Exodus

EXODUS

Pióra
Waughina Jartha

Vralla była małą dziewczynką, piękną i słodką, piękną i bystrą, piękną i energiczną. Wszystkim, o czym marzyli jej rodzice. Choć była doskonała, i tak marzyli o jej przyszłości. Jej ojciec, ambitny mężczyzna imieniem Munthen, myślał, że wyjdzie korzystnie za mąż i być może zostanie księżniczką Cesarstwa. Jej matka, niepewna siebie kobieta imieniem Cinneta, myślała, że wywalczy sobie sławę jako wojowniczka lub czarodziejka. Choć oboje chcieli dla swej córki jak najlepiej, kłócili się o jej przyszłość, lecz i matka, i ojciec mylili się. Zamiast dorastać, zachorowała.

W świątyniach powiedziano im, żeby porzucili nadzieję, a w Gildii Magów, że choroba Vralli była na tyle rzadka i zabójcza, że nie było mowy o skutecznym leczeniu. Czekała ją prędka śmierć.

Gdy zawiodły ich wielkie instytucje Cesarstwa, Munthen i Cinneta zwrócili się do wiedźm, czarowników-pustelników i innych tajemnych mocy żyjących w cieniu cywilizacji.

- Przychodzi mi na myśl tylko jedno miejsce - powiedział stary zielarz, którego odszukali w jego niedostępnym domostwie w Górach Wrothgara. - Gildia Magów w Olenveld.

- Ale byliśmy już w Gildii Magów - sprzeciwił się Munthen. - Nie pomogli nam.

- Idźcie do Olenveld - nalegał zielarz. - I nie mówcie nikomu, że się tam wybieracie.

Nie było łatwo znaleźć Olenveld, bo nie było go na żadnej ze współczesnych map. U księgarza w Skyrim znaleźli jednak księgę kartograficzną z drugiej ery. Wśród pożółkłych kartek dostrzegli Olenveld, miasto na wyspie przy północnym wybrzeżu, dzień drogi statkiem z Zimowej Twierdzy w lecie.

Otulając pobladłą córkę, by ochronić ją przed chłodnym morskim wiatrem, wypłynęli, za jedynego przewodnika mając starą mapę. Pływali po morzu niemal dwie doby, okrążając tę samą pozycję i zastanawiając się, czy padli ofiarą okrutnego żartu. A potem dostrzegli ląd.

Wśród mgły i spienionych fal stały dwa posągi dawno zapomnianych Bogów czy bohaterów, wyznaczając wejście do przystani. Statki w porcie były podtopionymi, przegniłymi wrakami. Munthen wprowadził statek do przystani i we trójkę weszli do opuszczonego miasta na wyspie.

Karczmy z powybijanymi oknami, plac z wyschniętą studnią, zdruzgotane pałace i poczerniałe od ognia kamienice, bezludne sklepy i opuszczone stajnie, wszystko wymarłe, nieruchome, prócz zawodzenia wiatru od morza w oknach. I wśród nagrobków. Wzdłuż wszystkich ulic i alej - i nierzadko w poprzek nich - ciągnęły się rzędy grobów.

Munthen i Cinneta spojrzeli na siebie. Chłód, który poczuli, nie miał wiele wspólnego z wiatrem. Spojrzeli na Vrallę i ruszyli dalej - do Gildii Magów Olenveld.

W oknach wielkiego, mrocznego budynku lśniło światło świec, lecz nie pocieszała ich myśl, że na martwej wyspie ktoś mieszka. Zapukali do drzwi, szykując się na spotkanie z bestią ze straszliwego koszmaru.

Drzwi otworzyła jasnowłosa Nordka, w średnim wieku i z więcej niż średnią nadwagą. Za nią stał wyglądający na speszonego łysy Nord w jej wieku, nieśmiała para bretońskich nastolatków, bardzo pryszczatych i zakłopotanych, i stareńki, pomarszczony jak suche jabłko Breton, który z radością wyszczerzył się do gości.

- O rety - powiedziała Nordka, zaaferowana. - Myślałam, że mnie uszy mylą, kiedym usłyszała pukanie. Do środka, do środka, ziąb straszliwy!

Rodzina została łagodnie, lecz stanowczo wciągnięta przez drzwi i z ulgą ujrzała, że Gildia ani trochę nie wygląda na opuszczoną. Była wysprzątana, dobrze oświetlona i radośnie udekorowana. Rozpoczęto gremialne przedstawianie się sobie nawzajem. W siedzibie gildii mieszkały dwie rodziny, Nordowie (Jalmar i Nette) oraz Bretoni (Lywel, Rosalyn i stary Wynster). Wszyscy byli przyjaźni i gościnni. Natychmiast znalazło się wino i chleb. Munthen i Cinneta wyjaśnili, skąd się tam wzięli i co uzdrowiciele i

zielarze mówili o Vralli.

- Nie sądziliśmy - powiedziała Cinneta, ocierając łzy - że znajdziemy Gildię w Olenveld, ale skoro tu jesteśmy, błagamy, jesteście naszą ostatnią nadzieją.

Pięcioro mieszkańców Olenveld również miało łzy w oczach. Szczególnie głośno smarkała Nette.

