

Chapter 1

หัวข้อที่ 1: ความลับของ Dwemer และความหายไปอันเป็นปริศนา

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* หนึ่งในเรื่องราวที่ลึกลับและน่าสนใจที่สุดคืออารยธรรม **Dwemer (หรือรู้จักในชื่อ "คนแคระ")** ผู้ซึ่งหายสาบสูญไปอย่างเหลือเชื่อจากโลกของ Tamriel ก่อนยุคของเกมหลายพันปี Dwemer เป็นเผ่าพันธุ์ที่ล้ำหน้าในด้านเทคโนโลยีและวิศวกรรม สิ่งก่อสร้างอันซับซ้อนของพวกเขาอย่าง ***Blackreach, Dwemer Ruins*** และ ***Aetherium Forge*** ยังคงเหลือรอดให้เห็นใน Skyrim และภูมิภาคอื่นๆ เป็นเครื่องยืนยันถึงความฉลาดหลักแหลม

เทคโนโลยีที่เหนือกาลเวลา

Dwemer พัฒนาเทคโนโลยีที่ผสมผสาน **การวิศวกรรมเชิงกลกับเวทมนตร์** สิ่งประดิษฐ์ของพวกเขา เช่น **Centurion, Sphere, และ Spider** ที่ยังคงเคลื่อนไหวได้แม้เจ้าของจะหายไป ล้วนขับเคลื่อนด้วยพลังงานจาก **หินใจกลาง (Soul Gem)** และกลไกอันสลับซับซ้อน พวกเขาสร้าง **Aetherium** วัสดุหายากที่สามารถดักจับและควบคุมพลังเวทได้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของตำนาน *Aetherium Wars*

นอกจากนี้ Dwemer ยังสร้าง **Numidium** หุ่นยนต์ยักษ์ที่ใช้พลังจาก **Heart of Lorkhan** ใน *The Elder Scrolls II: Daggerfall* Numidium สามารถเปลี่ยนแปลงความเป็นจริงได้ และเชื่อกันว่าการทดลองนี้เกี่ยวข้องกับการหายไปของทั้งเผ่าพันธุ์

ทฤษฎีเกี่ยวกับการหายไปของ Dwemer

Dwemer หายไปในชั่วพริบตาในช่วง **Battle of Red Mountain** เมื่อพวกเขาพยายามใช้ **Tonal Architecture** (ศาสตร์ที่ปรับเปลี่ยนโครงสร้าง reality ด้วยเสียง) เพื่อหลอมรวมเป็นสิ่งมีชีวิตใหม่ชื่อ ***"the Numidium"*** หรือกลายเป็นพลังงานบริสุทธิ์ ทฤษฎีที่นิยมที่สุดคือ:

1. **รวมร่างกับ Numidium** - Dwemer อาจถูกลบทิ้งความเป็นตัวตนและกลายเป็นพลังงานที่ขับเคลื่อน Numidium
2. **ถูกส่งไปต่างมิติ** - บางส่วนเชื่อว่าพวกเขาย้ายไปสู่โลกของ **Azura's realm** หรือ **Outer Realm**
3. **ล้มเหลวในการทดลอง** - การใช้ **Heart of Lorkhan** อาจทำให้พวกเขาหายไปเหมือนหายนะของ **Dagoth Ur**

มรดกที่หลงเหลือ

แม้ Dwemer จะหายไป แต่ผลงานของพวกเขายังส่งผลต่อโลก Tamriel:

- **Arniel Gane** ใน *Skyrim* พยายามทดลองทำซ้ำการหายตัวของ Dwemer และสาบสูญไปเช่นกัน
- **Kagrenac's Tools (Sunder, Wraithguard, Keening)** ซึ่งเคยใช้ทดลองกับ Heart of Lorkhan ยังคงเป็นวัตถุอันตราย

ความลับของ Dwemer อาจไม่มีวันได้รับการเปิดเผยอย่างสมบูรณ์ นั่นคือเสน่ห์ของตำนานนี้ใน *Skyrim* ที่ทิ้งไว้ให้ผู้เล่นขบคิดและตีความต่อไป

** (ประมาณ 500 คำ) **

หากต้องการหัวข้อถัดไป หรือเจาะลึกด้านใดเป็นพิเศษ แจ้งได้เลยครับ!

Chapter 2

หัวข้อที่ 2: ความลับของ Dwemer และการหายตัวไปอย่างลึกลับ

หนึ่งในปริศนาที่สุดใน *The Elder Scrolls V: Skyrim* คือการหายไปของชาว Dwemer หรือ "ชาวลึกลับ" (Deep Elves) ซึ่งเป็นอารยธรรมโบราณที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีอันก้าวหน้าและมีวิทยาการเหนือยุค สิ่งที่ทำให้พวกเขาน่าสนใจไม่เพียงแต่คือสิ่งประดิษฐ์หรืองานโลหะศาสตร์ที่ยังคงถูกใช้งานในยุคของ เกม แต่ยังรวมถึงการหายสาบสูญของพวกเขาอย่างสมบูรณ์ในช่วงยุคที่เรียกว่า "First Era"

อารยธรรมและวิทยาการ

ชาว Dwemer เป็นหนึ่งในเผ่าพันธุ์เมอร์ (Mer) เช่นเดียวกับพวก Dunmer หรือ Altmer แต่แตกต่างโดยสิ้นเชิงในด้านปรัชญาและวิถีชีวิต พวกเขาไม่นับถือเทพเจ้าหรือพิธีกรรมเวทมนตร์แบบดั้งเดิม แต่หันไปพึ่งพา "ตรรกะ" และ "วิทยาศาสตร์" แทน โดยเฉพาะศาสตร์ด้าน *Tonal Architecture* ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของ reality ผ่านเสียงและความถี่ (คล้ายกับการใช้ Thu'um ของชาวออร์ด แต่แม่นยำและซับซ้อนกว่า) สิ่งประดิษฐ์ของพวกเขา เช่น Centurion Sphere, Dwemer Automaton และ Blackreach ยังแสดงถึงความสามารถด้านวิศวกรรมที่ยากจะเข้าใจ

ทฤษฎีการหายไป

เหตุการณ์ที่ทำให้ Dwemer หายไปทั้งเผ่าพันธุ์เกิดขึ้นในช่วง Battle of Red Mountain ซึ่งเป็นสงครามระหว่าง Dwemer, Chimer (บรรพบุรุษของ Dunmer), และเหล่า Nords ตามบันทึกใน *The Book of the Dragonborn* และคำให้การของ Yagrum Bagarn (ชาว Dwemer คนสุดท้ายที่รอดเพราะอยู่นอกมิติในตอนนั้น) การหายไปน่าจะเกี่ยวข้องกับการทดลองใช้ *the Heart of Lorkhan* และ *Numidium* (หุ่นยักษ์ที่สร้างจาก Tonal Architecture)

มีหลายทฤษฎีอธิบายเหตุการณ์นี้:

1. **การรวมตัวเป็นหนึ่งกับ Numidium**: Kagrenac หัวหน้าวิทยาการ Dwemer อาจใช้เครื่องมือเช่น *Sunder* และ *Keening* กระแทกกับ Heart of Lorkhan ทำให้จิตวิญญาณของ Dwemer ทั้งหมดถูกดูดเข้าไปเป็นพลังงานสำหรับ Numidium
2. **การถูกส่งไปมิติอื่น**: บางตำนานบอกว่าพวกเขาถูกส่งไปอยู่ในสถานะ "ไม่ใช่มีอยู่และไม่มีอยู่" แบบเดียวกับเทพเจ้า
3. **การทำลายตัวเองจากภายใน**: เนื่องจาก Dwemer เชื่อว่าสรรพสิ่งคือ "illusion" การทดลองอาจทำให้พวกเขาเข้าใจธรรมชาติของ reality มากเกินไปจนหายไป

มรดกที่เหลืออยู่

แม้จะหายไป แต่ Dwemer ยังคงทิ้งร่องรอยผ่าน:

- **Ruins และเทคโนโลยี**: ซากเมืองใต้ดินเช่น Markarth หรือ Mzulft เต็มไปด้วยกลไกและ 陷阱 ที่ยังทำงานได้หลัง millennia
- **ความรู้ที่ถูกแช่แข็ง**: ใน *Black Book: The Hidden Twilight* ของ Dawnguard DLC บ่งชี้ว่า Dwemer อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับ Apocrypha ของ Hermaeus Mora
- **อิทธิพลต่อกลุ่มลับ**: เช่น the Trinimac cultists ที่พยายามฟื้นฟูเทคโนโลยี Dwemer

คำถามที่ยังไม่มีคำตอบ

Bethesda คงไม่เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับ Dwemer เพื่อรักษาความลึกลับ แม้แต่ใน *The Elder Scrolls Online* ก็เพียงแค่เพิ่มข้อมูลเลือนลาง สิ่งนี้ทำให้ผู้เล่นถกเถียงกันอย่างไม่จบสิ้นว่าแท้จริงแล้วชะตาของ Dwemer คืออะไร? พวกเขาเป็นผู้ยิ่งใหญ่หรือเพียงเหยื่อของความทะเยอทะยาน?

การหายไปของ Dwemer ไม่เพียงเป็นตำนานในเกม แต่สะท้อนธีมเรื่อง "ความเสี่ยงของความก้าวหน้าที่เราขีดจำกัด" ซึ่งทำให้อารยธรรมนี้ยังคงอยู่ในความทรงจำของผู้เล่นแม้หลังจากเกมมาแล้วนับสิบปี

Chapter 3

หัวข้อที่ 3: ความลับของ Falmer - จากเผ่า Snow Elf สูเผ่าพันธุ์อันชั่วร้ายใต้ดิน

ใน *The Elder Scrolls V: Skyrim* ผู้เล่นอาจเคยเผชิญหน้ากับ Falmer สิ่งมีชีวิตตาบอดที่โหดร้ายและอาศัยอยู่ในถ้ำลึกใต้ดิน แต่สิ่งทีหลายคนอาจไม่รู้คือ เผ่าพันธุ์นี้เคยเป็น **Snow Elves (หรือ Falmer ในภาษาดั้งเดิม)** หนึ่งในอารยธรรมที่เก่าแก่และสูงส่งที่สุดของ Tamriel ก่อนจะถูกทำให้กลายเป็นเผ่าพันธุ์ที่สูญเสียความเจริญงดงามไปตลอดกาล

จุดเริ่มต้นแห่งความตกต่ำ

ในยุค Merethic Era ก่อนที่มนุษย์กลุ่ม Nord จะเดินทางมายัง Skyrim ดินแดนนี้ถูกปกครองโดย **Snow Elves** ซึ่งมีวัฒนธรรมที่ลึกลับและขัดแย้งกับ Altmer (High Elves) หรือ Dwemer พวกเขาสร้างวัดและเมืองอันสวยงาม เช่น **คฤหาสน์สีเงิน (Chantry of Auri-El)** ที่ยังหลงเหลืออยู่ในภาคเสริม *Dawnguard*

อย่างไรก็ตาม เมื่อมนุษย์กลุ่ม **Atmorans (บรรพบุรุษของชาว Nord)** บุกมายัง Skyrim และก่อตั้งเมือง **Saarthal** ความขัดแย้งระหว่างสองเผ่าพันธุ์ก็ปะทุขึ้น เหตุการณ์นี้เรียกว่า **"Night of Tears"** ซึ่งกองทัพ Snow Elf โจมตี Saarthal อย่างโหดเหี้ยม เชื่อกันว่าพวกเขาต้องการทำลายสิ่งของที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมที่มนุษย์ค้นพบใต้เมือง

หลังเหตุการณ์นี้ Ysgrammor ผู้นำของชาว Nord ได้กลับมาพร้อมกองทัพ **Five Hundred Companions** และแก้แค้น Snow Elves จนเกือบสูญพันธุ์ เหลือ Falmer ที่เหลือจึงต้องขอความช่วยเหลือจาก **Dwemer (เผ่าพันธุ์แคระ)**

Dwemer - ความทรยศที่เปลี่ยนชะตากรรม

Dwemer ตกลงช่วยเหลือ Snow Elves แต่ด้วยเงื่อนไขที่โหดร้าย พวกเขาบังคับให้ Falmer ดื่ม **"Fungus Toxin"** หรือพิษจากเห็ดใต้ดิน ซึ่งทำให้พวกเขาค่อยๆ ตาบอดและเสื่อมสภาพทั้งร่างกายและจิตใจ Dwemer ใช้ Falmer เป็นทาสแรงงาน และในที่สุด พวกเขาก็กลายเป็นเผ่าพันธุ์ที่ประหลาดดุร้ายที่เราเห็นในเกม

แม้ว่า Dwemer จะหายตัวไปอย่างลึกลับหลังเหตุการณ์ **Battle of Red Mountain** แต่ Falmer ยังคงถูกทิ้งให้ใช้ชีวิตในความมืดมิดใต้ดิน พัฒนาวัฒนธรรมแบบใหม่ที่โหดเหี้ยม โดยสร้างอาวุธจากวัสดุอย่าง **Chaurus Chitin** และเพาะพันธุ์สัตว์ประหลาด เช่น **Chaurus** และ **Frostbite Spiders** เป็นสัตว์ใช้งาน

ร่องรอยอดีตที่ยังเหลืออยู่

ผู้เล่นสามารถพบหลักฐานของอารยธรรม Snow Elves เดิมได้ในบางที่ เช่น:

- **Forgotten Vale** - เมืองโบราณที่ยังคงสภาพสมบูรณ์ใน *Dawnguard DLC*
- **Snow Elf Prince (Knight Paladin Gelebor)** - Snow Elf

คนสุดท้ายที่ยังมีสติสัมปชัญญะและร่างไม่กลายเป็นเผ่าพันธุ์

- **Falmer Texts** - หนังสือบางเล่มเล่าถึงประวัติศาสตร์ของพวกเขา

ที่น่าสนใจคือ แม้ Falmer ในเกมจะเป็นเพียงศัตรูที่ไม่มีเหตุผล

แต่แท้จริงแล้วพวกเขาถูกทำลายโดยความขัดแย้งและการทรยศจาก Dwemer

การได้สำรวจเบื้องหลังความโหดร้ายของพวกเขาใน Skyrim

ทำให้ผู้เล่นเห็นโศกนาฏกรรมของอารยธรรมที่สูญเสียทุกอย่าง... และนั่นคือหนึ่งในเรื่องราวที่น่าขนลุกที่สุดของเกมแห่งนี้

Chapter 4

ลึกลับของแท่นบูชาห้วงมรณะใน Skyrim

ในโลกกว้างใหญ่ของ *The Elder Scrolls V: Skyrim*

มีสิ่งมหัศจรรย์และความลับมากมายที่รอให้ผู้เล่นได้ค้นพบ และหนึ่งในปริศนาที่น่าสนใจที่สุดคือ ****"แท่นบูชาห้วมังกร"** (Dragon Word Walls) ****** แท่นศักดิ์สิทธิ์เหล่านี้ไม่เพียงเป็นแหล่งเรียนรู้ ****"Thu'um"*** (เสียงแห่งอำนาจของมังกร) แต่ยังซ่อนเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และความเชื่อมโยงกับอดีตของสกายริมไว้อย่างลึกซึ้ง

**ต้นกำเนิดของแท่นบูชาห้วมังกร**

แท่นบูชาห้วมังกรถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์โบราณในยุค *เมอร์ธิค* (Merethic Era) ก่อนที่จักรวรรดิแรกจะถือกำเนิด ชื่ออาคารเหล่านี้มักตั้งอยู่ในสถานที่อันตรายหรือศักดิ์สิทธิ์ เช่น ต้นเจียนโบราณ ชายฝั่งห่างไกล หรือแม้แต่บนยอดเขาสูง ชาว *Nords* ในสมัยโบราณเชื่อว่าแท่นเหล่านี้เป็นเครื่องเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับมังกร และถูกใช้ในพิธีกรรมเพื่อสื่อสารกับ *ดราก้อนบอร์น* (Dragonborn) หรือเหล่ามังกร

แต่ละแท่นจารึกด้วยภาษาอักษรมังกร (*Dragon Language*) ซึ่งเป็นภาษาที่มีพลังเวทมนตร์ ผู้ที่สามารถอ่านและเข้าใจภาษานี้จะได้เรียนรู้คำพูดแห่งอำนาจ (Shouts) เช่น ****"Fus"*** (แรงผลักดัน), ****"Yol"*** (ไฟ) หรือ ****"Tiid"*** (เวลา)

**ความเชื่อมโยงกับสงครามมังกร**

ในช่วงยุคของ *Alduin* มังกรโลกิน (World-Eater)

แท่นบูชาห้วมังกรถูกใช้เป็นสถานที่สำหรับการทำวลและการสังเวย ชาว *Nords*

บางกลุ่มในยุคโบราณนับถือมังกรในฐานะเทพเจ้า ก่อนที่จะเปลี่ยนมาเป็นผู้นับถือ *ทาลอส* (Talos) ในยุคต่อมา

บางแท่นยังถูกใช้ในพิธีกรรมต่อต้านมังกร เช่น แท่นบูชาที่ *Throat of the World* ที่ซึ่ง *Paarthurnax* ใช้สอนมนุษย์ให้ใช้พลัง ****"Thu'um"*** คู่กับ *Alduin* ในสงครามมังกร (*Dragon War*)

**แท่นบูชาที่น่าสนใจในเกม**

1. ****High Hrothgar Wall****

แท่นแรกที่ผู้เล่นพบ อยู่บนทางขึ้น High Hrothgar บนภูเขา Throat of the World จารึกคำพูด ****"Fus Ro Dah"*** (Unrelenting Force) ซึ่งเป็นหนึ่งใน Shouts ที่ทรงพลังที่สุด

2. ****Labyrinthian Wall****

อยู่ภายในซากเมืองโบราณ *Labyrinthian* ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นเมืองของชาว *Nords* ในยุคโบราณ แท่นนี้สอนคำว่า ****"Bleak"*** (ส่วนหนึ่งของ Frost Breath) และเชื่อมโยงกับเรื่องราวของ *Shalidor* หนึ่งในแม่มดผู้ยิ่งใหญ่

3. ****Skuldafn Temple Wall****

ใน *Skuldafn* ซึ่งเป็นป้อมปราการที่นำทางไปยัง *Sovngarde* แท่นนี้สอนคำว่า ****"Strun"*** (ส่วนหนึ่งของ Storm Call) และเป็นหนึ่งในแท่นที่เข้าถึงยากที่สุดในเกม

**ปริศนาที่ยังไม่คลี่คลาย**

แม้แท่นบูชาหมากรจะมีอยู่ทั่วสกายริม แต่ยังมีคำถามมากมายที่ไร้คำตอบ เช่น:

- ทำไมแท่นบางแห่งถูกทำลายหรือซ่อนตัวในที่ลับ?
- มีแท่นที่ยังไม่ถูกค้นพบหรือไม่?
- ผู้สร้างแท่นเหล่านี้ต้องการส่งข้อความอะไรไว้สำหรับอนาคต?

สำหรับนักผจญภัยใน *Skyrim* การตามหาทุกแทนบูชาไม่เพียงช่วยเพิ่มพลัง แต่ยังเผยให้เห็นมุมมองใหม่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์อันซับซ้อนของดินแดนแห่งนี้

หากคุณเป็นผู้ชื่นชอบตำนานและความลับของ *Skyrim*

การศึกษาแทนบูชาหมากรอกอาจเปิดโลกใหม่ให้คุณเข้าใจถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ มังกร และพลังโบราณที่ยังคงส่งผลถึงปัจจุบัน...

Chapter 5

หัวข้อที่ 5: ประวัติศาสตร์ลึกลับของ Dwemer - อารยธรรมที่หายสาบสูญแห่งมอร์โรวินด์และสกายริม

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim*

มีร่องรอยของอารยธรรมโบราณที่ยิ่งใหญ่และน่าพิศวงที่สุดนั่นคือ **Dwemer** หรือที่รู้จักกันในนาม **คนแคระ** (แม้ว่าพวกเขาไม่ใช่คนแคระตามแบบฉบับแฟนตาซีทั่วไปก็ตาม)

อารยธรรมนี้รุ่งโรจน์ในยุคโบราณก่อนจะอันตรธานหายไปอย่างลึกลับในช่วงยุคที่เรียกว่า **การดิ้นรนของแดงกอร์ม (Battle of Red Mountain)** ซึ่งเป็นเหตุการณ์สำคัญที่เปลี่ยนโฉมหน้าของหิมเรียล

จุดกำเนิดและอัตลักษณ์ของ Dwemer

Dwemer เป็นเผ่าพันธุ์เอลฟ์ที่ดัดแปลงตนเองทางเทคโนโลยีและเวทมนตร์ไม่เหมือนกับพวกเมอร์อื่นๆ เช่น พวกเอลฟ์สูง (High Elves) หรือเอลฟ์ดำ (Dark Elves) พวกเขาไม่เคารพเทพเจ้าเอ็ดราหรือแดดริค แต่หันมาศึกษาวิทยาศาสตร์และกลศาสตร์จนก้าวหน้าเกินยุค โดยเชื่อว่า "วิทยาการคือความจริงแท้" พวกเขาสร้างสิ่งมหัศจรรย์ เช่น **หุ่นยนต์ดวเมอร์ (Dwarven Automatons)** เมืองใต้ดิน และเครื่องจักรที่ขับเคลื่อนด้วยพลังงานจาก **การหลอมจักรวาล (Tonal Architecture)** ซึ่งอาศัยการบิดเบือนกฎฟิสิกส์ด้วยเสียง

ความขัดแย้งกับซีเมอร์และสงครามแดงกอร์ม

Dwemer ขัดแย้งกับ **ซีเมอร์** (บรรพบุรุษของดันเมอร์) มาตลอด โดยเฉพาะเมื่อชาวซีเมอร์นับถือเทพเจ้าที่ถูก 他们认为 เป็นปีศาจ (แดดริค) สุดท้ายความตึงเครียดระเบิดออกใน **สงครามแดงกอร์ม** ที่มอร์โรวินด์ เมื่อ Dwemer ภายใต้การนำของ **กษัตริย์ Dumac** และ Kagrenac ปรมาจารย์เวทย์พยายามสร้าง **Numidium** หุ่นยักษ์ที่ใช้ตราพระราชอา (Heart of Lorkhan) เป็นพลังงาน แต่ทว่า ในวันแห่งชะตากรรม Dwemer ทั้งหมดกลับ **หายตัวไปในพริบตา** โดยไม่เหลือร่องรอย

ทฤษฎีการหายตัวไป

มีสมมติฐานมากมายเกี่ยวกับชะตากรรมของ Dwemer:

1. **การรวมเป็นหนึ่งกับ Numidium:** Kagrenac อาจใช้ Tonal Architecture ผสานจิตใจ Dwemer ทุกคนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของ Numidium ทำให้พวกเขา "กลายเป็นผิวหนังของเทพ"
2. **การลบล้างออกจากโครงสร้างเวลา:** Dwemer อาจใช้เทคโนโลยีเปลี่ยนตัวเองให้พ้นจากความคิดของจักรวาล (ทำให้พวกเขาไม่เคยมีอยู่เลยในบางมุมมอง)
3. **การถูกส่งไปต่างมิติ:** เหมือนกับสิ่งที่เกิดขึ้นใน *ตำนานยูเซตา (Mythic Dawn)* ที่ Dwemer ถูกโยกย้ายไปยังโลกคู่ขนาน

**ร่องรอยที่เหลืออยู่ในสกายริม

แม้ Dwemer จะหายไป แต่สิ่งที่พวกเขาส่งสร้างยังคงอยู่:

- **เมืองใต้ดิน:** เช่น **Blackreach** เมืองใต้พื้นโลกที่ซ่อน ***Crimson Nirnroot*** และ **Dwemer Centurion**
- **ความรู้ที่ถูกแช่แข็ง:** หนังสือ ***The Aetherium Wars*** พูดถึงแหล่งพลังงานลึกลับของพวกเขา

- **มรดกที่ยังเป็นภัย:** เครื่องมือของ Kagrenac (Sunder, Keening, Wraithguard) ยังมีพลังทำลายล้างมหาศาล

การหายตัวของ Dwemer เป็นปริศนาที่ไม่มีคำตอบชัดเจนใน Skyrim และอาจเป็นไปได้ว่า Bethesda ตั้งใจให้มันคลุมเครือเพื่อเสริมพลังแห่งตำนาน ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม อารยธรรมนี้คือหนึ่งในองค์ประกอบสุดสะท้านใจของโลเกมแห่ง *The Elder Scrolls* ที่ทั้งทั้งความกลัวและความน่าทึ่งไว้เบื้องหลัง

Chapter 6

หัวข้อ: ความลึกซึ้งของ Falmer และความเสื่อมถอยของเผ่าพันธุ์ Snow Elves

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim* Falmer หรือที่รู้จักกันในนาม "Snow Elves" เดิมคืออารยธรรมเอลฟ์โบราณผู้เจริญรุ่งเรืองก่อนยุคของมนุษย์ แต่ปัจจุบันกลายเป็นสิ่งมีชีวิตอันโหดร้ายที่อาศัยอยู่ในถ้ำลึกและซากปรักหักพังใต้ดิน เรื่องราวของพวกเขานับเป็นโศกนาฏกรรมแห่งประวัติศาสตร์ *Tamriel* ที่สะท้อนถึงความแตกแยก อำนาจ และการทรยศ

อารยธรรมที่ถูกกลืน

Snow Elves เป็นหนึ่งในเผ่าพันธุ์เอลฟ์ที่เก่าแก่ที่สุดใน *Skyrim* ก่อนที่มนุษย์ *Nords* จะเดินทางมาถึงทวีปนี้ พวกเขาสร้างอารยธรรมที่งดงาม เปี่ยมด้วยศาสตร์เวทและสถาปัตยกรรมอันวิจิตร ดังที่เห็นจากซากวิหาร *Chantry of Auri-El* ใน *Forgotten Vale* แต่เมื่อ *Ysgramor* และชาว *Atmoran* บุกรุกเข้ามาใน *Skyrim* พร้อมกับกองเรือ *Five Hundred Companions* ความขัดแย้งก็ปะทุขึ้น Snow Elves เริ่มโจมตีมนุษย์จนนำไปสู่การสังหารหมู่ที่ *Saarthal* เหตุการณ์นี้จุดชนวนสงคราม *Night of Tears* และกลายเป็นแรงผลักดันให้ *Ysgramor* ล้างแค้น

การทรยศของชาว Dwemer และการกลายพันธุ์

หลังจากพ่ายแพ้แก่ชาว *Nords* Snow Elves หาที่พึ่งพิงโดยหันไปขอความช่วยเหลือจาก *Dwemer* (เผ่าพันธุ์แคระ) ซึ่งอยู่ในยุครุ่งเรืองใต้ดิน แต่แทนที่จะได้รับความช่วยเหลืออย่างสุจริต Dwemer กลับทรยศโดยบังคับให้พวกเขากินเห็ดพิษ *Falmer* (Fungus) ทำให้ค่อยๆ สูญเสียการมองเห็นและสติปัญญา ดำเนินชีวิตเหมือนสัตว์เดรัจฉานในที่สุด Dwemer ใช้พวกเขาเป็นแรงงานทาสและนักรบ จนกระทั่งเผ่าพันธุ์ Dwemer หายสาบสูญไปจากโลก *Tamriel* ในเหตุการณ์ *Disappearance of the Dwemer* Falmer ก็ยังคงดำรงอยู่ในความมืด

Falmer ในยุค Skyrim

ปัจจุบัน Falmer ไม่เหลือลักษณะเดิมของ *Snow Elves* อีกต่อไป พวกเขามีผิวซีดเหมือนซากศพ ดวงตาไร้ประกายมองไม่เห็น มีพฤติกรรมคล้ายสัตว์ร้าย และสร้างอาณาจักรของตัวเองใต้ดิน พวกเขาสร้างอาวุธจากเศษวัสดุและเลี้ยงสัตว์ประหลาด เช่น *Chaurus* เพื่อใช้ในการโจมตี แม้กระนั้น มีร่องรอยว่าพวกเขากำลังวิวัฒนาการกลับมามีสติสัมปชัญญะอีกครั้ง ดังที่เห็นจาก *Falmer Writings* ใน *Darkfall Cave* ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพวกเขาเริ่มมีภาษาและการจัดระเบียบสังคม

บทสรุป: โศกนาฏกรรมที่ไม่มีวันจบ

เรื่องราวของ Falmer เป็นตัวอย่างชัดเจนของความโหดร้ายทางการเมืองและสงครามในโลก *The Elder Scrolls* จากชนชั้นสูงที่เปี่ยมด้วยวัฒนธรรม สูการตกต่ำเป็นสปีชีส์ที่ถูกดูถูกเหยียดหยาม การปรากฏตัวของ Falmer ใน *Skyrim* ทำให้ผู้เล่นได้เห็นว่าประวัติศาสตร์สามารถทำลายล้างอารยธรรมได้อย่างไร และแม้แต่เผ่าพันธุ์ที่เคยยิ่งใหญ่ที่สุดก็อาจจบลงด้วยความทุกข์ทรมาน

หากคุณสนใจเรื่องราวนี้ ลองสำรวจ *Forgotten Vale* ใน *Dawnguard DLC* เพื่อพบกับซากอารยธรรม Snow Elves และไขปริศนาของพวกเขาเพิ่มเติม!

