Legenda domu Kratelych

Legenda domu Kratelych

spisał
Baloth-Kul

DRAMATIS PERSONAE

TEOFON - Cyrodiilianin, lat 24, złodziej
NIRIM - Bosmer, lat 20, złodziej
SILANUS KRATELY - Cyrodiilianin, lat 51, kupiec
DOMINITIA KRATELY - Jego żona, lat 40
AELVA KRATELY - Ich córka, lat 16
MINISTES KRATELY - Ich syn, lat 11

Miejsce: Słynny nawiedzony dom Kratelych w Cheydinhal, pierwsze i drugie piętro. Niezbędna jest scena z drugim piętrem, gdzie ma miejsce większość akcji.

Na scenie panuje mrok.

Rozbrzmiewa SKRZYPIENIE, kroki na schodach, oddech mężczyzny, ale wciąż nic nie widzimy.

Z góry dobiega głos.

AELVA (spoza sceny)
Halo? Jest tam kto?

MINISTES (spoza sceny)
Obudzić tatę?

AELVA (spoza sceny)
Nie... może mi się wydawało...

Na górze widać światło latarni. Smukła sylwetka pięknej dziewczyny, AELVY, schodzi nerwowo po schodach po prawej stronie.

Przy świetle latarni widzimy, że patrzymy na pierwsze piętro starego, zakurzonego domu, ze schodami na górę i drugimi, na dół, po prawej. Po lewej widać kamienny kominek. Ponadto w pokoju jest stół, zamknięta skrzynia i garderoba.

MINISTES (spoza sceny)
Aelva, co robisz?

AELVA
Sprawdzam tylko... Wracaj do łóżka, Minestes.

Gdy dziewczyna mija stół, widzimy, jak Bosmer, NIRIM, zwinnie prześlizguje się poza jej polem widzenia, unikając światła latarni. Zdaje się go nie zauważać, gdy się do niej podkrada, stąpając cichutko po twardej drewnianej podłodze.

Kiedy już niemal jej dotyka, z dołu dobiega TRZASK. Bosmer odskakuje, chowając się znów za stół.

Dziewczyna jakby nie zauważa dźwięku. Nirim obserwuje ją zza stołu.

MINISTES (spoza sceny)
Jest coś?

AELVA
Nie. Pewnie to tylko moja wyobraźnia. Sprawdzę na dole.

MINISTES (spoza sceny)
Czy w kominku się pali? Zimno mi...

Aelva patrzy na dawno wygasły kominek, podobnie jak Nirim.

AELVA
Oczywiście. Nie słyszysz, jak trzaska?

MINISTES (spoza sceny)
Chyba tak...

Aelva podskakuje nagle, jakby usłyszała coś, czego my nie słyszymy. Kieruje się w stronę schodów w dół.

AELVA
Halo?

Aelva schodzi, trzymając latarnię przed sobą. Zdaje się nie widzieć, jak TEOFON, Cyrodiilianin, przechodzi spokojnie obok niej z własną latarnią i wielkim worem ze złodziejskim łupem na plecach.

TEOFON
Dobry wieczór, młoda damo. Tylko was okradamy, nie przeszkadzaj sobie.

Aelva nadal schodzi po schodach, powoli, nerwowo - widzimy to teraz przy świetle latarni. Rozgląda się po niskim, dokumentnie obrabowanym pokoju. Akcja biegnie dalej na piętrze.

Latarnia Teofona słabo oświetla pierwsze piętro.

TEOFON
Czemu się chowasz, Nirim? Mówiłem. Nie widzą cię, nie słyszą cię.

Nirim, zalękniony, wychodzi zza stołu.

NIRIM
Nie mogę uwierzyć, że to duchy. Wydają się tacy żywi.

TEOFON
To właśnie przeraża różnych przesądników. Ale nam nic nie zrobią. Przeżywają na nowo przeszłość, jak to duchy.

NIRIM
Noc, kiedy ich wymordowali.

TEOFON
Nie myśl o tym, bo się posikasz ze strachu. Na parterze było mnóstwo gratów - srebrne świeczniki, jedwab, nawet trochę złota... Co masz?

