar. Ponownie starli się w boju i ponownie Fangbith przypomniał sobie nauki swego mistrza, że liczyło się „gdzie".

Uderzył Potwora pięciokroć w łeb i bestia uciekła. Goniąc go u stóp góry, uderzył go pięciokroć w krocze i bestia uciekła. Biegnąc przez las, Fangbith dogonił Potwora i uderzył go pięciokroć w gardło, a bestia uciekła. Wbiegając na pola wokół Othrobar, Fangbith dognał Potwora i uderzył go pięciokroć w plecy, a bestia uciekła. U stóp twierdzy czekał już wódz i jego mędrcy, zaalarmowani wyciem potwora. Ujrzeli bestię, która mordowała owce wodza. Fangbith uderzył Potwora pięciokroć w pierś i bestia padła.

Wódz wydał wielką ucztę na cześć Fangbitha i owce z Othrobar nigdy już nie ginęły. Joltereg uścisnął swego ucznia i rzekł: - Nareszcie zrozumiałeś, jak ważne jest, gdzie zadajesz swe ciosy.

Uwagi wydawcy

Jest to kolejna opowieść ewidentnie pochodząca z najstarszych legend Popielnych zamieszkujących Vvardenfell. „Marobar Sul" zmienił tylko imiona postaci, by brzmiały „bardziej krasnoludzko", i sprzedał ją jako część swej kolekcji. Wielka Góra z historii to z pewnością Czerwona Góra, mimo opisu mówiącego o porastającym ją lesie. Upadek

Gwiazdy i późniejsze erupcje zniszczyły roślinność na Górze, doprowadzając ją do dzisiejszego stanu.

Opowieść ta jest w pewnej mierze interesująca dla uczonego, gdyż sugeruje prymitywną kulturę Popielnych, lecz mówi o mieszkaniu w „twierdzach", podobnych nieco do zrujnowanych twierdz na dzisiejszej Vvardenfell. Istnieją nawet odniesienia do twierdzy Othrobar, gdzieś między Vvardenfell i Skyrim, ale do dzisiejszych czasów przetrwało niewiele twierdz poza rzadko zaludnioną Vvardenfell. Uczeni nie są zgodni co do tego, kto i kiedy zbudował te twierdze, ale z tej historii i innych dowodów jasno wynika, że plemiona Popielnych używały tych twierdz w zamierzchłej przeszłości.

Gra słów, która tworzy morał bajki - że równie ważne jest, by wiedzieć, gdzie należy zabić potwora, jak gdzie należy go trafić, by go zabić - jest typowa dla wielu opowieści Popielnych. Zagadki, nawet tak proste, kochane są przez Popielnych; lubiane były też przez Dwemerów. Przeważnie jednak opowieści te przedstawiają Dwemerów jako zadających zagadki, nie zaś rozwiązujących je.

Starożytne Opowieści Dwemerów: O znaczeniu Gdzie

FormId	skyrim.esm:01AFE3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE3
Editor ID	SkillOneHanded1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Broń jednoręczna
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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