(ประมาณ 550 คำ)

Chapter 7

****หัวข้อที่ 7: ความลับของ Dwemer และหายนะของการหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย****

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* อารยธรรมหนึ่งที่เป็นปริศนามาจนถึงปัจจุบันคือ ****Dwemer**** หรือ ****ชาวลึก**** (Deep Folk) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมและเวทมนตร์ขั้นสูง แต่กลับหายสาบสูญไปทั้งหมดในช่วงสงคราม *Battle of Red Mountain* เมื่อยุคที่ 1 สิ่งที่เหลือไว้คือซากเมืองใต้ดินอันซับซ้อน หุ่นยนต์ Dwemer ที่ยังทำงานได้ และเครื่องจักรลึกลับที่ไม่มีใครเข้าใจ

****เทคโนโลยีและวัฒนธรรมของ Dwemer****

Dwemer แตกต่างจากเผ่าพันธุ์อื่นอย่างสิ้นเชิง พวกเขาไม่นับถือเทพเจ้าดั้งเดิมของชาวเมอร์ และมองว่าเทพเจ้าเป็นเพียงสิ่งมีชีวิตทรงพลังที่มนุษย์ยกย่องเกินเหตุ แทนที่จะพึ่งพาศาสนาแบบดั้งเดิม พวกเขาพัฒนา ****Tonal Architecture**** (สถาปัตยกรรมเสียง) ซึ่งเป็นการใช้คลื่นเสียงและคณิตศาสตร์ปรับเปลี่ยนโครงสร้างความเป็นจริง เครื่องมือเช่น ****Animunculi**** (หุ่นยนต์ Dwemer) และ ****Aetherium Forge**** (โรงต้มแร่พลังงานเวท) เป็นผลงานที่แสดงถึงความก้าวหน้าที่ยากจะเข้าใจ

ตัวอย่างสำคัญคือ ****Centurion Dynamo****

หุ่นยนต์ยักษ์ที่ขับเคลื่อนด้วยไอน้ำและพลังงานความร้อนจากแกนโลหะพิเศษ หรือ ****Falmer**** (ชาวหิมะ) ที่เคยเป็นชนพื้นเมืองก่อนถูก Dwemer поработиและกลายพันธุ์ให้ตาบอดเพื่อใช้เป็นแรงงาน

****ทฤษฎีการหายตัวไป****

เหตุการณ์ที่ Dwemer หายไปทั้งเผ่าพันธุ์เกิดขึ้นเมื่อ ****Kagrenac**** วิศวกรสูงสุดของ Dwemer ทดลองใช้เครื่องมือเวทย์ *Sunder*, *Keening* และ *Wraithguard* กับ *Heart of Lorkhan* (หัวใจของเทพที่ถูกเนรเทศ) เพื่อสร้าง ****Numidium**** ยักษ์โลหะที่สามารถปฏิเสธความเป็นจริง ผลลัพธ์ที่ตามมาคือ Dwemer ทั้งหมด แตกตัวเป็นอนุภาคและถูกดึงเข้าไปในมิติอื่น ทฤษฎีสำคัญมีดังนี้:

- **รวมเป็นหนึ่งใน Numidium****: Dwemer อาจถูกดูดกลืนเข้าไปเป็นพลังงานขับเคลื่อน Numidium
- **ลบล้างการมีอยู่****: การแทรกแซง *Heart of Lorkhan* อาจทำให้พวกเขาถูกตัดออกจากสายธารเวลา
- **หลอมเป็นเทพใหม่****: บางตำนาน 暗示 ว่าพวกเขากลายเป็นเหมือนเทพแห่งเหตุผลชื่อ *Anumidium*

****หลักฐานใน Skyrim****

ในเกม ผู้เล่นสามารถสำรวจซากเมืองใต้ดินเช่น ****Alftand****, ****Mzinchaleft**** และ ****Blackreach**** (เมืองใต้ดินขนาดใหญ่ใต้ Skyrim) และพบบันทึกของ ****Yagrub Bagarn**** Dwemer คนสุดท้ายที่รอดชีวิตเพราะอยู่ในมิติอื่นขณะเกิดเหตุ นอกจากนี้ ในการทำเควส *Discerning the Transmundane* ผู้เล่นพบว่า Dwemer ศึกษาพฤติกรรมของ ****Elder Scrolls**** เพื่อทำนายอนาคต

****มรดกที่เหลืออยู่****

แม้ Dwemer จะหายไป แต่เทคโนโลยีของพวกเขายังคงส่งผลต่อโลก เช่น:

- **Aetherium Wars****: การแย่งชิงแร่ *Aetherium* ที่ Dwemer ใช้สร้างอาวุธทรงพลัง
- **ความขัดแย้งระหว่างกลุ่ม 学者****: กลุ่มวิจัยเช่น *College of Winterhold* กับ *Tribunal Temple* พยายามถอดรหัสความรู้ของ Dwemer

บทสรุป

การหายไปของ Dwemer เป็นหนึ่งในเรื่องลึกลับที่สุดใน TES Universe พวกเขาทิ้งไว้เฉพาะซากปรักหักพังและคำถามที่ไม่มีคำตอบ บางคนมองว่าพวกเขาคือสุดยอดอารยธรรมที่โค่นล้มเทพเจ้า ในขณะที่บางกลุ่มเชื่อว่าพวกเขาทำลายตนเองด้วยความทะเยอทะยาน ที่แน่นอนคือปริศนานี้ยังคงดึงดูดให้ผู้เล่นสำรวจและตั้งทฤษฎีใหม่ๆ ต่อไป

หากคุณสนใจเรื่อง Dwemer เพิ่มเติม ลองไปที่ *Blackreach* หรืออ่านหนังสือ *The Aetherium Wars* ในเกม!

Chapter 8

หัวข้อที่ 8: พิธีกรรมลับของกลุ่ม Daedric Prince ใน Skyrim

ใน *The Elder Scrolls V: Skyrim* กลุ่มของผู้บูชาเดดริคพรินซ์ (Daedric Prince) ถือเป็นหนึ่งในองค์ลึกลับที่น่าสนใจที่สุด พวกเขามีพิธีกรรม ความเชื่อ และวัตถุประสงค์ที่ซับซ้อน บางครั้งก็โหดเหี้ยม และบางครั้งก็น่าพิศวง ในบทความนี้จะเจาะลึกถึงพิธีกรรมบางอย่างของเหล่าผู้บูชาเดดริคพรินซ์ที่ปรากฏในเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มของ Molag Bal, Boethiah, และ Sanguine

1. พิธีกรรมสังเวยของ Molag Bal - การกลายเป็น Vampire Lord

เดดริคพรินซ์แห่งการครองราชย์ด้วยแรงบีบบังคับและความโหดร้าย Molag Bal มีพิธีกรรมที่ผู้บูชาต้องทำเพื่อรับพรจากเขา ใน *Skyrim* ผู้เล่นสามารถพบกับ *House of Horrors* ในมาร์คาร์ธ (Markarth) ที่ซึ่ง Molag Bal ต้องการให้คุณทรมานและสังหาร *Tyrannus* นักบวชของเดดริคที่ทรยศ ด้วยการทุบศีรษะของเขาด้วยไม้อันศักดิ์สิทธิ์ (Mace of Molag Bal)

พิธีกรรมนี้สะท้อนแนวคิดของ Molag Bal เรื่องการทำลายจิตวิญญาณและการครอบงำผู้คนผ่านความเจ็บปวด ไม่เพียงแต่จะมอบอาวุธทรงพลังให้ แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของการยอมรับในความโหดร้ายของเขา ผู้ที่ผ่านพิธีกรรมนี้อาจได้รับเชื้อแวมไพร์ (Vampirism) และกลายเป็น Vampire Lord ได้ในภายหลัง

2. พิธีกรรมแห่งการทรยศของ Boethiah - การสังหารเพื่อความแข็งแกร่ง

Boethiah เดดริคพรินซ์แห่งการทรยศและยุทธศาสตร์การรบ ต้องการให้ผู้บูชาของเธอพิสูจน์ความแข็งแกร่งด้วยการฆ่าผู้ติดตามที่ภักดีที่สุดของตัวเอง ในเคส "Boethiah's Calling" ผู้เล่นจะต้องนำผู้ติดตามไปที่แท่นบูชาของ Boethiah ในแถบเนินเขาทางตะวันออกของ Windhelm และสังหารพวกเขาด้วยมีดพิธีกรรม

พิธีกรรมนี้แสดงถึงปรัชญาของ Boethiah ที่ว่า "ความแข็งแกร่งเท่านั้นที่จะคงอยู่"

ผู้ที่สามารถฆ่าคนใกล้ชิดได้แสดงให้เห็นว่าไม่ยึดติดกับความอ่อนแอทางอารมณ์ เป็นการทดสอบจิตใจที่โหดเหี้ยม แต่ให้รางวัลเป็นเสื้อเกราะ *Ebony Mail* ที่ล่องหนและสร้างความเสียหายแบบ Poison ให้ศัตรู

3. พิธีกรรมแห่งความบ้าคลั่งของ Sanguine - ปาร์ตี้ที่จบอย่างอลวน

Sanguine เดดริคพรินซ์แห่งการเมาและความสนุกสนาน มีเคส "A Night to Remember" ที่ผู้เล่นจะถูกชักนำให้เข้าสู่การดื่มสุราจนมึนเมา และตื่นขึ้นมาพบว่าตัวเองก่อความวุ่นวายไว้ทั่ว Skyrim ตั้งแต่การขโมยแพะ ไปจนถึงถูกกล่าวหาว่าจะแต่งงานกับฮาร์กในเมือง Rorikstead

พิธีกรรมนี้ไม่โหดร้ายเหมือนเดดริคองค์อื่น แต่สะท้อนแนวคิดของ Sanguine เกี่ยวกับชีวิตที่ไร้ความรับผิดชอบ และการแสวงหาความสุขแบบสุดโต่ง ในท้ายที่สุด ผู้เล่นจะได้รับ *Sanguine Rose* เป็นไม้เท้าที่เรียก Daedra มาช่วยต่อสู้

สรุป: พิธีกรรมที่สะท้อนอำนาจและอุดมการณ์ของเดดริค

พิธีกรรมแต่ละอย่างของเดดริคพรินซ์ล้วนแสดงถึงบุคลิกและความเชื่อของตน ไม่ว่าจะเป็นการทรมานของ Molag Bal การทรยศของ Boethiah หรือความไร้ระเบียบของ Sanguine การมีส่วนร่วมในพิธีกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ให้รางวัลอันทรงพลัง แต่ยังทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับอำนาจที่ทั้งน่าสนใจและน่าหวาดกลัวของเดดริคพรินซ์ใน *Skyrim*

ผู้ที่กล้าพอจะเข้าร่วมพิธีกรรมเหล่านี้จะพบว่าอาจต้องแลกด้วยจิตวิญญาณของตัวเอง—หรืออย่างน้อยก็ศีลธรรมบางส่วน—แต่นั่นก็เป็นเสน่ห์ของ *The Elder Scrolls* ที่ให้ผู้เล่นเลือกเดินบนเส้นทางแห่งความชั่วหรือความดีได้อย่างอิสระ

Chapter 9

หัวข้อที่ 9: ศิลปะการตีอาวุธของชาวดวาร์เวน – ความลับของสมิธแห่งมอร์คาร์ธ

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* อาวุธและเกราะที่สร้างโดยชาวดวาร์เวน (Dwemer) ถือเป็นสุดยอดฝีมือการตีเหล็กที่ไม่มีใครเทียบได้ มันไม่เพียงแข็งแกร่งและทนทาน แต่ยังเต็มไปด้วยกลไกซับซ้อนและเทคโนโลยีล้ำยุคแม้จะผ่านเวลาหลายพันปียังไม่เสื่อมสภาพ ณ ใจกลางของมอร์คาร์ธ (Markarth) และในซากอาณาจักรใต้ดินของชาวดวาร์เวน เราจะค้นพบความลับของการตีอาวุธที่น่าทึ่งนี้

ต้นกำเนิดของโลหะดวาร์เวน

วัสดุหลักที่ชาวดวาร์เวนใช้คือ *ดวาร์เวนเมทัล (Dwemer Metal)*

ซึ่งมีลักษณะเป็นสีทองแดงแต่แข็งแกร่งกว่าเหล็กกล้า มันถูกหลอมรวมด้วยเทคนิคลับที่เรียกว่า

*"การหล่อด้วยความร้อนจากหินหัวใจ" (Heartstone-Infused Smelting) โดยใช้พลังงานจาก

หินหัวใจของโลก (Heart of Lorkhan) หรือแหล่งพลังงานอื่นๆ ที่คล้ายคลึงกัน

ชาวดวาร์เวนไม่เพียงแต่เป็นช่างเหล็ก แต่ยังเป็นวิศวกรและนักเวทมนตร์ที่ผสมผสานศาสตร์หลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน

กลไกอัตโนมัติและอาวุธสมองกล

อาวุธของชาวดวาร์เวนมักถูกออกแบบให้ใช้งานร่วมกับ *สปิร (Animunculi)* หุ่นยนต์โบราณ เช่น สเฟียร์ (Sphere) หรือ สไปเดอร์รอน (Spider) ตัวอย่างที่น่าสนใจคือ *ดวาร์เวน ครอสบาว (Dwemer Crossbow)*

ซึ่งพบใน *เสริม Dawnguard* มันยิงได้เร็วและแรงกว่าธนูทั่วไป เพราะใช้ระบบเกียร์และพลังงานไอน้ำในการยิง

นอกจากนี้ *ดวาร์เวน บัลลิสต้า (Ballista)* ที่พบใน *ฐานทัพชาวดวาร์เวน*

ก็แสดงถึงความก้าวหน้าทางวิศวกรรมสงครามของพวกเขา

ความลับที่สาบสูญ

แม้ว่าชาวดวาร์เวนจะหายตัวไปอย่างลึกลับ แต่เทคโนโลยีของพวกเขายังทิ้งร่องรอยไว้ทั่วสกายริม การค้นพบ

สมิธชาวดวาร์เวน ที่แท้จริงถือเป็นเรื่องยาก เพราะความรู้ส่วนใหญ่สูญหายไปกับกาลเวลา อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ

คาลเซลโม (Calcelmo) แห่งมอร์คาร์ธได้เผยข้อมูลบางอย่าง เช่น การใช้ *เหล็กมูลกานาม (Aetherium)*

ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ขั้นสูง ซึ่งเป็นโลหะหายากที่ต้องผ่านการชุดค้นใน *เหมืองอาเอเธริยม (Aetherium Forge)* เท่านั้น

**อาวุธในตำนาน

ตัวอย่างอาวุธดวาร์เวนที่โดดเด่น ได้แก่:

- **Volendrung**: ค้อนยักษ์ของมัลคาท สร้างโดยดวาร์เวนแต่ถูกสาปให้เป็นอาวุธของเจ้าพ่อแห่งความชั่วร้าย
- **Keening**: กริชเวทมนตร์ที่เชื่อมโยงกับ *ซันดิล (Sunder)* และ *หัวใจของโลก*

ใช้ในพิธีกรรมลับสมัยก่อน

**บทสรุป

อาวุธและเกราะดาร์เวนไม่ใช่แค่ของมีค่าทางโบราณคดี แต่คือหลักฐานของอารยธรรมที่เคยยิ่งใหญ่ก่อนจะล่มสลาย การศึกษาเทคโนโลยีของพวกเขาอาจนำไปสู่การค้นพบใหม่ๆ ในโลกแห่งสกายริม และอาจเป็นกุญแจไขปริศนาการหายตัวไปของชาวดาร์เวนเอง

* (คำนวณแล้วประมาณ 400 คำ หากต้องการเพิ่มเนื้อหา สามารถขยายในส่วนของเทคโนโลยีเฉพาะ เช่น อาวุธเรียมฟอร์จ หรือรายละเอียดการสร้างสฟิรเพิ่มเติม)*

Chapter 10

****หัวข้อ: พิธีกรรมลับของดวงจันทร์เลือดใน Skyrim - ความลับแห่ง Daedric Prince Vaermina****

ในโลกของ **The Elder Scrolls V: Skyrim**

มีความลับและเรื่องราวมากมายที่ถูกซ่อนไว้ใต้เปลือกโลกที่แสนจะธรรมดา หนึ่งในนั้นคือ ****พิธีกรรมลับของดวงจันทร์เลือด (The Bloodmoon Rituals)**** ซึ่งเชื่อมโยงกับ **Daedric Prince Vaermina** เจ้าแห่งความฝันและ кошмар เรื่องราวนี้ไม่เพียงแต่เผยให้เห็นถึงอิทธิพลของ Daedra ใน Skyrim แต่ยังโยงไปถึงอดีตอันมืดมนของชาว **Reachmen** และความเชื่อในพลังเหนือธรรมชาติ

****Vaermina - เจ้าแห่งความฝันร้าย****

Vaermina หรือที่รู้จักในนาม **Vaermina the Tormentor** เป็นหนึ่งใน Daedric Princes แห่ง Oblivion ที่มีอำนาจเหนือความฝัน, кошмар, และความทรงจำที่ถูกบิดเบือน ผู้บูชาเธอมักเป็นนักเวทและหมอผีที่ศึกษาวิธีการซึมซับพลังจาก кошмар เพื่อใช้ในการทำนายอนาคตหรือทรมานศัตรู

ใน **Skyrim** ผู้เล่นสามารถพบกับเธอผ่าน **The Mind of Madness** Quest ซึ่งเกี่ยวข้องกับ **Erandur** อดีตนักบวชของ Vaermina ที่พยายามลบบาปของตนเอง อย่างไรก็ตาม เรื่องราวของ Vaermina ยังลึกลงไปอีกผ่านพิธีกรรมลับที่เรียกว่า ****“ดวงจันทร์เลือด”****

****ดวงจันทร์เลือดและความเชื่อของชาว Reachmen****

ชาว **Reachmen** กลุ่มชนพื้นเมืองใน **The Reach** มีความเชื่อผูกพันกับ Daedra หลายองค์ โดยเฉพาะ Vaermina พวกเขาเชื่อว่าเมื่อดวงจันทร์กลายเป็นสีเลือด (Bloodmoon)

จะเป็นช่วงเวลาแห่งการปลุกพลังเวทมนตร์จาก Oblivion โดยพิธีกรรมดังกล่าวต้องใช้:

1. ****เหยื่อที่มีจิตใจอันเข้มแข็ง**** – เพื่อ “อุทิศ” ความฝันของพวกเขาให้ Vaermina
2. ****วัตถุศักดิ์สิทธิ์**** เช่น Skull of Corruption หัวกะโหลกที่ดูดซับ кошмар
3. ****การบูชาด้วยในคืนที่ดวงจันทร์แดง****

ใน **Dawnguard DLC** ผู้เล่นอาจสังเกตว่าดวงจันทร์เปลี่ยนเป็นสีเลือดในบางคืน ซึ่งอาจเป็นร่องรอยของพิธีกรรมโบราณนี้

****มรดกที่ยังหลงเหลือในปัจจุบัน****

แม้พิธีกรรมนี้จะเลือนหายไปตามกาลเวลา แต่หลักฐานยังคงอยู่ใน:

- ****หนังสือ “Dreamstride”**** ในห้องสมุดของ Winterhold บรรยายถึงความสามารถในการเดินทางผ่านความฝัน
- ****Daedric Artifact: Skull of Corruption**** ซึ่งเป็นอาวุธที่เต็มไปด้วยพลัง кошмар
- ****กลุ่ม Forsworn**** ที่อาจยังคงปฏิบัติพิธีกรรมลึกลับในแดนพงไพร

****สรุป****

พิธีกรรมดวงจันทร์เลือดของ Vaermina คือตัวอย่างที่ชัดเจนว่า *Skyrim* ไม่ได้มีแค่การต่อสู้กับมังกร แต่ยังเต็มไปด้วยความสลับซับซ้อนและความเชื่อที่สัมพันธ์กับจักรวาล *The Elder Scrolls* การค้นหาเรื่องราวเหล่านี้ช่วยให้เห็นว่าโลกนี้มีชั้นความลับที่ลึกซึ้งและน่าหลงใหลมากกว่าที่ตาเห็น

หากคุณสนใจในด้าน Esoteric ของ *Skyrim* ลองสำรวจ *The Whispering Door* (Mephala) หรือ *The Black Star* (Azura) เพื่อเห็นมุมมองอื่นๆ ของ Daedric Princes!

Chapter 11

ความลับของเหล่าเทพดาเอเดราผู้สลับใน Skyrim

ในจักรวาลของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* เทพดาเอเดรา (Daedric Princes) คือหนึ่งในองค์ประกอบที่น่าหลงใหลและน่าสพรึงกลัวที่สุด พวกเขาเป็นเทพเจ้าผู้ทรงพลังอันไกลจากความเข้าใจของมนุษย์ มีทั้งผู้เมตตาและผู้โหดร้าย ซึ่งแต่ละองค์ล้วนมีวัตถุประสงค์และอิทธิพลต่อโลกแห่งนิรันดร์ (Mundus) ในแบบของตัวเอง วันนี้เราจะเจาะลึกถึงบางส่วนที่ซ่อนอยู่ของเหล่าเทพดาเอเดราผู้สลับ ที่แม้แต่ผู้เล่นที่ผ่านเกมมานานอาจยังไม่เคยรู้

1. เซธ (Sheogorath) กับความบ้าคลั่งที่ซ่อนระบบตรรกะ

เซธ หรือราชาแห่งความวิปลาสน์ เป็นเทพดาเอเดราที่มีบุคลิกสุดเพี้ยน แต่ภายใต้ความบ้าคลั่งของเขานั้น แท้จริงแล้วเขามี "ระบบ" ของตัวเอง ใน *The Shivering Isles* จากเกม *Oblivion* ได้เปิดเผยว่าเซธเคยเป็นเทพแห่งการจัดระเบียบและตรรกะนามว่า **Jyggalag** แต่เพราะอำนาจที่เกินควบคุม เทพดาเอเดราองค์อื่นจึงรวมพลังสาปให้เขากลายเป็นสิ่งตรงข้าม—นั่นคือความวิปลาสน์ ความขัดแย้งนี้แสดงให้เห็นว่า แม้แต่ในความบ้าคลั่งก็มีแบบแผนที่ชัดเจน ซึ่งสะท้อนผ่านภารกิจ *The Mind of Madness* ใน Skyrim ที่ผู้เล่นต้องแก้ปริศนาของ Pelagius III ในรูปแบบเกมกระดาน

2. เมรูนส์ เด ฎ (Mehrunes Dagon) กับบทเรียนจากความล้มเหลว

เมรูนส์ เด ฎ เทพแห่งการทำลายล้าง การปฏิวัติ และการเปลี่ยนแปลง เป็นหนึ่งในดาเอเดราที่มีบทบาทสำคัญในเหตุการณ์ *Oblivion Crisis* แต่สิ่งที่หลายคนอาจไม่ทราบคือ เขาเคยพยายามบุกโลกมาแล้วหลายครั้งแต่ล้มเหลวทุกครั้ง! การโจมตีในยุคที่สอง (战役 ของ Allessia) และยุคที่สาม (ความพยายามครอบครอง Tamriel ใน *Morrowind*) ล้วนถูกขัดขวางโดยมนุษย์และเหล่าเทพ สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่า แม้แต่เทพแห่งการทำลายก็ไม่สามารถชนะได้ หากปราศจาก "การวางแผน" ที่ดี

3. อะซุรา (Azura) เจ้าแม่แห่งความขัดแย้ง

อะซุรา เทพีแห่งรุ่งอรุณและพลบค่ำ มักถูกมองว่ามีเมตตาเพราะเธอปกป้องดันเมอร์ (Dunmer) ในยุคก่อน แต่แท้จริงแล้ว เมตตาของเธอนั้นมาพร้อมกับการทดสอบอันโหดร้าย ในหนังสือ *The Trial of Vivec* เผยว่าเธอเคยสาปชาว Chimer ให้กลายเป็นดันเมอร์ผิวคล้ำเพียงเพราะการทรยศของ Tribunal ซึ่งทำให้เห็นว่าอะซุราไม่ใช่เทพที่อ่อนโยนอย่างที่ดู หากแต่เป็นผู้ที่ยึดมั่นในความยุติธรรมของตัวเองอย่างเข้มงวด

4. ฮอรัมเมียส โมรา (Hermaeus Mora) ความรู้ที่กินชีวิต

ฮอรัมเมียส โมรา เทพแห่งความรู้อันสลับซับซ้อนและ forbidden knowledge เป็นหนึ่งในดาเอเดราที่น่าสพรึงกลัวที่สุดเพราะเขาคือตัวแทนของการ "เสพติดความรู้" ที่อาจทำลายผู้แสวงหา เช่นเดียวกับ Miraak และ Septimus Signus ผู้ที่หลงใหลในความรู้ของโมราจนต้องจบชีวิตลง ใน DLC

Dragonborn ผู้เล่นได้เห็นว่าแม้แต่เทพองค์นี้เองก็ยังต้องการ "ของเล่นใหม่" อยู่เสมอ เพราะความรู้คือสิ่งไม่มีที่สิ้นสุด

5. มาลาคัท (Malacath) กับมายาคติของความเป็นพวกพ้อง

มาลาคัท เทพแห่งคนพ้นโอกาสและผู้ถูกขับไล่ มักถูกมองว่าเป็นเทพแห่งออร์ค (Orsimer) แต่ในความเป็นจริง เขาไม่เคยเลือกเฉพาะออร์คเท่านั้น เขายอมรับ **ทุกคนที่สังคมทอดทิ้ง** ไม่ว่าจะเป็นโกเบลลิน (Goblins) หรือแม้แต่มนุษย์ที่ถูกขับออกจากเผ่า นี่อาจเป็นข้อความแฝงว่า ดาเอดราบางองค์ไม่ใช่เพียง "ร้าย" หรือ "ดี" อย่างแท้จริง แต่พวกเขาคือกระจกสะท้อนความต้องการของเหล่ามอร์ดัล

สรุป

เทพดาเอดราใน Skyrim ไม่ใช่เพียง boss ที่ให้ของรางวัลเท่านั้น แต่พวกเขาคือสัญลักษณ์ของปรัชญาและความขัดแย้งในจิตใฝ่มนุษย์ ตั้งแต่ความบ้าที่มักถูกเกณฑ์ไปจนถึงความรู้อันตราย หรือแม้แต่ความเมตตาที่โหดร้าย เรื่องราวของพวกเขาทำให้โลกของ Skyrim มีชีวิตชีวาและลึกกลับเสมอ... แล้วคุณล่ะ เคยสงสัยไหมว่าเทพดาเอดราองค์ใดสะท้อนตัวคุณมากที่สุด?

Chapter 12

หัวข้อที่ 12: ความลับของเหล่า Dwemer และเทคโนโลยีอันล้ำคของพวกเขา

ในดินแดนของ *Skyrim* และทั่วทั้ง *Tamriel* หนึ่งในอารยธรรมที่ลึกลับและน่าพิศวงที่สุดคือ *Dwemer* หรือ *คนแคระ* (แม้ว่าพวกเขาจะไม่ใช่คนแคระอย่างที่เข้าใจกันทั่วไป)

พวกเขาเป็นเผ่าพันธุ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมและเวทมนตร์รูปแบบพิเศษที่เรียกว่า *Tonal Architecture* ซึ่งผสมผสานศาสตร์แห่งเสียง กฎเกณฑ์ทางกายภาพ และพลังแห่งความเป็นจริงเข้าด้วยกัน ก่อนจะหายสาบสูญไปอย่างเหลือเชื่อในช่วง *Battle of Red Mountain*

1. เทคโนโลยีที่เหนือยุคสมัย

Dwemer สร้างสิ่งประดิษฐ์ที่ทันสมัยเกินยุค เช่น *การก่อกয়ล์หุ่นยนต์* (Dwarven Automatons) ที่ยังคงทำงานได้แม้เจ้าสร้างจะหายไปนานนับพันปี หรือ *ศูนย์ควบคุมขนาดยักษ์* อย่าง *Numidium* หุ่นยักษ์เหล็กที่สามารถบิดเบือนเวลาและปฏิเสธความเป็นจริงได้ นอกจากนี้พวกเขายังสร้าง *Dwarven Cities* ใต้ดินอันกว้างใหญ่ไพศาล ที่มีระบบขนส่งด้วยความเร็วสูงผ่าน *Dwarven Rails* และความสามารถในการควบคุมพลังงานความร้อนจากลาวา

2. Tonal Architecture: ศาสตร์แห่งการปรับแต่งความเป็นจริง

Dwemer ไม่ใช่เวทมนตร์แบบทั่วไป แต่ใช้ *Tonal Architecture* ซึ่งอาศัยการปรับคลื่นเสียงและสั่นสะเทือนเพื่อเปลี่ยนโครงสร้างของวัตถุหรือแม้แต่มิติ пространства ตัวอย่างเช่น *The Aetherium Forge* เป็นสถานที่ที่พวกเขาสร้างวัสดุพิเศษด้วยคลื่นเสียง หรือเหตุการณ์ *Disappearance of the Dwemer* ที่ทั้งเผ่าพันธุ์หายตัวไปในพริบตา บางทฤษฎีเชื่อว่าเกิดจากการทดลองใช้ *Tonal Manipulation* กับ *Heart of Lorkhan*

3. การหายตัวไปและการทิ้งปริศนาไว้

ในปี *1E 700* ระหว่าง *Battle of Red Mountain* ชาว Dwemer หายสาบสูญพร้อมกันทั้งเผ่าพันธุ์ มีทฤษฎีว่าพวกเขาถูกหลอมรวมเป็น *Numidium's Skin* หรืออาจย้ายไปถึง *อีกมิติหนึ่ง* แต่สิ่งที่เหลือไว้คือสถานที่อย่าง *Blackreach* (เมืองใต้ดินสุดอลังการใต้ Skyrim) ซึ่งเต็มไปด้วยร่องรอยของความก้าวหน้าที่ไม่เคยมีอารยธรรมใดเทียบเคียง

4. ความสำเร็จที่ยังคงส่งผลถึงปัจจุบัน

แม้ Dwemer จะหายไป แต่เทคโนโลยีของพวกเขายังส่งอิทธิพลต่อโลก *The Elder Scrolls* ตัวอย่างเช่น

- *The Aetherium Wars*: การแย่งชิงวัตถุดิบของ Dwemer เพื่อสร้างเครื่องมือทรงพลัง
- *Kagrenac's Tools*: เครื่องมือที่ใช้ดัดแปลง *Heart of Lorkhan* ส่งผลให้เกิด Tribunal Gods ใน Morrowind
- มรดกทางปัญญา: การวิจัยของพวกเขาสร้างแรงบันดาลใจให้กับองค์กรเช่น *Synod* และ *College of Winterhold*

5. คำถามที่ยังไร้คำตอบ

Dwemer ทิ้งปริศนาไว้มากมาย เช่น:

- *ทำไมถึงไม่เหลือผู้รอดชีวิตเลย?* (แม้แต่ Yagrum Bagarn ใน *Morrowind* ก็เป็น Dwemer ที่รอดเพียงเพราะอยู่ใน *Outer Realms* ตอนที่เหตุการณ์เกิดขึ้น)
- *Numidium ถูกสร้างมาเพื่ออะไรกันแน่?* บางความเชื่อกล่าวว่ามันอาจเป็นอาวุธเพื่อทำลายเทพเจ้า

ความลึกลับของ Dwemer ทำให้พวกเขาเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่น่าสนใจที่สุดใน *The Elder Scrolls* และยังคงจุดประกายการถกเถียงในหมู่ผู้เล่นและนัก lore มาจนถึงทุกวันนี้

Chapter 13

****พื้นที่ลึกลับของ Blackreach: โลกใต้ดินอันน่าทึ่งใน Skyrim****

ในโลกกว้างใหญ่ของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* มีสถานที่ลึกลับและน่าทึ่งมากมาย

แต่ไม่มีแห่งใดที่จะสมบูรณ์และน่าตื่นตาตื่นใจไปกว่า ****Blackreach****—

อาณาจักรใต้ดินอันกว้างใหญ่ที่ซ่อนอยู่ใต้พื้นผิวของ Skyrim

และเป็นหนึ่งในความสำเร็จทางสถาปัตยกรรมของเผ่าพันธุ์ Dwemer ที่สาบสูญ

การค้นพบ Blackreach

Blackreach ไม่ได้เป็นแค่ถ้ำหรือถ้ำดินล้วนๆ มันคือเมืองใต้ดินขนาดมหึมาที่สร้างขึ้นโดย Dwemer หรือ "ผู้ลี้ภัยในความลับ" (Deep Elves) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและเวทมนตร์ ดินแดนนี้ถูกปกปิดไว้ใต้พื้นดินลึก และผู้เล่นสามารถเข้าไปได้ผ่านทาง *Alftand*, *Mzinchaleft* หรือ *Raldbthar*

ซึ่งทั้งหมดเป็นซอกเมือง Dwemer ที่ผูกพัน Blackreach ยังเชื่อมโยงกับ *The Elder Scroll* และ questline หลักของ *Dragonborn* ผ่านภารกิจ "Discerning the Transmundane" ซึ่งต้องใช้ Dwemer lexicon ที่ดัดแปลงแล้วเพื่อทำความเข้าใจกับความลับของเหล่าเทพ

สภาพแวดล้อมที่แปลกตา

Blackreach ไม่ใช่แค่ถ้ำมืดๆ แต่เป็นโลกอีกใบที่มีเอกลักษณ์ พื้นที่ทั้งหมดส่องสว่างด้วยแสงสีน้ำเงินและสีม่วงจาก *แสงประติษฐาน* ของ Dwemer ที่มาจาก "แสงราตรี" (luminous mushrooms) และคริสตัลขนาดใหญ่ บนเพดานสูงยังมี *ดวงอาทิตย์เทียม* (artificial sun) ที่สร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบสภาพแวดล้อมบนพื้นผิว บ่งบอกถึงความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ของ Dwemer ที่ยังคงล้ำสมัยแม้เวลาจะผ่านไปนับพันปี

ที่น่าสนใจกว่านั้นคือ มี ****เสาหรือโครงสร้างคล้ายต้นไม้โลหะ**** แทรกตัวอยู่ทั่วทั้ง Blackreach เหล่านี้คือ ****"ดินแดนแห่งกาลเวลา"*** ที่ Dwemer สร้างขึ้นเพื่อควบคุมและดึงพลังงานจากโลกใต้ดิน

สิ่งมีชีวิตและความอันตราย

Blackreach ไม่ได้ปลอดภัยสำหรับผู้มาเยือน นอกจากศัตรูอย่าง *Falmer* (สปีชีส์ที่วิวัฒนาการมาจาก Snow Elves ที่ถูก Dwemer กดขี่) และ *Dwemer Automaton* หุ่นยนต์โลหะที่ยังคงทำงานตามคำสั่งเดิมแล้ว ยังมี

****Vulthuryol**** มังกรแดงโบราณที่ซ่อนตัวอยู่ในถ้ำ และจะโจมตีหากถูกรบกวน
การพบเจอมังกรในที่ใต้ดินนี้เป็นหนึ่งในช่วงเวลาแปลกใหม่ที่สุดของ Skyrim

****ความลับและ Easter Eggs****

ในมุมหนึ่งของ Blackreach มี ****ลูกบอลคริสตัล**** (Crimson Nirnroot) พืชหายากที่ใช้ในการ quest "A Return To Your Roots" ซึ่งต้องเก็บ 30 อันเพื่อศึกษาคุณสมบัติทางเวทมนตร์ นอกจากนี้ยังมีประตูลับที่เชื่อมไปยัง ***Tower of Mzark*** และบางตำนานกล่าวว่า หากผู้เล่นส่งสัญญาณด้วย ***Shout*** ("Unrelenting Force") ไปที่ดวงอาทิตย์เทียม อาจเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด...

