Dociekania dwemerskie, tom II

Dociekania dwemerskie

Tom II

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

Skąpe zapisy historyczne potwierdzają wyobrażenie, że logika i nauka były szanowane w kulturze elfów głębinowych. Jaskrawo kontrastuje to z systemem wierzeń większości pozostałych kultur merów. Kiedy wyobrazimy sobie społeczeństwo zbudowane wokół takiej centralnej ideologii, zasadne wydaje się wynoszenie zasłużonych uczonych, szczególnie w dziedzinach takich jak matematyka, metalurgia czy architektura, do rangi społecznej odpowiadającej klerowi w kulturze nastawionej bardziej duchowo. Przemawia za tą teorią fragment dwemerskiego tekstu odnaleziony w Irkgnthand, jednej z kolonii w Skyrim, powiązany moim zdaniem z klanem Rourkenów. Poniżej oryginalny tekst wraz z moim tłumaczeniem:

ᕱᘐᑭᓵᖅᑕᓵᑎᘐ ᐊ ᑎᔨᐊᔪᓵᐊᐅ ᔪᐅᐊᘐᑎ-ᔭ-ᔪᑎᐊᘐᕱᓵᒪᔪᑦᒋᐅ ᖶᐅᔪᒪᔪᖶ ᐊ ᗐᖶᔪᕽᐊᓵᒪᓵᑭᑎᔪ ᐅᔪᑎᐊᘐᕱᓵᒪᔪᑦᒋᐅᔪᑎᔪ ᔪᓴᔪᕱᓵᐊᔪᓵᔪ. ᒪᐅᑐᔪᔭᑎ ᔪᒪᑎᑎᔪᘐᖶᑦᕽ ᑭᓵᔪᑐᐊᓵᒪᓴ ᑐᔪᑎᐊᔪᑎ ᖶᔪᑎᐅᔪᑎ ᔪᐅᒪᓴᑐᑎᐅᑎᖶᔪᑎᐅᑐᔪ ᖶᐊᖶᐊᔪᑎᘐ ᗐᕱᓵᓴ

„Podnieść przywileje uznanego-kuzyna Cuoleca z (nieprzetłumaczalne) z obowiązku budowania siedzib klanowych w tradycji Hoagen Kultorra (?) do rangi ojca kształtującego Mundusa”

Niektórzy uczeni interpretują ten tekst jako dowód istnienia kultu Mundusa wśród Dwemerów, ja się jednak z tym nie zgadzam. Moje tłumaczenie sugeruje, że szanowany

Dwemer o imieniu Cuolec został awansowany na stanowisko miejskie, zapewne architekta tonalnego. Druga część fragmentu wskazuje, że stanowisko Cuoleca wymaga od niego budowania w konkretnym stylu.

Znaczenie terminu Hoagen Kultorra na razie mi umyka, ale sądzę, że może być nazwą takiego stylu. Możliwe, że było kilka stylów różniących się zasadami budowy i typowymi budowlami.

Jedną z charakterystycznych cech przeważającego moim zdaniem stylu wśród północnych klanów była tak zwana głęboka siedziba. Budowle tego typu składały się często z jednej lub większej liczby naturalnych jaskiń, w których pojawiały się inne konstrukcje. Te ostatnie mogą być w siedzibie wyryte w kamieniu lub wybudowane na dnie jaskini. Największe i najbardziej imponujące siedziby, takie jak ta w Bthardamz, mogą nawet mieć drogi o szerokości umożliwiającej dziesięciu dobrze zbudowanym osobom chodzenie ramię w ramię.

Arkanex to zwykle mniejsze konstrukcje. Niewiele z nich udało się porządnie zbadać, nim zostały naruszone przez rabusiów lub chciwych poszukiwaczy przygód, lecz kilka nietkniętych miejsc zawierało zadziwiającą ilość magicznych obiektów takich jak klejnoty duszy, wywary alchemiczne i magiczne teksty. Niektórzy uczeni uznają to za dowód, że Dwemerowie zajmowali się sztukami magicznymi. Biorąc pod uwagę, co wiemy o ich kulturze, a także fakt, że arkanex to w większości niewielkie konstrukcje w porównaniu z innymi powszechnie występującymi budowlami, chciałbym zasugerować, że były to jedynie ośrodki nauki. Być może sale te miały służyć krasnoludom do poznawania ludzi i merów, którzy na pewno wydawali im się równie obcy, co obecnie Dwemerowie nam?

W wielu fortecach krasnoludów można znaleźć wielkie animokulotoria. Były to fabryki, w których wytwarzano centurionów i wiele innych konstruktów. Miałem nadzieję poszukać w tych komnatach wskazówek co do metod nadawania życia tym tajemniczym automatom, ale właśnie ze względu na owych strażników badanie tych miejsc jest niezmiernie trudne i niebezpieczne.

Dociekania dwemerskie, tom II

FormId	skyrim.esm:0E7F33
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0E7F33
Editor ID	book2CommonDwarvenArchitectureVolII
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	1250
Leveled lists	12
Scripts	0

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