Szaleństwo Przypadku

Szaleństwo Przypadku

Zylmoc Golge

Zanim jeszcze skończyła 16 lat, Minevah Iolos była niepożądanym gościem w każdym sklepie i w każdej posiadłości w Balmorze. Czasami zabierała wszystko, co miało jakąkolwiek wartość; przy innych okazjach wystarczała jej przyjemność pokonania zamków i pułapek. Za każdym razem zostawiała jednak dwie kości do gry w miejscu, do którego się włamała: złodziejska wizytówka. Tajemniczy duch zaczął być znany jako Przypadek.

Częsta konwersacja w Balmorze brzmiała wówczas:

- Moja droga, co się stało z tym twoim wspaniałym naszyjnikiem?
- Moja kochana, został zabrany przez Przypadek.

Przypadek nie lubiła swojej pracy tylko wtedy, kiedy okazywało się, że się przeliczyła i na miejscu natykała się na właściciela przedmiotu lub strażnika. Nigdy jej nie złapano, ale kilka razy zdarzyły jej się nieprzyjemnie ryzykowne sytuacje. Któregoś dnia poczuła, że najwyższa pora rozszerzyć zakres działalności. Rozważała Vivek lub Gnisis, jednak pewnego wieczora w tawernie usłyszała opowieść o Grobowcu Rodzinnym Heran. Miał to być prastary grobowiec, strzeżony licznymi pułapkami, w którym spoczywały ponoć nieprzeliczone skarby zebrane przez stulecia.

Myśl o złamaniu zabezpieczeń grobowca i zdobyciu fortuny podobała się jej, ale rozprawienie się ze strażnikami było poza jej możliwościami. Kiedy rozmyślała o takiej wyprawie, wzrok jej padł na Ulstyra Moresby, siedzącego przy stoliku obok. Ten olbrzymiej postury mężczyzna, Breton o reputacji lekkiego ekscentryka, wielkiego wojownika, który oszalał i zwracał teraz więcej uwagi na głosy w swojej głowie niż na głos rzeczywistości, był jak zwykle sam.

Skoro potrzebny mi partner, pomyślała Przypadek, ten człowiek będzie idealny. Nie zrozumie idei i nie zażąda równego podziału łupów. Gdyby doszło do najgorszego, i gdyby się okazało, że mieszkańcy grobowca Heran są zbyt potężni jak na jego umiejętności wojownika (albo gdyby Przypadek uznała jego towarzystwo za kłopotliwe i postanowiła zostawić go w grobowcu), społeczność Balmory nie będzie za nim szczególnie tęsknić.

- Ulstyr, chyba się nie poznaliśmy, ale ja nazywam się Minevab - odezwała się, podchodząc do jego stolika. - Myślę o wyprawie do grobowca Heran. Jeśli ty potrafisz usunąć potwory, to ja zajmę się zamkami i pułapkami. Co o tym myślisz?

Breton zastanowił się przez chwilę, jakby przysłuchując się radom swoich wewnętrznych głosów. Wreszcie skinął głową, mamrocząc: - Tak, tak, podeprzeć kamieniem, gorąca stal. Chityna. Ściana za drzwiami. Pięćdziesiąt trzy. Za dwa miesiące z powrotem.

- Świetnie - powiedziała Przypadek, niezrażona jego mamrotaniem. - Wyruszamy jutro wcześnie rano.

Kiedy Przypadek spotkała się z Ulstryem następnego ranka, ten odziany był w chitynową zbroję i miał miecz, którego ostrze o niezwykłym kształcie połyskiwało lekko, sugerując, że było zaczarowane. Kiedy ruszyli w drogę, usiłowała nawiązać z nim rozmowę, ale odpowiedzi, które uzyskiwała, były tak bezsensowne, że szybko zaprzestała prób. Nad równiną przeszła nagła burza z ulewą, ale ona sama nie miała zbroi, a Ulstyr - tylko chitynową, po której woda łatwo spływała i nie opóźniło to ich marszu.

Zanurzyli się w ciemną czeluść grobowca Heran. Przeczucie jej nie zawiodło - świetnie pracowało im się w duecie.

