Magia z Niebios

Magia z Niebios

Pióra
Irlava Jarola

Dawni Ayleidzi wierzyli, że Nirn składa się z czterech podstawowych żywiołów - ziemi, wody, powietrza i światła - z których to żywiołów za najdoskonalszą postać światła uznawali światło gwiazd. Gwiazdy łączą nas z wymiarem Aetheriusa, źródła wszelkiej magii, ich światło jest więc najpotężniejszą i najwznioślejszą z magicznych mocy.

Od czasu do czasu kawałki Aetheriusa spadają z niebios. Ludzie zowią je „spadającymi gwiazdami", i od czasu do czasu podobne fragmenty Aetheriusa można znaleźć na Nirn. Najczęściej są one znane pod postacią „gwiezdnego żelaza", metalu cenionego przez płatnerzy i zaklinaczy z racji jego właściwości przy wykuwaniu magicznych broni i pancerzy. Gwiezdne żelazo jest także głównym składnikiem „Studni Ayleidów", pradawnych magicznych artefaktów, rozsianych po całej Cyrodiil.

Inną, rzadszą postacią fragmentów Aetheriusa jest „gwiezdne szkło". To z takich fragmentów zrobione są inne rzadkie artefakty Ayleidów - Kamienie Welkynd i Kamienie Varla.

Studnie Ayleidów rozsiane są po całej Cyrodiil. Ich rozmieszczenie stanowi zagadkę; nie są one bowiem związane z żadnymi miastami ani osiedlami Ayleidów. Przypuszcza się, że w jakiś sposób czerpią one magiczną energię ze światła gwiazd. Niektórzy uważają także, choć nie ma na to żadnych dowodów, że mieszczą się one na przecięciu pradawnych linii magicznej mocy, jednak współczesne nauki tajemne nie odkryły widocznych dowodów na istnienie takowych linii.

Posiadający talent do magii mogą czerpać manę ze Studni Ayleidów, by uzupełnić zapas własnej energii magicznej. Nie potrzeba do tego wiedzy tajemnej ani żadnych rytuałów, co sugeruje, że studnie miały z założenia służyć nie tylko magom. Raz wyczerpane,

studnie napełnią się ponownie dopiero o magicznej północy. Gdy są naładowane, wydają się promieniować magiczną energią w kierunku nieba, co skłania niektórych do wysuwania teorii, że miejsca te posiadały także rytualne znaczenie religijne lub magiczne-być może miały one oddawać magię niebiosom w ofierze.

Kamienie Welkynd [w Aldmeris - „kamień niebios"; dosłownie „dziecię niebios"] to kawałki rżniętego i zaklętego gwieździnego szkła, najwyraźniej służące w charakterze urządzeń magazynujących magiczną energię. Magiczny talent potrafi uzupełniać z takich kamieni swoje zasoby many. Niestety sposób ich ponownego naładowania prawdopodobnie zaginął wraz z Ayleidami. Obecnie przedmioty te po wykorzystaniu po prostu rozsypują się w pył.

Wielkie Kamienie Welkynd są szczególnie wielkimi kawałkami zaklętego gwieździnego szkła. Uczeni uważają, że w sercu każdego ze starożytnych miast Ayleidów stał Wielki Kamień Welkynd, źródło energii dla zaklęć w danym osiedlu. Być może te wielkie kamienie połączone były z mniejszymi, by uzupełniać i utrzymywać ich moc. Tak czy inaczej, nie można przeprowadzić badań nad Wielkimi Kamieniami Welkynd, gdyż zrabowano je ze wszystkich znanych ruin Ayleidów, i nie wiadomo nic o tym, by zachowały się jakiekolwiek egzemplarze tych wielkich kamieni.

Innymi rzadkimi zaklętymi przedmiotami, spotykanymi w ruinach Ayleidów, są Kamienie Varla [w Aldmeris - „kamień gwiazd"]. Kamienie Varla są szczególnie potężne, i dają niewyszkolonym użytkownikom możliwość uzupełnienia energii magicznej w dowolnej liczbie magicznych przedmiotów. Z racji swej ogromnej wartości i przydatności, przedmioty te są także wyjątkowo rzadkie, lecz ponieważ są niewielkie i łatwo je ukryć, uważni poszukiwacze mogą czasami napotkać je w ruinach Ayleidów.

Studnie Ayleidów. Kamienie Welkynd. Kamienie Varla. Zważcie na te cuda magicznych kunsztów. Mamy tedy uznać, że Ayleidzi byli bardziej rozwiniętą rasą i kulturą od nas? Czy aż tak przewyższali nas w sztuce i rzemiośle, że za nic mają nędzną moc magów z trzeciej ery?

W żadnym razie! To prawda, że Ayleidzi byli potężni i przebiegli, lecz brakowało im dobra i mądrości, i to doprowadziło do ich upadku. Ich dzieła, oprócz tych rzadkich, błyszczących skarbów, zniknęły z Nirn. Ich pradawne miasta stoją ciemne i puste, prócz ponurych nieumarłych i niespokojnych duchów, skazanych na wieczne przemierzanie sal, na straży kości i prochu.

Magia z Niebios

FormId	skyrim.esm:01ACF1
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACF1
Editor ID	Book3ValuableMagicFromTheSky
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	276
Leveled lists	10
Scripts	0

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