Nirim pokazuje mu pusty worek.

NIRIM
Przepraszam. Miałem właśnie zacząć...

TEOFON
No to bierz się za skrzynię. Po to tu jesteś.

NIRIM

Jasne. Ja mam talent, ty masz pomysły... i sprzęt. Napełniłeś latarnię, zanim tu przyszliśmy, prawda? Nie mogę pracować po ciemku...

TEOFON
Nie bój nic, Nirim. Obiecuję. Żadnych niespodzianek.

Nirim drga, gdy na schodach pojawia się chłopiec, MINISTES. Skrada się po cichutku i podchodzi do kominka. Zachowuje się tak, jakby dorzucał do ognia i trącał drwa pogrzebaczem, chociaż nie ma drew, pogrzebacza i ognia.

TEOFON
Mamy kupę czasu, kolego. Nikt tędy nie chadza. Jeśli zobaczą latarnię, po prostu pomyślą, że to duchy.

Nirim zaczyna męczyć się z zamkiem przy skrzyni, a Teofon otwiera garderobę i zaczyna przeglądać jej zawartość - głównie przegniłe ubrania.

Nirim patrzy na chłopca dłuższą chwilę, zastanawiając się nad czymś.

NIRIM
Ej, Teofon, kiedy oni zginęli?

TEOFON
Jakieś pięć lat temu. A co?

NIRIM
Tak pytam.

Gdy rozmawiają, Aelva, przeszukawszy pokój na parterze, „zamyka" frontowe drzwi.

TEOFON
Nie mówiłem ci?

NIRIM
Nie, powiedziałeś tylko: ej, wiem, gdzie możemy się włamać, nie ma tam nikogo oprócz duchów. Myślałem, że sobie żartujesz.

TEOFON
Nic z tych rzeczy, partnerze. Pięć lat temu mieszkali tu Krately. Sympatyczni. Widziałeś córkę, Aelvę, i małego Ministesa. Rodzicom, jak dobrze pamiętam, było Silenus i Dominitia.

Nirimowi udaje się otworzyć skrzynię i zaczyna w niej szperać. Ministes w tym czasie wstaje od „ognia", wyraźnie rozgrzany, i staje u szczytu schodów na parter.

MINISTES
Hej!

Nirim, Teofon i Aelva drgają.

AELVA
Czemu nie jesteś w łóżku? Idę sprawdzić piwnicę.

MINISTES
Poczekam.

NIRIM
No to co się stało?

TEOFON
A, coś ich rozszarpało. Trochę też nadgryzło. I nikt nie wie, co to było. Ale były plotki...

Aelva otwiera drzwi do piwnicy i schodzi. Światło znika z parteru. Ministes cierpliwie czeka u szczytu schodów, nucąc pod nosem.

NIRIM
Jakie plotki?

Teofon, znudziwszy się garderobą, pomaga Nirimowi posortować złoto ze skrzyni.

TEOFON
Niezły łup, co? A, plotki. No, mówią, że pani Dominitia była kiedyś wiedźmą, zanim wyszła za Silenusa. Rzuciła to, żeby być dobrą żoną i matką. Ale czarownicom się to nie spodobało. Więc znalazły ją i wysłały tu, późno w nocy, jakiegoś potwora. Jakąś bestię prosto z koszmaru.

MINISTES
Aelva? Aelva, co tam robisz tak długo?

NIRIM
Bogowie! Będziemy patrzeć, jak coś ich morduje?

MINISTES

Aelva!

SILENUS (spoza sceny)
Co tam się dzieje? Przestań się bawić, chłopcze, idź spać.

MINISTES
Tato!

Ministes, przestraszony, biegnie do schodów na górę. W połowie drogi wpada na Nirima, który upada. Chłopiec nie zauważa go, ale biegnie dalej do sypialni na drugim piętrze, poza sceną.

TEOFON
W porządku?

Nirim zrywa się na nogi. Jest blady jak ściana.

NIRIM
Mniejsza z tym! Dotknął mnie! Jak duch może mnie dotknąć?!