****ความสำคัญในโลร์ของ The Elder Scrolls****

Blackreach เป็นหลักฐานที่ชัดเจนถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของ Dwemer ที่ใช้ทั้ง ***Tonal Architecture*** (การปรับแต่งความจริงด้วยเสียง) และพลังของ ***Heart of Lorkhan*** สถานที่แห่งนี้ไม่เพียงแต่เป็นดินแดนที่ท้าทาย แต่ยังสะท้อนโศกนาฏกรรมของ Dwemer ที่หายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอย และเป็นเครื่องเตือนใจว่า Skyrim เป็นดินแดนที่เต็มไปด้วยความลับที่ยังรอการค้นพบ

หากคุณยังไม่เคยสำรวจ Blackreach ควรเตรียมตัวให้ดี—เพราะใต้พื้นผิวที่หนาวเยือกของ Skyrim ยังมีโลกอีกใบที่เต็มไปด้วยอันตรายและความอัศจรรย์!

Chapter 14

****ศาสนาผิดของ Skyrim: ลัทธิ The Black Star และความหมายที่แท้จริงของพระจันทร์ดำ (The Black Star of Azura)****

ในโลกของ ***The Elder Scrolls V: Skyrim***

มีวัตถุลึกลับที่ถูกลำพางและถกเถียงอย่างกว้างขวางที่สุดชิ้นหนึ่ง คือ ****The Black Star**** หรือ "ดวงดาวดำ" ที่เคยเป็นศูนย์กลางของลัทธิดาร์กเอลฟ์ (Dunmer) ภายใต้เทพ Azura แต่กลับถูกแปดเปื้อนด้วยความมืดจนกลายเป็นเครื่องมือของ Necromancy

****จุดเริ่มต้น: Azura's Star vs. The Black Star****

วัตถุดั้งเดิมคือ ****Azura's Star**** หอเกียรติยศของเทพ Azura ซึ่งเป็น ****Soul Gem**** ที่ไร้ขีดจำกัด** ใช้กักเก็บวิญญาณได้โดยไม่แตกสลาย แต่เมื่อถูกนักมายากลชื่อ ****Malyn Varen**** ลักลอบใช้เพื่อบรรจุวิญญาณของตัวเองไว้ชั่วนิรันดร์ ดวงดวนี้ก็ถูกทำให้เสื่อมสภาพ กลายเป็น ****The Black Star**** ที่สามารถกักเก็บวิญญาณมนุษย์ (Black Soul) ได้ ซึ่งขัดกับกฎธรรมชาติ และทำให้มันกลายเป็นสิ่งต้องห้าม

****ปรัชญาและปัญหาทางศีลธรรม****

- **การดุดถูกเทพ**:** Dunmer เชื่อว่า Azura เป็นเทพแห่งความสมดุลและการพยากรณ์ การที่มนุษย์ลองดีเปลี่ยนดาวของนางเป็นการท้าทายอำนาจเทพ และนำไปสู่การถูกสาป เช่น กรณีของ Tribunal ใน Morrowind
- **การใช้วิญญาณมนุษย์**:** The Black Star เป็นเครื่องสะท้อนความเสื่อมทางจริยธรรมของเหล่า Necromancer เนื่องจากวิญญาณมนุษย์ควรไปสู่ afterlife ไม่ถูกใช้เป็นเชื้อเพลิงเวทมนตร์
- **ทางเลือกของ 玩家**:** หาก 玩家 คืนดาวให้ Azura จะได้ Azura's Star แบบเดิม (ดีแต่ใช้ได้เฉพาะสัตว์) แต่ถ้าเก็บไว้ใช้ก็ได้ The Black Star ซึ่งมีประโยชน์กว่าแต่ถูกสาป

****ความเชื่อมโยงกับ Daedric Prince อื่น****

แม้ The Black Star จะเกี่ยวข้องกับ Azura แต่นักทฤษฎีบางส่วนเชื่อว่า ****Molag Bal**** เทพแห่งการครอบงำและความเป็นทาสอาจมีส่วนทำให้ดาวถูกบิดเบือน เนื่องจากวิญญาณมนุษย์คือพลังที่ Molag Bal ปรารถนา

****บทสรุป: สัญลักษณ์ของความสังหารและความศรัทธากับอำนาจ****
ดาวดวงนี้ไม่ใช่แค่ไอเทมในเกม แต่คือตัวแทนของ ****ความโลภ**** ที่มาพร้อมกับค่าใช้จ่ายทางจิตวิญญาณ การตัดสินใจของ 玩家 สะท้อนว่าเรายินยอมรับความมืดเพื่ออำนาจ หรือยืนหยัดในหลักการแม้จะได้ของที่มีประโยชน์น้อยกว่า

The Black Star จึงเป็นหนึ่งในปริศนาที่ลึกซึ้งที่สุดของ Skyrim ทั้งคำถามไว้ให้ 玩家 ไตร่ตรอง: ****“อำนาจที่ปราศจากศีลธรรมคุ้มค่ากับการแปดเปื้อนหรือไม่?”****

Chapter 15

****หัวข้อที่ 15: ลึกลับแห่ง Elder Scrolls – วัตถุโบราณที่บันทึกประวัติศาสตร์และกำหนดอนาคต****

ในโลกของ ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** มีวัตถุโบราณที่ลึกลับและทรงพลังที่สุดชิ้นหนึ่งที่เรียกว่า ****Elder Scrolls**** มันไม่ใช่เพียงหนังสือหรือม้วนกระดาษธรรมดา แต่เป็นสิ่งประติมากรรมที่ยากจะเข้าใจ มีอำนาจในการบันทึกอดีต ปัจจุบัน และอนาคต นำมาซึ่งปริศนาที่ยังไม่มีใครไขได้ทั้งหมด

****Elder Scrolls คืออะไร?***
Elder Scrolls ไม่สามารถถูกนิยามได้แม้แต่โดยผู้ศึกษามันมายาวนานอย่าง ****คณะ Greybeards**** หรือ ****Psijic Order**** บางความเชื่อกล่าวว่า มันเป็นส่วนหนึ่งของเวลาที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม ในขณะที่บางตำรายืนยันว่ามันคือหน้าต่างที่เปิดสู่ความเป็นไปได้ทุกอย่างในจักรวาล

สิ่งที่ทราบแน่ชัดคือ:

- ****มันเขียนเองได้**** – เนื้อหาใน Elder Scrolls เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา และแตกต่างกันไปในแต่ละผู้สังเกต
- ****ผู้ที่อ่านมันอาจสูญเสียการมองเห็นหรือสติสัมปชัญญะ**** – ดังเช่นกรณีของ ****เจ้าหญิง Septima**** แห่งวงศ์ Septim ที่บ้าคลั่งหลังพยายามแปลความหมายของ Scroll
- ****มันมีจำนวนไม่แน่นอน**** – ทั้งที่พบแล้วและยังไม่ถูกค้นพบ

****บทบาทของ Elder Scrolls ใน Skyrim****

ในเกม ***Skyrim*** Elder Scrolls มีบทบาทสำคัญ 2 ส่วนหลัก:

1. ****การทำนายการกลับมาของ Alduin****

- คณะ Greybeards และ Paarthurnax เชื่อว่า Elder Scrolls บันทึก ****คำสาปแห่งโลกาวินาศ (The Prophecy of the Dragonborn)**** ซึ่งระบุว่า มีเพียง Dragonborn เท่านั้นที่สามารถฆ่า Alduin ได้อย่างแท้จริง
- ก่อนจะเผชิญหน้ากับ Alduin ผู้เล่นต้องตามหา Elder Scrolls ที่ซ่อนอยู่ใน ****Dwemer Ruin แห่ง Alftand**** และใช้มันเรียนรู้ ****Dragonrend Shout**** จากอดีต

2. ****ภารกิจ Dawnguard – ศึกระหว่างราช Vampire และลูกมนุษย์****

- ใน DLC ***Dawnguard*** Elder Scroll (อีกม้วนหนึ่ง) ถูกใช้เพื่อหาทางไปยัง ****Soul Cairn**** และเปิดทางสู่ ****อาวุธพิฆาต Vampire**** คือ Auriel's Bow
- ****Serana**** ลูกสาวของ Lord Harkon ได้พก Elder Scroll ติดตัวไปด้วยตั้งแต่ถูกแช่แข็ง ทำให้มันกลายเป็นกุญแจสำคัญในแผนการของ 吸血鬼

ปรัชญาลึกลับเบื้องหลัง Elder Scrolls

- **ความเป็นจริงที่ไม่คงที่** - Elder Scrolls สะท้อนหลักความเชื่อในเทพ **Hermaeus Mora** เทพแห่งความรู้ที่ซ่อนเร้น ผู้ครอบครองความจริงที่ไม่อาจเข้าใจได้ทั้งหมด

- **การมองไม่เห็น (Unreadable)** - แม้แต่มือสังหารแห่ง Morag Tong ก็กล่าวว่า **"มันมองไม่เห็น เว้นแต่คุณจะต้องเห็นมัน"*** ซึ่งอาจหมายถึงการรับรู้แบบเหนือธรรมชาติ

การใช้งานที่น่าสนใจอื่นๆ ในประวัติศาสตร์

- **การสร้าง Numidium** - ในอีกรายละเอียดจาก *The Elder Scrolls III: Morrowind* ระบุว่า Elder Scrolls ถูกใช้โดย Dwemer ในการสร้างหุ่นยักษ์ Numidium

- **การเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์** - มีการอ้างว่า Tiber Septim ใช้ Elder Scrolls ในการเขียนชะตากรรมให้ตนเองขึ้นเป็นเทพ Talos

ข้อควรระวัง เมื่อสัมผัส Elder Scrolls

เนื่องจากมันเป็นวัตถุแห่งความวิปัสสนา ผู้ที่พยายามครอบครองหรืออ่านมันโดยไม่มีการเตรียมตัวมักจะพบกับโชคร้าย เช่น:

- **ดาบอด** - เหมือนกับ Anonymous Monk แห่ง White-Gold Tower

- **ความทรงจำหาย** - เช่น Moth Priest หลายคนที่สัมผัสแม้กระทั่งชื่อตนเอง

สรุป

Elder Scrolls ไม่ใช่แค่ MacGuffin ในเกมแต่เป็นแกนกลางของปรัชญาและความลึกลับในโลกแห่ง *The Elder Scrolls* มันคือสิ่งที่ไม่ควรมีอยู่แต่ก็ดำรงอยู่ เป็นทั้งประวัติศาสตร์และนิมิต เป็นทั้งคำถามและคำตอบในตัวมันเอง การเข้าใจมันอาจเป็นไปได้... แต่นั่นก็เป็นเสน่ห์ที่ทำให้มันน่าค้นหาเสมอ

Chapter 16

หัวข้อที่ 16: ปรัชญาของเหล่าดราก้อนไฟรเอท (Dragon Priests) ใน Skyrim

ในโลกกว้างใหญ่ของ *The Elder Scrolls V: Skyrim*

สิ่งมีชีวิตลึกลับที่สุดและทรงพลังชนิดหนึ่งที่ผู้เล่นมักต้องเผชิญคือ **ดราก้อนไฟรเอท (Dragon Priests)**

อยู่ใต้หน้ากากทองคำ และผ้าห่อศพเก่าแก่ ทุกตัวมีประวัติศาสตร์และความลับซ่อนเร้นอันน่าพิศวง

พวกมันไม่ใช่แค่ออสที่รอให้ผู้เล่นสังหารเพื่อเก็บ loot เท่านั้น แต่เป็นส่วนสำคัญของโลกและเรื่องราวใน Skyrim

1. ต้นกำเนิดและบทบาทสมัยโบราณ

ดราก้อนไฟรเอทคือมนุษย์ (หรือเมอร์)

ที่ได้รับการคัดเลือกจากมังกรให้เป็นผู้ใช้และผู้ถ่ายทอดจิตวิญญาณของสังคมมนุษย์ในยุคดราก้อน (Merethic Era)

พวกเขาเป็นนักบวชที่เชื่อมโยงกับ **คำสาปของดราก้อน** และทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างมังกรกับมนุษย์

ในยุคที่อัลด็อก (Alduin) และเหล่ามังกรปกครองมนุษย์อย่างโหดร้าย ดราก้อนไฟรเอทมักเป็นผู้รับใช้ที่โหดเหี้ยม ไม่ต่างจากนายของพวกเขา

แม้บางคนเช่น **พาร์ธูแนกซ์ (Paarthurnax)** จะเบี่ยงเบนไปช่วยมนุษย์

แต่ดราก้อนไฟรเอทส่วนใหญ่ยังคงจงรักภักดีต่อมังกร ตัวอย่างเช่น **โมโรเกอิ (Morokei)** ใน Labyrinthian

ที่ถูกกล่าวขานว่ามีพลังทำลายล้างสูง หรือ **โครซิส (Krosis)** ที่เฝ้ารักษาแท่น Words of Power ที่

Shearpoint พวกเขาปกป้องสิ่งของหรือสถานที่สำคัญที่เชื่อมโยงกับพลังของมังกร

**2. หน้ากากวิเศษ (Dragon Priest Masks) และพลังลึกลับ

สิ่งหนึ่งที่ทำให้ดราก้อนไฟรเอทมีเอกลักษณ์คือ **หน้ากาก** ของพวกเขา ซึ่งถือเป็น artifacts

ที่มีพลังอำนาจมหาศาล หน้ากากแต่ละใบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น:

- **Konahrik** - หน้ากากที่ทรงพลังที่สุด เปิดใช้งานได้เมื่อเก็บครบทุกใบ พร้อมความสามารถฟื้นฟูชีวิตและสร้างเปลวไฟอันร้อนแรง
- **Nahkriin** - ให้โบนัสพลังเวทย์และลดค่าใช้จ่ายมนต์ ทำให้นักเล่นเวทมนตร์โปรดปราน
- **Volsung** - เพิ่มความสามารถในการหายใจใต้น้ำและลดราคาสินค้า

การตามล่าหน้ากากทั้งหมดเป็นหนึ่งในควอสที่น่าสนใจและท้าทายที่สุดของ Skyrim โดยเฉพาะการไขปริศนาของ **Bromjunaar Sanctuary**

3. การกลับมาอีกครั้งหลังการล่มสลายของมังกร

เมื่อมังกรสูญพันธุ์ไปหลังสงครามดรากอเนอร์ ดรากอเนอร์ไพรเอทส่วนใหญ่ก็ถูกฝังหรือถูกกักขังไว้ในสโตนฮิลล์ หว่าเมื่ออัลดอดกลับมาในโลกอีกครั้งในยุค Fourth Era พวกเขาเริ่มคืนชีพพร้อมกับมังกรหลายตัว การพบเจอดรากอเนอร์ไพรเอทในเกมจึงไม่ใช่แค่การเดินไปเจอต้นเจอนธรรมดา แต่คือการเผชิญหน้าอดีตผู้ปกครองที่เต็มไปด้วยความอาฆาต

บางคนพัฒนาไปเป็น **ลิช (Lich)** หรือซอมบี้เวทมนตร์ เช่น **วูลธูร (Vulthuryol)** ใน **Blackreach** ที่ยังคงความทรงจำและพลังในยุคโนราณ บางคนเช่น **มิร์ก (Miraak)** แห่ง Solstheim พัฒนาตัวเองไปเป็นผู้ทรยศ หลบหนีจากอำนาจของอัลดอดและหันมาแสวงหาพลังให้ตัวเอง

4. ความสำคัญต่อเนื้อเรื่องและโลก

ในแง่ของ worldbuilding ดรากอเนอร์ไพรเอทคือส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงโลกของ Skyrim เข้ากับประวัติศาสตร์อันยาวนานของ Tamriel การต่อสู้กับพวกเขาไม่ใช่แค่การกำจัดศัตรู แต่เหมือนไขความลับของยุคที่ถูกลืมไปแล้ว

หน้ากากของพวกเขาและ dungeon ที่ซ่อนอยู่ยังช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความลึกซึ้งของ Skyrim ยิ่งเมื่อพบว่าบางหน้ากาก เช่น **Konahrik** อาจเชื่อมโยงกับเทพเจ้าอย่าง **Shor** หรือ **Alduin** ในทางใดทางหนึ่ง

สรุป

ดรากอเนอร์ไพรเอทใน Skyrim ไม่ใช่ศัตรูธรรมดา แต่เป็นเศษเสี้ยวของประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต การต่อสู้กับพวกเขาคือการสำรวจเรื่องราวโบราณที่ยังหายใจอยู่ใต้ดินแดนท่ามกลางหิมะ... และนั่นคือเสน่ห์ที่ทำให้เรื่องราวของ Skyrim มีชั้นเชิงลึกซึ้งกว่าเกม RPG ทั่วไป

Chapter 17

หัวข้อที่ 17: พิธีกรรมโบราณของชาวดรูด - ความลับที่ถูกลืมในป่าเฟลส์กรีธ

ในเกม **The Elder Scrolls V: Skyrim** ภูมิภาคเฟลส์กรีธ (Falkreath) ไม่เพียงเป็นที่รู้จักจากป่าทึบและบรรยากาศอันลึกลับเท่านั้น แต่ยังซ่อนร่องรอยของอารยธรรมเก่าแก่ที่ถูกลืมเลือน นั่นคือ **ชาวดรูด (Druids)** ซึ่งต่างจากชนพื้นเมืองส่วนใหญ่ของสกายริม เพราะพวกเขาไม่บูชาเทพเจ้าปกติ อย่างทาลอสหรือเดดริคพรินซ์ แต่ให้ความสำคัญกับพลังธรรมชาติและวิญญาณสัตว์

หลักฐานทางประวัติศาสตร์

แม้เกมจะไม่กล่าวถึงชาวดรูดโดยตรง แต่ 環境 รอบเฟลส์กรีธเต็มไปด้วยร่องรอยทางประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับพวกเขา:

1. **แท่นบูชาถ้ำยักษ์ (The Giant's Grove)** - ทางตะวันตกเฉียงเหนือของเฟลส์กรีธ

มีซากแท่นหินโบราณรูปวงกลมที่มีหัวถ้ำขนาดใหญ่ถูกสังเวย

นักวิจัยบางคนเสนอว่าแท่นนี้ใช้ในพิธีกรรมของดรูดเพื่อขอพรจากวิญญาณป่า

2. ****Glenmoril Coven และเครื่องรางสัตว์**** – แม้ว่าแม่มดกลุ่ม Glenmoril จะนับถือฮาโกเนียน (Hircine) แต่ร่องรอยเครื่องรางรูปสัตว์และวิธีสวดเวทมนตร์คล้ายพิธีกรรมธรรมชาติของดรูอิด ชี้ว่าพวกเธออาจรับอิทธิพลจากความเชื่อโบราณ

3. ****หนังสือ "The Druids of Galen"***** – แม้ไม่มีให้อ่านในเกม แต่หนังสือเล่มนี้ถูกกล่าวถึงในเอกสารตีพิมพ์ต้นฉบับของเบธซอฟท์ (เล่าเรื่องนักบวชลึกลับในยุคก่อนประวัติศาสตร์)

****ความเชื่อและพิธีกรรม****

ชาวดรูอิดในสกายริมอาจมีแนวคิดใกล้เคียงกับกลุ่ม Forsworn ที่บูชาพันธสัญญาเก่า (Old Ways) แต่ต่างกันว่าพวกเขาไม่ใช่ความรุนแรง การบูชาของดรูอิดเน้นเรื่อง:

- ****การเปลี่ยนร่าง (Skinchanging)**** – คล้าย Lycanthropy แต่เป็นการควบคุมได้ และไม่ใช้คำสาป
- ****การสื่อสารกับพืชและสัตว์**** – ดังเห็นได้จาก Quest **Ill Met By Moonlight** ที่ผู้นำฝ่ายสปิริตสามารถพูดกับสัตว์ได้
- ****การเวทมนตร์ธรรมชาติ**** – อาจเชื่อมโยงกับ Restoration และ Alteration Magic

****ทำไมพิธีกรรมเหล่านี้หายไป?*****
การล่มสลายของอารยธรรมดรูอิดน่าจะมาจาก:

1. ****การรุกรานของชาวนอร์ด**** – การเข้ามาของนักรบยัดนอร์ดทำให้ความเชื่อท้องถิ่นถูกกลืน
2. ****อิทธิพลของการล่าแม่มด**** – ดรูอิดถูกมองว่าเป็นผู้บูชาพลังนอกกฎเกณฑ์ของจักรวรรดิ
3. ****การเสื่อมถอยของพลังธรรมชาติ**** – เมื่อเทพเดดริคพริ้นซ์เข้ามามีบทบาท หลายคนหันไปนับถือพวกเขาแทน

****บทสรุป****

แม้ชาวดรูอิดจะไม่ได้ถูกกล่าวถึงชัดเจนใน **Skyrim** แต่ร่องรอยของพวกเขายังคงฝังลึกในป่าเฟาส์กรีธ นักเล่นที่สังเกต 细节 อาจพบว่าประวัติศาสตร์ของสกายริมซับซ้อนกว่าแค่สงครามระหว่างมนุษย์กับมังกร และบรรดาเผ่าพันธุ์โบราณเหล่านี้กำลังรอการไขความลับ...

* (คำประมาณ 500 คำ)*

Chapter 18

****หัวข้อ: ความลึกลับของ Dwemer และการหายสาบสูญอันเป็นปริศนาของพวกเขา****

ในโลกแห่ง **The Elder Scrolls V: Skyrim** ดวาร์ฟ หรือ ****Dwemer****

เป็นอารยธรรมโบราณที่ทิ้งไว้เพียงร่องรอยอันน่าทึ่ง แต่กลับหายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอย พวกเขาเป็นหนึ่งในชนเผ่าเมอร์ (Mer) เช่นเดียวกับเอลฟ์ แต่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเวทมนตร์อย่างไม่น่าเชื่อ หอคอยกลไกอันซับซ้อน เกราะและอาวุธที่ขับเคลื่อนด้วยพลังไอน้ำ รวมถึงหุ่นยนต์ ****Centurion**** และ ****Sphere**** ที่ยังคงคุ้มกันซากเมืองของพวกเขาอยู่จนถึงปัจจุบัน

****เทคโนโลยีและวิทยาการอันเกินยุค****

Dwemer ไม่เพียงแต่เป็นผู้ชำนาญในการใช้โลหะ ****"ดวาร์ฟเมทัล" (Dwemer Metal)** แต่ยังเข้าใจกฎของฟิสิกส์และเวทมนตร์ในระดับที่ล้ำยุค พวกเขาสร้างสิ่งประดิษฐ์เช่น ****Tonal Architecture**** ซึ่งเป็นการจัดการแรงสั่นสะเทือนของโลก (Earthbones) เพื่อเปลี่ยนความเป็นจริง—คล้ายกับการใช้ "เสียง" เป็นเครื่องมือสร้างสรรค์และทำลายล้าง หอคอยแห่ง ****Numidium**** ยิ่งใหญ่ที่สร้างขึ้นในสมัยสงครามกับ Chimer (บรรพบุรุษของ Dunmer) คือหลักฐานชิ้นสำคัญของวิทยาการนี้

สงครามกับ Chimer และการหายไป

ในช่วงยุคที่ 1 กองกำลัง Dwemer นำโดยพระเจ้า-กษัตริย์**Kagrenac** ทำสงครามกับชาว Chimer ซึ่งนำโดย**Nerevar** เหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นเมื่อ Kagrenac พยายามใช้เครื่องมือสามชิ้น—**สุริยะค้อน (Sunder), มิดแกลสส์ (Keening), และ Lorkhan's Heart**—เพื่อสร้างพลังงานอันทรงพลัง ทฤษฎีหนึ่งระบุว่าพวก Dwemer พยายามจะ "ยกเลิกการมีอยู่" ของเผ่าพันธุ์ตัวเองด้วยการเชื่อมโยงจิตใจทุกคนเข้าเป็นหนึ่งเดียวกันกับพลังของ Lorkhan แต่ผลลัพธ์กลับทำให้พวกเขาหายไปทั้งเผ่าพันธุ์ในพริบตา

ทฤษฎีการหายสาบสูญ

คำถามที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคือ **เกิดอะไรขึ้นกับ Dwemer?** มีสมมติฐานมากมาย:

1. **รวมเป็นหนึ่งกับ Numidium** - บางคนเชื่อว่าจิตใจของ Dwemer ทั้งหมดถูกรวมเข้าไปในยักษ์เหล็ก Numidium ทำให้มันมีชีวิต
2. **ถูกขับออกจากโลก** - การทดลองของ Kagrenac อาจผลักพวกเขาไปสู่มิติอื่น หรือแม้แต่เข้าไปใน "โครงสร้างพื้นฐานของความเป็นจริง"
3. **กลายเป็นเชื้อเพลิงให้เทพ** - บางตำนานเสนอว่า Dwemer ถูกใช้เป็นพลังงานให้กับเทพเจ้าในแผนการบางอย่าง

มรดกและอิทธิพลต่อ Skyrim

แม้ Dwemer จะหายไป แต่ซากอารยธรรมของพวกเขายังคงส่งผลต่อ Skyrim ในยุคปัจจุบัน:

- **ร่องรอยในดินแดน Dwemer** เช่นเมืองใต้ดิน**Blackreach** ที่ซ่อนอยู่ใต้พื้นโลก เต็มไปด้วยเหมืองโลหะล้ำค่าและสิ่งประดิษฐ์น่าพิศวง
- **ความขัดแย้งระหว่างนักวิชาการ** - คณะวิจัยใน *College of Winterhold* และ *Markarth* ยังคงถกเถียงกันเรื่องเทคโนโลยี Dwemer
- **ภัยคุกคามจากสิ่งประดิษฐ์ที่ยังทำงาน** - หุ่นยนต์ Dwemer ยังเคลื่อนไหวได้แม้เวลาผ่านมานับพันปี และบางครั้งก็โจมตีผู้บุกรุก

ข้อคิดจากปริศนานี้

การหายไปของ Dwemer อาจเป็นคำเตือนเกี่ยวกับความทะเยอทะยานของมนุษยชาติ (หรือเมอร์) ที่มองข้ามพลังอำนาจแห่งธรรมชาติและเวทมนตร์ ในขณะที่เดียวกัน ก็ทั้งคำถามว่า **การหายไปนั้นคือจุดจบ หรือการก้าวสู่รูปแบบการมีอยู่ใหม่กันแน่?*

ปริศนานี้ยังคงถูกพูดถึงในหมู่ผู้เล่น Skyrim และเป็นหนึ่งในเนื้อหาที่น่าสนใจที่สุดในประวัติศาสตร์โลก *The Elder Scrolls* เพราะมันท้าทายให้เราใคร่ครวญเกี่ยวกับขอบเขตของความรู้และผลพวงแห่งความอยุ่แก่การ

Chapter 19

หัวข้อที่ 19: ความลึกลับของ Dwemer และการหายไปอย่างไร้ร่องรอย

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* หนึ่งในปริศนาที่ลึกลับและน่าหลงใหลที่สุดคือเรื่องราวของ**Dwemer (หรือที่รู้จักในนาม "ชาวแคระ")** ซึ่งเป็นอารยธรรมโบราณที่รุ่มรวยด้วยเทคโนโลยีและเวทมนตร์ขั้นสูง แต่กลับหายสาบสูญไปอย่างสมบูรณ์ในปี *1E 700* โดยไม่ทิ้งร่องรอยใดๆ นอกจากซากปรักหักพังอันน่าทึ่งที่กระจายอยู่ทั่ว Tamriel

ความเป็นมาของ Dwemer

Dwemer เป็นเผ่าพันธุ์ย่อยของ Mer (สิ่งมีชีวิตคล้ายเอลฟ์)

ที่โดดเด่นในด้านสติปัญญาและความเชี่ยวชาญทางวิศวกรรม พวกเขาสร้างเมืองใต้ดินที่วิจิตรตระการตา เช่น**Blackreach, Markarth (เดิมชื่อ Nchuand-Zel), และอาณาจักรใต้ดินขนาดใหญ่อย่าง

Dwemeris** โดยใช้ประโยชน์จากสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า **"Tonal Architecture"** ซึ่งเป็น การผสมผสานระหว่างเวทมนตร์และวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน ความสามารถนี้ทำให้พวกเขาสร้างสิ่งมหัศจรรย์ เช่น **Centurion (หุ่นยนต์ยักษ์)**, **Dwarven Sphere**, และแม้แต่เครื่องจักรที่ควบคุมได้ด้วยเสียง**

สัมพันธ์กับเทพและสงคราม

Dwemer ไม่นับถือเทพเจ้าแบบชาว Mer อื่นๆ เช่น Aldmer หรือ Dunmer แต่เชื่อในหลักเหตุผลและวิทยาศาสตร์ พวกเขา มีความขัดแย้งกับ **Chimer (บรรพบุรุษของ Dunmer)** และร่วมมือกับชาวเหนืออย่าง **Nords** ในช่วง **Battle of Red Mountain** เพื่อปกป้องสิ่งที่เชื่อว่าเป็นหัวใจของโลก คือ **Heart of Lorkhan** จนพวกเขากลับกันเป็นจุดขัดตาของ Dwemer เพราะหลังการรบ พวกเขาหายตัวไปในพริบตา

ทฤษฎีการหายตัวไป

มีหลายสมมติฐานเกี่ยวกับการหายตัวไปของ Dwemer แต่ทฤษฎีที่น่าสนใจที่สุดเชื่อมโยงกับ **Kagrenac** วิศวกรใหญ่ของ Dwemer ที่ใช้เครื่องมือลึกลับคือ **Sunder, Keening, และ Wraithguard** เพื่อสัมผัสกับ Heart of Lorkhan บางคนเชื่อว่าพวกเขาพยายามจะ "ยกฐานะ" ตนเองให้กลายเป็นเทพ (**Numidium**) แต่ผลที่ได้คือการถูกลบออกจากกระแสเวลา บ้างก็ว่า Dwemer ทั้งหมดหลอมรวมเป็นหนึ่งกับสิ่งสร้างของพวกเขาเอง

**ร่องรอยที่หลงเหลือใน Skyrim

แม้ Dwemer จะหายไป แต่หลักฐานของพวกเขายังคงฝังแน่นในดินแดน Skyrim:

- **Blackreach** - เมืองใต้ดินสุดอลังการที่ซ่อนอยู่ใต้พื้นโลก เต็มไปด้วยฟอสซิล Dwemer และสิ่งประดิษฐ์ล้ำยุค
- **Calcelmo's Stone** - ศิลาจารึกใน Markarth ที่บันทึกภาษาของ Dwemer ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการไขความลับของพวกเขา
- **Aetherium Wars** - เรื่องราวการแย่งชิง **Aetherium** แร่ธาตุหายากที่ Dwemer ใช้เป็นแหล่งพลังงาน

บทสรุป: ปริศนาที่ยังไร้คำตอบ

แม้ผ่านมามากหลายศตวรรษ การหายตัวไปของ Dwemer ยังคงเป็นหนึ่งในความลึกลับที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของ Tamriel นักเล่น **Skyrim** สามารถสัมผัสได้ผ่านแควสต์ค้นหาความจริง เช่น **"Discerning the Transmundane"** ของ Hermaeus Mora หรือการสำรวจ Dwemer Ruins เพื่อชิ้นส่วนสุดท้ายของอารยธรรมที่สาบสูญ

ความลับของ Dwemer อาจไม่เคยถูกเปิดเผยอย่างสมบูรณ์ แต่สิ่งหนึ่งที่แน่นอนคือ

พวกเขาทิ้งมรดกแห่งความฉลาดและเทคโนโลยีที่ยังคงท้าทายความเข้าใจของชาว Tamriel ในยุคหลัง...

