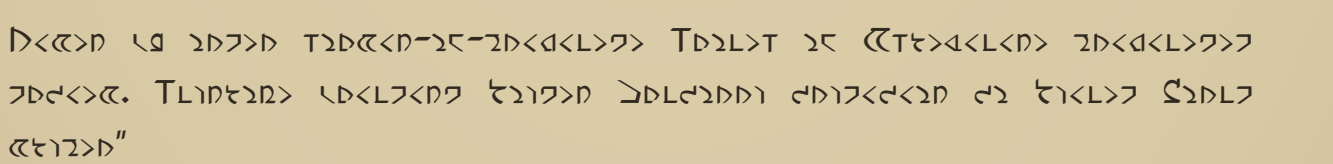
К вопросу о двемерах, том II

К вопросу о двемерах:
их архитектура и цивилизация
Часть II

Телв Гелейн, ученый

In the Deep Halls, far from Men
Forsaken Red Mountain, Twisted Kin
Hail the Mind, Hail the Stone
Dwarven Pride, Stronger than bone

Те немногие из памятников двемерской письменности, что дошли до нас, поддерживают представление о "глубинных эльфах" как о расе, развивавшей свою культуру на основе логики и науки. Это создает резкий контраст с верованиями других мерских культур. Если мы представим себе общество, построенное согласно такой идеологии, логично будет предположить, что выдающиеся ученые, особенно в таких областях, как математика, металлургия или архитектура, занимали в нем положение, сравнимое со статусом духовенства в более мистически ориентированных культурах. Этот вывод подтверждается фрагментом двемерского текста, найденным в Иркинтанде - одной из колоний гномов (скорее всего клана Руркен) в Скайриме. Приведу оригинальный двемерский текст и мой перевод наряду с традиционным:



"Наделить названого брата Куолека ‹непереводимо› привилегиями и обязать строить семейный дом в традиции Хоаген Култорра ‹?› во славу создателя Мундуса/согласно облику Мундуса"

Те из ученых, кто придерживается первого варианта перевода последней части, считают этот фрагмент доказательством того, что двемеры также поклонялись Мундусу, но я не могу с этим согласиться. Моя трактовка этого предложения гласит, что перед нами приказ о назначении уважаемого двемера по имени Куолек на некий гражданский пост, возможно тонального архитектора. Вторая часть фразы предполагает, что на новой должности Куолек теперь должен строить в определенном стиле.

Мне до сих пор не удалось выяснить, что значит "Хоаген Култорра", но скорее всего это название данного стиля. Возможно, существовало несколько определенных стилей, различающихся по своим принципам строительства и типам построек.

Примечательной чертой того стиля двемерской архитектуры, который, мне кажется, доминировал в традициях северных кланов, является особый зал, который я называю Глубинным залом собраний. Чаще всего его можно описать как одну или несколько естественных пещер, соединенных в один большой зал, в котором возводились другие здания. Они могли быть высечены прямо в камне или просто построены на полу пещеры. В самых больших и внушительных Глубинных залах, как, например, в Бтардамзе, были даже проложены широкие дороги, по которым могла одновременно плечом к плечу пройти колонна из десяти крупных мужчин.

Арканексы обычно представляют собой небольшие залы. Очень малую часть их удалось изучить до того, как до них добрались расхитители могил или жадные искатели сокровищ, но в тех немногих Арканексах, что еще были нетронуты, удалось отыскать удивительные коллекции волшебных предметов, таких как камни душ, алхимические эликсиры и магические тексты. Некоторые исследователи принимают это за доказательство того, что двемеры практиковали магию. Однако, исходя из того, что нам известно об их культуре, а также принимая во внимание тот факт, что Арканексы по размерам обычно были значительно меньше других залов, я бы предположил, что они были лишь исследовательскими центрами, не более того. Возможно, гномы создавали их для изучения людей и меров, которые наверняка им казались такими же чужеродными расами, какими они кажутся нам.

Во многих гномьих крепостях также можно увидеть огромные аниматории. В

подобных залах располагались механизмы для создания центурионов и множества других конструкций. Я надеялся исследовать эти залы, чтобы выяснить, как двемеры наделяли жизнью эти таинственные механические создания, но сам предмет исследования делает его изучение особенно трудным и опасным.

К вопросу о двемерах, том 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.