Nani - Vol. 1

Nani
La razza perduta di Tamriel, Volume I
Architettura e opere

di
Calcelmo
Studioso di Markarth

orrei cominciare correggendo un malinteso piuttosto comune. Il termine corretto da utilizzare quando si fa riferimento all'antica razza perduta di Tamriel è "dwemer". È una parola il cui significato corrisponde più o meno a "gente delle profondità" nella lingua comune, il cui uso però è stato largamente rimpiazzato dalla nomenclatura "nani". Vorrei chiarire che uso il termine "nani" al posto del suddetto, per simpatia verso i miei lettori, che presumo non abbiano l'infarinatura che sono riuscito ad acquisire in duecento anni di studio.

Terminato il preambolo, cominciamo la nostra discussione sui nani concentrandoci sugli indiscutibili manufatti che ci hanno lasciato: la loro architettura e le loro opere culturali. A differenza delle aree più controverse sulla cultura nanica, la costruzione delle città e delle reliquie naniche ha delle basi solide, grazie alla moltitudine di campioni presi dalle rovine che questa gente si è lasciata alle spalle. La mia stessa città, Markarth, era in origine una di queste rovine e posso dire per esperienza diretta, che tutte le opere naniche condividono una serie di principi comuni che possiamo utilizzare per determinare i veri manufatti da quelli falsi, delineando dunque modelli e metodologie che erano importanti per i loro artigiani.

Prima di tutto, possiamo affermare per certo che gli artigiani nanici favorivano la pietra, perlomeno per gli edifici. Di certo non è una sorpresa. Seppure con eccezioni rilevanti, la vasta maggioranza delle architetture naniche si trova nel sottosuolo o scolpita nelle montagne. È possibile, quantomeno in teoria, che i nani come razza abbiano acquisito la padronanza dell'arte muraria abbastanza presto. Esempi successivi di lavori in metallo, invece, furono aggiunti alle opere di pietra più antiche quando impararono a utilizzare degli strumenti più complessi. A prescindere da ciò, le

fondamenta di tutte le città naniche conosciute sono costruite con la pietra e le loro strutture sono nette, angolate e di natura profondamente matematica.

Da un semplice conteggio sappiamo che ci sono centinaia, per non dire migliaia, di edifici nanici con forme squadrate e precise, e molti meno, invece, fatti di pietra tondeggiante o arrotondata: il che ci porta a credere che i primi nani favorissero delle opere sicure e ben calcolate basate su angoli e linee, ai rischiosi e più imprecisi calcoli basati su archi e curve. Questa tradizione relativamente semplice nella lavorazione della pietra ha portato tuttavia a edifici strutturalmente solidi oggi, così come migliaia di anni fa, rendendo i lavori dei nostri più abili muratori paragonabili a quelli di un bambino.

La metallurgia, per quello che ne sappiamo, è il metodo principale usato per tutte le opere naniche. Non possiamo, tuttavia, escludere materiali più facilmente distruttibili come l'argilla, la carta e il vetro per opere non di artigianato, ma date le preferenze naniche nei confronti di materiali più duraturi piuttosto che fragili, possiamo tranquillamente dedurre che in fin dei conti il metallo era largamente preferito. E il metallo usato in tutto le reliquie naniche scoperte fino a oggi è unico come la loro cultura.

Nessun'altra razza è riuscita a replicare il processo coinvolto nella creazione del metallo nanico. Per quanto facilmente confondibile con il bronzo (molti falsari di oggetti nanici usano il bronzo per creare le loro copie contraffatte) è sicuramente un tipo di materiale ben distinto. Ho visto personalmente degli esperti in metallurgia mentre cercavano di combinare tipi di acciaio differente con minerali più o meno comuni, nel tentativo di imitare le proprietà esclusive del metallo nanico, ma l'unico metodo che finora ha avuto successo è fondere i pezzi di metallo nanico per rimodellarli da capo.

Nani - Vol. 1

FormId	skyrim.esm:083168
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	083168
Editor ID	Book3ValuableDwarvesI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	283
Leveled lists	10
Scripts	0

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