Dociekania dwemerskie, tom I

Dociekania dwemerskie

Tom I

Architektura i cywilizacja Dwemerów

Autor:

Thelwe Ghelein, uczony

Od ludzi z daleka, w glebokiej jaskini
Pusta Czerwona Gora, dziwaczni kuzyni
Wiwat kamieniom i pojetnosci
Krasnoludzka duma mocniejsza od kosci

adania nad Dwemerami, ich niejasnymi dziejami i tajemniczym zniknięciem są dziełem mojego życia. Niniejsze dzieło ma na celu przedstawienie odkryć i wniosków będących wynikiem osiemdziesięciu lat badań nad niezwykłymi dwemerskimi pozostałościami architektonicznymi.

Migracja elfów głębinowych z ojczystego Dwemereth, obecnie zwanego Morrowind, jest powszechnie uznanym faktem. Potwierdzają ją źródła historyczne zawierające informacje o odmowie współtworzenia Pierwszej Rady, jakiej udzielił królowi Dumacowi klan Rourkenów i późniejszym exodusie do Hammerfell. Przesłanki architektoniczne również są silne, gdyż zwyczaje budowlane krasnoludów wykazują oznaki przystosowania i zmian, choć powolnych i subtelnych, wraz z upływem czasu i zmianami terytorium. Twierdzę, że niektóre z tych różnic mają charakter nie tylko praktyczny, ale też stylistyczny.

Według tradycyjnego punktu widzenia najwięcej budowali Dwemerowie z Vvardenfell. Opierając się na wykopaliskach wykonanych w Skyrim, Morrowind i Wysokiej Skale, mam co do tego wątpliwości. Vvardenfell jest niemal zasłane krasnoludzkimi ruinami wystającymi z krajobrazu. Konstrukcja tych ruin różni się jednak fundamentalnie od większości budowli widzianych przeze mnie w innych miejscach.

Co więcej, gdy wgłębimy się w ruiny w Vvardenfell, zauważymy, że ich wewnętrzna struktura jest zupełnie inna. Podczas gdy w Vvardenfell główne komnaty mieszkalne i robocze znajdują się blisko pod powierzchnią, w kontynentalnych ruinach zwykle tak nie jest. Blisko powierzchni znajdują się mniejsze korytarze i składy, natomiast ważniejsze pomieszczenia pojawiają się dopiero dużo głębiej.

Ponieważ pomieszczenia takie są w dwemerskich ruinach poza Morrowind głęboko ukryte, wielu uczonych uważało, że w ogóle nie występują one w ruinach poza tą prowincją. Ten przedwczesny wniosek zasugerował niektórym, że miejsca te były zaledwie wysuniętymi placówkami. Moje badania wykazały, że tak jednak nie było.

Istnieje kilka teorii wyjaśniających tę różnicę. Być może architekci klanu mieli odrębne style i preferencje co do planowania siedzib. Wydaje się to umiarkowanie prawdopodobne, gdyż krasnoludzka technika była oparta na badaniach empirycznych, więc w przypadku techniki budowlanej było niewiele miejsca na twórczą interpretację. Prawie na pewno rolę odgrywała tu struktura geologiczna terenu, szczególnie na północy Skyrim, gdzie ziemia przy powierzchni jest bardzo skalista i często zamarznięta, w odróżnieniu od wulkanicznego podłoża powszechnego w Vvardenfell czy wszędobylskich warstw wodonośnych w Hammerfell. Możliwe, że architekci krasnoludów na północy nie byli nawet w stanie wykopać większych pomieszczeń przed dotarciem do bardziej podatnej warstwy.

Chcielibyśmy jednak zasugerować, że wiele budowli na zachód od Morrowind zostało zbudowanych po roku 1E420. Kiedy klan Rourkenów opuścił Vvardenfell, najwyraźniej kilka klanów odłączyło się, by stworzyć własne osady, i wybrało życie w większym odosobnieniu niż ich wschodni pobratymcy. Ta teoria jest szczególnie fascynująca, ponieważ uważam na jej podstawie, że krasnoludzcy architekci mogli z czasem opracować bardziej wymyślne metody ukrywania swoich fortec.

To stwarza zaś możliwość, że w Tamriel istnieją nienaruszone pozostałości krasnoludzkich siedzib, nawet na południowych obszarach takich jak Cyrodiil czy Czarne Mokradła, na których wedle powszechnego mniemania krasnoludy nigdy nie były w znaczącym stopniu obecne. Choć nie należy puszczać wodzy fantazji, można by pójść dalej i zasugerować, że pewne klany krasnoludów żyły pośród nas dużo dłużej, niż dotychczas uważano. Być może nawet długo po zniknięciu krasnoludów w czasie wojny o Czerwoną Górę w roku 1E700.

Dociekania dwemerskie, tom I

FormId	skyrim.esm:0E7F31
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0E7F31
Editor ID	book2CommonDwarvenArchitectureVolI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1252
Leveled lists	12
Scripts	0

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