Chapter 20

**หัวข้อที่ 20: ความลับของเหล่า Dwemer - อารยธรรมที่หายสาบสูญแห่ง Skyrim

ในโลกของ **The Elder Scrolls V: Skyrim** อารยธรรม Dwemer เป็นหนึ่งในปริศนาที่ยิ่งใหญ่ที่สุด เหล่าคนแคระ (Dwemer) หรือ "Deep Elves" เป็นชนชาติโบราณที่รุ่งเรืองด้วยวิทยาการและเวทมนตร์อันก้าวหน้า ก่อนที่ทั้งเผ่าพันธุ์จะหายสาบสูญไปในพริบตา โดยทิ้งไว้เพียงซากเมืองใต้ดิน สิ่งประดิษฐ์ล้ำยุค และเครื่องจักรสงครามที่ยังทำงานได้แม้ผ่านเวลาหลายพันปี

**ประวัติและปรัชญาของ Dwemer

Dwemer ไม่เหมือนกับชาวเมอร์ (Elves) ชนชาติอื่นๆ เพราะพวกเขาเชื่อในหลักเหตุผลมากกว่าความเชื่อทางจิตวิญญาณ พวกเขาปฏิเสธการบูชาเทพเจ้าอย่างเปิดเผย

และมองว่าเทพเจ้าเป็นเพียงสิ่งมีชีวิตทรงพลังที่มนุษย์ยอมจำนนต่อพวกเขาโดยไม่จำเป็น ด้วยแนวคิดนี้เองที่ทำให้ Dwemer พัฒนาวិทยาการด้านโลหะ เวทมนตร์เชิงกล (Tonal Architecture) และวิศวกรรมจนก้าวหน้ามาก

จุดเปลี่ยนสำคัญเกิดขึ้นในช่วงยุคที่ 1 เมื่อ Dwemer ทำสงครามกับชาว Chimer (บรรพบุรุษของ Dunmer) และร่วมกับพวกเขาเพื่อก่อตั้งอาณาจักรรวมชื่อ *Resdayn* ภายใต้การนำของกษัตริย์ Dumac และนักเวท Chimer ชื่อ Kagrenac อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งภายในและการทดลองอันตรายของ Dwemer นำไปสู่หายนะในที่สุด

การหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย

ในช่วง Battle of Red Mountain สงครามครั้งใหญ่ระหว่าง Dwemer และ Chimer นักเวท Kagrenac พยายามใช้เครื่องมือศักดิ์สิทธิ์ (*Sunder, Keening, Wraithguard*) เพื่อควบคุมหัวใจของเทพเจ้า Lorkhan (*The Heart of Lorkhan*) ซึ่งเป็นแหล่งพลังอันยิ่งใหญ่ ผลจากการทดลองครั้งนี้ทำให้ Dwemer ทั้งหมดบน Nirn หายไปในทันที โดยไม่มีใครรู้ว่าพวกเขาไปอยู่ที่ไหน หรือสูญพันธุ์กันแน่

ทฤษฎีหนึ่งเชื่อว่าพวกเขาถูกทำลายจนหมด อีกทฤษฎีเสนอว่าพวกเขารวมตัวกันเป็นสิ่งมีชีวิตทรงพลังชื่อ *Numidium* (หุ่นยนต์ยักษ์ในตำนาน) ในขณะที่บางส่วนเชื่อว่าพวกเขาเดินทางไปยังอีกมิติหนึ่ง

มรดกที่เหลืออยู่ของ Dwemer

แม้ Dwemer จะหายไป แต่ร่องรอยของพวกเขายังกระจายอยู่ทั่ว Skyrim และ Morrowind โดยเฉพาะ:

- **ซากเมืองใต้ดิน** เช่น Blackreach, Alftand และ Mzulft ที่เต็มไปด้วยกับดัก หุ่นยนต์ Centurion และสิ่งประดิษฐ์ลึกลับ
- **Tonal Architecture** - ศาสตร์ที่ใช้คลื่นเสียงและเวทมนตร์ปรับเปลี่ยน 现实 ปรากฏใน quest *Discerning the Transmundane*
- **Aetherium** - วัตถุลึกลับที่ Dwemer ใช้สร้างอุปกรณ์มหัศจรรย์

ความเชื่อมโยงกับตัวละครหลัก

ใน Skyrim ผู้เล่นจะพบกับสมาชิกสุดท้ายของ Dwemer คือ *Yagrum Bagarn* (ใน Morrowind) ที่รอดชีวิตเพราะอยู่ต่างมิติ นอกจากนี้ ยังมี quest ที่เกี่ยวข้องกับ Dwemer เช่น *The Lost to the Ages* ที่ตามหาขุมพลัง Aetherium

สรุป

Dwemer คือตัวอย่างของอารยธรรมที่ทำลายกฎเกณฑ์โลก และหายไปพร้อมกับความลับมากมาย การหายตัวของพวกเขาทิ้งคำถามไว้มากมาย และนั่นคือเสน่ห์ของปริศนาเก่าแก่ในจักรวาล *The Elder Scrolls*

* (เนื้อหาครบ 500 คำ)*

Chapter 21

หัวข้อที่ 21: เทพเจ้าแห่งความโศคร้าย – พล็อตการคดโกงและการทรยศใน The Elder Scrolls V: Skyrim

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* นอกจากเรื่องราวการต่อสู้ของ Dragonborn กับ Alduin และสงครามกลางเมืองแล้ว ยังมีเรื่องราวลึกลับและน่าสนใจอีกหลายเหตุการณ์ หนึ่งในนั้นคือ

****เทพเจ้าแห่งความโศคร้าย (Prince of Plots) และความสัมพันธ์ของพระองค์กับการทรยศและการลอบสังหาร (Assassination)**** ซึ่งเชื่อมโยงกับองค์กรลึกลับอย่าง ****Dark Brotherhood****

1. รู้จักกับ Sithis และ Night Mother

Sithis ไม่ได้เป็นเทพเจ้าที่เห็นภาพชัดเจนเหมือน Daedric Prince อื่นๆ แต่พระองค์คือ **ความว่างเปล่า (The Void)** แบบแผนที่แฝงอยู่ในทุกสิ่ง ผู้เชื่อถือในพระองค์เชื่อว่า Sithis เป็นตัวแทนของความตายและการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่ **Night Mother** เป็นร่างอวตารที่เชื่อมโยงกับ Sithis และทำหน้าที่เป็นผู้นำทางจิตวิญญาณของ **Dark Brotherhood**

ความสัมพันธ์ระหว่าง Sithis และ Night Mother เป็นหัวใจของความเชื่อของ Dark Brotherhood โดยสมาชิกจะสวดอ้อนวอนต่อ Night Mother เพื่อรับคำบัญชา (Black Sacrament) ในการสังหารบุคคลสำคัญ เป้าหมายของพระองค์คือการทำให้เกิดความตายและการเปลี่ยนแปลงผ่านการลอบสังหารแบบไม่เลือกหน้า

2. การทรยศใน Dark Brotherhood - เรื่องราวของ Astrid
ในโครงเรื่องของ Dark Brotherhood Skyrim ผู้เล่นจะพบ **Astrid** หัวหน้าคณะมือสังหารคนปัจจุบันที่ควบคุมสาขาใน Skyrim แต่สิ่งที่หลายคนอาจไม่รู้คือ **Astrid** ได้ทรยศต่อหลักการแท้จริงของ Dark Brotherhood** โดยปฏิเสธ Night Mother และสร้างกฎของตัวเอง แทนที่จะปฏิบัติตามคำสั่งจาก Sithis โดยตรง

เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าแม้แต่องค์กรลับๆ ที่ดูเป็นหนึ่งเดียวกันก็ยังมี การแบ่งแยกและการกบฏ ในที่สุด Astrid จะต้องเผชิญบทลงโทษอันโหดร้ายจากการทรยศ โดยเฉพาะเมื่อ **Cicero** ผู้ภักดีต่อ Night Mother อย่างแท้จริงปรากฏตัวขึ้น

3. การกลับมาของ Cicero และการชำระแค้น
Cicero เป็นตัวละครที่มีสีสันมากใน Skyrim เขาเป็น Keeper (ผู้ดูแลร่างของ Night Mother) ซึ่งภักดีต่อธรรมเนียมดั้งเดิมอย่างเหนียวแน่น พฤติกรรมขบขันแต่คลั่งศาสนาของเขาแสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนทางอุดมการณ์—เขาเชื่อในคำสั่งของ Night Mother อย่างไม่มีเงื่อนไข ในขณะที่ Astrid หันหลังให้กับความเชื่อนี้

เมื่อ Dark Brotherhood ใน Skyrim ถูกโจมตีโดยกลุ่ม Penitus Oculatus (หน่วยสืบราชการลับของจักรพรรดิ) ความขัดแย้งภายในก็ปะทุขึ้น Astrid พยายามไกล่เกลี่ยกับพวกเขา แต่ผลที่ได้คือการทรยศครั้งใหญ่ ที่น่าสนใจคือ ชะตากรรมของ Astrid เป็นการตายที่โหดร้าย—เธอถูกเผาทั้งเป็น ซึ่งอาจเป็นคำสาปจาก Sithis สำหรับการหันหลังให้กับหลักการเดิม

**4. ปรัชญาและการตีความ - การทรยศคือความโหดร้าย หรือความโหดร้ายคือการทรยศ? **
ประสบการณ์ของผู้เล่นในคิส์ของ Dark Brotherhood ทำให้เห็นว่าไม่ว่าการทรยศจะเกิดขึ้นด้วยเหตุผลใด ผลลัพธ์มักนำมาซึ่งหายนะเสมอ ไม่ว่าจะเป็น:

- **Astrid** ทรยศต่อ Night Mother → โดนเผาทั้งเป็น
- **The Penitus Oculatus** ทรยศต่อ Dark Brotherhood → ถูกสังหารหมู่
- **ผู้เล่นเอง** หากเลือกจะทรยศ Dark Brotherhood ก็จะต้องต่อสู้กับศพไร้วิญญาณของสมาชิก

นี่อาจเป็นสัญญาณว่าในจักรวาลของ *The Elder Scrolls* **การทรยศไม่เคยจบลงด้วยดี** ไม่ว่าด้วยเหตุผลอะไรก็ตาม

สรุป

พล็อตเรื่องของ **Dark Brotherhood** ใน Skyrim ไม่ได้เป็นเพียงภารกิจลอบสังหารธรรมดา แต่มีการสอดแทรกปรัชญาเกี่ยวกับความภักดี การทรยศ และผลลัพธ์อันเลวร้ายที่ตามมาจากการหันหลังให้กับอุดมการณ์ดั้งเดิม เหตุการณ์เหล่านี้ทำให้เห็นว่าในโลกของ

Tamriel แม้แต่มีอสังหาริมทรัพย์ก็ต้องจาริกตามกฎของ Sithis และ Night Mother **ฉะนั้น ความโศคร้ายจะมาถึงในรูปแบบที่น่ากลัวที่สุด**

หากคุณเลือกที่จะเข้าร่วมกับ Dark Brotherhood อย่าได้ทยศ—ไม่อย่างนั้น ฆาตกรรมอาจจะร้ายแรงกว่าที่คิด!

Chapter 22

หัวข้อที่ 22: ลัทธิของ Daedric Prince - ความสลับและอิทธิพลใน Skyrim

ในโลก *The Elder Scrolls V: Skyrim* พระเจ้า Daedric Prince ทั้ง 17 องค์ไม่ได้เป็นเพียงแค่ตัวละครที่มีพลังอำนาจเท่านั้น แต่แต่ละองค์ยังมีลัทธิ ความเชื่อ และบทบาทที่ซับซ้อนในโชคชะตาของมุนด์ส (Mundus) โดยเฉพาะในดินแดนสกายริม (Skyrim) ซึ่งเต็มไปด้วยผู้บูชาที่ซ่อนตัวอยู่ในความมืดหรือแม้กระทั่งเปิดเผยตัวกลางสังคม เรื่องราวของ Daedric Prince ไม่เพียงผูกโยงกับเวสต์เทิร์นเท่านั้น แต่ยังสะท้อนปรัชญา การเมือง และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ความสัมพันธ์ระหว่าง Daedric Prince กับชาวสกายริม

ชาวนอร์ด (Nords) ส่วนมากนับถือเทพแห่งจักรวาล (Aedra) เช่น ทาลอส (Talos) หรือเคย์น (Kyne) แต่ก็ไม่ปฏิเสธอิทธิพลของ Daedric Prince บางองค์ เช่น **Herma-Mora** (เจ้าความรู้แสวงหาอันไม่มีที่สิ้นสุด) ที่มีอิทธิพลผ่านนักปราชญ์ชาวสโนว์เอลฟ์ (Snow Elves) หรือ **Mehrunes Dagon** ผู้จุดประกายความขัดแย้งทางประวัติศาสตร์แด่ Daedric Prince ที่โดดเด่นในสกายริมคือ **Molag Bal** (เจ้าแห่งการครอบงำ) และ **Boethiah** (เทพแห่งการทรยศ) ซึ่งทั้งคู่มีบทบาทในความขัดแย้งของมนุษย์กับ Mer (เผ่าพันธุ์เอลฟ์)

ตัวอย่างลัทธิ Daedric ที่น่าสนใจ

1. **The Cult of Boethiah** - ลัทธิที่ยึดถือ "ความแข็งแกร่งผ่านการฆ่าฟัน" ปรากฏในเวสต์ "Boethiah's Calling" ที่ผู้เล่นต้องสังหารสมาชิกในลัทธิด้วยกันเองเพื่อพิสูจน์ความแข็งแกร่ง ตัวลัทธิเชื่อว่า Boethiah เป็นผู้สอนมนุษย์ให้ลุกขึ้นต่อสู้กับเหล่าเอลฟ์ในช่วงยุค Merethic Era สะท้อนแนวคิด "การปฏิวัติ" ในโลกแห่งความอยุติธรรม

2. **The Silver Hand vs. The Circle of Hircine** - กลุ่ม Silver Hand ที่ต่อต้านมนุษย์หมาป่า (Werewolves) แท้จริงแล้วอาจได้รับอิทธิพลจาก **Malacath** (เทพแห่งการขับไล่) ขณะที่สุนัขป่าแห่ง Hircine แสดงถึงอิทธิพลของพระเจ้าผู้ปกป้องสัตว์ป่าและความป่าเถื่อน ความขัดแย้งนี้คือการต่อสู้ระหว่าง "ความศรัทธา" และ "ธรรมชาติดิบ"

3. **Molag Bal และ House of Horrors** - ในเวสต์ "The House of Horrors" ผู้เล่นถูกบังคับให้ทรมานพระเจ้า Logrolf เพื่อครอบงำจิตใจของเขา ลัทธิของ Molag Bal ไม่มีโครงสร้างชัดเจน แต่กระจายอยู่ตามผู้บูชาที่หลงใหลในความโหดร้าย

**ปรัชญาและคำถามว่าด้วย "ความชั่วร้าย"

Daedric Prince มักถูกมองว่าเป็นตัวร้าย แต่บางองค์ก็ให้พรที่เป็นประโยชน์ เช่น **Azura** (เทพแห่งรุ่งอรุณและพลบค่ำ) ที่ปกป้องผู้ติดตามอย่างจริงใจ ขณะที่ **Sanguine** (เจ้าแห่งความมึนเมา) แฝงนัยยะถึงอิสรภาพและความสุขที่ไม่เป็นพิษเป็นภัย ความซับซ้อนนี้ทำให้ผู้เล่นต้องตั้งคำถาม: เส้นแบ่งระหว่าง "ดี" และ "ชั่ว" ในโลกของ Daedra คืออะไร?

บทสรุป

ลัทธิ Daedric ใน *Skyrim* ไม่ใช่แค่กิจกรรมเสริม แต่คือกระจกสะท้อนความเชื่อ วัฒนธรรม และความหวาดกลัวของผู้คน การมีส่วนร่วมับพิธีกรรมของ Daedric Prince ทำให้ผู้เล่นได้สัมผัส "ด้านมืด" ของโลกแฟนตาซีที่ไม่มีคำตอบง่าย ๆ และนั่นคือเสน่ห์ที่ทำให้เรื่องราวในสกายริมลึกซึ้งกว่าการเล่นทั่วไป

* (เนื้อหาครบประมาณ 500 คำ)*

Chapter 23

****หัวข้อที่ 23: พิธีกรรมการเลื่อนยศของสาวกแห่งดาร์กบราเธอร์ฮูดในฐานะ Assassin ผู้คลั่งไคล้การสังหาร****

ในโลกอันมืดมนของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* องค์ครัลบอย่าง ****ดาร์กบราเธอร์ฮูด (Dark Brotherhood)**** เป็นหนึ่งในกลุ่มที่น่าพิศวงและน่าสะพรึงกลัวที่สุด พวกเขาคือเหล่าสาวกแห่งซิธิส (Sithis) และเทพีกกลางคืน *****น็อคทูเรล (Nocturnal)***** ที่ปฏิบัติภารกิจสังหารตามสัญญาโดยไม่ละเมิดกฎแห่ง "ไฟว์เทเนตส์" (Five Tenets) อย่างไรก็ตาม กระบวนการเลื่อนชั้นภายในองค์กรนี้กลับเต็มไปด้วยพิธีกรรมอันโหดร้ายและการทดสอบที่ต้องใช้ทั้งความสามารถและความรักภักดีแบบสุดโต่ง

**การก้าวขึ้นเป็น Assassin ชั้นสูง**

สมาชิกใหม่ของดาร์กบราเธอร์ฮูดมักเริ่มต้นจากการเป็น ****"นักฆ่าจารบี" (Silencer) ***

ซึ่งเป็นตำแหน่งพื้นฐานที่ต้องรับงานฆ่าทั่วไปจาก ****"ลายมือ 黑" (Black Hand) ***

แต่เมื่อใดที่พวกเขาแสดงความสามารถโดดเด่น การเลื่อนชั้นสู่ระดับ *****"Assassin"***** (มือสังหารเต็มตัว)

จะต้องผ่านพิธีกรรมสำคัญที่เรียกว่า *****"The Purification"*****

ในพิธีกรรมนี้ ****ผู้นำกลุ่ม (อาจเป็น Astrid ก่อนจะทรยศ หรือ The Listener ในยุคฟื้นฟู)****

จะสั่งให้ผู้ที่ต้องการเลื่อนชั้น ****สังหารสมาชิกดาร์กบราเธอร์ฮูดคนอื่นๆ ในสถานสงเคราะห์ของกลุ่ม (เช่น Falkreath Sanctuary) *** โดยให้เหตุผลว่า "เพื่อชำระองค์ครัลจากผู้อ่อนแอ" นี่ไม่ใช่แค่การทดสอบความโหดเหี้ยม แต่ยังเป็นวิธีกำจัดผู้ที่ไม่เหมาะสมหรืออาจเป็นภัยในอนาคต

**ความเชื่อและสัญลักษณ์ในพิธีกรรม**

ก่อนเริ่มปฏิบัติการฆาตกรรม ผู้เข้าร่วมพิธีต้องสวม ****ชุดสังหารเต็มยศ (Ancient Dark Brotherhood Armor) *** และกล่าวคำสาบานต่อ *****"เทพซิธิส"***** ในห้องแห่งความมืด (Chamber of Darkness)

ที่มีสัญลักษณ์ **"มือดำเปลือย"** ขวามือไว้

- ****การถวายเลือด****: สมาชิกต้องปาดมดลงบนฝ่ามือตัวเองและหยดเลือดลงบนพื้นห้อง ซึ่งเชื่อว่าเป็นการถวายชีวิตให้ซิธิส

- ****การฆ่าแบบบูชายัญ****:เหยื่อจะถูกฆ่าในท่าเฉพาะ เช่น ถูกเชือดคอเหนืออ่างเก็บเลือด หรือถูกแทงด้วยกริชโบราณของกลุ่ม

**ผลของการผ่านพิธีกรรม**

หากปฏิบัติสำเร็จ ผู้เลื่อนชั้นจะได้รับ:

1. ****ชุด Shadowscale (ในกรณีที่เป็น Argonian) *** หรือ ****ชุดพิเศษ 如 Shrouded Armor แบบพิเศษ****

2. ****กริชพิเศษที่มีพิษร้ายแรงกว่าเดิม****

3. ****สิทธิรับ "สัญญาฆ่าที่ให้คำตอบแทนสูงขึ้น"***** จากเจ้าหน้าที่ระดับสูง

แต่หากล้มเหลว? 他們将成为下一个牺牲品...

ความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของกลุ่ม

พิธีกรรมการชำระบาปนี้สะท้อนถึงยุคโบราณที่ **ดาร์กบราเธอร์ฮูดยังเคร่งครัดในหลักการ** ก่อนที่ Astrid จะนำกลุ่มไปสู่ความเสื่อม หลังเหตุการณ์ "การทรยศของ Astrid" และการฟื้นฟูกลุ่มโดยผู้เล่น (หากเลือกเดินสายนี้) พิธีกรรมแบบเดิมอาจถูกนำกลับมาใช้เพื่อสร้างความเป็นระเบียบอีกครั้ง

สรุปแล้ว พิธีกรรมการเลื่อนขั้นของดาร์กบราเธอร์ฮูดไม่ใช่แค่การประเมินฝีมือ แต่คือการยอมรับใน

"ความเป็นอมตะผ่านการฆ่า" และการเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีสยองที่สืบทอดมานับพันปีในโลกของ *Tamriel*

Chapter 24

หัวข้อที่ 24: การเมืองในดินแดน Skyrim - ความขัดแย้งระหว่างฝ่ายจักรวรรดิและกองทัพอสูร Stormcloak

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* สงครามกลางเมืองระหว่าง **จักรวรรดิซอร์ดิก (Imperial Legion)** และ **กองทัพอสูร Stormcloak** คือหนึ่งในแกนหลักที่ขับเคลื่อนเรื่องราว นอกจากนี้จะเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการเดินทางของผู้เล่นแล้ว มันยังสะท้อนความเป็นจริงของการเมืองในโลกเกมที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยความขัดแย้ง

1. ความขัดแย้งที่เริ่มจากข้อตกลง White-Gold Concordat

สงครามนี้มีจุดเริ่มต้นจาก **ข้อตกลง White-Gold Concordat**

ที่จักรวรรดิเซ็นสนติภาพกับอาณาจักรโดมิเนียน (Aldmeri Dominion) เพื่อยุติ *สงครามหิมา (Great War)* แต่ข้อตกลงนี้กลับสร้างความไม่พอใจอย่างรุนแรงใน Skyrim เพราะมีเงื่อนไขหลักสองประการ:

- **ห้ามบูชาเทพทาลอส (Talos)** ซึ่งเป็นเทพที่ชาวนอร์ดให้ความเคารพสูงสุด

(และถูกมองว่าเป็นอวตารของชายผู้กลายเป็นเทพ)

- **ยกดินแดน 部分地区 ของ Hammerfell** ให้โดมิเนียน ทำให้ชาวเรดการ์ดต้องสู้รบต่อไปเอง

การห้ามบูชาทาลอสกระทบจิตวิญญาณของชาวนอร์ดอย่างหนัก เพราะทาลอส (หรือ Tiber Septim)

คือวีรบุรุษที่รวมแผ่นดินด้วยความเป็นนอร์ดแท้ การบังคับใช้กฎนี้ผ่านหน่วย **Thalmor Justiciars**

ที่จับกุมหรือฆ่าผู้ฝ่าฝืนจึงเป็นชนวนให้เกิดการประท้วงและกบฏ

2. กองทัพอสูร Stormcloak: การต่อสู้เพื่ออิสรภาพ

อุลฟริก สตอร์มโคลค์ (Ulfric Stormcloak) ผู้นำการก่อกบฏ

เป็นทั้งวีรบุรุษและผู้ทรยศในสายตาของชาวนอร์ด เขาเริ่มขบวนการหลังฆ่า **กษัตริย์ Torygg** ของ Solitude

ในพิธี **บ้านร้าง (Old Hearth)** โดยอ้างว่า Torygg อ่อนแอเกินไปที่จะทำหยาจักรวรรดิ

การกระทำของเขาทำให้ Skyrim แตกเป็นสองฝั่ง:

- **ฝ่ายสนับสนุน (Stormcloaks)**: เชื่อว่า Skyrim ต้องเป็นอิสระจากจักรวรรดิที่ยอมจำนนต่อ

Thalmor และฟื้นฟูขนบเดิมของนอร์ด

- **ฝ่ายต่อต้าน**: เห็นว่าการแยกตัวจะทำให้โดมิเนียนโจมตี Skyrim ง่ายขึ้น

ในขณะที่จักรวรรดิอาจเป็นเกราะป้องกันที่ดีกว่า

บรรยากาศในเมืองต่างๆ สะท้อนความแตกแยกนี้ได้ชัด:

- **Windhelm (เมืองหลวงของ Stormcloak)**: มีการก่อกบฏชาวดาร์กเอลฟ์ (Dark Elf) และอาร์กอนเนียน (Argonian) แสดงให้เห็นว่าชาตินิยมนอร์ดของอุลฟริกอาจละเมิดสิทธิผู้อพยพ

- **Solitude (ฐานที่มั่นของจักรวรรดิ)**: มีการประหารผู้สนับสนุน Stormcloak

แม้แต่คนที่ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใดก็อาจถูกจับ

3. บทบาทของผู้เล่นและความสืบทอดของ Thalmor

ผู้เล่นสามารถเลือกเข้าร่วมฝ่ายใดก็ได้ แต่เอกสารลับ ****Thalmor Dossier: Ulfric Stormcloak**** ในสถานทูตโดมินิอันเปิดเผยว่า ****อุลฟริกอาจถูกใช้เป็นเครื่องมือโดย Thalmor**** เพื่อให้สงครามยืดเยื้อและทำลายเสถียรภาพของจักรวรรดิ แม้เขาจะไม่รู้ตัวก็ตาม

****4. คำถามเรื่องศีลธรรม****

ไม่มีฝ่ายใดถูกต้องสมบูรณ์:

- ****จักรวรรดิ**** อาจดูซึ่ซลาด แต่การรวมกำลังกันอาจจำเป็นเพื่อสกัดโดมินิอัน
- ****Stormcloak**** สร้างแรงบันดาลใจ แต่ภาวะผู้นำแบบแบ่งแยกของอุลฟริกอาจนำไปสู่หายนะ

****บทสรุป****

สงครามกลางเมืองใน Skyrim ไม่ใช่แค่เรื่อง "ดี vs ชั่ว" แต่เป็นการถกเถียงระหว่าง ****อัตลักษณ์ชาติพันธุ์ vs. ความอยู่รอดทางการเมือง**** ผู้เล่นจึงต้องตัดสินใจโดยคำนึงถึงอนาคตของ Skyrim ที่อาจเปลี่ยนไปตามการเลือกของพวกเขา

(ประมาณ 520 คำ) เรื่องนี้สามารถขยายได้ด้วยประเด็นย่อยเช่น ผลกระทบต่อเมืองต่างๆ หรือบทบาทของกิลด์ Thieves Guild/Dark Brotherhood ในสงคราม หากต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม!

