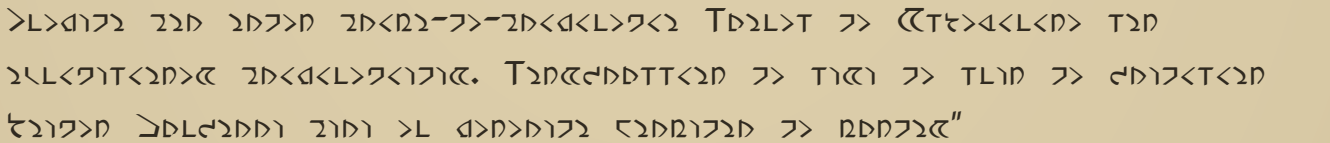
Investigaciones dwemer, vol. II

Investigaciones dwemer, vol. II
Su arquitectura y su civilización

de
Thelwe Ghelein, erudito

Lejos de los hombres, en las profundas salas,
la raza de la Montana Roja, abandonada,
a la mente y a la piedra levanta un saludo,
mas fuerte que los huesos, el enano orgullo.

Los limitados registros escritos apoyan la idea de que los elfos oscuros reverencian la búsqueda de la lógica y la ciencia, en marcado contraste con el sistema de creencias de la mayoría de las demás culturas mer. Cuando imaginamos una sociedad estructurada en torno a tal ideología central, parece razonable que los eruditos prolíficos, en especial en campos como las matemáticas, la metalurgia o la arquitectura, ascendiesen a un estatus parecido al del clero en una cultura más inclinada a la mística. Esta idea se ve apoyada por un fragmento de un texto de los dwemer recuperado en una colonia de Skyrim, Irkgnthand, que creo se asocia con el clan Rourken. Reproduzco a continuación el original dwemer y mi traducción:



"Para elevar al condecorado primo Cuolec de ‹intraducible› al privilegio con deberes para la construcción de hogares familiares en la tradición Hoagen Kultorra‹¿?› del padre dador de forma Mundus"

Algunos estudiosos podrían interpretar esto como prueba de la adoración a Mundus por parte de los dwemer, pero yo no estoy de acuerdo. Mi traducción de este pasaje sugiere que un respetado dwemer llamado Cuolec fue ascendido a un cargo público,

probablemente a arquitecto tonal. La última parte del fragmento sugiere que el puesto de Cuolec le exigía construir en un estilo específico.

El significado del término Hoagen Kultorra me ha eludido hasta ahora, pero creo que podría ser el nombre de dicho estilo. Es posible que hubiera varios estilos, que diferían en sus principios de construcción y en sus estructuras típicas.

Un elemento característico de lo que creo que era el estilo dwemer predominante entre los clanes del norte era algo que denomino el lugar de reunión profundo, que se caracterizaba a menudo por ser construido en una o varias cavernas naturales amplias en las que tenían lugar otras muchas estructuras. Estas, dentro del lugar de reunión, podrían horadarse en la propia roca o erigirse libremente sobre el suelo de la caverna. Los lugares de reunión más grandes e impresionantes, tales como el hallado en Bthardamz, podrían incluso presentar carreteras lo bastante grandes como para que diez hombres grandes las recorriesen hombro con hombro.

Los arcanexos son estructurad más pequeñas. Muy pocos han sido estudiados antes de la alteración causada por ladrones de tumbas o aventureros avariciosos, pero los pocos que han permanecido a salvo contenían una sorprendente colección de objetos mágicos, como gemas de alma, brebajes alquímicos y textos mágicos. Algunos estudiosos los consideran como prueba de que los dwemer se interesaban superficialmente por las artes mágicas. Basándome en lo que conocemos de su cultura, así como en el hecho de que la mayoría de los arcanexos son estructuras menores si se comparan con otras instalaciones más comunes, sugeriría que se trataba de centros de estudio y nada más. Quizá los enanos establecieron estos salones con el propósito de estudiar a los hombres y a los mer, que probablemente les parecieran tan ajenos como ellos nos parecen a nosotros hoy en día.

Se pueden encontrar grandes animacultorios en muchas fortalezas enanas. Eran las fábricas en las que se construían los centuriones y otros muchos artefactos. He tenido la esperanza de estudiar estas cámaras para lograr encontrar pistas sobre cómo cobraron vida esos misteriosos autómatas, pero esos mismos guardianes hacen que las zonas sean especialmente difíciles y peligrosas de explorar.

Investigaciones dwemer, vol. 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.