Dziennik polowy Sinderiona

Dziennik polowy Sinderiona

4E58 Drugiego Siewu, Middas

Sporą część życia spędziłem na odkrywaniu tajemnicy korzenia nirnu, lecz wciąż nie czuję się zaspokojony. Wibrujący dźwięk wydawany przez tę roślinę zdaje się ze mnie drwić, pchać coraz mocniej ku poznaniu jego tajemnic. Nawet gdy pewien hojny i nieugięty wędrowiec zaoferował się zbierać korzeń w moim imieniu i dostarczył mi setkę roślin, to i tak zdołałem uwarzyć co najwyżej przeciętnej jakości alchemiczny napar. To tylko wzmogło u mnie głód wiedzy.

Dopiero pięćdziesiąt lat później odpowiedź na modły zapukała do drzwi mojej pracowni w gospodzie Zachodnia Knieja. Najpierw usłyszałem znajomy odgłos, niemożliwy do pomylenia turkot korzenia nirnu. Gdy się odwróciłem, serce skoczyło mi do gardła i przeszył mnie dreszcz. To rzeczywiście był korzeń nirnu, lecz w odmianie, jakiej nigdy w życiu nie widziałem. Ziele skąpane w odcieniach czerwieni, każdy liść niemalże namaszczony niezliczonymi odmianami karmazynu. Zamarłem w bezruchu, byłem całkowicie skamieniały. Nawet w najskrytszych marzeniach nie wyobrażałem sobie odmiany korzenia nirnu o tak niespotykanych właściwościach.

Po nieprzyjemnie długiej ciszy zdołałem wydukać kilka pytań do wędrowca, który przyniósł mi ten skarb. Przedstawił się jako Obeth Arnesian, poszukiwacz skarbów ze Skyrim. Najwyraźniej badał bezkresną, podziemną sieć jaskiń zwaną Czarną Przystanią i natknął się na coś, co określił mianem „hałaśliwego, czerwonego chwastu". Jego wyprawa zakończyła się w znacznej mierze fiaskiem i nie chciał wyjść na powierzchnię bez niczego. Obeth zabrał więc ze sobą jeden z korzeni nirnu. Stwierdził, że dopiero po dłuższym czasie skierowano go do mnie. Miałem, niby, szczodrze za znalezisko zapłacić.

Zanim doszedłem do siebie i zadałem następne pytanie, Obeth zaproponował mi sprzedaż karmazynowego korzenia nirnu, mapy prowadzącej do Czarnej Przystani

oraz dziwnego klucza, który miałby przełamać jej zabezpieczenia. Nie zastanawiałem się długo. Obeth wyjechał ze Skingradu bogatszy o tysiąc septimów. Za samą próbkę byłem gotowy zapłacić dziesięć razy tyle.

Po roku planowania w końcu się spakowałem, sprzedałem pracownię i wyruszyłem do Skyrim. Zanim zanurzyłem się w Czarnej Przystani, wiedziałem, że powinienem założyć nowe laboratorium, najlepiej w odosobnionym miejscu. Po wnikliwych rozmowach z magami Akademii w Zimowej Twierdzy, której to byłem honorowym członkiem, skierowałem się do Avrusy Sarethi, studentki alchemii botanicznej, posiadającej niewielkie gospodarstwo w pobliżu Pękniny. W zamian za wiedzę na temat uprawy korzenia nirnu odkupiłem jej farmę i przeobraziłem ją w bazę do badań terenowych. Nie zdradziłem Avrusie tajemnicy karmazynowego korzenia nirnu, lecz resztą informacji podzieliłem się w zamian za gościnę.

Minęło kilka miesięcy, nim byłem gotów wkroczyć do Czarnej Przystani. Użyłem Runicznego Leksykonu od Obetha i zszedłem w głębiny. Moim celem było zebranie tylu karmazynowych korzeni nirnu, aby stworzyć najwspanialszą w dziejach miksturę. Byłem przekonany, że odpowiednią reakcję uzyskam przy udziale co najmniej trzydziestu roślin.

Tak oto dochodzimy do teraźniejszości. Wstępne badania dowodzą, że karmazynowy korzeń nirnu lubi wilgoć tak samo jak jego zwyczajna odmiana, aczkolwiek pozostaje w pewnego rodzaju symbiozie z ogromnymi grzybami rosnącymi w Czarnej Przystani. Zgaduję, że grzyby te stanowią źródło wody, zbierając ją z podmokłego terenu niczym gąbka. Zapewniają w ten sposób korzeniowi nirnu idealne warunki do wegetacji. Niestety karmazynowy korzeń zdaje się cechować znacznie krótsza żywotność. Ponadto, w głębinach wcale nie rośnie ich tak dużo. Zebranie trzydziestu sztuk będzie stanowiło nie lada wyzwanie, aczkolwiek liczę, iż mieszkańcy Czarnej Przystani nie będą mi tego utrudniać.

Dziennik polowy Sinderiona

FormId	skyrim.esm:0E4D6F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0E4D6F
Editor ID	NN01SinderionsJournal
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyJournal
Value (gold)	30
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	2
Leveled lists	0
Scripts	0

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