Krasnoludy, tom 1

Krasnoludy:
Zaginiona Rasa Tamriel, tom I
Architektura i wzornictwo

Autor:
Calcelmo
Uczony z Markartu

ozpocznę od skorygowania często popełnianego błędu. Prawidłowym terminem używanym w odniesieniu do starożytnej Zaginionej Rasy Tamriel jest „Dwemer". Słowo to, które tłumaczy się na wspólną mowę mniej więcej jako „ludzie z głębin" zostało powszechnie zastąpione przez bardziej popularną ich nazwę - „krasnoludy". Pragnę zaznaczyć, że ja używam w niniejszych pismach określenia „krasnoludy" - w miejsce bardziej poprawnej formy - z sympatii do moich czytelników, którzy, jak mogę założyć bez większego ryzyka, nie posiadają takiego zaplecza naukowego, jakie mnie dało 200 lat badań.

Skoro zamknęliśmy już tę drobną kwestię, to rozpocznijmy dyskusję o krasnoludach, skupiając się na artefaktach o niepodważalnej autentyczności, które po nich pozostały: wzornictwie architektonicznym i kulturowym. Inaczej niż bardziej kontrowersyjne obszary krasnoludzkiej nauki, budowa krasnoludzkich miast i reliktów jest dobrze udokumentowana dzięki obfitości próbek pobranych z ruin, które ludy te pozostawiły po sobie. Moje rodzinne miasto, Markart, było kiedyś właśnie taką ruiną i mogę poświadczyć z pierwszej ręki, że wszystkie krasnoludzkie projekty dzielą szereg wspólnych zasad, których możemy użyć do odróżnienia prawdziwych artefaktów od fałszywych, a także do nakreślenia wzorców i metodologii, które były ważne dla ich rzemieślników.

Przede wszystkim możemy z całą pewnością stwierdzić, że krasnoludzcy rzemieślnicy preferowali kamień, przynajmniej do wznoszenia budynków. Nie jest to żadną niespodzianką. Oprócz kilku ważnych wyjątków, ogromna większość krasnoludzkiej architektury znajduje się pod ziemią albo wykuta jest w skałach. Istnieje możliwość, chociaż jedynie teoretyczna, że krasnoludy, jako rasa, najpierw dosyć wcześnie

opanowały kamieniarstwo, a późniejsze przykłady metalurgii dodawano do znacznie wcześniejszych budowli kamiennych, w miarę jak krasnoludy zaczęły opracowywać bardziej skomplikowane narzędzia. Niezależnie od tego, fundamenty wszystkich znanych krasnoludzkich ruin są zbudowane z kamienia, a krasnoludzkie budowle kamienne są ostre, kanciaste i posiadają niezwykle matematyczny charakter.

Prosty rachunek pokazuje, że istnieją setki, jeśli nie tysiące przykładów krasnoludzkich budowli złożonych z równych, kwadratowych kształtów, a o wiele mniej z lekko zaokrąglonych albo zagiętych, co każe nam wnioskować, że wczesne krasnoludy preferowały godne zaufania, dobrze obliczone projekty oparte na liniach łamanych, a nie bardziej ryzykowne, mniej precyzyjne obliczenia bazujące na łukach i zagięciach. Ta relatywnie prosta tradycja cięcia kamienia dała nam jednak budynki, które są dziś równie trwałe i dobrze zaprojektowane, jak były tysiące lat temu, w związku z czym prace naszych najbardziej utalentowanych współczesnych kamieniarzy wydają się przy nich zupełnie trywialne.

O ile nam wiadomo, obróbka metalu to podstawowa metoda wykonywania niemal wszystkich krasnoludzkich przedmiotów. Nie możemy wprawdzie wykluczyć z krasnoludzkiego rzemiosła materiałów mniej trwałych, jak glina, papier czy szkło, jednak biorąc pod uwagę, iż krasnoludzcy projektanci przedkładali trwałość nad kruchość, możemy spokojnie założyć, że metal był przynajmniej silnie preferowany. Zaś metal użyty we wszystkich dotychczas odkrytych krasnoludzkich artefaktach posiada cechy występujące wyłącznie w ich kulturze.

Żadna inna rasa nie zdołała odtworzyć procesu pozyskiwania krasnoludzkiego metalu. Chociaż można go łatwo pomylić z brązem - i w rzeczywistości wielu fałszerzy krasnoludzkich materiałów używa brązu do sporządzania podróbek - jest to bez wątpienia odrębny rodzaj metalu. Osobiście widziałem metalurgów próbujących łączyć różne typu stali i powszechne oraz rzadkie rudy w celu uzyskania unikalnych właściwości krasnoludzkiego metalu, ale jak na razie jedyną sprawdzająca się metodą jest stopienie kawałków krasnoludzkiego metalu i rozpoczęcie pracy od nowa.

Krasnoludy, tom 1

FormId	skyrim.esm:083168
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	083168
Editor ID	Book3ValuableDwarvesI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	283
Leveled lists	10
Scripts	0

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