TEOFON
No... wiadomo, że mogą. Niektóre. Słyszałeś przecież o duchach przodków pilnujących krypt i o tym duchu króla, którego mieli w Daggerfall. Jeśli nie mogą cię dotknąć, to po co komu one? Coś taki zdziwiony? Pewnieś myślał, że przejdzie przez ciebie na wylot.

NIRIM
Tak!

SILENUS, pan domu, schodzi ostrożnie po schodach.

DOMINITIA (spoza sceny)
Nie zostawiaj nas, Silenus! Idziemy z tobą!

SILENUS
Czekajcie, jest ciemno. Wezmę jakieś światło.

Silenus podchodzi do wystygłego kominka, wyciąga rękę i nagle w jego dłoni pojawia się zapalona pochodnia. Nirim rzuca się do tyłu, przerażony.

NIRIM
Poczułem to! Poczułem żar!

SILENUS
Spokojnie. Nie ma się czego bać.

Ministes sprowadza po schodach DOMINITIĘ, swoją matkę. Przyłączają się do Silenusa.

TEOFON
Nie wiem, o co ten cykor, Nirim. Rozczarowałeś mnie. Nie myślałem, żeś przesądnik.

Teofon idzie w kierunku schodów na górę.

NIRIM
Gdzie idziesz?

TEOFON
Jeszcze jedno piętro.

NIRIM
Nie możemy już sobie iść?

Nirim patrzy, jak troje duchów schodzi na dół.

SILENUS
Aelva? Powiedz coś, Aelva.

TEOFON
Widzisz? Jak nie lubisz duchów, to na drugim piętrze ich nie ma. Wszystkie cztery są na dole.

Teofon wchodzi na górę i znika ze sceny, ale Nirim stoi u szczytu schodów, patrząc w dół na rodzinę. Najpierw rozglądają się, podobnie jak Aelva, ale w końcu kierują się do drzwi do piwnicy.

NIRIM
Wszystkie... cztery?

Silenus otwiera drzwi do piwnicy.

SILENUS
Aelva? Co robisz w piwnicy, dziewczyno?

DOMINITIA
Widzisz ją?

NIRIM
Wszystkie cztery, Teofon?

SILENUS
A może nie. Chyba... kogoś widzę... halo?

NIRIM
A co, jeśli jest pięć duchów?! Teofon?!

Silenus wtyka pochodnię przez drzwi do piwnicy, a ona nagle gaśnie. Na parterze zapada ciemność.

Ministes, Dominitia, i Silenus WRZESZCZĄ, ale nie widzimy, co się z nimi dzieje.

Nirim histeryzuje, krzycząc razem z nimi. Teofon zbiega z drugiego piętra.

TEOFON
Co jest?!

NIRIM
A co, jeśli jest pięć duchów?! Facet, żona, dziewczyna, chłopiec... i to, co ich zabiło?!

TEOFON
To, co ich zabiło?

NIRIM
I co, jeśli ten duch też może nas dotknąć? Tak jak tamte!

Z mrocznego parteru dobiega SKRZYPIENIE otwieranych drzwi, choć ich nie widzimy. Potem słyszymy ciężkie kroki szponiastych łap. Zbliżają się powoli do schodów.

TEOFON
Nie denerwuj się. Jeśli nawet może nas dotknąć, to czemu miałby? Inne nawet nas nie zauważyły.

Latarnia Teofona przygasa nieco. Ten reguluje ją ostrożnie.

NIRIM

Tylko... tylko co, jeśli to nie duch. Co, jeśli to ten sam stwór, i wciąż żyje... i nie jadł nic od pięciu lat...

Kroki zaczynają tupać na schodach, powoli, ciężko, ale nie widzimy tego, co po nich wchodzi. Nirim zauważa, że światło latarni przygasa, choć Teofon desperacko stara się ją naprawić.

NIRIM
Mówiłeś, że napełniłeś lampę!

Światło gaśnie i na scenie zapada ciemność.

NIRIM
Dałeś słowo, że ją napełniłeś!

Więcej stąpnięć i straszliwe, przerażające WYCIE. Mężczyźni WRZESZCZĄ.

Kurtyna.

Legenda domu Kratelych

FormId	skyrim.esm:01B021
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B021
Editor ID	SkillSneak4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Skradanie
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.