Zamknięty pokój

Zamknięty pokój

spisał
Norbert Lyttumly

ana była dokładnie takim typem uczennicy, jakiego jej nauczyciel, Arthcamu, nie cierpiał: zawodową amatorką. Arthcamu lubił kryminalistów, którzy zazwyczaj przychodzili na jego lekcje: zwykłych włamywaczy, szantażystów, dzieci i młodych ludzi z dużymi ambicjami, przy których realizacji pomocna mogła być sztuka posługiwania się wytrychami. Interesowały ich proste rozwiązania, łatwe metody. Ludzie pokroju Yany szukali zawsze wyjątków, możliwości, ciekawostek. Arthcamu, pragmatyk z krwi i kości, nie był w stanie tego pojąć.

Młoda Redgardka spędzała nad każdym zamkiem długie godziny, próbując różnych ruchów wytrychami, wkładając je nie tam, gdzie należało, by otworzyć zamek, badając jego wnętrze z beztroską fascynacją, na jaką nie mógłby sobie pozwolić żaden złoczyńca. Nawet, kiedy wszyscy inni uczniowie dawno już pokonali zamki, o których się uczyli, Yana wciąż bawiła się swoim. Fakt, że nie zależnie od tego, jak skomplikowany był to egzemplarz, ona zawsze zdołała go złamać, irytował Arthcamu jeszcze bardziej.

„Wszystko sobie utrudniasz!" wrzeszczał, ciągnąc ją za ucho. „Chodzi o szybkość, nie tylko o wiedzę techniczną. Choćby ktoś położył przed tobą klucz do tego zamka, założę się, że i tak byś go nie otwarła!"

Yana znosiła wybryki Arthcamu ze stoickim spokojem. Ostatecznie zapłaciła mu z góry za cały kurs. Szybkość niewątpliwie miała kluczowe znaczenie dla kogoś, kto usiłowałby wejść gdzieś, gdzie go nie proszono i musiałby obawiać się straży. Yana widziała jednak, że w jej sytuacji nie było to ważne. Chodziło jej wyłącznie o wiedzę.

Arthcamu robił, co mógł, by sprawić, żeby pracowała szybciej. Zdawało się jednak, że jego wrzaski i szarpanie za uszy wywierały wręcz przeciwny wpływ: Yana spędzała nad zamkami coraz więcej czasu, ucząc się zawiłości ich konstrukcji, ich idiosynkrazji i osobowości. Któregoś dnia Arthcamu nie wytrzymał. Było już bardzo późno po południu,

a Vana wciąż jeszcze ślęczała nad najzwyklejszym w świecie zamkiem. Chwycił ją za ucho i zawlókł do komnaty w twierdzy oddalonej od tej, gdzie prowadził lekcje, w korytarz, do którego nikomu nie wolno było wchodzić.

Komnata była zupełnie pusta, jedynie na jej środku znajdowała się spora skrzynia. Nie było żadnych okien ani drzwi oprócz wejściowych. Arthcamu pchnął uczennicę na skrzynię i zamknął drzwi. Rozległ się charakterystyczny trzask zamka.

„To test dla zaawansowanych uczniów", zaśmiał się zza drzwi. „Sprawdź, czy umiesz się wydostać".

Vana uśmiechnęła się i rozpoczęła swój zwykły, powolny proces „masowania" zamka, zbierania informacji. Po kilku minutach ponownie odezwał się głos Arthcamu.

„Może powinienem dodać, że jest to test na szybkość. Widzisz tę skrzynię za sobą? Znajduje się w niej starożytny wampir, który jest tu zamknięty od wielu miesięcy. Jest potwornie wygłodzony. Za kilka minut zajdzie słońce. Jeśli do tego czasu nie otworzysz drzwi, zostanie z ciebie wyssana skorupa".

Vana zastanowiła się przez moment, czy żartował. Wiedziała, że był złym człowiekiem, ale zamordować ucznia, by go czegoś nauczyć? Po chwili usłyszała jednak odgłos poruszania się w skrzyni. Przestała mieć wątpliwości. Przestała badać zamek. Włożyła weń wytrych, poustawiała bloczki, nacisnęła dźwignie i otwarła drzwi.