Ona rozpoznawała stare pułapki z napiętą linką, zapadnie i dźwignie, zanim na nie nastąpili, i łamała po kolei wszystkie zamki: proste z samymi tylko bębnami, łączone w większej liczbie elementów, podwójne, odwrotne... a wszystkie tak stare i tak przerdzewiałe, że niebezpiecznie byłoby je otwierać, nawet gdyby się miało właściwy klucz.

Ulstyr ze swojej strony położył trupem dziesiątki dziwacznych stworów, jakich

Przypadek, która spędziła całe życie w mieście, nigdy nie widziała na oczy. Zaklęcie ognia w jego mieczu było szczególnie skuteczne przeciw atronachom mrozu. Raz nawet uratował jej życie, kiedy poślizgnęła się i niemal wpadła w otchłań, która nagle otwarła jej się pod stopami.

- Nie zrobić sobie krzywdy - powiedział, a na jego twarzy odmalował się wyraz prawdziwej troski. - Za drzwiami jest ściana. Pierścień wysysa. Za dwa miesiące z powrotem. Podeprzeć kamieniem. Chodź, Przypadek.

Przypadek nie słuchała zbyt uważnie mamrotania Ulstyra, kiedy jednak powiedział „Przypadek", zaczęła się zastanawiać. Przedstawiła mu się jako Minevah. Czy wieśniacy mogli mieć rację? Kiedy szaleńcy zdawali się mówić sami do siebie, w rzeczywistości rozmawiali z daedrą Sheogorathem, który przekazywał im rady i informacje niedostępne zwykłym śmiertelnikom? Czy też raczej - co wydawało się bardziej rozsądne - Ulstyr powtarzał mechanicznie imię, które ostatnio w Balmorze było synonimem łamania zamków?

Kiedy zagłębiali się dalej w grobowiec, Przypadek myślała dalej o słowach Ulstyra. Powiedział „chityna" zaraz przy ich pierwszym spotkaniu, jak gdyby właśnie wpadł na ten pomysł - i owszem, chitynowa zbroja okazała się przydatna. Podobnie z „gorąca stalą". Co oznaczały „ściany za drzwiami?" A „za dwa miesiące z powrotem"? Czego było „pięćdziesiąt trzy"?

Myśl o tym, że Ulstyr posiadał jakąś magiczną wiedzę o grobowcu i o niej samej zaniepokoiła Przypadek. Zdecydowała się porzucić go, kiedy tylko dotrą do skarbu. Wybił już chyba wszystkich żywych i ożywionych mieszkańców lochów: Jeśli wróci tą samą drogą, jaką przyszli, nie zagraża jej niebezpieczeństwo.

Jedna z rzeczy, które powiedział, była dla niej jasna: „Pierścień wysysa". W jednej z posiadłości w Balmorze ukradła kiedyś pierścień - tylko dlatego, że wydał jej się ładny. Dopiero później odkryła, że był też morderczym narzędziem: można było użyć go, by wyssać z kogoś energię życiową. Czy Ulstyr mógł o tym wiedzieć? Czy byłby zaskoczony, gdyby użyła pierścienia przeciw niemu?

W myślach dokończyła plan pozbycia się Bretona. Szli dalej w głąb korytarza; nagle przejście zagrodziły im metalowe drzwi zabezpieczone złotym zamkiem. Przypadek użyła wytrycha i zamek puścił. Drzwi otwarły się, a za nimi leżały skarby rodu Heran.

Przypadek dyskretnie zsunęła rękawicę z dłoni, odsłaniając pierścień. Weszła do komnaty. Leżały tam pięćdziesiąt trzy wory złota. Zaczęła odwracać się ku Ulstyrowi, kiedy słyszała, jak za nią - a przed nim - zatrzaskują się drzwi. Po jej stronie stopiły się w jedno ze ścianą. Ściana za drzwiami.

Przez wiele dni Przypadek krzyczała, krzyczała i krzyczała, usiłując znaleźć wyjście z komnaty. Przez kilka kolejnych dni słuchała tępo śmiechu Sheogoratha w swojej własnej głowie. Po dwóch miesiącach, kiedy wrócił Ulstyr, nie żyła. Wystarczyło podeprzeć drzwi kamieniem i wynieść złoto.

Szaleństwo Przypadku

FormId	skyrim.esm:01B237
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B237
Editor ID	Book2CommonChancesFolly
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1268
Leveled lists	12
Scripts	0

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