Krasnoludy, tom 2

Krasnoludy
Zaginiona Rasa Tamriel, tom II
Broń, pancerze i maszyny

Autor:
Calcelmo
Uczony z Markartu



naszej wcześniejszej dyskusji o krasnoludach (albo, używając poprawnego terminu naukowego, „Dwemerach"), przyjrzeliśmy się właściwościom krasnoludzkiej architektury i metalurgii. W kolejnej części dysputy o Zaginionej Rasie Tamriel zbadamy, w jaki sposób krasnoludy prowadziły wojnę i broniły się przed intruzami. Inaczej niż wiele kultur istniejących do dzisiaj, krasnoludy budowały i polegały na coraz bardziej skomplikowanych maszynach przeznaczonych do rozmaitych celów wojskowych, zaś broń i pancerze, stworzone wyłącznie po to, by korzystali z nich krasnoludzcy wojownicy, ukazują wyjątkowo niski rozwój w porównaniu z projektami podstawowymi.

Zacznijmy od analizy tych podstawowych rodzajów broni oraz zbroi. Każdy, kto trzymał krasnoludzki topór albo nosił krasnoludzki hełm, może zaświadczyć o dawnej, wiecznej jakości krasnoludzkiego rzemiosła. Typy broni nie odbiegają zbytnio od swoich kluczowych funkcji. Krasnoludzkie miecze niezwykle skutecznie przebijają lekkie pancerze, co wynika przede wszystkim z wyjątkowej ostrości hartowanego krasnoludzkiego metalu oraz, w znacznie mniejszym stopniu, z prostego, obosiecznego projektu.

Jeśli porównamy ostry, kanciasty krasnoludzki sztylet i zakrzywione ostrze elfów, to logika każe nam stwierdzić, że krasnoludzcy zbrojmistrze polegali niemal wyłącznie na tworzeniu w pierwszej kolejności dobrych jakościowo materiałów, a potem po prostu pozwalali, by forma tych materiałów wypłynęła ze sposobu, w jaki broń miała zabijać.

Nie jest zaskoczeniem, że jako kultura, która budowała niemal wyłącznie pod ziemią, krasnoludy tworzyły pancerze mające wytrzymać bardzo silne ciosy. To, że są odporne również na strzały i mniejsze ostrza, to zasługa raczej wysokiego poziomu krasnoludzkiej metalurgii, a nie doskonałości w wytwarzaniu pancerzy, ale błędem byłoby

wnioskować z tego, że krasnoludzcy kowale nie traktowali produkcji broni i zbroi zbyt poważnie. Każdy przykład rzemiosła wojennego, jaki przebadałem, wykazuje niezwykłe nagromadzenie niepotrzebnych detali i akcentów osobistych, które można obserwować również dzisiaj nawet wśród najbardziej zaangażowanych kowali.

Krasnoludzki kowal prawdopodobnie postępował zgodnie z długą tradycją odróżniania się od innych na przykład poprzez to, jak leżała w dłoni rękojeść buławy albo jak zaprojektowane były groty strzał. To jednak, w obliczu braku odniesienia w postaci jakichkolwiek przedmiotów poza bronią i pancerzami, pozostaje jedynie w sferze przypuszczeń.

Ostatnim, ale prawdopodobnie najważniejszym przedmiotem dyskusji w tym tomie, jest istnienie krasnoludzkich maszyn. Krasnoludy projektowały i produkowały na bardzo szeroką skalę tysiące mechanicznych urządzeń o rozmaitym stopniu skomplikowania. Najprostszą z nich jest standardowy model „pająka", przeznaczony do odstraszania intruzów. Jak dotąd nie mamy pewności, w jaki sposób krasnoludom udawało się tchnąć życie w te niezwykle inteligentne maszyny, ale byłem świadkiem, jak jedna z nich przez kilka godzin tropiła bardzo utalentowanego złodzieja, a potem napadła go znienacka, gdy próbował otworzyć zamek do jakiegoś pokoju czy skarbca. Przyznaję, że nie pamiętam szczegółów, które nastąpiły po tym, jak maszyna zaczęła ciskać w niego błyskawicami.

Krasnoludzkie maszyny wojenne różnią się między sobą, sięgając od „kulistych" wojowników wielkości człowieka, którzy patrolują wnętrza ruin jako nieszkodliwe kule, z których przekształcają się we w pełni uzbrojonych i opancerzonych automatycznych wojowników, do przerażających „centurionów", których wysokość waha się od dwóch do kilkuset wysokości człowieka (zależnie od tego, w które doniesienia się wierzy).

Krasnoludy, tom 2

FormId	skyrim.esm:083169
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	083169
Editor ID	Book3ValuableDwarvesII
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	281
Leveled lists	10
Scripts	0

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