Korespondencja Charwich-Koniinge, część I

Korespondencja Charwich - Koniinge

Część I

6 Pełni Słońca 3E 411
Kambria, Wysoka Skała

Mój Drogi Koniinge!

Mam nadzieję, że ten list dotrze do Ciebie w Sadrith Mora. Minęło wiele tygodni od ostatniej informacji od Ciebie i mam nadzieję, że adres, który mam, jest wciąż aktualny. Dałem kurierowi nieco złota dodatkowo, więc jeśli Cię nie znajdzie, ma ustalić miejsce Twojego pobytu. Jak widzisz, po dość nudnej przeprawie, w końcu dotarłem z Bhoriane do mojego ulubionego księstwa w Wysokiej Skale, zadziwiająco wyedukowanej i niezmiennie fascynującej Kambrii. Od razu usadowiłem się w jednej z lepszych tutejszych bibliotek, zapoznając się na nowo z miejscowym ludem i jego tradycją. Kyzykując nadmierny optymizm, śmiem twierdzić, że chyba znalazłem coś bardzo ciekawego na temat tajemniczego Hadwafa Neithwyra.

Wiele osób tu w mieście go pamięta, choć dla niewielu są to dobre wspomnienia. Gdy Hadwaf Neithwyr odszedł, wraz z nim zniknęła wielka plaga. Nikt nie uważa, że był to przypadek.

Według moich kontaktów tu na miejscu, Azura nie jest jego jedynym mistrzem. Możliwe, że gdy przywołał daedrę i otrzymał jej Gwiazdę, zrobił to dla kogoś o imieniu Baliasir. Najwyraźniej Neithwyr pracował u tego Baliasira w jakimś charakterze, ale nie dowiedziałem się od nikogo, czym dokładnie zajmował się Baliasir ani co Neithwyr u niego robił. Zenithar, Bóg Pracy i Handlu, jest najmocniej czczonym bóstwem w Kambrii, co mi (a raczej nam) się przydało, gdyż ludność jest z natury podatna na przekupstwo. Mimo to, niewiele przez to zyskałem. Nie dowiedziałem się nic konkretnego o naszym celu. Po wielu dniach poszukiwań pewna starucha poleciła mi, żebym udał się do pobliskiej wioski o nazwie Ogród Grimtry i odnalazł tam dozorcę cmentarza. Wyruszyłem natychmiast.

Wiem, że się niecierpliwisz, by poznać szczegóły, i nie interesuje Cię bretońska

architektura, lecz jeśli kiedyś znajdziesz się w centralnej części Wysokiej Skały, powinieneś odwiedzić tę ciekawą wioskę. Jak wiele podobnych miejscowości w Wysokiej Skale, otacza ją wysoki mur. Nie licząc niewątpliwej malowniczości, jest to pozostałość po burzliwej przeszłości tego regionu i użyteczna bariera dla ponadnaturalnych stworzeń, które czasami nawiedzają okolicę. Więcej na ten temat za chwilę.

Cmentarz położony jest poza bramą miasta, jak się przekonałem. Miejscowi ostrzegali mnie, bym poczekał do rana, żeby porozmawiać z dozorcą, ale byłem żądny informacji i nie chciałem zmarnować ani chwili. Wybrałem się na przechadzkę przez las do opuszczonego cmentarza i od razu znalazłem powłóczącego nogami starszawego dozorcę. Powiedział, żebym sobie poszedł, gdyż ten teren jest nawiedzony i jeśli zostanę, będę w wielkim niebezpieczeństwie. Powiedziałem mu, że nie odejdę, dopóki nie powie mi, co wie o Hadwafie Neithwyrze i jego patronie Baliasirze. Usłyszawszy te imiona, uciekł w głąb składowiska połamanych nagrobków i rozpadających się mauzoleów. Naturalnie, ruszyłem w pościg.

