Wiatr i piach

Wiatr i piach

Afa-Sarvat

Niechaj wicher wyje. Niechaj piach wiruje. Niechaj magia powietrza i piasku krąży niespętana po Alik'r. Niechaj każdy, kto rozumie moce pustyni, czerpie siłę z więzów, które łączą te dwie potęgi.

ustynie często uchodzą za ziemie jałowe unikane przez podróżnych i rasy, które nie chcą sobie ubrudzić rąk budując cywilizacje. Każdy jednak kto zamieszka pośród piasku z czasem staje się twardy niczym kamień i mądry ponad wiek. Któż bowiem wie lepiej jak gospodarować ograniczonymi zasobami niż ten, kto musi każdego ranka walczyć z naturą o kilka kropel wody?

Te same cechy zaobserwować można pośród istot, które żyją w tych niegościnnych stronach. Łatwo jednak przeoczyć fakt, iż tutejsza magia także zachowuje się podobnie. Nie jest ona efektowna jak wyczyny magów z lasów Summerset, wyrafinowane sztuczki Bretonów czy nawet dzika energia Nordów. Czarownik korzystający z mocy Alik'r to człek gospodarny. Nie jest to bynajmniej przytyk pod adresem innych szkół magii, lecz zwykły efekt obserwacji na temat ekonomicznego wykorzystania energii.

O piasku

Zarówno obcokrajowcy, jak i tubylcy wyobrażają sobie pustynię jako wielką łachę pomarańczowego piasku, którego ziarenka wirują pod błękitnym niebem. Nie jest to, rzecz jasna, pełen obraz tego miejsca, gdyż ruchy wydm stanowią nieodzowny element nie tylko krajobrazu, lecz i jego magii.

Piach jest jeno okruchami skalnymi, starszymi niż każda z istot, która chciałaby je sobie przywłaszczyć. Każda skała z czasem rozpada się na kawałki aż zostaje z niej tylko ten ulotny pył. Pył ów leci we wszystkie strony świata, miesza z innymi pyłami, po czym na powrót rozprasza i czynić tak będzie aż do dnia, gdy Nirn istnieć przestanie. Każdy,

kto wierzy w to, że skały zawierają cząstkę daru Magnusa, prędko odkryje nieprzebrane bogactwo magii, niespotykane nigdzie indziej w Tamriel.

O powietrzu

Każde ziarnko piasku to cząstka niezwykłej wiedzy, lecz nie wolno nam zapominać o powietrzu, które piach ów przerzucając, wiedzę jego chłonie. Można się wręcz pokusić o stwierdzenie, że samo powietrze jest odpowiedzialne za formy, które przyjmują wydmy. Wystarczy choćby zapoznać się z tradycją Nordów, wedle której Kyne to wdowa po Shorze (który sam jest aspektem Lorkhana), a jej zabiegi (wiatr) nad jego fizycznym dziedzictwem uchodzić mogą za pewien rodzaj boskiej żałoby, mogącej wzbogacić pojmowanie każdego śmiertelnika.

Pozwolę sobie wysnuć tezę, iż wyższy poziom magicznego przebudzenia osiągnąć można, kierując wiatrami wiejącymi na pustyni, aby jeszcze bardziej zwiększyć bogactwo tej krainy. Należy jednak zauważyć, że czytanie z piasków jest zadaniem ponad siły jednego czarodzieja i wymaga nieomal armii boskich robotników.

Wiatr i piach

FormId	dragonborn.esm:01D8D0
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	01D8D0
Editor ID	DLC2TTR3bWindAndSand
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	100
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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