Chapter 25

****หัวข้อที่ 25: "ปรัชญาแห่ง Elder Scrolls: ทำไมการมองการณ์ไกลของ Alduin จึงลึกลับ?"****

ใน ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** ตัว antagonistic หลักอย่าง Alduin ไม่ได้เป็นเพียงมังกรที่แข็งแกร่งที่สุดในนิทานพื้นบ้านของ Tamriel แต่เขาคือการเป็นรูปธรรมของ "สิ้นโลก" ตามคำทำนายใน Elder Scrolls อย่างไรก็ตาม แม้เขาจะมีพลังเหนือกาลเวลาและอำนาจในการทำลายล้าง แต่แผนการของเขากลับพังทลายด้วยปัจจัยที่ลึกซึ้งกว่าที่ผู้เล่นหลายคนอาจสังเกต นี่ไม่ใช่เพียงเพราะฝีมือของ Dovahkiin แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความลึกลับเชิงปรัชญาของ Alduin เอง

****1. ความเข้าใจผิดในบทบาทของตัวเอง****

Alduin ถูกออกแบบให้เป็น "World-Eater" ผู้กลืนกินโลกเมื่อถึงวาระตามวัฏจักรใน Norse mythology ของชาว Nord แต่เมื่อเขากลับมาในยุคของ Skyrim เขาหันไปสร้างอาณาจักรทรราชย์ด้วยการครองบัลลังก์มนุษย์แทนที่จะทำลายทุกอย่างตามหน้าที่ สิ่งนี้ขัดกับคำทำนายและกฎของ Akatosh ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งเวลา ผู้สร้าง Alduin เอง

นักวิชาการในมหาวิทยาลัย Winterhold เชื่อว่า Alduin อาจถูก "มัวเมาในอำนาจ" หลังจากการถูกส่งไปยังอนาคตโดย Elder Scrolls ในยุคก่อน ซึ่งทำให้เขาเข้าใจผิดว่าตัวเองคือ "ราชามังกร" (Dragon King) แทนที่จะเป็นพลังธรรมชาติที่ต้องทำลายเพื่อให้เกิดการเริ่มต้นใหม่

****2. ความอ่อนแอของการไม่ฟังเสียง Dragonborn****

จุดอ่อนอีกประการของ Alduin คือการดูถูกพลังของ Dovahkiin ในฐานะศัตรู ในช่วงแรกใน Helgen เขาสามารถสังหารผู้เล่นได้ง่ายๆ แต่กลับเพิกเฉยเพราะมองว่าไม่มีทางสู้กับเขาได้ วัฒนธรรมของมังกรสอนว่า "ผู้แข็งแกร่งคือผู้รอด" แต่ Alduin ลืมไปว่า Dragonborn คือส่วนหนึ่งของวัฏจักรเช่นกัน และมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ "เสียงแห่งมังกร" (Thu'um) ได้เร็วกว่าแม้แต่ตัวเขาเอง

****3. การเป็นปฏิปักษ์กับกาลเวลา****

Elder Scrolls บันทึกว่า Alduin ถูกส่งไปใน "อนาคต" โดยพลังของ Nords ในยุคโบราณ ผ่าน Elder Scrolls แต่การกลับมาของเขาใน Skyrim ถือเป็นการ "ไม่ตรงเวลา" (Time Wound) ซึ่งอาจทำให้สายตาของ Akatosh หันมาสนใจ Paarthurnax และ Dragonborn เป็นเครื่องมือแก้ไขวิกฤตแทน

บทสรุป: ชัยชนะที่ไม่ใช่แค่กำลัง

ความพ่ายแพ้ของ Alduin จึงไม่ใช่แค่เพราะ Dovahkiin มีดาบหรือคำรบที่แข็งแกร่งกว่า แต่เพราะเขาเข้าใจบทบาทของตัวเองผิดพลาด ทั้งในฐานะผู้ทำลายและการประเมินศัตรูต่ำเกินไป Skyrim สอนเราว่าแม้พลังอำนาจมหาศาลก็ไม่อาจอยู่รอดได้หากขาด "ปัญญา" ในการใช้มัน Alduin อาจกินโลกมาแล้วหลายครั้งในวัฏจักรก่อน แต่คราวนี้ เขากลับถูกกลืนกินโดยชะตาที่ตัวเองมองไม่เห็น

เนื้อหาที่ครอบคลุมทั้งอภิปรายเชิงปรัชญา เกมมีคานิก (game mechanics) และพื้นหลัง lore ของเกม ซึ่งทำให้ผู้เล่นมอง Alduin ในมุมที่เกินกว่าตัวร้ายธรรมดา

Chapter 26

หัวข้อที่ 26: ศิลปะการตีมิติแห่งสกายริม – มรดกแห่งครอบครัวเออร์แฮท

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim*

การตีมิติไม่ได้เป็นเพียงแค่ทักษะพื้นฐานในการสร้างอาวุธหรือเกราะ แต่ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งตระกูลเออร์แฮท (The Eorlund) แห่งเมืองวินเทอร์โฮลด์ ผู้ครอบครอง "ลั่นสีเทา" (Skyforge) เตาโบราณที่สืบทอดมายาวนานตั้งแต่ยุคคอมแพเนียน (Companions)

เตาลั่นสีเทา: ต้นกำเนิดแห่งตำนาน

เตาลั่นสีเทาเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่อกันว่าถูกสร้างขึ้นโดยเหล่าเทพแห่งการตีมิติในยุคโบราณ ผู้ตีมิติแห่งตระกูลเออร์แฮทเชื่อว่าเปลวไฟของเตานี้ถูกจุดโดย *Kyne* เทพแห่งลมและนักรบ ซึ่งให้พลังพิเศษแก่อาวุธที่ผลิตจากที่นี่
อาวุธจากลั่นสีเทามักมีคุณสมบัติที่เหนือกว่ามิติทั่วไปและบางครั้งแสดงสัญลักษณ์โบราณบนใบมีด

เออร์แฮท: ยอดตีมิติแห่งยุค

เออร์แฮท แห่งตระกูลเกรย์-เมน (Gray-Mane) เป็นช่างตีมีดมือเอกในยุคของสกายริม เขาได้รับการฝึกฝนมาจากบรรพบุรุษที่สืบทอดวิชามากกว่าหลายร้อยปี ความเชี่ยวชาญของเขาไม่เพียงอยู่ที่การตีมิติเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเข้าใจแร่ธาตุพิเศษ เช่น *Ebony* และ *Malachite* ที่พบได้ยากในสกายริม

- **มุมมองต่อสงครามกลางเมือง**: ตระกูลเกรย์-เมนสนับสนุนกลุ่ม *Stormcloaks*

ทำให้มีดจากลั่นสีเทามักถูกใช้งานโดยทหารฝ่ายกบฏ

- **การเชื่อมโยงกับคอมแพเนียน**: เออร์แฮทยังเป็นผู้ตีมิติหลักให้กับกลุ่มนักรบสวมหน้ากากสัตว์กลุ่มนี้ ซึ่งมักสั่งทำอาวุธที่มีลวดลายหมาป่า

**ความลับของแร่ดวงจันทร์ (Moonstone) **

หนึ่งในวัสดุพิเศษที่เออร์แฮทใช้คือ *Moonstone* ซึ่งได้จากการขุดในเหมืองแห่งดาวนัสตาร์ (Dawnstar) แร่นี้ถูกนำมาทำเกราะ *Elven* ที่เบาแต่แข็งแกร่ง โดยช่างตีมิติจะต้องเสริมพลังด้วยการเคาะภายใต้แสงจันทร์เต็มดวงตามความเชื่อของชาวนอร์ด

การทำหายจากโลกสมัยใหม่

แม่เออร์แอทจะเป็นช่างตีมีดที่เก่งที่สุดในสกายริม แต่เขายังต้องแข่งขันกับตระกูลแบตเทิล-บอร์น (Battle-Born) ที่นิยมใช้งานเหล็กจากต่างแดน ซึ่งมักมีราคาถูกกว่า
ความขัดแย้งนี้สะท้อนถึงการต่อสู้ระหว่างวัฒนธรรมนอร์ดโบราณกับอิทธิพลจากราชอาณาจักรอื่นๆ

บทสรุป

ศิลปะการตีมีดในสกายริมไม่ใช่แค่การประกอบอาชีพ แต่คือจิตวิญญาณแห่งนักรบและประวัติศาสตร์ที่ยังมีลมหายใจ
บทบาทของเออร์แอทและเตาลันส์เทาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของระบบนิเวศที่ซับซ้อน
ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม่ในโลกรู้ได้เพิ่มไปด้วยเวทมนตร์และมังกร ทักษะของมนุษย์ยังสามารถสร้างตำนานได้ด้วยมือของตัวเอง

* (ประมาณ 500 คำ)*

Chapter 27

หัวข้อที่ 27: กฎแห่งความตายของ Draugr - ความลับที่ฝังอยู่ในใต้ดินของ Skyrim

ในดินแดนที่เต็มไปด้วยความลึกลับของ Skyrim ชากศพอันชั่วร้ายอย่าง Draugr
ไม่เพียงเป็นศัตรูที่ผู้เล่นต้องเผชิญบ่อยครั้ง แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมโบราณและความเชื่อของชาวนอร์ด
ซึ่งซ่อนความหมายเชิงปรัชญาและประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจ

ต้นกำเนิดของ Draugr: จาคนักรบสู่ความตายที่ไม่อาจดับสูญ

Draugr ในภาษาโบราณของนอร์ดหมายถึง "ผู้ไม่ตาย" (Undead)

พวกมันคือร่างของนักรบหรือเหล่าผู้ติดตามในลัทธิ Dragon Cult

ที่ถูกสาปให้ปกป้องสุสานและวิหารโบราณเพื่อรอคอยการกลับมาของ Dragon Priests ผู้เป็นเจ้านาย Draugr

ไม่ใช่ขอมบ็ธรรดา แต่เป็นวิญญาณที่ยังคงความสามารถในชีวิตเดิมบางส่วน เช่น การใช้พลังเสียงธรรณี (Shouts)

และอาวุธที่เคยคล่องแคล่ว

ความเชื่อมโยงกับลัทธิ Dragon Cult

ในช่วงยุค Merethic Era ก่อนที่มนุษย์จะก้าวขึ้นมาเป็นอานาจใน Tamriel ลัทธิ Dragon Cult

ซึ่งบูชามังกรในฐานะเทพเจ้าปกครอง Skyrim โดยใช้ความกลัวและการกดขี่ Draugr

ส่วนใหญ่เป็นนักรบหรือสมุนที่ถูกบังคับให้สาบานตนรับใช้ Dragon Priests แม้หลังความตายก็ตาม

การออกแบบสุสานและวิหารมักสะท้อนลำดับชั้นของลัทธิ เช่น Draugr ระดับต่ำจะถูกฝังในห้องรวม ส่วนร่างของ

Dragon Priests ถูกเก็บไว้ในหีบศพพิเศษ

กลไกการ "ตื่น" ของ Draugr

Draugr ใน Skyrim ไม่ได้เคลื่อนไหวตลอดเวลา พวกมันจะฟื้นขึ้นเมื่อมีผู้บุกรุกเข้ามาในที่พักผ่อนของพวกมัน

กลไกนี้เชื่อมโยงกับเวทมนตร์โบราณที่เรียกว่า "The Awakening" ซึ่ง Dragon Priests

วางไว้เพื่อป้องกันสมบัติและความลับ สารคดีในเกมบางฉบับเสนอว่า Draugr อาจเกิดจากการถูกดูดพลังชีวิต (Life

Force) จาก Dragon Priests ทำให้พวกมันอยู่ได้นานนับพันปีโดยไม่สลาย

ปรัชญาเบื้องหลัง: ความตายที่ไม่ใช่จุดจบ

ชาวนอร์ดโบราณมองว่า Draugr เป็นตัวอย่างของการ "ล้มเหลว" ในการไปสู่ Sovngarde

เพราะพวกเขายึดติดกับความทะเยอทะยานในชาติก่อนเกินไป อนึ่ง การที่ Draugr มักพกทองคำหรือของมีค่าไว้กับตัว

สะท้อนความเชื่อที่ว่า "ความโลภคือพันธนาการที่ทำให้วิญญาณติดอยู่ในโลกมนุษย์"

Draugr กับเกมเพลย์: มากกว่าแค่ศัตรู

นอกจากการเป็นศัตรูที่ทำลาย Draugr ยังเป็นแหล่งข้อมูลประวัติศาสตร์ผ่านจารึกและสิ่งของที่พวกมันปกป้อง

ผู้เล่นสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับ Dragon Cult หรือแม้แต่ตำนาน Elder Scrolls จากสุสานเหล่านี้ได้ นอกจากนี้

Draugr ในบางพื้นที่อาจมีปฏิสัมพันธ์พิเศษ เช่น Draugr ใน "Frostmere Crypt" ที่ถูกควบคุมโดยเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ

สรุป

Draugr ไม่ใช่แค่ศัตรูที่ต้องฆ่าให้หมดไป แต่เป็นเศษเสี้ยวของอดีตที่ยังมีชีวิตใน Skyrim การออกแบบและเบื้องหลังความเชื่อของพวกมันทำให้เห็นถึงความคิดถึงของ Bethesda ในการสร้างโลกเกมที่ลึกซึ้งและน่าค้นหา

Chapter 28

ความลึกซึ้งของเหล่าวีรชนแห่งโซเวนการ์ด (Sovngarde) ใน *The Elder Scrolls V: Skyrim*

ในโลกแห่ง *Skyrim* โซเวนการ์ดคือดินแดนหลังความตายอันรุ่งโรจน์ของชาวนอร์ด ผู้กล้าที่เสียชีวิตในสมรภูมิละเลยจะได้เข้าสู่ห้องโถงใหญ่ *ฮอลล์ออฟวัลอร์ (Hall of Valor)* เพื่อรอวันร่วมสังเวยศึกสุดท้ายใน *ราตรีแห่งความยืนยาว (The Final Battle Against Alduin)* แต่ภายใต้ตำนานอันเร่าร้อนนี้ยังมีรายละเอียดที่น่าสนใจหลายประการที่ผู้เล่นอาจมองข้าม

1. การแข่งขันของวีรชน

โซเวนการ์ดไม่ได้ต้อนรับนักรบทุกคนแบบไม่มีเงื่อนไข ชาวนอร์ดต้องตายด้วยความกล้าหาญหรืออย่างน้อยก็ "สมควรแก่เกียรติ" เช่น การต่อสู้จนลมหายใจสุดท้าย หรือเสียสละชีวิตเพื่อผู้อื่น ในขณะที่ผู้ตายด้วยโรคภัยหรือความอ่อนแอจะถูกส่งไปยัง *จิตร่อน (Soul Cairn)* หรือแดนมรณะอื่น ๆ ตามความเชื่อของเทพเจ้าต่าง ๆ ตัวละครอย่าง *Kodlak Whitemane* แห่งกลุ่ม *Companions* ที่ต้องผ่านการชำระจิตวิญญาณก่อนเข้าโซเวนการ์ดเพราะถูกสาปเป็นมนุษย์หมาป่า เป็นตัวอย่างของกฎเกณฑ์อันเข้มงวดนี้

2. บทบาทของ *หมู่ดาวแห่งชะตา (Constellations)*

ในโซเวนการ์ด ห้องฟ้าเต็มไปด้วยกลุ่มดาวที่สัมพันธ์กับ *เทพเจ้าซีลิก (Aedra)* และ *เทพเจ้าดาเอดรา (Daedra)* ซึ่งผู้เล่นสามารถสังเกตเห็น *ดาวนักรบ (The Warrior)* และ *ดาวมังกร (The Serpent)* ได้ชัดเจน สิ่งนี้อาจเป็นนัยยะว่าแม้แต่วิญญาณในชีวิตรหลังความตายยังถูกควบคุมโดยพลังลึกลับของจักรวาล *The Elder Scrolls*

3. การเชื่อมโยงกับ *อัลดูอิน (Alduin)*

แม้อัลดูอินจะถูกมองว่าเป็นปีศาจร้ายใน *Skyrim* แต่ในความเชื่อดั้งเดิมของชาวนอร์ด เขาเป็นส่วนหนึ่งของวงจรธรรมชาติในฐานะ *ผู้กลืนโลก (World-Eater)* ที่คอย reset โลกเมื่อถึงยุคสิ้นสุด โซเวนการ์ดจึงไม่เพียงเป็นสนามรบแต่ยังเป็น "ที่หลบภัยชั่วคราว" ของวิญญาณก่อนที่อัลดูอินจะกลืนพวกเขาในยุคสุดท้าย การที่ผู้เล่นสังหารอัลดูอินในเกมจึงอาจเป็นการเลื่อนเวลาแห่งความพิनाศออกไปเท่านั้น

4. การมีอยู่ของ *เทพเจ้าโชโด (Shor)*

โชโด เทพเจ้าแห่งการศึกษาของชาวนอร์ด (ซึ่งคือ *ลอร์คาน (Lorkhan)* ในตำนานอื่น) ถือเป็นผู้นำแห่งโซเวนการ์ด แต่ในเกมตัวเขาไม่ปรากฏกายให้เห็น มีเพียงบัลลังก์ว่างเปล่าใน *ฮอลล์ออฟวัลอร์* ทฤษฎีหนึ่งอธิบายว่าเนื่องจากผู้เล่นคือ *Dragonborn* ซึ่งมีสายเลือดแห่งเทพ การเผชิญหน้ากับโชโดโดยตรงอาจทำให้เสียสมดุลของเรื่องเล่า

5. โลกคู่ขนานของ *วีรชนต่างเผ่าพันธุ์*

แม้โซเวนการ์ดจะถูกออกแบบมาเพื่อชาวนอร์ด แต่มีข้อยกเว้นสำหรับวีรชนจากเผ่าพันธุ์อื่น เช่น *Redguard* หรือ *Imperial* ที่รับใช้ความเชื่อนี้ ตัวอย่างเช่น *โจร์เกน วินด์คอลเลอร์ (Jurgen Windcaller)* ผู้ก่อตั้งกลุ่ม *Greybeards* ซึ่งเสียชีวิตอย่างสงบแต่ยังได้เข้าโซเวนการ์ดเนื่องจากความยิ่งใหญ่ทางจิตวิญญาณ

สรุป

โซเวเนการ์ดไม่ใช่แค่สถานที่เพื่อตอบแทนนักรบ แต่เป็นพื้นที่ที่สะท้อนปรัชญาชีวิตและความตายของชาวนอร์ดผ่านกฎเกณฑ์ทางจิตวิญญาณ การเมืองของเทพเจ้า และความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ ในจักรวาล *The Elder Scrolls* การเข้าใจดินแดนนี้อย่างลึกซึ้งช่วยให้ผู้เล่นมองเห็นความละเอียดอ่อนที่ 开发者 ใส่ใจในการสร้างโลกอันสมบูรณ์แห่งนี้

* (คำประมาณ 500 คำ)*

Chapter 29

ความลับแห่ง "The Aetherium Wars" ใน Skyrim

ในโลกกว้างใหญ่ของ *The Elder Scrolls V: Skyrim*

มีตำนานและเรื่องราวมากมายที่ถูกซ่อนไว้ใต้พื้นผิวของการผจญภัยทั่วไป หนึ่งในนั้นคือปริศนาของ **Aetherium** และสงครามอันดุเดือดที่เกี่ยวข้องกับมัน เรื่องราวนี้ถูกเปิดเผยผ่าน quest ที่ชื่อว่า ***"Lost to the Ages"*** ซึ่งนำผู้เล่นเข้าสู่การค้นพบเทคโนโลยีโบราณของชาว Dwemer ที่ลึกลับ

**Aetherium คืออะไร?*

Aetherium เป็นแร่ธาตุพิเศษที่มีพลังอำนาจมหาศาล เชื่อกันว่าสามารถนำมาใช้สร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์อันน่าทึ่งของชาว Dwemer แร่ชนิดนี้หายากมากและมีคุณสมบัติในการกักเก็บพลังงานเวทมนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในอดีตมีการค้นพบแหล่ง Aetherium ใหญ่ใน Skyrim และ Hammerfell ทำให้กลุ่มชาว Dwemer หลายฝ่ายแข่งขันกันเพื่อควบคุมทรัพยากรนี้ จนนำไปสู่ความขัดแย้งที่เรียกว่า **The Aetherium Wars**

สงครามแย่งชิง Aetherium

การแข่งขันระหว่างเหล่า Dwemer ไม่ได้จบลงด้วยการเจรจา แต่ปะทุเป็นสงครามที่โหดร้าย กึกก้อง ภัยพิบัติต่าง ๆ พยายามสร้าง "Aetherium Forge" ซึ่งเป็นโรงหลอมที่สามารถเปลี่ยนแร่ Aetherium ให้กลายเป็นสิ่งประดิษฐ์อันทรงพลัง เช่น:

- **Aetherial Crown** - มงกุฎที่สามารถเก็บพลังของ Standing Stone ได้มากกว่าหนึ่งตัว
- **Aetherial Shield** - โล่ที่มีความสามารถพิเศษในการทำให้ศัตรูละลายหายไปชั่วคราว
- **Aetherial Staff** - ไม้เท้าที่เรียกสร้างหุ่น Dwemer อันตราย

แต่ความทะเยอทะยานของชาว Dwemer ก็เป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้พวกเขาเกือบสูญพันธุ์

การแย่งชิงอำนาจและการทดลองเสี่ยงอันตรายกับพลังงานของ Aetherium อาจมีส่วนทำให้พวกเขาหายตัวไปจากโลกในที่สุด

ปริศนาของ Katria และการค้นพบปัจจุบัน

ใน quest *Lost to the Ages* ผู้เล่นจะได้พบกับวิญญาณของ **Katria**

นักโบราณคดีที่เสียชีวิตขณะตามล่าหาความจริงเกี่ยวกับ Aetherium

เธออยู่ในรูปของวิญญาณและช่วยนำทางผู้เล่นผ่านซากปรักหักพังของ Dwemer เพื่อค้นหาแกนกลางของ Aetherium Forge

การเดินทางครั้งนี้พาผู้เล่นผ่านที่ตั้งสำคัญหลายแห่ง เช่น:

1. **Arkngthamz** - ซาก Dwemer ที่เก็บชิ้นส่วนแรกของตำนาน
2. **Raldbthar** - ดันเจี้ยนใต้ดินที่ไม่เพียงเต็มไปด้วยกลไก Dwemer แต่ยังมีศัตรูที่น่ากลัว

3. **Mzinchaleft** - ป้อมปราการที่ซ่อนปริศนาสุดท้ายก่อนเข้าสู่ Aetherium Forge

****ผลลัพธ์ของการค้นพบ****

เมื่อผู้เล่นไปถึง Aetherium Forge พวกเขาจะต้องเลือกว่าจะสร้างสิ่งประดิษฐ์ขึ้นได้จากแร่ Aetherium:

- **Aetherial Crown** เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ต้องการสกิลหลายอย่าง
- **Aetherial Shield** ดีสำหรับนักสู้มือต่อมือ
- **Aetherial Staff** ดีสำหรับนักเวทที่ต้องการความช่วยเหลือในการต่อสู้

ไม่ว่าจะเลือกอะไร สิ่งประดิษฐ์นี้ก็คือหนึ่งในของที่ทรงพลังที่สุดใน Skyrim

และเป็นหลักฐานที่เหลืออยู่ของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของ Dwemer

****สรุป****

เรื่องราวของ Aetherium Wars เป็นหนึ่งในเนื้อหาที่น่าสนใจที่สุดของ Skyrim เพราะมันไม่ได้เป็นแค่ quest ทั่วไป แต่เป็นการเปิดเผยประวัติศาสตร์อันมืดมนของ Dwemer และความโลภของอารยธรรมที่สูญหาย แคมป์ให้ของปล้นสุดท้ายที่เปลี่ยน gameplay ได้อย่างมีนัยสำคัญ ถ้าคุณยังไม่เคยเล่น quest นี้ ลองไปตามหา Katria และไขความลับนี้ดู!

* (ค่านับประมาณ 500 คำ)*

Chapter 30

****ความลับของ Dwemer: อารยธรรมที่หายสาบสูญแห่งมอร์โรวินด์และสกายริม****

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim* อารยธรรม Dwemer หรือที่รู้จักกันในนาม

"นักปราชญ์ลึกลับ" (Deep Elves) เป็นหนึ่งในปริศนาที่ยิ่งใหญ่ที่สุด

พวกเขาสร้างสิ่งก่อสร้างอันน่าทึ่งและเทคโนโลยีขั้นสูง แต่กลับหายสาบสูญไปอย่างไม่เหลือร่องรอย

นี่คือเรื่องราวลึกลับที่นักเล่นเกมหลายคนยังคงถกเถียงกันถึงทุกวันนี้

****ประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของ Dwemer****

Dwemer เป็นชนเผ่าเมอร์ (Mer) เช่นเดียวกับพวกชาวดันเมอร์ (Dunmer) และอัลท์เมอร์ (Altmer)

แต่พวกเขาแตกต่างตรงที่ปฏิเสธการนับถือเทพเจ้าและมองว่าศาสนาเป็นเรื่องของคนด้อยปัญญา แทนที่จะบูชาเทพ

พวกเขาหันไปพึ่งพาความรู้เชิงตรรกะและเทคโนโลยี ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์อัจฉริยะ เช่น ศูนย์รวมหุ่นยนต์ในรูปของ

Dwemer Automatons อย่าง Sphere, Spider, และ Centurion

รวมถึงเครื่องจักรไอน้ำที่ขับเคลื่อนทั้งเมืองใต้ดิน

พวกเขาเคยอาศัยอยู่ในมอร์โรวินด์และสกายริม โดยสร้างเมืองใหญ่ใต้ดิน เช่น *Blackreach*

ซึ่งเป็นเครือข่ายถ้ำขนาดมหึมาที่เชื่อมโยงหลายส่วนของสกายริมไว้ด้วยกัน และ *Markarth* ที่ถูกสร้างทับซาก

Dwemer ในภายหลัง

****เหตุการณ์หายสาบสูญของ Dwemer****

จุดเปลี่ยนสำคัญของ Dwemer เกิดขึ้นในช่วง *Battle of Red Mountain* เมื่อพวกเขาต่อสู้กับพวกชิมเมอร์

(Chimer) ร่วมกับนอร์ด (Nords) โดยหัวหน้า Dwemer คือ *Kagrenac* ได้ใช้เครื่องมือวิเศษ *Keening*,

Sunder, และ *Wraithguard* เพื่อควบคุมพลังของ *Heart of Lorkhan*

และแปลงชนชาติของเขาให้กลายเป็นเนื้อเดียวกับ *Numidium* หุ่นยนต์ยักษ์ที่สามารถปฏิเสธความเป็นจริงได้

พลัฟฟ์คือ Dwemer ทุกคนในโลก *Nirn* หายตัวไปในพริบตา แต่ไม่มีใครทราบว่าพวกเขา "ตาย" จริงหรือแค่กลายเป็นสิ่งอื่น บางทฤษฎีเชื่อว่าพวกเขาถูกส่งไปยังมิติอื่น ในขณะที่บางคนคิดว่า Numidium ดูดกลืนจิตวิญญาณของพวกเขาลงไป

มรดกและการค้นพบในสกายริม

แม้ Dwemer จะหายไป แต่เทคโนโลยีของพวกเขายังคงอยู่ ห้องทดลองของพวกเขามีเต็มไปด้วยสิ่งประดิษฐ์ล้ำยุค เช่น *Dwemer Convector* ที่สามารถเปลี่ยนพลังงานเวทมนตร์และ *Dwarven Oil* ที่ใช้หล่อเส้นเครื่องจักร นักเล่นเกมที่สำรวจ *Alftand, Mzulft,* หรือ *Kagrenzel* จะได้เห็นความยิ่งใหญ่ของสถาปัตยกรรม Dwemer ที่ยังคงทำงานได้แม้ผ่านมาหลายศตวรรษ

อีกสิ่งที่น่าสนใจคือ *The Aetherium Wars* ซึ่งเป็นสงครามแย่งชิง *Aetherium* แร่ธาตุพิเศษที่ Dwemer ใช้สร้างสิ่งประดิษฐ์ขั้นสูง โดยใน *Skyrim* ผู้เล่นสามารถตามรอยคำใบ้เพื่อค้นหา *Aetherium Forge* ที่ซ่อนอยู่ใต้ดิน

ทฤษฎีสมคบคิดและการคาดเดา

หลายคนสงสัยว่า Dwemer อาจยังมีชีวิตอยู่ในมิติอื่น หรือบางส่วนอาจกลายเป็นพลังงานบริสุทธิ์ ในเกม *The Elder Scrolls III: Morrowind* ตัวละคร *Yagrum Bagarn* คือ Dwemer เพียงคนเดียวที่รอดชีวิต เพราะเขาอยู่ใน *Outer Realms* ตอนที่เหตุการณ์เกิดขึ้น ทำให้เขาเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับอารยธรรมนี้

บทสรุป

Dwemer คืออารยธรรมที่ทิ้งปริศนาไว้มากมาย พวกเขาล้ำหน้ากว่ายุคสมัย แต่ความทะเยอทะยานอาจเป็นจุดจบของพวกเขา ใน *Skyrim* เราสัมผัสได้เพียงเศษเสี้ยวของความยิ่งใหญ่ที่หายไป นั่นทำให้ Dwemer ยังคงเป็นหนึ่งในเนื้อหาลึกลับที่สุดในเกมซีรีส์ *The Elder Scrolls*

(คำประมาณ 500 คำ)

หากต้องการหัวข้ออื่นๆ เช่น เทพเจ้า Dwemer, การต่อสู้ที่ Red Mountain หรือการค้นพบ Blackreach แบบละเอียด แจ้งได้ครับ!

Chapter 31

หัวข้อที่ 31: ความลับของเหลาดวงจันทร์ดิบ (The Secret of the Lunar Forge)

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* มีเรื่องราวลึกลับมากมายที่ผู้เล่นอาจมองข้ามไป หนึ่งในนั้นคือ ***"ดวงจันทร์ดิบ" (The Lunar Forge)*** แหล่งพลังโบราณที่ถูกซ่อนไว้ในถ้ำ *หุบเขาลับ (Shadowgreen Cavern)* ซึ่งเชื่อมโยงกับเทพจันทร์และพลังวิญญาณของสัตว์ประหลาด

ตำนานของดวงจันทร์ดิบ

ดวงจันทร์ดิบ ไม่ใช่เพียงแค่เครื่องมือตีเหล็กธรรมดา แต่เป็นสิ่งประดิษฐ์โบราณที่ถูกสร้างขึ้นโดย **กลุ่มนักรบลึกลับ (The Glenmoril Witches)** หรืออาจเป็น **กัลซาริ (Khalzari)** เผ่าพันธุ์มนุษย์หมาป่าที่สาบสูญไปแล้ว มันถูกออกแบบมาเพื่อหลอมอาวุธด้วยแสงจันทร์ และเสริมพลังให้กับนักรบที่เชื่อมโยงกับวงจันทร์ ซึ่งหมายถึง **มนุษย์หมาป่า (Werewolves)** และอาจรวมถึง **Hircine** เทพเจ้าแห่งการล่า

**ที่ตั้งและวิธีเข้าถึง

ดวงจันทร์ดิบซ่อนตัวอยู่ใน **Shadowgreen Cavern** ใกล้กับ **Solitude** ซึ่งโดยปกติแล้ว ถ้ำนี้ถูกรอกรบครองโดย **สปริกกัน (Spriggans)** และสัตว์ป่า ผู้เล่นหลายคนอาจเดินผ่านโดยไม่สังเกตเห็นเตาหลอมนี้ เนื่องจากมันไม่ได้ถูกเน้นย้ำในเควสหลัก แต่หากใช้พลังแห่ง

****Moonstone Ore (แร่แห่งจันทร์)**** หรืออาวุธที่มีตราสัญลักษณ์ของ Hircine ผู้เล่นจะสามารถปลุกพลังของมันได้

****ความสามารถพิเศษของดวงจันทร์ดิบ****

เมื่อหลอมอาวุธที่นี้ อาวุธจะมี ****"Enchantment of the Wild"** ซึ่งเพิ่มความสามารถต่อมนุษย์หมาป่า พร้อมกับเอฟเฟกต์แสงสีเงินคล้าย ****Daedric Artifacts**** โดยเฉพาะ ****Dawnbreaker**** ซึ่งบางทฤษฎีเสนอว่ามันอาจเป็นส่วนหนึ่งของแผนของ ****Nocturnal**** เทพธิดาแห่งความมืดที่ต้องการควบคุมพลังจากดวงจันทร์

****ความเชื่อมโยงกับ Quest ที่ถูกตัดทิ้ง****

ในไฟล์เกมต้นฉบับ มีเควสที่ถูกลบออกชื่อ ****"Lunar Champion"** ที่เกี่ยวข้องกับการตามหาดวงจันทร์ดิบและความสัมพันธ์กับ ****Khajiit**** ที่บูชาเทพจันทร์ ****Masser และ Secunda**** ซึ่งทำให้หลายคนคาดการณ์ว่า Bethesda อาจวางแผนให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ "Void Nights" ที่เกี่ยวข้องกัมนุษย์หมาป่า

****ข้อสรุป****

ดวงจันทร์ดิบเป็นหนึ่งในความลับที่ซ่อนความลึกซึ้งใน **Skyrim** มันไม่เพียงเป็นเครื่องมือเชิงสัญลักษณ์ของเทพจันทร์ แต่ยังอาจเป็นเบาะแสสำคัญของเรื่องราวที่ไม่ได้ถูกเล่าในเกมอย่างสมบูรณ์ ผู้ที่พบมันอาจได้สัมผัสพลังโบราณที่เชื่อมโยงกับเรื่องเล่าผ่านกาลเวลาและเทพเจ้าแห่งความมืด

ถ้าคุณสนใจเรื่องราวลึกลับแบบนี้ ลองสำรวจ ****"Azura's Star"** หรือ ****"The Aetherium Wars"** เพื่อดูว่ามีความเชื่อมโยงกันหรือไม่!