Zobaczyłem, że schodzi do ogromnej krypty i podążyłem za nim. W środku nie było światła, ale przezornie zabrałem ze sobą pochodnię. Gdy tylko ją zapaliłem, przeciągły, dziki skowyt przeszył ciszę i wiedziałem, że dozorca uciekł w pośpiechu nie tylko z obawy przed rozmową o Neithwyrze i Baliasirze. Zanim dostrzegłem tę kreaturę, usłyszałem zbliżający się do mnie jej ciężki oddech i stukot łap z pazurami na kamieniach. Z ciemności wyłonił się wilkołak o brązowo-czarnej sierści, z ociekającymi śliną szczękami, i spojrzał na mnie oczami cmentarnego dozorcy, podległymi teraz tylko zwierzęcemu głodowi.

Instynkt natychmiast podpowiedział mi trzy różne reakcje. Pierwszą była oczywiście walka. Drugą - ucieczka. Jednak gdybym uciekł, być może nigdy nie odnalazłbym już dozorcy i nie dowiedział się, co on wie. Gdybym zaczął walczyć, mógłbym zranić lub nawet zabić to stworzenie i skutek byłby jeszcze gorszy. Postanowiłem więc posłuchać trzeciej możliwości: stać twardo na miejscu i zatrzymać kreaturę we wnętrzu grobowca do rana, kiedy to dozorca odzyskałby cechy ludzkie.

Już nie raz walczyłem bez zbroi, jednak nigdy o tak wielką stawkę i z tak dzikim przeciwnikiem. Mój umysł narażony był ciągle nie tylko na rany, lecz również na zarażenie likantropią. Sparowałem każde jego machnięcie pazurami, uchyliłem się przed każdym kłapnięciem spienionych szczęk. Uskoczyłem, gdy na mnie natarł, ale zaraz zbliżyłem się do niego, by nie uciekł w noc. Walczyliśmy godzinami, ja zawsze się

broniłem, on zawsze próbował się uwolnić, zabić mnie lub zrobić obie te rzeczy na raz. Nie miałem wątpliwości, że wilkołak ma większe zapasy energii niż człowiek, lecz jako zwierzę nie wie, jak ją zachowywać i wykonywać oszczędne ruchy. Gdy nadszedł świt, obaj byliśmy prawie nieprzytomni ze zmęczenia, ale zostałem nagrodzony. Kreatura znowu stała się człowiekiem.

Był dużo przyjaźniejszy niż wcześniej. Właściwie gdy zdał sobie sprawę, że powstrzymałem go od wyruszenia na nocną wyprawę po okolicy, stał się bardzo miły.

Tyle się dowiedziałem: Neithwyr nigdy nie wrócił do Wysokiej Skały. Z tego, co wie staruszek, jest on wciąż w Morrowind. Odwiedziłem grób jego siostry Peryry i odkryłem, że prawdopodobnie to przez nią Neithwyr poznał swego patrona. Zdaje się, że była dobrze znaną kurtyzaną w swoim czasie i wiele podróżowała, choć postanowiła wrócić do domu przed śmiercią. W odróżnieniu od Neithwyra Baliasir nie znajduje się daleko ode mnie. Tajemniczy z niego osobnik, ale ostatnio, przynajmniej zdaniem dozorcy, przebywał na dworze Królowej Elysany w Wayrest. Wyjeżdżam natychmiast.

Proszę, napisz do mnie jak najszybciej o Twoich postępach. Za tydzień powinienem być w Wayrest, w domu mojej przyjaciółki Lady Elysbetty Moorling. Jeśli Baliasir przebywa na dworze, Lady Moorling będzie mogła zaaranżować nasze spotkanie.

Czuję pewność, że jesteśmy blisko Gwiazdy Azury.

Twój przyjaciel,
Charwich

Korespondencja Charwich-Koniinge, część I

FormId	skyrim.esm:01B238
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B238
Editor ID	Book3ValuableCharwichKoniingeLettersBookI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	274
Leveled lists	10
Scripts	0

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