Mosty graniczne

Mosty graniczne
Dyskurs o teorii i praktyce podróżowania
między Mundusem i Otchłanią

pióra
Camilonwe z Alinoru



Transliminalne przenoszenie ożywionych przedmiotów czy też bytów bez trwałego uczestnictwa środków hiperagonalnych nie jest możliwe, a gdyby nawet było, rezultatem byłaby natychmiastowa retromisja przenoszonych obiektów. Tylko pozamostowa penetracja granicy pozwala na transporty o więcej niż pomijalnym czasie.

Choć teoretycznie mogą istnieć inne środki hiperagonalne, jedynym znanym artefaktem transliminalnym zdolnym do ciągłej penetracji pozamostowej jest kamień znaku. Kamień znaku to okaz pre-Mitycznego, quasi-krystalicznego morfolitu, przeistoczony w transwymiarowy artefakt dzięki zapisaniu nań daedrycznego symbolu. Choć pospolite morfolity, jak choćby kamienie dusz, znajduje się w przyrodzie, egzotyczne okazy używane do sporządzania kamieni znaku występują tylko w kieszonkowych próżniach Otchłani i niemożliwym jest ich wydobycie bez pomocy daedr.

Ponieważ zatem zarówno morfolitów, jak znaków daedrycznych niezbędnych do otrzymania środków hiperagonalnych nie da się zdobyć inaczej, jak na drodze wymiany handlowej z władcami daedr, niezbędne jest, by mechanik transliminalny posiadał solidną wiedzę o przywoływaniu-choć można ją zastąpić dobrze skonstruowanymi zaklęciami, jeśli mechanik dysponuje dostatecznymi zdolnościami inwokacyjnymi. Handel z władcami daedr jest ezoteryczną, lecz regularnie funkcjonującą praktyką, a jego opis nie należy do tego traktatu. [1]

Zakładając, że mechanik transliminalny zdobył kamień znaku, musi najpierw przygotować morfolit na przyjęcie daedrycznego symbolu.

Niechaj mechanik przygotuje komnatę, zamkniętą i zabezpieczoną przed światłem słonecznym i wszelkimi zaburzeniami powietrza na zewnątrz, o ścianach i suficie z białego kamienia, a podłodze z czarnych płytek. Wszystkie powierzchnie w owej komnacie należy rytualnie oczyścić roztworem soli pustki w eterze.

W centrum komnaty umieszczony niech zostanie solidny, kwadratowy stół, z miseczką na morfolit. Należy przyszykować cztery kadzidła, w których płonąć ma mieszanka gorvixu i harrady. Gdy nadejdzie równonoc, mechanik winien umieścić morfolit w misce i zaintonować obrzędy z Księgi Prawa, poczynając o świcie i kończąc o zmierzchu tego samego dnia, nie czyniąc przy tym przerw.

Mechanik może potem przedstawić oczyszczony morfolit władcy daedr, by ten złożył na nim swój znak. Gdy spocznie na nim symbol, morfolit staje się prawdziwym kamieniem znaku, potężnym artefaktem zbierającym i przechowującym moc magiczną - w wielu aspektach podobnym do naładowanego kamienia dusz, ale o wiele potężniejszym. Ten właśnie kamień jest niezbędny, by zapewnić olbrzymią energię niezbędną do podtrzymania czaru mającego za celu pozamostowe przeniknięcie granicy światów.

By otworzyć wrota do Otchłani, mechanik musi skomunikować się bezpośrednio, poprzez czar lub zaklęcie, z władcą daedr, który złożył znak na jego morfolicie. Daedra i mechanik razem wypowiadają słowa kontraktu przywołania [2], a następnie mechanik aktywuje naładowany kamień znaku, który natychmiast przenika poprzez barierę liminalną w miejsce, gdzie dokonano inskrypcji znaku, otwierając w ten sposób tymczasowy portal pomiędzy Mundusem i Otchłanią. Portal ten pozostanie otwarty tylko przez krótką chwilę, zależnie od siły bariery liminalnej w danym miejscu (najdłuższym znanym czasem trwania jest kilka minut), więc użyteczność takiej bramy jest dość ograniczona.

[1] Zainteresowanych studentów odsyłam do prac Albrechta Theophannesa Bombidiusa i Galeriona Mistyka, którzy położyli fundamenty pod tę dyscyplinę.
[2] Przykładowe kontrakty przywołania znaleźć można w „Księdze większości przymierzy tajemnych" Theriona albo w „Jedenastu formach rytualnych" Ralliballaha.

Mosty graniczne

FormId	skyrim.esm:01AFE8
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE8
Editor ID	SkillConjuration2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyConjurationBook
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Przywołanie
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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