Chapter 32

****หัวข้อที่ 32: ศิลปะการสร้างอาวุธยุคดราคอน: เทคนิคของชาวดวอร์ฟที่ถูกสืบทอดในสกายริม****

ในโลกของ **The Elder Scrolls V: Skyrim** อาวุธและเกราะจากยุคดราคอน (Dragon Age) ถือเป็นสุดยอดศิลปะการตีเหล็กที่เต็มไปด้วยความลึกซึ้งและพลังอำนาจ แต่มีหนึ่งศาสตร์ที่ถูกมองข้ามไป นั่นคือ ****เทคนิคการสร้างอาวุธของชาวดวอร์ฟ (Dwemer) **** หรือที่รู้จักกันในนาม "ชาวแคระ" แม้ว่าอารยธรรมของพวกเขาจะล่มสลายไปนานแล้ว แต่เศษเสี้ยวความรู้ของพวกเขายังคงซ่อนอยู่ใต้ดินในรูปของอุปกรณ์และอาวุธล้ำยุค

****Dwemer Metal: วัสดุลึกลับที่แข็งแกร่งกว่าออร์กิลคัม****

โลหะหลักที่ชาวดวอร์ฟใช้คือ ****ดวอร์เมทัล (Dwemer Metal) **** ซึ่งเกิดจากการผสมวัสดุหลายชนิด เช่น ออร์กิลคัม และแร่ธาตุพิเศษจากเหมืองใต้ดินของพวกเขา ความแตกต่างระหว่างโลหะดวอร์ฟกับวัสดุอื่นคือ ****กระบวนการชุบแข็งด้วยพลังงานไอน้ำ**** ที่อาศัยเครื่องจักรขนาดใหญ่ ซึ่งแม้แต่ช่างตีเหล็กสมัยใหม่ก็ไม่สามารถเลียนแบบได้เต็มที่

- ****ความทนทาน:**** อาวุธดวอร์ฟแทบจะไม่แตกหักง่าย แม้เผชิญการโจมตีของดรากร้อนหรือมอนสเตอร์ขนาดใหญ่
- ****น้ำหนักเบา:**** แทนที่จะหนักเหมือนโลหะทั่วไป ดวอร์เมทัลกลับมีน้ำหนักเบา ช่วยให้เคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว
- ****ผิวสัมผัส:**** มีลายวงกลมประหลาดคล้ายวงจรเครื่องจักร แสดงถึงเทคโนโลยีขั้นสูง

****การหลอมอาวุธ: ความรู้ที่สาบสูญ****

ชาวดวอร์ฟใช้ ****เครื่องจักรอัตโนมัติ (Animunculi) **** ในกระบวนการหลอม โดยเฉพาะ ****"Centurion Dynamo Core"** ที่ให้พลังงานความร้อนสูงแทนการเผาถ่านหินปกติ เอกสารโบราณบางชิ้นใน **มาร์ก้าห์**

(Markarth) * ระบว่ชาวดอร์ฟอาจใช้ **พลังงานจากฮार्टสโตน (Heartstone) ** ของลอร์ดแห่งภูติ (Aetherium) เพื่อเสริมความแข็งแกร่งให้โลหะ

ขั้นตอนการสร้างอาวุธมีดังนี้:

1. ****การคัดเลือกแร่:**** มีเพียงแร่จากเหมืองฮามเมอร์เฟลล์ (Hammerfell) หรือแบล็กกรีช (Blackreach) เท่านั้นที่เหมาะสม
2. ****การหลอมในห้องปฏิบัติการ:**** ต้องใช้อุณหภูมิสูงกว่า 1,500 องศา โดยควบคุมผ่านกลไกไอน้ำ
3. ****การขึ้นรูปด้วยระบบไฮดรอลิก:**** แทนการใช้ค้อนตีมือเหมือนชาวอร์ด
4. ****การขับเคลื่อนงานเวทย์:**** บางตำนานบอกว่าพวกเขาขโมยมาจากจิตวิญญาณของจักรกล

*** **อาวุธในเกม vs. ความเป็นจริง**

ใน *Skyrim* ผู้เล่นสามารถพบอาวุธดวอร์ฟแบบสำเร็จรูป แต่ไม่สามารถสร้างเองได้ แม้จะมีมอดบางตัวที่เพิ่มฟีเจอร์นี้ โดยของเหล่านี้มีสมบัติพิเศษเช่น:

- ****Dwarven Crossbow:**** ยิ่งเร็วกว่าโบว์ปกติและเจาะกระาะได้ดี
- ****Dwarven Sphere's Blade:**** มีดมีกลไกหมนเพิ่มความเสียหาย

**ทฤษฎีสมคบคิด: ทำไมความรู้จึงหายไป? **

บางส่วนเชื่อว่า ****สนิมดวอร์ฟ (Dwemer's Disappearance) **** ที่ทำให้ชาวดวอร์ฟสาบสูญ

เป็นผลมาจากการทดลองใช้พลังงานขีดจำกัดของโลหะนี้

[illegible]

ถึงอย่างนั้น ความรู้เกี่ยวกับโลหะดวอร์ฟยังคงเป็นปริศนาที่ทำนายสำหรับนักเล่นเกรมและนักล่าสมบัติในสกายริม ใครจะรู้ว่าหากเราเคยพบวิธีสร้างอาวุธเหล่านี้ได้อย่างสมบูรณ์ เราอาจเปลี่ยนสมดลแห่งพลังในสงครามก็เป็นได้...

Chapter 33

หัวข้อที่ 33: ศิลปะการต่อสู้แบบดั้งเดิมของชาวนอร์ดใน Skyrim

Skyrim เป็นดินแดนที่โหดร้ายและเยือกแข็ง ซึ่งเต็มไปด้วยอันตรายตั้งแต่สัตว์ป่าที่ดุร้ายไปจนถึงสิ่งมีชีวิตลึกลับ
อย่างไรก็ตาม

ชวามอร์ดผู้แข็งแกร่งก็พัฒนาศิลปะการต่อสู้ที่ทรงประสิทธิภาพเพื่อเอาชีวิตรอดและพิชิตศัตรูมาหลายชั่วอายุคน ศิลปะการต่อสู้เหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนวัฒนธรรมของพวกเขา แต่ยังมีการละเอียดเชิงลึกที่น่าสนใจในด้านยุทธวิธี อุปกรณ์ และจิตวิญญาณนักรบ

1. อุปกรณ์และอาวุธแบบดั้งเดิม **

ชาวอร์ดซันชื่นชอบการใช้ ****อาวุธหนัก**** เช่น ****ขวานใหญ่**** (Battleaxe) และ ****ค้อนสงคราม**** (Warhammer) ที่เน้นพลังทำลายล้างสูง แต่ก็มีนิกรอีกกลุ่มที่ชอบ ****ดาบใหญ่**** (Greatsword) หรือดาบคู่ (Dual Wielding) สำหรับการฟันที่รวดเร็ว นอกจากนี้ ****โล่****

ของพวกเขาเริ่มทำจากไม้หุ้มเหล็กและแกะสลักกลายเป็นสื่อถึงเทพแห่งสงคราม เช่น ทาลอส (Talos)

อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ทุกคนที่จะใช้อาวุธหนักแบบเต็มตัว นักล่าและหัวขโมยมักใช้ ****มีดสั้น** (Dagger)** หรือ ****ธนู** (Bow)** ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายในการต่อสู้

2. ยทรวีธีบนสนามรบ

ชาวออร์ดไมไซแค่ชนชาติที่อาศัยพลังละโมบ พวกเขามีกลยุทธ์ที่ชาญฉลาด เช่น:

- ****การรวมกลุ่ม (Shield Wall):**** กองทหารนอร์ดมักรวมตัวกันเป็นแนวป้องกันด้วยโล่เพื่อรับมือกับการโจมตีของศัตรูก่อนจะตอบโต้ด้วยอาวุธระยะใกล้
- ****การใช้ภูมิประเทศ:**** พวกเขาชำนาญในการต่อสู้ในสภาพอากาศหนาวเย็นและใช้ประโยชน์จากหิมะหรือถ้าเป็นจุดชุมโจมตี
- ****จิตวิทยาสงคราม:**** บางครั้งพวกเขาจะส่งเสียงคำรามหรือทำดวลตัวต่อตัวเพื่อข่มขวัญศัตรู

****3. เทคนิคเฉพาะตัวของนักรบ****

- ****"Cleave" (การฟันแรงๆ):**** เทคนิคฟันอาวุธหนักสลายการป้องกันของศัตรู
- ****"Shield Bash" (การชนโล่):**** ใช้เพื่อทำให้ศัตรูเสียหลักก่อนจะโจมตีต่อ
- ****"Battle Cry" (เสียงคำราม):**** ในเกม สกิลนี้ทำให้ศัตรูหนีไปชั่วคราวสะท้อนถึงความน่ากลัวของนักรบนอร์ด

****4. จิตวิญญาณแห่งศึกและการฝึกฝน****

ชาวนอร์ดเชื่อว่าการต่อสู้เป็นหนทางเพื่อเกียรติยศและการยอมรับจากเทพเจ้า พวกเขาถือว่า "Sovngarde" (สวรรค์ของนักรบ) เป็นที่พำนักหลังความตายเฉพาะผู้กล้าที่ตายในสงคราม ดังนั้น ทหารชาวนอร์ดจึงมักไม่กลัวความตายและฝึกฝนตนเองตลอดชีวิต

ในเมืองใหญ่ๆ เช่น ****Whiterun**** หรือ ****Windhelm**** คุณจะเห็นพวกเขาซ่อมอาวุธที่ลานฝึกและบางคนยังพูดถึงตำนานนักรบโบราณ เช่น ****Ysgramor**** และ ****The Companions**** ซึ่งเป็นกลุ่มนักรบระดับตำนานของ Skyrim

****5. ความแตกต่างจากนักรบเชื้อชาติอื่น****

เมื่อเทียบกับนักรบกลุ่มอื่นๆ เช่น:

- ****กองทัพ Imperial:**** เน้นวินัยและแผนการรบแบบเป็นระบบ
- ****นักรบ Redguard:**** เน้นความเร็วและความคล่องตัว
- ****Orcish Berserkers:**** ใช้ความบ้าคลั่งในการต่อสู้

ในขณะที่ชาวนอร์ดอยู่ตรงกลางระหว่างความเถื่อนและการวางแผน

****สรุป****

ศิลปะการต่อสู้ของชาวนอร์ดไม่ใช่แค่เรื่องของกำลัง แต่ยังรวมถึงสติปัญญาและจิตวิญญาณ ที่ทำให้พวกเขาปกป้อง Skyrim มาเนับพันปี ส่วนในเกม ผู้เล่นสามารถสัมผัสวัฒนธรรมนี้ผ่านการฝึกฝน อาวุธโบราณ และแม้แต่ภารกิจอย่าง "The Companions" ที่ติดต่อกับวิถีแห่งนักรบอย่างแท้จริง

Chapter 34

****หัวข้อที่ 34: บรรยากาศและสภาพอากาศใน Skyrim - กลไกที่ช่วยสร้างความสมจริงและอารมณ์แบบนอร์ดิก****

ใน ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** หนึ่งในองค์ประกอบที่ช่วยดึงดูดผู้เล่นให้ immerse มากขึ้นคือระบบสภาพอากาศและบรรยากาศที่หลากหลาย ซึ่งออกแบบมาเพื่อสะท้อนสภาพแวดล้อมแบบสแกนดิเนเวียอันโหดร้ายและสวยงามของดินแดน Skyrim ไม่เพียงแต่สร้างความสมจริงเท่านั้น แต่ระบบนี้ยังมีส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ระหว่างเกม

****1. ประเภทของสภาพอากาศและผลกระทบ****

สภาพอากาศใน Skyrim แบ่งออกเป็นหลายแบบ แต่ละแบบมีลักษณะเฉพาะและส่งผลกระทบต่อเกมเพลย์:

- ****หิมะตกหนัก (Blizzard):****

มักเกิดในเขตที่สูงอย่าง ****Winterhold**** หรือ ****The Pale**** ลดทัศนวิสัยอย่างรุนแรง ก่อให้เกิดความท้าทายในการเดินทาง เช่น การมองเห็นศัตรูลดลง หรือแม้แต่การสูญเสียทางหากไม่มีแผนที่ บางครั้งพายุหิมะยังถูกใช้เป็นองค์ประกอบในควอส เช่น ใน ****"The Promised Prince"** ของ Dawnguard DLC ที่พายุทำให้การตามรอยมโพรทำได้ยากขึ้น

- ****ฝนตก (Rain)****

พบบ่อยใน ****Falkreath**** หรือ ****The Rift**** นอกจากสร้างบรรยากาศหม่นหมองแล้ว ฝนยังลดประสิทธิภาพของการใช้ไฟมนตร์ (เช่น ***Flames***) และเพิ่มความเสี่ยงต่อการถูกฟ้าผ่า หากผู้เล่นสวมเกราะโลหะ

- ****หมอกหนา (Fog)****

ปรากฏในพื้นที่ชุ่มน้ำ ****Hjaalmarch**** และรอบๆ ****Solitude**** เป็นเครื่องมือสร้างความลึกลับ เหมาะกับการเดินทางตอนกลางคืนหรือการสอดแนม

****2. การตอบสนองของ NPC และสิ่งมีชีวิต****

ระบบสภาพอากาศไม่ได้สะท้อนแค่ใน 玩家 เท่านั้น แต่ยัง 影响 NPC และศัตรู:

- เมื่ออากาศหนาวจัด คนในเมืองอาจพูดว่า ****"Damn cold..."**** หรือพยายามวิ่งเข้าไปหลบในบ้าน
- สัตว์ป่าอย่างหมาป่าหรือแบร์อาจหาที่ซ่อนเมื่อเกิดพายุ ส่วนมัมมี (Draugr) ในดินเจี้ยนไม่ได้รับผลใดๆ เพราะไม่มีความรู้สึก
- แม้แต่พ่อค้าก็อาจปิดร้านชั่วคราวหากอากาศแยเกินไป

****3. เทคนิคการออกแบบเพื่อส่งเสริมอารมณ์****

Bethesda ใช้สภาพอากาศเป็นเครื่องมือบอกเล่าเรื่องราวแบบไม่ตรงตัว:

- ใน ****Main Quest**** ตอนเดินทางไป ***High Hrothgar*** ครั้งแรก หิมะและลมแรงช่วยเน้นความอันตรายของเส้นทาง
- พื้นที่เสื่อมโทรมอย่าง ****Windhelm**** ที่ถูกหิมะปกคลุมตลอดเวลา สัมพันธ์กับเรื่องราวความแตกแยกของเมือง
- ดาวน์การ์ด DLC เพิ่ม ****Bloodskaal Rain**** ใน ***Solstheim*** ซึ่งฝนสีแดง 暗示 ถึงการกลับมาของภัยคุกคามโบราณ

****4. ความลับและอีสเตอร์เอ็ก****

บางครั้งสภาพอากาศสามารถเปิดเผยความลับได้:

- หากผู้เล่นใช้มั่งสิริตี ***Clear Skies*** shout ในพื้นที่ที่ฝนตกติดต่อกันนาน อาจพบ ****Rainbow**** ที่หายากปรากฏบนท้องฟ้า
- ในพื้นที่ ***Forgotten Vale*** (Dawnguard DLC) ฤดูหนาวที่หนาวจัดเป็นเงื่อนไขหนึ่งในการเปิดทางสู่ดันเจี้ยนลับ

****สรุป****

สภาพอากาศใน Skyrim ไม่ใช่แค่เอฟเฟกต์กราฟิก แต่คือ "ตัวละคร" ที่มีบทบาททั้งในเชิงเกมเพลย์และเรื่องราว การออกแบบที่ใส่ใจ 細節 นี้ช่วยให้โลกเกมรู้สึกมีชีวิตชีวา และยังคงเป็นหนึ่งในจุดเด่นที่ทำให้ผู้เล่นกลับมาสำรวจ Skyrim ได้ไม่รู้ 倦 แม้หลังเล่นมานานกว่า десятиปี

หากคุณสนใจกลไกอื่นๆ เช่น การปรับแต่งสภาพอากาศด้วย mods หรือเทคนิคการโค้ดเบื้องหลัง ขอบอกว่าไม่ดราม่าเช่น ***Climates of Tamriel*** ก็พัฒนาเรื่องนี้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นไปอีก!

Chapter 35

****หัวข้อที่ 35: ความลับของ Dwemer และการหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย****

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim*

หนึ่งในปริศนาที่น่าสนใจที่สุดคือการหายตัวไปอย่างลึกลับของ **เผ่าพันธุ์ Dwemer** (หรือที่รู้จักในนาม "ชาวแคระ") พวกเขาเป็นอารยธรรมที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเวทมนตร์ แต่กลับสาบสูญไปในพริบตา เหลือไว้เพียงซากปรักหักพัง หุ่นยนต์กล และปริศนาที่ยังไม่มีคำตอบ

Dwemer: อารยธรรมที่เหนือกาลเวลา

Dwemer เป็นเผ่าพันธุ์ Mer (เอลฟ์) ที่อาศัยอยู่ใน Tamriel เมื่อหลายพันปีก่อน พวกเขามีความเชี่ยวชาญด้าน **การผสมผสานเวทมนตร์และเทคโนโลยี** ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ล้ำยุค เช่น **Centurion (หุ่นยนต์กล), Sphere (ลูกกลมระเบิด), และแม้แต่เครื่องจักรที่บินได้** สิ่งที่น่าสนใจที่สุดคือ **การใช้ Tonal Architecture (สถาปัตยกรรมเสียง)** ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ควบคุมกฎทางฟิสิกส์ผ่านเสียงและจังหวะ ดเวเมอร์ใช้วิชานี้ในการสร้างสิ่งมหัศจรรย์ เช่น **ฮัมเมอร์ไดรรา (Numidium) – หุ่นยักษ์จากโลหะที่สามารถทำลายกาลเวลาได้**

ทฤษฎีการหายตัวไป

ในปีที่ 1E 700 ขณะที่ Dwemer กำลังทำสงครามกับ Chimer (บรรพบุรุษของ Dunmer หรือ Dark Elf) นักปราชญ์ใหญ่ของพวกเขาชื่อ **Kagrenac** ได้ทำการทดลองกับ **Heart of Lorkhan (หัวใจของเทพที่ถูกฆ่า)** โดยใช้เครื่องมือวิเศษ 3 ชิ้น ได้แก่ **Sunder, Keening, และ Wraithguard** เพื่อดึงเอาพลังของหัวใจนี้ ผลที่ตามมาคือ Dwemer **ทั้งเผ่าพันธุ์หายไปในทันที** โดยไม่มีใครรู้ว่าพวกเขาไปไหน หรือตายไปแล้วหรือไม่

มีทฤษฎีมากมายอธิบายเหตุการณ์นี้ เช่น:

- **รวมตัวเป็นหนึ่งใน Numidium**: บางคนเชื่อว่าพวกเขาถูกดูดกลืนเข้าไปในหุ่นยักษ์นี้
- **ถูกส่งไปยังมิติอื่น**: อาจถูกโยนเข้าไปใน Oblivion หรือ Aetherius (ดินแดนของเทพ)
- **กลายเป็นพลังงานบริสุทธิ์**: เช่นเดียวกับที่ Arniel Gane (ในควะ สเตร ของ Skyrim)

สามารถจำลองการทดลองและหายตัวไปได้

มรดกที่เหลืออยู่

แม้ Dwemer จะสูญพันธุ์ไปแล้วพวกเขาก็ทิ้งมรดกไว้มากมาย เช่น:

- **ซากเมืองใต้ดิน**: เช่น Blackreach, Mzulft, และ Alftand ที่ยังเต็มไปด้วยกลไกและกับดัก
- **ความรู้ที่ล้ำสมัย**: หนังสือ **"The Aetherium Wars"** ระบุกำเนิดของพลังงาน Aetherium ที่ Dwemer ใช้
- **ผลกระทบต่อชาว Dunmer**: การหายตัวไปของ Dwemer ทำให้ Chimer ชนสงคราม และต่อมากลายเป็น Dunmer ภายใต้การนำของ Tribunal

คำถามที่ไร้คำตอบ

Bethesda วางเสนาไว้ในเกม แต่ไม่เคยยืนยันชะตากรรมที่แท้จริงของ Dwemer ทำให้เรื่องนี้ยังคงเป็นหนึ่งในความลึกลับที่น่าค้นหาที่สุดใน **The Elder Scrolls**

* (เนื้อหาครบ 500 คำ)*

หากคุณสนใจประเด็นลึกลับของ Elder Scrolls เพิ่มเติม เช่น **การคืนชีพของ Dragons**, **พลังของ Thu'um**, หรือ **ความสัมพันธ์ระหว่าง Daedra และ Aedra** แจ้งได้เลย!

Chapter 36

ความลับของ The Elder Scrolls: ว่าด้วยพลังแห่ง "CHIM" ในโลกของ Skyrim

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls* นั้น มีปรัชญาและความลึกซึ้งซ่อนอยู่ไม่มากนัก และหนึ่งในแนวคิดที่น่าสนใจที่สุดก็คือ ****"CHIM"** (อ่านว่า "คิม")** — หลักธรรมที่ว่าด้วยการตระหนักรู้ถึงธรรมชาติแห่งความเป็นจริง และการหลุดพ้นจากกฎเกณฑ์ของโลกด้วยสติปัญญาอันสูงส่ง

****CHIM คืออะไร?***

CHIM เป็นแนวคิดเชิงปรัชญาที่ผสมผสานระหว่างศาสนา เวทย์มนตร์ และอภิปรัชญา โดยมีรากฐานมาจากความเชื่อของชาว *Dwemer* และคำสอนลึกซึ้งของ *Vivec* หนึ่งในเทพเจ้าแห่ง *Morrowind*

โดยพื้นฐานแล้ว ****CHIM คือการตระหนักรู้ว่าโลกและทุกสรรพสิ่งใน *The Elder Scrolls* เป็นเพียง "ความฝัน" ของเทพเจ้า *Anu* และ *Padomay* ที่ก่อกำเนิดจักรวาล**** แต่แม้ว่าโลกนี้จะไม่จริง ผู้ที่บรรลุ CHIM จะสามารถยืนยันการมีตัวตนของตนเองได้ แม้จะอยู่ในความฝันของผู้อื่น พวกเขาจะรักษาความเป็นปัจเจกภาพไว้ได้และได้รับพลังที่จะตัดแปลงความเป็นจริงตามความปรารถนา

****หลักการสำคัญของ CHIM***

1. ****การเข้าใจ "I AM"***

- ผู้แสวงหาต้องตระหนักรู้ว่าโลกคือภาพลวงตา แต่ขณะเดียวกันก็ต้องยืนยันว่า "ข้ามีอยู่จริง" ในโลกนั้น ไม่เช่นนั้นพวกเขาจะ "สูญสลาย" (Zero-Sum) เหมือนกับ Dwemer หลายคนที่ย่ำแย่ไปเมื่อพยายามเข้าใจความจริงนี้

2. ****การหลุดพ้นจาก Wheel (จักรวาล)***

- ภาพรวมของจักรวาลใน *The Elder Scrolls* มักถูกแทนด้วย "Wheel" หรือล้อแห่งเวลาและความเป็นจริง ผู้บรรลุ CHIM สามารถมองเห็น Wheel จากภายนอกและควบคุมมันได้

3. ****การใช้พลัง Alter Reality***

- ผู้ที่บรรลุ CHIM มีอำนาจในการเปลี่ยนความจริงได้ เช่น *Talos (Tiber Septim)* ที่ใช้ CHIM เปลี่ยนภูมิประเทศของ *Cyrodiil* จากป่าเขตร้อนเป็นทุ่งหญ้ากว้างเพื่อให้เหมาะกับการขยายจักรวรรดิ

****ผู้ที่สัมผัส CHIM ในโลกกิม***

- ****Vivec*** - เทพเจ้าแห่ง *Morrowind* ผู้เขียน ****"The 36 Lessons of Vivec"*** เพื่อสอนปรัชญาแห่ง CHIM

- ****Talos*** - ราชารู้กลายร่างเป็นเทพด้วยพลังนี้

- ****อาจารย์ Player Character (Dragonborn)*** - ผู้เล่นอาจเข้าถึง CHIM โดยปริยาย เพราะสามารถเก็บเกม (Save/Load) หรือใช้คำสั่ง Console เพื่อเปลี่ยนโลกได้

****CHIM กับ Fourth Wall Breaking***

แนวคิดนี้ยังเป็นเหมือนการเล่นกับ "กำแพงที่สี่" (Fourth Wall) ของเกม เพราะมันสะท้อนถึงการที่ผู้เล่นควบคุมโลกเกมได้ เหมือนกับที่เราเป็นผู้ "บรรลุ CHIM" ในฐานะผู้อยู่เหนือกฎเกณฑ์ของ *Skyrim*

****สรุป***

CHIM ไม่ใช่เพียงเวทย์มนตร์ แต่เป็นปรัชญาที่ท้าทายความเข้าใจเรื่องความจริงและการมีอยู่ มันทำให้ *The Elder Scrolls* เป็นเกมที่ลึกไปกว่าแค่การต่อสู้กับมังกรหรือ 完成任务 ทั่วโลก หากแต่ชวนให้ผู้เล่นขบคิดถึงธรรมชาติของโลกทั้งใบ—ว่าเราอาจแค่เป็นส่วนหนึ่งของความผันอนันต์ใหญ่ของใครสักคน...

หากคุณสนใจหลักฐานในเกม ลองอ่านหนังสือ *"The Metaphysics of Morrowind"* หรือ *"Sermons of Vivec"* ใน *Skyrim* และ *Morrowind* เพื่อเจาะลึกความลับนี้ต่อไป!

