Wojny o eterium

Wojny o eterium
pióra Tarona Dretha

Dedykuję Katrii,
mojej przyjaciółce i współpracownicy

Tempo upadku, gdy już nadszedł, było szybkie. W ciągu trzech krótkich lat wielkie krasnoludzkie miasta Skyrim, od Markartu po Góry Velothi, padły pod ciosami armii Najwyższego Króla. Miasta, które przez ponad sto lat stawiały niezłomny opór Nordom, popadły w ruinę nagle i bez uprzedzenia.

Przez stulecia uczeni zdumiewali się nagłym upadkiem dwemerskich państw-miast. Nawet Nordowie zdawali się być zaskoczeni, choć ich kronikarze szybko przypisali sukces wspaniałej taktyce króla Gellira i błogosławieństwom zesłanym przez Shora.

Moje badania dowodzą jednak istnienia zupełnie innej przyczyny. W czasach przed upadkiem krasnoludzkie miasta w Skyrim zostały zdziesiątkowane przez wewnętrzne spory i walki o zdumiewającą rzecz: eterium.

Współcześni uczeni wiedzą, że eterium było rzadkim, świetlistym, niebieskim kryształem, jaki można znaleźć w niektórych dwemerskich ruinach. Większość uważa je za nie więcej niż ciekawostkę, ponieważ okazało się, że nie da się go obrabiać - choć ma silną aurę magiczną, jest alchemicznie obojętny, a żaden znany proces nie prowadzi do jego zaklęcia, stopienia, uformowania, złączenia bądź rozpadu.

Dla krasnoludów takie problemy były, oczywiście, jedynie wyzwaniem. W latach po panowaniu króla Haralda, Dwemerowie odkryli w swych najgłębszych kopalniach duże

złoża eterium. Sojusz czterech miast, któremu przewodziło Akrnghtamz, wielkie centrum nauki na południowym Pograniczu, powstał, by nadzorować wydobycie, przetwarzanie i badanie kryształów. Zbudowano też nową „Kuźnię Eterium", której zadaniem było przetapianie go w ściśle określonych warunkach.

Jeśli wierzyć inskrypcjom, które odkryłem, rezultaty były naprawdę spektakularne. Przedmioty wytwarzane przez Kuźnię były artefaktami o ogromnej mocy, zaraz po stworzeniu obdarzonymi potężnymi zaklęciami. Krasnoludzki sojusz rozpadł się niemal natychmiast, gdyż każde z czterech miast próbowało przejąć Kuźnię, a do walki o nią włączyli się też ich rywale.

Możemy tylko spekulować - najpewniej żadnemu z nich się to nie udało. Dziesięciolecia starć jedynie je osłabiły, co pozwoliło królowi Gellirowi na podboje. I choć Dwemerowie w kolejnym stuleciu odzyskali większość swoich ziem, nie ma żadnego dowodu na to, że wznowili badania nad eterium. Koszty były najpewniej zbyt wielkie.

W Skyrim nie odnaleziono jednak nic, co przypominałoby opisaną w inskrypcjach Kuźnię Eterium. Możliwe, że została ona dawno temu zniszczona przez nordyckich najeźdźców lub samych Dwemerów. Możliwe również, że, podobnie jak sekrety samego eterium, nadal czeka ona na odkrycie.

Wojny o eterium

FormId	dawnguard.esm:004D5B
Owning plugin	dawnguard.esm
Local FormId	004D5B
Editor ID	DLC1LD_AetheriumWars
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyDLC01DwemerBook01
Value (gold)	15
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	27
Leveled lists	0
Scripts	1

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