Arthcamu stał w korytarzu, śmiejąc się z okrucieństwem w głosie. „Teraz poznałaś wartość szybkiej pracy".

Vana wybiegła z twierdzy, z trudem powstrzymując się od płaczu. Arthcamu był pewien, że już jej więcej nie zobaczy, uważał jednak, że nauczył ją czegoś wartościowego. Kiedy pojawiła się na zajęciach następnego ranka, nie okazał zaskoczenia, wewnętrznie jednak cały kipiał.

„Nie zostanę długo", powiedziała cicho. „Opracowałam jednak nowy typ zamka i chciałabym, abyś powiedział, co o nim myślisz".

Arthcamu wzruszył ramionami i kazał jej pokazać sobie zamek.

„Zastanawiałam się, czy nie mogłabym skorzystać z komnaty z wampirem. Chyba będzie lepiej, jeśli go zademonstruję w działaniu".

Arthcamu miał swoje wątpliwości, ale myśl o tym, że koszmarna uczennica wreszcie się wyniesie, wprawiła go w świetny humor. Zgodził się udostępnić jej komnatę. Przez całe rano i większość popołudnia Yana pracowała tuż obok śpiącego wampira, usuwając stary zamek i instalując swój prototyp. Wreszcie poprosiła nauczyciela, by go obejrzał.

Spojrzał okiem eksperta i nie znalazł nic, co by go zaciekawiło.

„To pierwszy i jedyny zamek, którego nie da się złamać", wyjaśniła Yana. „Żeby go otworzyć, trzeba mieć klucz".

Arthcamu parsknął pod nosem i pozwolił Yanie zamknąć drzwi. Zamek zatrzasnął się. Arthcamu przystąpił do pracy. Ku jego niechętnemu zdziwieniu zamek był znacznie trudniejszy, niż mu się początkowo zdawało. Okazało się, że musiał skorzystać z podejścia swojej znienawidzonej uczennicy: systematycznego, powolnego badania mechanizmu.

„Muszę już iść", zawołała Yana zza drzwi. „Przyprowadzę tu straże. Wiem, że to wbrew zasadom, ale naprawdę uważam, że lepiej będzie dla mieszkańców wioski, jeśli nie będzie się tu pałętał luzem głodny wampir. Robi się ciemno, i chociaż ty nie umiesz otworzyć zamka, wampir może mieć mniej oporów przed użyciem klucza. Pamiętasz, jak powiedziałeś: 'Choćby ktoś położył przed tobą klucz do tego zamka, założę się, że i tak byś go nie otwarła!'"

„Czekaj!" wrzasnął Arthcamu. „Użyję klucza! Gdzie jest? Zapomniałaś mi go dać!"

Nie było odpowiedzi, tylko odgłos oddalających się kroków. Arthcamu rzucił się gorączkowo do pracy, ale ręce trzęsły mu się ze strachu. Bez okien nie umiał ocenić, ile czasu mu pozostało. Mijały minuty czy godziny? Wiedział tylko, że wampir się nie pomyli.

Narzędzia nie wytrzymały histerycznych ruchów Arthcamu. Wytrych złamał się w zamku. Jak uczniakowi. Arthcamu krzyczał i tłukł w drzwi, ale widział, że nikt go nie usłyszy. Kiedy wciągał oddech, by jeszcze raz krzyknąć, usłyszał zgrzytanie wieka skrzyni.

Wampir spojrzał na niego szalonymi, głodnymi oczami i rzucił się do ataku, jak w obłędzie. Nim Arthcamu zmarł, zdołał jeszcze zobaczyć, że na szyi wampira, na założonym mu we śnie łańcuszku, migocze klucz.

Zamknięty pokój

FormId	skyrim.esm:01B019
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B019
Editor ID	SkillLockpicking1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Otwieranie zamków
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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