Chapter 37

หัวข้อที่ 37: ศาสตร์แห่งธันนิส – การทำนายและความลึกลับใน Skyrim

ในโลกกว้างใหญ่ของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* มีหลายศาสตร์ที่เต็มไปด้วยความลึกลับ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ **"ธันนิส" (Thu'um)** หรือ **"เสียงแห่งพลัง"*** อันเป็นมนตราโบราณที่ใช้โดยชนเผ่า **โนรด์ (Nords)** ในยุคโบราณ** หรือที่รู้จักในนาม **"Dragonborn"*** ผู้ซึ่งสามารถใช้พลังนี้ได้ตั้งแต่เกิด

แต่ธันนิสไม่ใช่แค่อำนาจในการทำลายล้างหรือการโจมตีเท่านั้น มันคือศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับ **การทำนาย, เวทย์มนตร์แห่งกาลเวลา, และการสื่อสารกับธรรมชาติ** อันเป็นสิ่งที่ซ่อนหนึ่งในซีกโลก **เอเทเรียล (Aetherius)** ซึมซับเข้าไปในโลกแห่งโมรันด์ (Mundus)

1. ต้นกำเนิดของธันนิส: คำพูดที่สร้างโลก

ตามตำนานของชาวโนรด์ ธันนิสเกิดจาก **การเปล่งเสียง (Tonal Architecture)** ซึ่งเป็นพื้นฐานเดียวกับที่ **เหล่าเอธา (Ehlnofey)** และเทพผู้สร้างโลก** ใช้ในการรังสรรค์สิ่งต่าง ๆ นักปราชญ์ชื่อ **อัลลัส (Talos)** หรือตีเบอร์ เซปทิม (Tiber Septim) ผู้ขึ้นเป็นเทพในเวลาต่อมา เชื่อว่าเขาใช้ธันนิสเปลี่ยนแปลงภูมิศาสตร์ของโลกได้ ดังที่เห็นในเหตุการณ์ **"การเปลี่ยนภูมิประเทศของไซโรดิล (Cyrodiil)"** จากป่าดิบชื้นสู่ทุ่งหญ้าอันอุดมสมบูรณ์

2. กงล้อแห่งไทม์ และการทำนายด้วยธันนิส

หนึ่งในปลายทางของศาสตร์นี้คือ **การเข้าใจเวลาอันเป็นวัฏจักร** ก่อนยุคของ **Alduin (Alduin's Wall)** ชาวตรากอนสงสัยว่าเหตุใดโลกต้องถูกทำลายและเกิดใหม่เรื่อย ๆ คำตอบอาจอยู่ใน **"เสียง"*** ที่สามารถรื้อฟื้นหรือข้ามผ่านช่วงเวลาได้ ตัวอย่างเช่น **สายคำรบัก (Brackenleaf's Roar)** ที่เล่ากันว่าสามารถย้อนอดีตได้ชั่วขณะ

บางตำนานเล่าว่า **พหูสูตร (Greybeards) บนภูเขา High Hrothgar** มีความสามารถในการทำนายอนาคตผ่านการฟัง "เสียงแห่งโลก" บางคนเชื่อว่าพวกเขาได้รับคำพยากรณ์จาก **เทพ Paarthurnax** ซึ่งเป็นผู้สอนมนุษย์เรื่องธันนิสเป็นคนแรก

3. ศิลปะการฟัง: ธันนิสที่ไม่ใช่แค่ตะโกน

โดยทั่วไป ผู้คนมักนึกถึง Thu'um ในเชิงการรบ เช่น **Fus Ro Dah (Force Balance Push)** หรือ **Yol Toor Shul (Fire Breath)** แต่ในทางลึกซึ้งแล้ว ศิลปะการควบคุมธันนิสยังมีมิติอื่น เช่น:

- **"Lok Vah Koor" (Sky Spring Summer)**: คำที่สามารถขับเคลื่อนสภาพอากาศ
- **"Kaan Drem Ov" (Kyne Peace Trust)**: คำแห่งความสงบที่ทำให้สรรพสัตว์นิ่งเงียบ
- **"Zun Haal Viik" (Weapon Hand Defeat)**: คำปลดอาวุธศัตรูโดยไม่ต้องฆ่า

พระเจ้า Kyne (เทพแห่งสายลม) ถูกกล่าวขานว่าเป็นผู้สอนมนุษย์ให้ใช้ธันนิสอย่างถูกต้อง เพราะเธอเชื่อว่าพลังนี้ไม่ควรถูกใช้เพื่อทำลาย แต่เพื่อเข้าใจโลก

4. ความลับของ Dragonborn กับความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณ
หนึ่งในปริศนาที่เก่าแก่ที่สุดคือ ***ทำไม Dragonborn ถึงโผล่มาในยุคแห่งความวุ่นวาย?***
คำตอบอาจอยู่ในเมโมคติของ ***"Mythic Echoes"*** ที่ระบุว่าทุกครั้งที่ Alduin
(สัญลักษณ์แห่งการทำลายล้าง) ปรากฏตัว ก็จะมี "ผู้ถูกเลือก" เกิดขึ้นตามกฎของการสมดุล

มอโรคาห์ (Hermaeus Mora) ผู้คลังไคล่ในความรู้ เคยกล่าวไว้ว่า:
"เสียงคือบันทึกของเวลา และผู้ควบคุมเสียงคือผู้ควบคุมความเป็นไปได้"

สรุป
ธันนิสไม่ใช่แค่มนตราการต่อสู้ แต่เป็นภาษาที่สื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เทพเจ้า และจักรวาล
มันคือสะพานเชื่อมไปสู่ ***ความจริงสูงสุดของโลก*** ที่อาจถูกเก็บไว้ในจิตวิญญาณของ Dragonborn
หรือในคำพูดที่ยังไม่ได้เปล่งออกมา

บางที... **Skyrim อาจไม่ได้เป็นเพียงสถานที่ แต่เป็น "บทเพลง" ที่รอคอยการตีความต่อไป**

Chapter 38

หัวข้อที่ 38: โรงเรียนเวทมนตร์ Winterhold และความลึกลับของ College of Winterhold

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* วิทยาลัยแห่ง Winterhold (College of Winterhold) เป็นหนึ่งในสถาบันศึกษาเวทมนตร์ที่สำคัญที่สุดใน Tamriel
แม้จะเหลือเพียงซากปรักหักพังหลังภัยพิบัติ Great Collapse แต่ก็ยังคงเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ศาสตร์ลึกลับ
เรื่องราวของที่นี่เต็มไปด้วยความลึกลับ อำนาจโบราณ และความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างเวทมนตร์กับการเมืองของ
Skyrim

ประวัติศาสตร์และความเสื่อมถอยของ Winterhold
ครั้งหนึ่ง Winterhold เคยเป็นเมืองที่เจริญรุ่งเรือง เป็นศูนย์กลางอำนาจของ Skyrim ก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์
Great Collapse ซึ่งทำให้ส่วนใหญ่ของเมืองกล่มลงสู่ทะเล
เหลือเพียงวิทยาลัยเวทมนตร์ที่ยังตั้งตระหง่านอยู่บนหน้าผา ชาวเมือง Winterhold จำนวนมากโทษว่าฝ่ายมาร
(นักเวท) เป็นต้นเหตุของหายนะนี้ แม้ว่าจะไม่มีหลักฐานชัดเจน ความสัมพันธ์ระหว่างชาวเมืองและวิทยาลัยจึงตึงเครียด
บางคนถึงขั้นเรียกสถานที่นี้ว่าเป็น ***"ภัยต่อ Skyrim"***

โครงสร้างและการเรียนการสอนในวิทยาลัย
วิทยาลัย Winterhold แบ่งออกเป็นหลายส่วน แต่ละส่วนเกี่ยวข้องกับสาขาการศึกษาเวทมนตร์หลักของ Tamriel:

- ***Hall of the Elements***: ห้องเรียนหลักสำหรับฝึกคาถาเบื้องต้น
- ***Arcanaeum***: ห้องสมุดขนาดใหญ่ที่มีหนังสือหายาก รวมถึง *Elder Scroll* ที่ถูกขโมยไป
- ***Midden***: แหน่ใต้ดินลับที่ใช้ในการทดลองขั้นสูงและกักตุนสิ่งลึกลับ

ผู้เล่นที่เข้าร่วมวิทยาลัยจะได้เรียนรู้ศาสตร์ต่าง ๆ เช่น ***Destruction (การทำลาย)***, ***Restoration (การรักษา)***, ***Conjuration (การอัญเชิญ)*** และ ***Alteration (การแปลงสภาพ)***
นอกจากนี้ยังมีการฝึกที่พาคุณไปค้นหา ***Staff of Magnus*** และเผชิญหน้ากับภัยคุกคามจาก ***Ancano***
สมาชิกของกลุ่ม Thalmor ที่แทรกซึมเข้ามาในวิทยาลัย

ความเชื่อมโยงกับ Psijic Order

Psijic Order เป็นกลุ่มนักบวชลึกลับจากเกาะ **Artaeum** ซึ่งหายสาบสูญไปจากโลก 物质 พวกเขามีบทบาทสำคัญในเรื่องหลักของวิทยาลัย โดยเฉพาะเมื่อพวกเขาปรากฏตัวเพื่อเตือนเกี่ยวกับอันตรายจาก **Eye of Magnus** สิ่งนี้นำไปสู่การเปิดเผยว่าวิทยาลัยอาจถูกใช้เป็นเครื่องมือของพลังโบราณ

ความขัดแย้งภายในวิทยาลัย

แม้จะดูสงบ แต่ภายในวิทยาลัยเต็มไปด้วยการแก่งแย่งอำนาจ:

- **Arch-Mage Savos Aren** : ผู้นำวิทยาลัยที่ดูเฉยเมย แต่จริง ๆ มีอดีตอันมืดมน
- **Ancano** : สายลับ Thalmor ที่หวังใช้พลังของ Eye of Magnus
- **Tolfdir** : อาจารย์ผู้สืบทอดที่เชี่ยวชาญ Alteration และเป็นหนึ่งในผู้รู้เรื่องภัยคุกคามที่ซ่อนตัว

ความขัดแย้งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าเวทมนตร์ใน Skyrim ไม่ได้เป็นเพียงศาสตร์สำหรับการเรียนรู้ แต่ยังเป็นเครื่องมือของการเมืองและการแย่งชิงอำนาจ

สรุป

College of Winterhold เป็นหนึ่งในสถานที่ที่มีเล่ห์เหลี่ยมและความลึกลับที่สุดใน *Skyrim* มันไม่เพียงเป็นโรงเรียนสอนเวทมนตร์ แต่ยังเป็นฉากหลังของเรื่องราวลึกลับ อำนาจโบราณ และความสัมพันธ์อันประหลาดระหว่างมนต์ดำกับสังคม Skyrim สำหรับผู้เล่นที่หลงใหลในเวทมนตร์ การเดินทางที่นี่จะเปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่ใต้กองหิมะและคาถาอันมืดมน

* (คำประมาณ 500 คำ)*

Chapter 39

หัวข้อที่ 39: พิธีกรรมลึกลับของชาวดรูอิดแห่งฮาฆมาร์ (The Secret Druidic Rites of the Hagravens of Hagmar)

ในโลกแห่ง *เดอะเอลเดอร์สกรอลส์ V: สกายริม*

นั้นเต็มไปด้วยความลึกลับและพิธีกรรมโบราณที่ถูกเล่าขานผ่านตำนานต่างๆ

โดยหนึ่งในสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดและเต็มไปด้วยเวทมนตร์อันมืดมิดก็คือ **ฮาฆราเวน** (Hagraven) - สิ่งมีชีวิตกึ่งนกกึ่งมนุษย์ที่มีกออาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกลและเข้าไปพัวพันกับเวทมนตร์ที่ผิดธรรมชาติ ส่วนใหญ่พบพวกมันร่วมมือกับเหล่าวิซวลแวมไพร์หรือพวกภูคาพญานาค

แต่ในหมู่ฮาฆราเวนเหล่านั้น ยังมีกลุ่มที่โดดเด่นในเรื่องของพิธีกรรมพิสดาร นั่นคือพวกที่อาศัยอยู่ใน **ฮาฆมาร์** (Hagmar) แหล่งพำนักเก่าแก่ของพวกมัน บริเวณชายขอบของภูเขาทางตะวันออกของสกายริม ฮาฆมาร์ไม่ใช่เพียงแค่ถ้ำหรือที่ซ่อนตัว แต่เป็นศูนย์กลางของพิธีกรรมดรูอิดิก (Druidic) ที่สืบทอดมาจากรุ่นดั้งเดิมก่อนจะถูกปิดเป็นด้วยความมุ่งมั่นในด้านเวทมนตร์อันชั่วร้าย

ต้นกำเนิดของการบูชา "เฮิร์ซัน"*

ตามบันทึกโบราณของพวกวิซวลฟอว์สเวิร์น (Forsworn) ฮาฆราเวนในอดีตเคยเป็นมนุษย์

โดยเฉพาะนักบวชหญิงแห่งชนเผ่าเรซ (Reachmen)

ที่แสวงหาอำนาจด้วยการผสมผสานเวทมนตร์แห่งธรรมชาติเข้ากับการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป

พวกเธอถูกครอบงำด้วยพลังของ **เฮิร์ซซิน (Hircine)** หรือ **เจ้าสัตว์ร้าย** และค่อยๆ เปลี่ยนโฉมกลายเป็นสิ่งมีชีวิตกึ่งสัตว์ ภายใต้ความเชื่อที่ว่า พิธีกรรมและความโหดร้ายจะทำให้พวกเธอได้ใกล้ชิดกับเทพเจ้ามากขึ้น

พิธีกรรมของพวกอาจราเวนนั้นมักเกี่ยวข้องกับการสังเวยสัตว์และมนุษย์ ซึ่งอาจเป็นที่มาของชื่อ "ฮาจมาร" (Hagmar - แปลว่า "การธำรงไว้ซึ่งความโหดเหี้ยม") ในพิธีหนึ่งที่เรียกว่า **"เทศกาลเลือดแห่งดวงจันทร์สีแดง" (The Red Moonblood Festival) ซึ่งจัดขึ้นเมื่อดวงจันทร์สีแดงปรากฏบนท้องฟ้า (อาจเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ "Bloodmoon" ในเกมภาคก่อน) อาจราเวนจะจับเหยื่อทั้งคนและสัตว์มาผูกไว้กับแท่นบูชา จากนั้นใช้เวทมนตร์ดึงเลือดออกมาเพื่อใช้ในการสร้าง "เถ้ากระดูกศักดิ์สิทธิ์" (Sacred Bone Ash) ซึ่งมีพลังในการหลอมรวมกับแร่ธาตุเพื่อสร้างอาวุธเวทมนตร์

สายสัมพันธ์กับวิชวลฟอลเครอ (The Forsworn Connection)

ชาววิชวลฟอลเครอซึ่งเป็นกลุ่มกบฏชาวเรซเหยียดหยามการปกครองของสตรีฟ (Stormcloaks) และจักรวรรดิ (Empire) มักเข้าร่วมพิธีกรรมกับอาจราเวนโดยสมัครใจ พวกเขามองว่าอาจราเวนคือ "พี่น้องผู้มีภารกิจร่วมกัน" ในการเรียกคืนดินแดนเวทมนตร์ของชาวเรซ บางครั้งพวกวิชวลฟอลเครอจะนำสิ่งของล้ำค่ามาแลกเปลี่ยน **ยาบารุงเวทมนตร์** (Briar Heart) ซึ่งอาจราเวนสร้างขึ้นจากหัวใจมนุษย์ที่ถูกสาป

โชคชะตาของอาจราเวนแห่งฮาจมาร

ถ้ามีผู้เล่นเดินทางมาถึงฮาจมารในเกม พวกเขาอาจพบว่าแม้พิธีกรรมเหล่านี้ดูโหดร้าย แต่แท้จริงแล้วมันคือผลจากความสิ้นหวังของชาวเรซที่สูญเสียดินแดนมาตลอดหลายศตวรรษ เสียงกระซิบของเฮิร์ซซินยังคงดังก้องในใจของพวกเขา และใครก็ตามที่เดินเข้าไปในถ้ำของอาจราเวนอาจถูกทดสอบด้วยการล่าและถูกล่า...

**ฮาจมารจึงไม่ใช่แค่ที่อยู่ของสัตว์ประหลาด

แต่เป็นอนุสรณ์แห่งความโศกเศร้าและความปรารถนาในพลังแห่งความป่าเถื่อนที่มนุษย์ไม่ควรล่วงรู้... **

Chapter 40

หัวข้อที่ 40: ศิลปะการปล้นสะดมเจ้าโบราณใน Skyrim และความลับที่ซ่อนอยู่ใต้หิน

ในโลกของ **The Elder Scrolls V: Skyrim** ศาลเจ้าโบราณ (Nordic Ruins) ไม่ได้เป็นเพียงซากปรักหักพังธรรมดา แต่เป็นฉากหลักของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ การต่อสู้ และความลึกลับที่หลับใหลอยู่ใต้ดินมานับพันปี ศาลเจ้าเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นโดยชาวนอร์ดในยุคโบราณ หรือแม้แต่ก่อนหน้านั้น โดย **ชาว Dwemer** และ **Snow Elves** ซึ่งแต่ละแห่งซ่อนปริศนา, สมบัติ และอันตรายที่ท้าทายนักผจญภัย

1. ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์

ศาลเจ้าใน Skyrim ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมนอร์ดโบราณ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุค **Merethic Era** และ **First Era** ชาวนอร์ดเชื่อว่าศาลเจ้าเป็นทางผ่านสู่ **Sovngarde** ดินแดนหลังความตายของวีรบุรุษ พวกเขาสร้างสุสานใต้ดินเพื่อเป็นที่ฝังศพของกษัตริย์และนักรบผู้ยิ่งใหญ่ นอกจากนี้ บางแห่งยังมีร่องรอยของ **Dwemer (คนแคระ)** และ **Falmer (Snow Elves ที่ถูกทำลาย)** ซึ่งต่อสู้แย่งชิงดินแดนนี้ในอดีต

ร่องรอยทางประวัติศาสตร์พบได้จาก **จารึกบนผนัง, ศิลปจารึก, และสมุดโบราณ** เช่น **"The Legend of Red Eagle" (The Legend of the Red Eagle)** ที่เล่าถึงวีรบุรุษชาว Reachman ที่ต่อสู้กับจักรวรรดิ ซึ่งภัยของเขาถูกสะกดไว้ใน Sword of Red Eagle

2. โครงสร้างและกัณฑ์ของศาลเจ้าโบราณ

ศาลเจ้ามักถูกออกแบบด้วยสถาปัตยกรรมแบบนอร์ดหรือ Dwemer โดยมีลักษณะเด่นคือ:

- **ทางเข้ายาวและคดเคี้ยว** - เพื่อป้องกันการบุกรุก
- **กัณฑ์กลไก** - เช่น ลูกศรยิงอัตโนมัติ, ท่อนซุงโค่น, แผ่นกุดจระเบิด
- **ปริศนา** - บางแห่งต้องแก้ไขด้วย **Claw Door** (ประตุนกศึก) ที่มีรหัสจาก **Dragon Claws**
- **ห้องเก็บสมบัติ** - มักมีอาวุธ, Armor Set แบบ Ancient Nord หรือ Dwemer, และแร่ธาตุหายาก

ตัวอย่างศาลเจ้าน่าสนใจ:

- **Bleak Falls Barrow** - ศาลเจ้าแรกที่คุณเล่นเจอ มี Dragonstone ที่สำคัญต่อเนื้อเรื่อง
- **Labyrinthian** - ความลับของเหล่ามาสเตอร์ริชาร์ดในยุคก่อน
- **Irkngthand** - ซากปรักหักพังของ Dwemer ที่เกี่ยวข้องกับ quest ของสมาคม Chorral

3. สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ภายใน

ศาลเจ้ามักเป็นบ้านของศัตรูที่น่ากลัว ไม่ว่าจะเป็น:

- **Draugr** - ศพนักรบนอร์ดที่ถูกสาปให้ปกป้องสุสาน
- **Falmer** - สายพันธุ์เอลฟ์ที่วิวัฒนาการในความมืด พร้อมกับสัตว์เลี้ยงอย่าง **Chaurus**
- **Dwemer Automatons** - หุ่นยนต์โบราณที่ยังทำงานได้แม้สร้างมาหลายยุค
- **Dragon Priests** - ศาสดามังกรที่ถูกสาป ปลุกจากหลุมศพด้วยหน้ากากอันทรงอำนาจ

การเผชิญหน้ากับ **Dragon Priest** เป็นหนึ่งในความท้าทายสูงสุด

เพราะพวกเขาใช้เวทมนตร์อันแข็งแกร่งและมักปกป้อง **Dragon Priest Masks** ที่เมื่อรวบรวมครบสามารถได้ **Konahrik** หน้ากากพลังสุดยอด

4. ความลับและสมบัติที่ซ่อนอยู่

บางศาลเจ้ามี **quest ที่ไม่ระบุไว้ใน journal** (unmarked quests) หรือปริศนาลับ เช่น:

- **The White Phial** ใน **Frostflow Lighthouse** ที่ต้องตามหาชาวเวทมนตร์วิเศษ
- **The Black Reach** - ถิ่นฐานของ Dwemer และดอกไม้แปลก **Crimson Nirnroot**
- **The Gauldur Amulet** - อัญมณีที่เสริมพลังจากการ quest **"Forbidden Legend"

5. บทสรุป

ศาลเจ้าใน Skyrim ไม่ใช่แค่ด่านเจี้ยนธรรมดา แต่เป็น **พิพิธภัณฑ์ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวและความท้าทาย

การสำรวจแต่ละแห่งทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสอดีตของ Skyrim

และบางทีอาจพบการเปิดเผยที่เปลี่ยนมุมมองต่อโลกนี้ไปตลอดกาล

หากคุณยังไม่เคยลองเดินทางลึกเข้าไปในศาลเจ้าเหล่านั้น อาจถึงเวลาหยิบ **Torch** และ **Lockpick** แล้วออกเดินทางเพื่อไขความลับที่รอการค้นพบ!

บทความนี้ครอบคลุมทั้งประวัติศาสตร์, โครงสร้าง, และกลไกการเล่นที่เกี่ยวข้องกับ Nordic Ruins ใน Skyrim พร้อมตัวอย่างสถานที่และกิจกรรมที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความลึกซึ้งของเกมมากขึ้น

Chapter 41

หัวข้อที่ 41: พลังลึกลับของผู้ดื่มเลือด (Vampirism) ใน Skyrim - บททดสอบแห่งอำนาจและความเสียสละ

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* ผู้เล่นสามารถกลายเป็น **แวมไพร์ (Vampire)** ได้ ซึ่งไม่เพียงเป็นกลไกเกมธรรมดา แต่เป็นระบบที่มีความลึกซึ้งทั้งในแง่ของเกมเพลย์และแนวคิดปรัชญา การติดเชื้อไวรัส **Sanguinare Vampiris** ทำให้ตัวละครเข้าสู่เส้นทางแห่งความมืด เสี่ยงต่อการถูกโจมตีจากผู้คน แต่ได้มาซึ่งพลังอำนาจมหาศาล

1. การกลายเป็นแวมไพร์: เส้นทางสู่ความอัปยศณ์

ผู้เล่นสามารถติดเชื้อได้จากการถูกโจมตีโดยแวมไพร์หรือเลือกรับคำสาปจาก **Lord Harkon** แห่ง **Clan Volkihar** ใน DLC *Dawnguard* เมื่อติดเชื้อครบ 3 วันโดยไม่รักษา (ด้วย **Potion of Cure Disease** หรือบทสวดที่แทนบูซา) ตัวละครจะกลายเป็นแวมไพร์สมบูรณ์แบบ ซึ่งแบ่งเป็น **4 ช่วง** แต่ละช่วงมีความรุนแรงของความอ่อนแอต่อแสงแดดและพลังแตกต่างกัน

2. พลังวิเศษ vs. ความอ่อนแอ

จุดแข็งของแวมไพร์:

- **พลังเวทมนตร์แวมไพร์ (Vampiric Drain):** โจมตีศัตรูด้วยพลังดูดชีวิตระยะใกล้
- **Illusion Magic** แร่งขึ้น 25%
- **การล่องหน (Invisibility)** ผ่านพาวเวอร์ **Vampire's Servant**
- **Immunity** ต่อพิษและโรค

จุดอ่อน:

- แสงแดดลด **สุขภาพ ความอดทน และพลังมาเจิกา** ลง 60 หน่วย
- ไฟทำความเสียหายเพิ่ม 25%
- ในช่วง **Stage 4** ผู้คนจะโจมตีทันทีหากเห็นใบหน้า

**3. คลานวอลคิฮาร์: แวมไพร์สายเลือดบริสุทธิ์

ใน *Dawnguard* ผู้เล่นสามารถเข้าร่วม **Clan Volkihar** แวมไพร์สายเลือดบริสุทธิ์ซึ่งมีพลังยิ่งใหญ่ เช่น:

- **Vampire Lord Form:** เปลี่ยนร่างเป็นปีศาจมีปีก ใช้พลัง **Blood Magic** และเรียกคางคกช่วยรบ
- **Royal Bloodline Power:** ดูดพลังชีวิตหมู่ศัตรู
- **เดธฮาวด์ (Death Hound)** เป็นสัตว์เลี้ยง

แต่การเข้าร่วมหมายถึงการต่อสู้กับ **Dawnguard** และอาจต้องสังหารเพื่อนเก่า

4. ปราชญ์แห่งมาร์ก้าธ: หนทางรักษาสภาพแวมไฟร์

หากต้องการเป็นมนุษย์อีกครั้ง ผู้เล่นต้องเริ่ม **Quest: Rising at Dawn** โดยพูดกับ **Falion** ใน **Morthal** เพื่อหาพิธีกรรมที่ต้องใช้ **Black Soul Gem** เติม ซึ่งสะท้อนถึงการเสียสละเพื่อความบริสุทธิ์

5. มุมมองเชิงปรัชญา: ความมืดที่เลือกได้

การเป็นแวมไฟร์ใน *Skyrim* ไม่ใช่แค่การได้พลัง แต่เป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับ **ความยั่งยืนของอำนาจ** กับ **ความเป็นมนุษย์**:

- แวมไฟร์มีชีวิตนิรันดร์ แต่ต้องหลบซ่อน
- ผู้เล่นต้องเลือกระหว่างความแข็งแกร่งกับการยอมรับจากสังคม

แม้แต่ **Serana** ตัวละครหลักใน *Dawnguard*

ยังสะท้อนความขัดแย้งนี้ผ่านบทสนทนาเกี่ยวกับความเหงาและความโหดร้ายของความเป็นอมตะ

สรุป

ระบบแวมไฟร์ใน *Skyrim* ออกแบบมาอย่างซับซ้อน ทั้งในเชิงกลศาสตร์และเรื่องราว มันไม่ใช่แค่ "สถานะผิดปกติ" แต่เป็น **การเดินทางทางจิตวิญญาณ** ที่ท้าทายผู้เล่นให้หาคำตอบว่า "อำนาจที่ได้มาด้วยความทุกข์ ... คื้มูลค่าไหม?"

หากคุณเลือกเป็นแวมไฟร์อย่าลืมเตรียม **เลือดสดๆ** และระวัง **แสงอาทิตย์**!

Chapter 42

หัวข้อที่ 42: ชีวิตและตำนานของ "The Ebony Warrior" - นักรบลึกลับแห่ง *Skyrim*

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* มีตัวละครลึกลับและน่าค้นหามากมาย

แต่น้อยคนจะโดดเด่นและน่าจดจำเท่า **The Ebony Warrior**

นักรบปริศนาที่ท้าทายผู้เล่นในวาระสุดท้ายของการผจญภัย ทุกอย่างเกี่ยวกับเขาล้วนคลุมเครือ

ตั้งแต่แรงจูงใจไปจนถึงที่มา ซึ่งทำให้เขาเป็นหนึ่งในเนื้อหาที่น่าสนใจที่สุดของเกม

การปรากฏตัวของ Ebony Warrior

The Ebony Warrior จะมาพบกับผู้เล่น (Dragonborn) ก็ต่อเมื่อตัวละครถึงระดับ **80**

ซึ่งเป็นระดับสูงสุดในเกม เขาจะปรากฏตัวในเมืองใดก็ตามที่ผู้เล่นเข้าไป โดยสวมเกราะเอคันไชนส์ดำทั้งหมด (Ebony Armor) และท้าทายให้ผู้เล่นดวลกับเขาในที่ห่างไกลที่ชื่อ **Falkreath's Last Vigil**

การปรากฏตัวของเขาเหมือนเป็นบททดสอบขั้นสุดท้ายของ Dragonborn

โดยเปรียบเสมือนการพิสูจน์ความแข็งแกร่งก่อนจากโลกนี้ไป แม้ว่าเขาจะเป็นศัตรู

แต่เขาก็แสดงความเคารพต่อผู้เล่นและปรารถนาที่จะตายในสมรภูมิต่างสมเกียรติ

ปริศนาแห่งตัวตน

หนึ่งในเรื่องลึกลับเกี่ยวกับ **The Ebony Warrior** คือ **เขาเป็นใคร?** เกมไม่ได้ให้ข้อมูลที่ชัดเจน

แต่มีคำใบ้บางอย่างที่ชี้ให้เห็นว่าเขาอาจเป็น:

- **นักรบจากต่างแดน:** เขาพูดถึงการเดินทางมาจากดินแดนที่ห่างไกลและเคยทำสิ่งยิ่งใหญ่มาก่อน เขาอาจมาจาก Hammerfell หรือแม้แต่ Akavir (ทวีปอีกด้านนอก)
- **ผู้แสวงหาการไถ่บาป:** คำพูดของเขาบ่งบอกว่าเขาเคยผ่านสงครามและความโหดร้ายมามาก และต้องการจบชีวิตด้วยเกียรติยศ
- **อวตารของเทพหรือสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติ:** บางทฤษฎีเชื่อว่าเขาอาจเป็นร่างจำลองของเทพเช่น Tsun (เทพแห่งการทดสอบใน Sovngarde) หรือแม้แต่ Shor ที่มาในร่างมนุษย์

การต่อสู้ที่ยากที่สุดในเกม

The Ebony Warrior ไม่ใช่ศัตรูธรรมดา เขามีความสามารถที่ทำให้เขาอันตรายที่สุดตัวหนึ่งใน Skyrim:

- **ความทนทานสูง:** เขามี HP สูง และฟื้นฟูตัวเองได้
- **ความสามารถเฉพาะ:** เขาสามารถใช้ Shout ได้หลายแบบ รวมถึง *Unrelenting Force* และ *Disarm*
- **กลยุทธอันชาญฉลาด:** เขาใช้การป้องกัน การโจมตีระยะไกล และแม้แต่ Magic Resistance

การสู้กับเขาคลายกับการต่อสู้กับ NPC ที่มี AI ที่สมจริงที่สุดในเกม เพราะเขารู้จักหลบ เปลี่ยนอาวุธ และใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อม

ความตายและมรดก

เมื่อ 玩家 ชนะ The Ebony Warrior เขาจะกล่าวคำสุดท้ายด้วยความยอมรับและขอบคุณ ก่อนที่จะหล่นลงกับพื้นอย่างสงบ ศพของเขาจะมีจดหมายที่เขียนถึง 玩家 โดยขอให้ทำบางสิ่งให้เขา: **นำดวงวิญญาณของเขาไปที่ Sovngarde**

สิ่งนี้ขยายความได้ว่าเขาอาจไม่ใช่มนุษย์ธรรมดา เพราะปกติแล้วเฉพาะชาว Nord เท่านั้นที่เข้า Sovngarde ได้ การที่เขารู้จักสถานที่นี้และอยากไปอาจหมายความว่าเขาก่อเกี่ยวข้องกับเทพนิเวศของนอร์ส

ข้อความแฝงเชิงปรัชญา

The Ebony Warrior ไม่ใช่ศัตรูธรรมดา แต่เป็นการท้าทายของเกมว่า **"ความท้าทายที่แท้จริงของฮีโร่คือการหาจุดต่อสู้ที่สมน้ำสมเนื้อ"**. เขาเปรียบเสมือนกระจกสะท้อนตัว 玩家 เอง – เป็นนักรบที่ผ่านการฝึกฝนมาแล้วและต้องการหาทางออกจากโลกนี้อย่างสมเกียรติ

บางที การต่อสู้กับเขาอาจไม่ใช่แค่การวัดระดับฝีมือ แต่เป็นการทบทวนว่า 玩家 เองพร้อมจะจบการผจญภัยแล้วหรือยัง?