- Tyleż przeszliście! - zawyła - Oczywiście, że pomożemy. Wszystko będzie dobrze z waszą dziewczynką.

- Uczciwie będzie wam powiedzieć - rzekł Jalmar, bardziej stoicko, chociaż jego też opowieść wyraźnie wzruszyła. - To jest siedziba gildii, ale nie jesteśmy Magami. Przejęliśmy ten budynek, bo jest opuszczony i od czasów Exodusu dobrze nam służy. Jesteśmy Nekromantami.

- Nekromantami? - Cinneta zadrżała. Jak ci mili ludzie mogą być czymś tak okropnym?

- Tak, kochana - powiedziała Nette, poklepując ją po dłoni. - Wiem. Mamy paskudną sławę. Nigdy nie była dobra, a teraz jeszcze ten chcący dobrze głupek, profesor Hannibal Traven...

- Niech Król Robaków zeżre jego duszę! - krzyknął stary mężczyzna z zaskakującym gniewem.

- Spokojnie, Wynster - powiedziała nastoletnia Rosalyn, czerwieniąc się i uśmiechając przepraszająco do Cinnety. - Przepraszam. Zwykle jest bardzo miły.

- Oczywiście ma rację, Mannimarco będzie miał w tej kwestii ostatnie słowo - rzekł Jalmar. - Ale teraz wszystko jest bardzo, no, niezręczne. Kiedy Traven oficjalnie zakazał Sztuki, musieliśmy się ukrywać. Jedynym wyjściem, jakie nam pozostawił, to porzucić ją całkowicie, a to głupota, chociaż wielu tak uczyniło.

- Nieliczni słyszeli o Olenveld, odkąd Tiber Septim przeznaczył je na swój osobisty cmentarz - powiedział Lywel. - Szukaliśmy go tydzień. Ale to dla nas świetne miejsce. Mnóstwo zwłok, rozumiecie...

- Lywel! - skarciła go Rosalyn. - Przestraszysz ich!

- Przepraszam - bąknął chłopak.

- Nie obchodzi mnie, co tu robicie - powiedział stanowczo Munthen. Chcę tylko wiedzieć, co możecie zrobić dla mojej córki.

- Hm - wzruszył ramionami Jalmar. - Możemy sprawić, że nie umrze i już nigdy nie zachoruje.

- Błagam! - jęknęła Cinneta. - Damy wam wszystko, co mamy!

- Bzdura - odparła Nette, biorąc Vrallę na swe mięsiste ramiona. Ależ śliczne maleństwo. Chciałabyś poczuć się lepiej, kochaniutka?

Vralla słabo skinęła głową.

- Zostańcie tu - powiedział Jalmar. - Rosalyn, z pewnością mamy dla tych miłych państwa coś lepszego, niż chleb.

Nette chciała już wyjść z Vrallą z pokoju, ale Cinneta podbiegła do niej. - Zaczekaj, pójdę z nią.

- Wiem, że chcesz, kochana, ale to zepsułoby czar. Nie bój nic. Robiliśmy to mnóstwo razy.

Munthen objął żonę, a ona uległa. Rosalyn popędziła do kuchni i przyniosła pieczonego kurczaka i więcej wina. Jedli w milczeniu.

Nagle Wynster wzdrygnął się. - Dziewczynka umarła.

Cinneta jęknęła słabo.

- Co, na Otchłań?! - krzyknął Munthen.

- Wynster, czy to było konieczne? - Lywel spojrzała karcąco na staruszka, a potem obrócił się do Munthena i Cinnety. - Musiała umrzeć. Nekromancja nie leczy chorób, tu

chodzi o wskrzeszenie, całkowitą regenerację, przekształcenie całego ciała, a nie tylko tych kawałków, które nie działają.

Munthen wstał, zdenerwowany. - Jeśli ci maniacy ją zabili...

- Nie zabili - przerwała mu Rosalyn z niespodziewanym ogniem w nieśmiałych wcześniej oczach. - Wasza córka ledwo żyła, gdy tu dotarliście, to było widać. Wiem, że to ciężkie, nawet straszne, ale nie wolno wam nazywać tych słodkich ludzi, którzy chcą wam pomóc, „maniakami".

Cinneta rozpłakała się. - Ale będzie żyła? Prawda?

- O tak - odparła Lywel z uśmiechem.

Cinetta się rozpłakała. - Dziękuję, dziękuję, nie wiem, co byśmy zrobili...

- Wiem, co czujesz - powiedziała Rosalyn, z czułością poklepując dłoń Wynstera. - Kiedy myślałam, że go stracimy, byłam gotowa na wszystko, tak, jak wy.

Cinneta uśmiechnęła się. - Ile lat ma twój ojciec?

- Mój syn - poprawiła ją Rosalyn. - Sześć.

Z drugiego pokoju dobiegł tupot małych stóp.

- Vrallo, uściskaj mocno rodziców - powiedział Jalmar.

Munthen i Cinneta obrócili się i zaczęli krzyczeć.

Exodus

FormId	skyrim.esm:01B016
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B016
Editor ID	SkillRestoration3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyRestorationBook
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Przywracanie
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial, GiftPriestSpecial
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.