Ricerche sui Dwemer - Vol. II

Ricerche sui dwemer - Vol. II
La loro architettura e civiltà

di
Thelwe Ghelein, studioso

Nelle sale profonde, lontane dagli uomini
Desolata Montagna Rossa, stirpe contorta
Gloria alla mente, gloria alla pietra
Orgoglio nanico, più forte delle ossa

La limitata documentazione scritta supporta la percezione degli elfi delle profondità come culturalmente dediti allo studio della logica e della scienza. Questo è in netto contrasto con il credo della maggior parte delle altre culture mer. Quando immaginiamo una società strutturata attorno a tale ideologia centrale, sembra ragionevole che gli studiosi prolifici, specialmente in campi come la matematica, la metallurgia o l'architettura, fossero elevati a uno stato sociale simile a quello del clero in una cultura più incline al misticismo. Questa idea è supportata da un frammento di testo dwemer recuperato da una colonia a Skyrim, Irkgnthand, che credo fosse associata al clan Rourken. Seguono il testo dwemer originale e la mia traduzione:

"𝍈𝍐𝍓𝍔𝍒𝍒𝍔 𝍓𝍋𝍍'𝍓𝍐𝍗𝍋𝍐 𝍗𝍓𝍋 𝍕𝍐𝍗𝍋𝍐𝍔 𝍗𝍋 𝍈𝍐𝍋𝍄𝍋𝍓𝍗𝍋𝍗𝍔 𝍕𝍐𝍓𝍋𝍕 𝍗𝍋 𝍒𝍕𝍏𝍓𝍄𝍋𝍐𝍋𝍓𝍋𝍗𝍔 𝍈𝍐𝍋𝍄𝍋𝍓𝍗𝍋𝍗𝍔𝍋𝍗𝍋 𝍗𝍔𝍄𝍓𝍐𝍋. 𝍓𝍗𝍋𝍆𝍋𝍕𝍋𝍗𝍔 𝍒𝍓𝍗 𝍗𝍓𝍋 𝍕𝍋𝍔𝍐 𝍕𝍔𝍔𝍗𝍓𝍐 𝍓𝍐𝍋𝍕𝍓𝍐𝍐𝍐𝍓 𝍋𝍐𝍓𝍗𝍄𝍋𝍓𝍗𝍔𝍐𝍓 𝍋𝍓𝍔𝍒𝍐𝍓𝍋𝍐𝍓𝍓 𝍗𝍓𝍋 𝍐𝍔𝍐𝍗𝍔"

"Per concedere al cugino Cuolec il privilegio di ‹non traducibile› con la responsabilità per la casa di famiglia Hoagen Kultorra ‹?› tradizione al padre plasmatore Mundus"

Alcuni studiosi interpretano queste righe come la prova che i dwemer venerassero Mundus, ma io non sono d'accordo. La mia traduzione di questo passaggio suggerisce che un rispettabile dwemer di come Cuolec fu promosso a una posizione civica, probabilmente architetto. L'ultima parte del frammento suggerisce che la sua posizione

costringe Cuolec a costruire secondo uno stile specifico.

Il termine Hoagen Kultorra finora mi sfuggiva, ma credo possa essere il nome dello stile in questione. È possibile che ci fossero diversi stili, che differivano nei loro principi di costruzione e nelle strutture tipiche.

Un marchio di quello che credo fosse il principale stile dwemer fra i clan settentrionali è un dettaglio che chiamo Sede Profonda. Le Sedi Profonde sono spesso caratterizzate dalla presenza di una o più ampie caverne naturali che ospitano altre numerose strutture. Le strutture all'interno della sede possono essere scavate nella roccia stessa o liberamente erette sul suolo della caverna. Le sedi più grandi e spettacolari, come quella che si trova a Bthardamz, possono perfino vantare strade larghe abbastanza per dieci uomini che camminano spalla a spalla.

Gli Arcanex sono generalmente strutture più piccole. Pochissimi sono stati studiati a dovere prima dello scompiglio lasciato da ladri di tombe e avventurieri avidi, ma dentro quei pochi che sono rimasti inviolati è stata rinvenuta una serie sorprendente di oggetti magici come gemme dell'anima, preparati alchemici e testi magici. Alcuni studiosi la considerano una prova che i dwemer, di fatto, si dilettassero nelle arti magiche. Basandoci su ciò che sappiamo della loro cultura, così come il fatto che la maggior parte degli Arcanex sono strutture secondare paragonate ad altri impianti comuni, mi viene da pensare che fossero solo dei centri di studio e nient'altro. Forse i nani costruirono queste sale come un mezzo per studiare gli uomini e i mer, che sicuramente consideravano tanto alieni, come per noi lo sono i dwemer ai giorni nostri.

Grandi Animoncultori sono reperibili in numerose roccaforti naniche. In queste fabbriche venivano costruiti i centurioni e altri tipi di strumenti. Speravo di poter studiare queste camere alla ricerca d'indizi utili a capire come venissero animati questi misteriosi automi, ma sono proprio quei guardiani a rendere questi luoghi particolarmente pericolosi e difficili da esplorare.

Ricerche sui Dwemer - Vol. II

FormId	skyrim.esm:0E7F33
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0E7F33
Editor ID	book2CommonDwarvenArchitectureVolII
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1250
Leveled lists	12
Scripts	0

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