Śmierć Wędrowca

Śmierć wędrowca

Kiedy ostatni raz widziałem starego Argonianina, zdumiało mnie, jak wiele było w nim życia, choć tkwił w szponach śmierci.

Tajemnicą - powiedział - pozostawania przy życiu... Nie jest ucieczka, ale płynięcie prosto w niebezpieczeństwo. To je wytrąca z równowagi.

Czy tak właśnie udało ci się znaleźć ten szpon? - spytałem, wywijając małą rzeźbą tak, jakby była bronią. Znalazłem ją pośród jego rzeczy, które pomagałem mu podzielić między jego spadkobierców. - Czy to również ma dostać twój kuzyn „Podpływa-Z-Dołu"?

Na te słowa jego usta rozwarły się, obnażając kły. Gdybym nie znał go tak długo, pomyślałbym, że warczy, ale wiedziałem, że się uśmiecha. Zaskrzeczał kilka razy, próbując się zaśmiać, ale zaniósł się świszczącym kaszlem, opryskując pościel kroplami cuchnącej krwi.

Czy wiesz, co to jest? - spytał pomiędzy atakami kaszlu.

Słyszałem różne historie - odparłem - te same, co ty. To wygląda jak jeden z szponów otwierających zapieczętowane drzwi w starożytnych kryptach. Nigdy wcześniej żadnego nie widziałem.

No to wiedz, że nie dałbym tej rzeczy nawet największemu wrogowi. Gdybym zostawił ją mojemu kuzynowi, tylko bym go zachęcił, żeby pognał do któregoś z tych kurhanów i dał się rozpłatać jakiemuś draugrowi.

Więc chcesz, żebym to ja go wziął? - zażartowałem. - Skąd go w ogóle masz?

Moja rasa potrafi znajdować rzeczy, które wy, ludzie, uważacie za zaginione. Wrzuć coś do jeziora, a Nord już nigdy tego nie zobaczy. To niesamowite, co można znaleźć na dnie.

Wpatrywał się teraz w sufit i ze sposobu, w jaki jego zamglony wzrok biegał dookoła, domyśliłem się, że ogląda swoje wspomnienia, a nie popękany kamień nad nami.

Czy kiedykolwiek próbowałeś go użyć? - wyszeptałem, mając nadzieję, że mój głos przebije się przez tę mgłę.

Oczywiście! - żachnął się, nagle znowu świadomy. Jego oczy rozszerzyły się i spoczęły na mnie. - A jak myślisz, skąd mam to? - warknął, rozdzierając tunikę i pokazując mi białą bliznę w kształcie gwiazdy na łuskach pod prawym ramieniem. - Przeklęte draugry rzuciły się na mnie. Było ich zbyt wiele.

Czułem się okropnie, bo wiedziałem, jak bardzo nie lubi opowiadać o bitwach, które stoczył. Wystarczało mu to, że przeżył, a wszelkie opowieści uważał za przechwałki. Obydwaj siedzieliśmy przez kilka minut w ciszy, którą zakłócał tylko jego ciężki oddech.

W końcu to on przełamał milczenie. - Wiesz, co mnie zawsze męczyło? - spytał. - Po co w ogóle zawracali sobie głowę symbolami.

Czym?

Symbolami, głupcze, spójrz na szpon.

Obróciłem szpon w rękach. I rzeczywiście, były na nim wyryte trzy zwierzęta. Niedźwiedź, sowa i jakiś owad.

Co oznaczają te symbole, Deerkazo?

Zapieczętowane drzwi. Nie wystarczy mieć samego szpona. Są zrobione z potężnych kamiennych kół, które muszą dopasować się do symboli na szponie, żeby drzwi mogły się otworzyć. To chyba rodzaj zamka. Ale nie wiedziałem, po co ktoś robił sobie tyle kłopotu. Jeśli miało się szpon, to miało się również symbole do otwarcia drzwi. Czemu więc...

Zaniósł się kaszlem. Od miesięcy z nikim tak długo nie rozmawiał, ale widziałem, jak duży jest to dla niego wysiłek. Wiedziałem jednak, co chce powiedzieć, i podtrzymałem wątek.

Po co w ogóle wymyślać kombinację, skoro potem zapisuje się ją na kluczu?

No właśnie. Ale gdy leżałem, krwawiąc, na tej podłodze, zrozumiałem to. Draugry są niepowstrzymane, ale niezbyt mądre. Kiedy padłem na ziemię, nadal włóczyły się dookoła mnie. Bez celu. Bez kierunku. Wpadały na siebie, na ściany.

Czyli?

Czyli symbole na drzwiach nie miały służyć jako kolejny zamek. Istniały po to, by do środka mogły wejść tylko osoby żywe i z prawidłowo pracującym mózgiem.

A więc drzwi...

Nie istniały po to, żeby nie wpuszczać do środka ludzi. Służyły do tego, żeby zatrzymać draugry w środku.

Z tymi słowy ponownie zasnął. Kiedy obudził się kilka dni później, w ogóle nie chciał rozmawiać o draugrach, a gdy próbowałem do nich nawiązywać, krzywił się i ściskał się za ramię.

Śmierć Wędrowca

FormId	skyrim.esm:0ED040
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED040
Editor ID	Book3ValuableDeathOfAWanderer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	275
Leveled lists	10
Scripts	0

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