The Ebony Warrior จึงไม่ใช่แค่ศัตรู แต่เป็น **บทสรุปที่สมบูรณ์แบบ** ของการเดินทางใน Skyrim

Chapter 43

หัวข้อที่ 43: พิธีกรรมลึกลับของเหล่าดรัมเมอร์: ความเชื่อและเวทมนตร์ที่ถูกหลงลืมใน Morrowind

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* แม้ว่าจังหวัด Morrowind จะไม่ได้เป็นพื้นที่หลักของเกม แต่ร่องรอยทางวัฒนธรรมและความเชื่อของชาวดรัมเมอร์ (Dunmer) หรือชาวมืด (Dark Elves) ยังคงปรากฏผ่านตัวละคร หนังสือ และสิ่งของต่างๆ ที่กระจัดกระจายอยู่ ความเชื่อและพิธีกรรมของพวกเขาคือส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ที่เต็มไปด้วยความลึกลับและเวทมนตร์อันซับซ้อน

รากฐานความเชื่อของดรัมเมอร์

ชาวดรัมเมอร์นับถือ "เทพไตรภาคี" (Tribunal) ซึ่งประกอบด้วยเทพสามองค์ได้แก่ **อะลมาลิกเซีย (Almalexia)** , **โซธ ซิล (Sotha Sil)** , และ **ไววิน (Vivec)** ทั้งสามเป็น "เทพมีชีวิต"

(Living Gods) ที่ดรัมเมอร์บูชามานานก่อนยุคของ *Skyrim* แต่เดิมพวกเขาเป็นเพียงมอร์เทล (Mortals) ที่ได้รับพลังอำนาจจากเครื่องมือวิเศษชื่อ "ฮาร์ทออฟโลร์คฮัน" (Heart of Lorkhan) ทำให้กลายเป็นเทพ

อย่างไรก็ตาม เทพไตรภาคไม่ได้เป็นพระเจ้าตั้งแต่ต้น ในอดีตดรัมเมอร์นับถือ **เทพดาเอดริก (Daedric Princes)** โดยเฉพาะ **อาคาโตร (Azura)** ซึ่งต่อมาถูกทรยศโดยกลุ่มเทพไตรภาค การเปลี่ยนผ่านความเชื่อนี้สะท้อนให้เห็นในพิธีกรรมหลายอย่างที่ยังคงอนุรักษ์ไว้ในวัฒนธรรมดรัมเมอร์

พิธีกรรมการตายและวิญญาณ

หนึ่งในข้อแตกต่างสำคัญระหว่างวัฒนธรรมดรัมเมอร์และชาวสกายริม คือการปฏิบัติกับศพ ดรัมเมอร์เชื่อว่าการฝังศพหรือเผาศพอาจทำให้วิญญาณถูก ***ดักจับ*** โดยวิญญาณร้ายหรือกลายเป็น ***แดร็ก้า (Draugr)*** แทนที่จะปล่อยให้ไปสู่ชีวิตหลังความตายอย่างสงบ

พวกเขายังใช้วิธี ***"กลองศพ" (Ancestor Moths)*** ซึ่งเป็นกระโหลกศักดิ์สิทธิ์ที่เก็บรักษาวิญญาณของบรรพบุรุษไว้ในสุสานใต้ดินหรือ ***"สุสานแอนเซสเตอร์มอร์ม" (Ancestral Tombs)*** วิญญาณเหล่านี้จะถูกเรียกมาใช้ในการป้องกันและให้คำปรึกษา การรบกวนสุสานเหล่านี้ถือเป็นบาปมหันต์

เวทมนตร์แห่งดรัมเมอร์

เนื่องจากดรัมเมอร์อาศัยอยู่ใน Morrowind ที่เต็มไปด้วยภูเขาไฟและสภาพแวดล้อมอันโหดร้าย พวกเขาจึงพัฒนาวิชาเวทมนตร์เฉพาะตัว เช่น:

- **การสร้างกลอง (Fabricants)**: โดย *โซธ ซิล* ผู้สร้างเมืองใต้ดินนามว่า **คล็อกเวิร์กซิตี (Clockwork City)** ซึ่งเป็นสิ่งที่กำลังระหว่างสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักร
- **เฮาส์ดราธ (House Dagoth)**: การใช้พลังคอร์ปัส (Corprus) เพื่อสร้าง 怪物 ที่เรียกว่า **คอร์ปัส โมンスター (Corprus Monster)** ซึ่งเกี่ยวข้องกับ *ดาก็อธ เออร์ (Dagoth Ur)* ผู้ทำลายอำนาจเทพไตรภาค

อิทธิพลในยุค Skyrim

แม้ว่าใน *Skyrim* จะไม่เห็นพิธีกรรมเต็มรูปแบบของดรัมเมอร์ แต่เราสามารถพบเห็นร่องรอยผ่าน:

- **ชาวดรัมเมอร์ผู้ลี้ภัย**: หลายคนยังคงนับถือเทพไตรภาคหรือบูชาอาคาโตร
- **หนังสือ *The Changed Ones***: อธิบายการเปลี่ยนแปลงจากชาวซิมเมอร์ (Chimer) สู่ดรัมเมอร์โดยคำสาปของอาคาโตร
- **อุปกรณ์ของพวกเขา**: เช่น **ดรัมเมอร์หม้อต้ม (Dunmeri Pottery)** หรือ **แผ่นจารึกโบราณ** ที่พบในแดนจร

สรุป

พิธีกรรมและความเชื่อของดรัมเมอร์คือหลักฐานของอารยธรรมที่เคยยิ่งใหญ่ แต่ถูกบิดเบือนด้วยการทรยศ สงคราม และการล่มสลายของเทพไตรภาค ใน *Skyrim* พวกเขาอาจเป็นเพียงผู้อพยพที่ถูกมองว่าแปลกแยก แต่หากขุดลึกลงไป จะพบว่าประวัติศาสตร์ของพวกเขาเชื่อมโยงกับความเป็นไปของ 整个世界 อย่างแยกไม่ออก

หากผู้เล่นสำรวจโลกกว้างอย่างละเอียด อาจพบว่าความลึกซึ้งของดรัมเมอร์คือหนึ่งในเรื่องราวที่น่าสนใจที่สุดใน *The Elder Scrolls*

Chapter 44

หัวข้อที่ 44: พิธีกรรมแห่ง Elder Scrolls - ความลับและอำนาจนอกกาลเวลา

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim* ไม่มีวัตถุใดลึกซึ้งและทรงพลังไปกว่า *Elder Scrolls* ม้วนบันทึกโบราณที่ถูกกล่าวขานว่าเขียนโดยเหล่าทวยเทพ (Aedra)

หรือแม้แต่สิ่งมีชีวิตที่อยู่เหนือกาลเวลาเอง พวกมันเป็นทั้งอาวุธ อุปกรณ์ทำนาย และกุญแจสู่ความจริงของจักรวาล แต่ก็ยากจะเข้าใจหรือควบคุม

ธรรมชาติของ Elder Scrolls

ต้นกำเนิดของ Elder Scrolls เป็นปริศนาที่แม้แต่นักวิชาการแห่ง *College of Winterhold* หรือ *Moth Priests* (นักบวชผู้ศึกษา Scrolls) ก็ยังถกเถียง มันถูกเรียกว่า "*อนันตศาสตร์*" (Elder Knowledge) เพราะมีจำนวนไม่แน่นอน—บางครั้งมีมากกว่า 100 ม้วน บางครั้งกลับหายไปจากประวัติศาสตร์โดยไม่มีร่องรอย การอ่าน Scrolls ทำให้ผู้ศึกษาตาบอดหรือเสียสติ เนื่องจากสมองมนุษย์ไม่สามารถประมวลผล "ความจริง" ที่อยู่เหนือมิติเวลาได้

บทบาทในเรื่อง Skyrim

ใน *Skyrim* ผู้เล่นต้องตามหา *Elder Scroll* เพื่อเรียนรู้ "*เสียงแห่งอาคาทอส*" (Alduin's Wall) ที่จะชี้ทางปราบมังกรดำ *Alduin* การตามหา ม้วน Scroll นำไปสู่ *Dwemer Ruins* อันซับซ้อนที่ *Blackreach* ถ้ำยักษ์ใต้ดินที่เต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตลึกลับและกลไกชาว *Dwemer* ที่ยังทำงานได้หลังจากพันปี

ที่น่าสนใจคือ Elder Scroll ในเกมนี้ถูกใช้เป็น "*เครื่องย้อนเวลา*"

โดยผู้เล่นสามารถเดินทางกลับไปยังอดีตเพื่อเห็นเหตุการณ์ *Battle of the Tongues* ที่มนุษย์โบราณขับไล่ Alduin ได้สำเร็จครั้งแรก กลไกนี้สะท้อนว่าม้วน Scrolls ไม่เพียงบันทึกเหตุการณ์ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือสร้างเหตุการณ์ได้ด้วย

ความเชื่อมโยงกับกาลเวลา

ตามคำสอนของ *Moth Priests* Elder Scrolls คือ "*ทั้งแผนที่และดินแดน*" หากไม่มีผู้สังเกตการณ์ (Observer) สิ่งที่เกิดขึ้นในม้วน Scrolls จะอยู่ในสถานะ "*คลุมเครือ*" (Unread) และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา แนวคิดนี้คล้ายกับหลักควอนตัมฟิสิกส์ในโลกจริง—การมีอยู่ของสิ่งต่างๆ ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของผู้สังเกต

ตัวอย่างอื่นๆ ในจักรวาล Elder Scrolls

- ใน *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ม้วน Scrolls ทำนายการกลับมาของ *Uriel Septim VII* และการรุกรานของ *Mehrunes Dagon*
- ใน *The Elder Scrolls Online* ผู้เล่นพบ *Moth Priests* ที่กำลังพยายามถอดรหัส Scrolls เพื่อหยุดแผนการของ *Molag Bal*

ข้อคิดท้ายเรื่อง

Elder Scrolls ไม่ใช่แค่ 道具 ในเกม แต่เป็นสัญลักษณ์ของ "ความจริงที่ไม่อาจหยั่งรู้" ของจักรวาล แม้แต่เทพเจ้าอย่าง *Hermaeus Mora* ซึ่งเป็นเจ้าแห่งความรู้ ก็ยังเก็บสะสม Scrolls ไว้ใน *Apocrypha* ของตน ความพยายามเข้าใจ Scrolls คือความพยายามเข้าใจชะตากรรมเอง—และนั่นอาจเป็นไปไม่ได้เสียเลย ...

* (คำนวณความยาวประมาณ 500 คำ)*

Chapter 45

หัวข้อที่ 45: เมฆาศึกษาแห่งวินเธอร์โฮลด์ - ความลับของวิทยาลัยแห่งการร้ายเวท

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim* วิทยาลัยผู้วิเศษแห่งวินเธอร์โฮลด์ (*College of Winterhold*) ไม่ใช่เพียงสถาบันสอนเวทมนตร์ธรรมดา หากแต่เป็นสถานที่ซ่อนเร้นความลับโบราณ และบทบาทสำคัญในประวัติศาสตร์ของสกายริม วิทยาลัยนี้เป็นศูนย์กลางของการศึกษาเวทมนตร์ทุกแขนง ทั้ง

การทำลาย, การเปลี่ยนรูป, การเรียกชื่อ, การสงวน, การฟื้นฟู, และ *ความลึกลับ (Mysticism) * ที่สูญหายไป

ประวัติศาสตร์อันดำมืด

ในช่วงเหตุการณ์ *Great Collapse* ที่ทำลายเมืองวินเธอร์โฮลด์ส่วนใหญ่ลงสู่ทะเล วิทยาลัยกลับยืนหยัดอยู่ได้อย่างลึกลับ ชาวเมืองเชื่อว่าเหล่าผู้พิเศษเป็นต้นเหตุของโศกนาฏกรรมนี้ จุดความขัดแย้งระหว่างคนทั่วไปกับนักเวทย์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความกลัวและความไม่ไว้วางใจที่มีต่ออำนาจเวทมนตร์

แต่ความจริงแล้ว วิทยาลัยอาจไม่ใช่ผู้ก่อเหตุ หลักฐานบางชิ้นชี้ว่าการล่มสลายของเมืองเกิดจากการ *ปะทุของพลังงานเวทมนตร์* จากสิ่งมหัศจรรย์ใต้ดิน หรือแม้แต่ผลจาก *Eye of Magnus* ซึ่งเป็นวัตถุลึกลับที่ถูกพบในแควสหลักของวิทยาลัย

ร่างของไชนส์

หนึ่งในความลึกลับที่น่าสนใจคือ *ร่างไร้วิญญาณของไชนส์* (*Psijic Monk*) ที่ปรากฏตัวขึ้นโดยไม่ทราบสาเหตุ ในห้องของอาร์ค-เมจ ซาวิออส อาเรน ความหมายของร่างนี้ยังคงคลุมเครือ บางทฤษฎีเสนอว่าเขาเป็นสายลับของกลุ่ม *Psijic Order* ผู้เฝ้าสังเกตการณ์วิทยาลัย ในขณะที่บางความเชื่อก็คือร่างที่ถูกส่งมาจากกาลเวลาเพื่อเตือนถึงหายนะ

ความเชื่อมโยงกับลอราธาน

วิทยาลัยมีสายสัมพันธ์ลึกซึ้งกับ *Labyrinthian* ซากปรักหักพังโบราณที่ซ่อน *Staff of Magnus* และความลับของ *Shalidor* อาร์คเมจผู้สร้างวิทยาลัยแห่งแรกในยุคโบราณ สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่า วินเธอร์โฮลด์อาจเป็นแหล่งสะสมความรู้เวทมนตร์ที่เก่าแก่ที่สุดในสกายริม แม้กระทั่งก่อนยุค *Dragon War*

ความขัดแย้งและการเมืองภายใน

วิทยาลัยไม่เพียงเผชิญการต่อต้านจากภายนอก แต่ยังมีเรื่องราวชิงอำนาจภายใน เช่น การแย่งชิงตำแหน่งอาร์ค-เมจ การทรยศของ *อันโนะร่า* และแผนการชั่วร้ายของ *โมธาล* ใน *Dawnguard DLC* ที่พยายามเปิดทางให้ *Vampire Lord* เข้าครอบครองวิทยาลัย

การค้นพบที่น่าทึ่ง

สถานที่แห่งนี้ยังซ่อนสิ่งมหัศจรรย์ เช่น:

- **Atronach Forge** - เครื่องมือสำหรับสร้าง *Atronach* และเวทวัตถุหายาก
- **หนังสือเวทมนตร์ที่พุดได้** (*Hermaeus Mora's Black Books*) ใน *Dragonborn DLC*
- **ห้องสมุดเอสคาร์น** (*Eskarn's Library*) ที่เต็มไปด้วยความรู้ต้องห้าม

บทสรุป

วิทยาลัยแห่งวินเธอร์โฮลด์ไม่ใช่เพียงโรงเรียนสอนเวทมนตร์ แต่เป็นหัวใจสำคัญของเรื่องราวลึกลับในโลก *The Elder Scrolls* ที่เชื่อมโยงกับอดีตและพลังพิเศษที่อาจกำหนดชะตากรรมของสกายริม หากไม่ใช่ทั้งหามริเอล

(คำนวณแล้ว ~500 คำ)

Chapter 46

หัวข้อที่ 46: ความลับของเหล่า "Dwemer" และเทคโนโลยีที่หายสาบสูญ

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* หนึ่งในอารยธรรมที่ลึกลับและน่าพิศวงที่สุดคือเผ่าพันธุ์ **Dwemer** หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ชาวแคระ" (แม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้ตัวเล็กก็ตาม) อารยธรรมโบราณนี้ได้หายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอยเมื่อยุคที่สอง โดยทิ้งไว้เพียงซากเมืองใต้ดินอันวิจิตร เครื่องจักรอันยิ่งใหญ่ และปริศนาที่นักประวัติศาสตร์และนักเล่นเกมถกเถียงกันมายาวนาน

เทคโนโลยีที่ก้าวล้ำยุค

Dwemer ถือเป็นเผ่าพันธุ์ที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมากที่สุดในโลก *Tamriel*

พวกเขาสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่อาศัยพลังแห่ง *Tonal Architecture*—

การควบคุมเสียงและแรงสั่นเพื่อเปลี่ยนความจริง แนวคิดนี้คล้ายคลึงกับ "วิทยาการโตน" (*Tonal Manipulation*) ที่ปรากฏในปรัชญาของ *Thu'um* (เสียงคำรามของเหล่านอร์ด) แต่ Dwemer นำมันไปประยุกต์ในรูปแบบเชิงกลไก เช่น:

- **Centurion และเครื่องจักรสงคราม** – หุ่นยนต์ยักษ์ที่ทำจากโลหะ *Dwemer* ที่ยังคงเคลื่อนไหวได้แม้เจ้าของจะหายไป

- **Dwarven Spider และ Sphere** – หุ่นยนต์ขนาดเล็กที่คอยปกป้องซากเมืองด้วยอาวุธอันตราย

- **Aetherium Forge** – เตาหลอมพลังงานมหาศาลที่ใช้สร้างอุปกรณ์เวทมนตร์ขั้นสูง

เหตุการณ์หายสาบสูญของ Dwemer

จุดจบของ Dwemer ยังคงเป็นที่ถกเถียง ทฤษฎีหลักมาจากเหตุการณ์ *Battle of Red Mountain*

ในยุคหนึ่ง เมื่อ *Kagrenac* ปรมาจารย์ Dwemer ได้ใช้เครื่องมือศักดิ์สิทธิ์ (*Sunder, Keening, และ Wraithguard*) เพื่อทดลองกับ *Heart of Lorkhan* หัวใจของเทพเจ้าที่ถูกถอดออกมา ผลลัพธ์คือ **Dwemer ทั้งเผ่าพันธุ์หายไปในพริบตา** บางความเชื่อบอกว่าพวกเขาถูกทำลาย บ้างก็ว่าพวกเขา "กลายเป็นหนึ่งเดียว" กับโครงสร้างของโลกหรือถูกส่งไปยังมิติอื่น

มรดกที่ทิ้งไว้

แม้ Dwemer จะหายไป แต่ผลงานของพวกเขายังพบเห็นได้ใน *Skyrim* และ *Morrowind* ในรูปของ:

- **ซากเมืองใต้ดิน** – เช่น *Blackreach* นครใต้ดินอันกว้างใหญ่ใต้ Skyrim

ที่เต็มไปด้วยฟอสเฟอร์เรืองแสงและ Centurion

- **Dwarven Arrow และอุปกรณ์** – อาวุธและเกราะ Dwemer ที่มีค่าเพราะความแข็งแกร่งและความหายาก

- **หนังสือและบันทึก** – เช่น "The Aetherium Wars" ที่เล่าถึงการแย่งชิงทรัพยากรสำคัญ

ปริศนาที่ยังไร้คำตอบ

- ทำไม *Yagrum Bagarn* ใน *Morrowind* เป็น Dwemer คนเดียวที่รอด?

(เขาไม่อยู่ในโลกในช่วงที่เหตุการณ์เกิดขึ้น)

- *Numidium* ยักษ์โลหะ Dwemer ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นเทพเจ้าเทียมมีความเชื่อมโยงกับเหตุการณ์นี้หรือไม่?

Dwemer ไม่ได้เป็นเพียงเศษเสี้ยวอดีต แต่คือส่วนสำคัญของโลก *Elder Scrolls* ที่หึงคำถามไว้มากมาย การสำรวจซากปรักหักพังของพวกเขาทำให้เราได้สัมผัสกับเทคโนโลยีและเวทมนตร์ที่แม้แต่มหากาพย์ฟากฟ้ายังไม่อาจอธิบายทั้งหมด

หากคุณเป็นผู้เล่นที่หลงใหลในความลึกลับของ Dwemer ลองท่อง *Alftand, Mzulft,* หรือ *Kagrenzel* เพื่อพบกับเบาะแสเพิ่มเติม—แต่ระวังหุ่นยนต์ที่ยังคงทำงานอยู่!

Chapter 47

ความลับของ Dwemer: อารยธรรมที่ล่องหนและเทคโนโลยีล้ำยุคใน Skyrim

ในโลกของ *The Elder Scrolls V: Skyrim* อารยธรรม Dwemer หรือที่รู้จักในนาม "ชนชาวลึกลับ" (Deep Elves) เป็นหนึ่งในสิ่งที่น่าสนใจที่สุด

พวกเขาเป็นเผ่าพันธุ์ของเอลฟ์ที่พัฒนาเทคโนโลยีอันยอดเยี่ยมจนเกินยุคสมัย

แต่กลับหายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอยเมื่อหลายพันปีก่อน ทั้งไว้เพียงซากปรักหักพังอันยิ่งใหญ่ใต้ดิน และเครื่องจักรที่ไม่เคยมีใครเข้าใจ

*** ประวัติศาสตร์และการสูญพันธุ์ ***

Dwemer เป็นอารยธรรมโบราณที่เคยครองพื้นที่ทั่ว Tamriel โดยเฉพาะใน *Morrowind* และ *Skyrim* พวกเขาแตกต่างจากเผ่าพันธุ์เอลฟ์อื่นๆ เนื่องจากไม่นับถือเทพเจ้า แต่หันไปพึ่งพาเหตุผลและการทดลองทางวิทยาศาสตร์ พวกเขาสร้างหุ่นยนต์ (Dwemer Automatons) เครื่องจักรไอน้ำ และแม้แต่เทคโนโลยีที่ควบคุมเสียงได้ (Tonal Architecture) ซึ่งเป็นรากฐานของการใช้ *Thu'um* (เสียงแห่งพลัง) ใน Skyrim

เหตุการณ์สุดท้ายที่บันทึกไว้เกี่ยวกับ Dwemer คือช่วง *Battle of Red Mountain* เมื่อปี 1E 700 ขณะที่ชนเผ่า Chimer และ Dwemer ปะทะกัน นักปราชญ์ Dwemer *Kagrenac* พยายามใช้เครื่องมือลึกลับ (เช่น *Keening* และ *Sunder*) เพื่อเปลี่ยนเผ่าพันธุ์ของเขาให้กลายเป็นพระเจ้า แต่กลับทำให้ Dwemer ทั้งหมดหายตัวไปในพริบตา ยังไม่มีใครทราบว่าพวกเขาไปอยู่ที่ไหน—ตายแล้ว กลายเป็นพลังงาน หรือหลุดเข้าไปในมิติอื่น

*** มรดกของ Dwemer ใน Skyrim ***

แม้ Dwemer จะหายตัวไป แต่ร่องรอยของพวกเขายังคงอยู่ใน Skyrim โดยเฉพาะใน *Ruins* หรือ "เมืองลับ" เช่น:

- *Mzinchaleft* - เหมืองใต้ดินที่เต็มไปด้วยกลไกและกับดัก
- *Alftand* - สถานีวิจัยที่นำไปสู่ *Blackreach* เมืองใต้ดินขนาดใหญ่
- *Blackreach* - นครใต้ดินมืดมิดที่ปกคลุมด้วยเห็ดเรืองแสง และมี *Elder Scroll* ซ่อนอยู่

หนึ่งในสิ่งประดิษฐ์ที่น่าทึ่งที่สุดคือ *Dwemer Centurion* หุ่นยนต์ยักษ์ที่ยังคงทำงานได้แม้เวลาผ่านไปนับพันปี หรือ *Ballista* ปืนใหญ่ที่ยิงลูกเห็บโลหะ

*** ปริศนาที่ยังไม่มีคำตอบ ***

- *พวกเขา Dwemer ไปไหนแล้ว?* บางทฤษฎีเชื่อว่าพวกเขารวมกันเป็น *Numidium* หุ่นยักษ์ใน *The Elder Scrolls II: Daggerfall*
- *ทำไมเทคโนโลยี Dwemer ถึงไม่มีใครเลียนแบบได้?* เพราะความรู้ส่วนใหญ่สูญหาย และกลไกของพวกเขามองต้องใช้ "Heart of Lorkhan" ซึ่งถูกทำลายไปแล้ว

*** Dwemer ในมุมมองของผู้เล่น ***

ผู้เล่นสามารถสำรวจซาก Dwemer เพื่อไขความลับ รวมทั้งพบ *Lexicon* ที่เก็บความทรงจำของพวกเขา หรือต่อสู้กับ *Falmer* (Snow Elves ที่วิวัฒนาการมาเป็นสัตว์ประหลาด) ซึ่งเคยเป็นทาสของ Dwemer

เทคโนโลยีของ Dwemer ไม่เพียงแต่สร้างเสน่ห์ให้เกม แต่ยังเป็นเครื่องย้ำว่าอารยธรรมที่ก้าวหน้ายิ่งใหญที่สุดก็สามารถพังทลายได้ในชั่วพริบตา ... อาจเพราะความทะเยอทะยานของตัวเอง

* (คำนวณคร่าวๆ: ~500 คำ) *

Chapter 48

** หัวข้อที่ 48: ความลับของ "อัมรังค์แห่ง Kaidan" — เกาะลึกลับจากดินแดนอากาศเวียร์ **

ในโลกอันกว้างใหญ่ของ *The Elder Scrolls V: Skyrim*

มีไอเทมลึกลับมากมายที่ยังไม่ถูกแกะรอยโดยผู้เล่นส่วนใหญ่ และหนึ่งในนั้นคือ ** "อัมรังค์แห่ง Kaidan"

(Kaidan's Armor) ** ชุดเกราะหายากที่เชื่อมโยงกับดินแดนอาคาเวียร์ (Akavir) และตำนานของนักรบกล้าผู้คล้อยตามความจริงแห่งยุคสมัย

ต้นกำเนิด: เกราะจากดินแดนลึกลับ

Kaidan เป็นชื่อของนักรบปริศนาที่ผู้เล่นอาจพบในโหมด (Mod) ยอดนิยม "Kaidan 2" ซึ่งแต่งเติมเนื้อเรื่องให้เขาลึกลับยิ่งขึ้น โดยตำนานระบุว่าเขาเป็นชาวอาคาเวียร์ หรือไม่ก็ถูกฝึกฝนโดยชาว Tsaesci (เผ่าพันธุ์จากอาคาเวียร์) ทำให้เกราะของเขามีลวดลายแปลกตา แตกต่างจากวัสดุทั่วไปในสกายริม

ชุดเกราะนี้มีลักษณะคล้ายสายลับ ผสมผสานระหว่างเกราะ Tsaesci แบบหนักและเสื้อคลุมทาสีแดงดำ เน้นความคล่องแคล่ว แต่สิ่งที่โดดเด่นคือ **ใบหน้าและหมวกเกราะที่ปกปิดมิดชิด** คล้ายกับวัฒนธรรมสงครามของอาคาเวียร์ที่เน้นความน่าพรันพริง

พลังอำนาจและคำสาป

ตามเนื้อเรื่องในโหมด เกราะของ Kaidan ไม่ใช่สิ่งของธรรมดา แต่ถูกผนึกด้วยเวทมนตร์โบราณและ **"คำสาป" บ้างอย่าง

ความเชื่อมโยงกับโลกเกม

แม้ Kaidan จะไม่ใช่ตัวละครในเกมหลัก แต่อำนาจของเขาได้รับการออกแบบให้เข้ากับโลร์ของ *The Elder Scrolls* โดยเฉพาะประเด็น **"อาคาเวียร์" ที่ถูกพูดถึงในเกมหลักผ่านหนังสือ "Mysterious Akavir" โดยชุดเกราะนี้เสมือนหนึ่ง "หลักฐานทางวัตถุ" ที่พิสูจน์ว่าวัฒนธรรมอาคาเวียร์มีอยู่จริง และอาจเชื่อมโยงกับตัวละครเช่น *Blades* ที่สืบทอดวิทยาการจาก Tsaesci

ความลับที่ยังไม่ได้เปิดเผย

ในโหมดของผู้สร้าง "Kaidan 2" มีการแฝงเคล็ดลับเกี่ยวกับอดีตของเกราะชุดนี้ โดยผู้เล่นต้องตามหาร่องรอยของ **"กองกำลังลับจากอาคาเวียร์" ที่อาจแทรกซึมอยู่ในสกายริม หรือแม้แต่การเผชิญหน้ากับ *Tsaesci* ที่หลงเหลืออยู่ การได้มาซึ่งเกราะนี้จึงไม่เพียงให้ stats แรง แต่ยังเป็น "กุญแจ" สู่ปริศนาข้ามโลกอีกด้วย

บทสรุป

อำนาจแห่ง Kaidan ไม่ใช่แค่ชุดเกราะสวยงาม แต่คือหน้าต่างสู่เรื่องเล่าที่มีได้ถูกบอกในเกมหลัก ทำให้ผู้เล่นสัมผัสถึงความลึกลับของอาคาเวียร์และความเชื่อมโยงระหว่างทวีปต่าง ๆ ในโลก *The Elder Scrolls* และสำหรับผู้ชื่นชอบการขุดลึกไปกว่าเนื้อเรื่องพื้นฐาน ไอเทมนี้คือคำตอบแห่งการผจญภัยที่รอการค้นพบ!

* (คำนวณแล้วประมาณ 500 คำ)*

Chapter 49

ความลับของ Dwemer: อารยธรรมที่หายสาบสูญแห่ง Tamriel

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim* ไม่มีอะไรสร้างความสะกิดใจและความลึกลับได้เท่ากับ *Dwemer* หรือที่รู้จักกันในนาม *คนแคระ* (แม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้มีความสูงต่ำกว่ามนุษย์ก็ตาม) พวกเขาเป็นอารยธรรมโบราณที่รุ่งเรืองด้วยเทคโนโลยีและเวทมนตร์อันล้ำยุค แต่แล้วก็หายสาบสูญไปอย่างลึกลับในช่วงยุค *First Era* การหายตัวของพวกเขายังคงเป็นหนึ่งในปริศนาที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ Tamriel และร่องรอยที่พวกเขาทิ้งไว้ใน *Skyrim* ก็น่าค้นหาเป็นอย่างยิ่ง

เทคโนโลยีและการประดิษฐ์ของ Dwemer

Dwemer เป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน **Tonal Architecture** ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ผสมผสานเวทย์มนตร์กับฟิสิกส์ต่างจากมนตราทั่วไปที่ใช้ **Magicka** พวกเขาใช้ ***เสียงและการสั่นพ้อง*** ในการเปลี่ยนความเป็นจริง อุปกรณ์ต่างๆของพวกเขาล้วนขับเคลื่อนด้วยพลังงานที่เรียกว่า ***Aetherium*** และสิ่งประดิษฐ์ที่โดดเด่นที่สุดคือ **Dwemer Automaton** หุ่นยนต์โลหะที่ยังคงเคลื่อนไหวได้แม้ผู้สร้างจะหายไปแล้ว

หนึ่งในตัวอย่างที่น่าทึ่งคือ **Centurion Sphere** หุ่นยักษ์ที่พบในซาก Dwemer ruins หลายแห่งมันสามารถปล่อยไอน้ำร้อนและโจมตีผู้บุกรุกด้วยความแม่นยำ สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่า Dwemer มีความรู้ด้านวิศวกรรมที่ก้าวหน้ากว่าชนเผ่าใดๆ ใน Tamriel

**Dwemer และตระกูล Deep Elves

Dwemer ไม่ใช่เอลฟ์ธรรมดา หากแต่เป็นหนึ่งในตระกูล **Mer** เช่นเดียวกับ Altmer (High Elves) หรือ Dunmer (Dark Elves) แต่พวกเขาแตกต่างโดยสิ้นเชิงในเชิงปรัชญา ในขณะที่เอลฟ์อื่นนับถือเทพ Dwemer ปฏิเสธศาสนาและเชื่อว่าเทพเป็นเพียงสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ พวกเขายังมีปมขัดแย้งกับตระกูล Chimer (บรรพบุรุษของ Dunmer) และสงครามครั้งใหญ่ระหว่างสองเผ่าพันธุ์นี้ส่งผลให้เกิดการสร้าง **Numidium** หุ่นยักษ์ที่สามารถบิดเบือนกาลเวลา

**ทฤษฎีการหายไปของ Dwemer

ในปี **1E 700** ขณะที่ Dwemer กำลังทำสงครามกับ Chimer หัวหน้าเผ่า Dwemer ชื่อ **Kagrenac** ได้ทำการทดลองกับ **Heart of Lorkhan** (หัวใจของเทพที่ตายแล้ว) โดยใช้เครื่องมือพิเศษคือ **Sundus**, **Keening** และ **Wraithguard** ผลของการทดลองนี้ทำให้ Dwemer ทั้งหมดหายสาบสูญในชั่วพริบตา

มีทฤษฎีมากมายเกี่ยวกับชะตากรรมของพวกเขา บ้างเชื่อว่าพวกเขาถูกทำลาย บ้างว่าได้หลอมรวมเป็นหนึ่งกับ Numidium หรือบางส่วนอาจถูกส่งไปยังมิติอื่น เช่น **Outer Realm** แต่ความจริงยังคงถูกซ่อนอยู่ใต้เศษซาก Dwemer ruins ทั่ว Skyrim

**มรดกที่เหลืออยู่ของ Dwemer

แม้ Dwemer จะหายไป แต่ร่องรอยของพวกเขายังคงฝังแน่นใน Tamriel:

- **Dwemer Ruins** เช่น **Markarth**, **Alftand**, และ **Blackreach** เป็นสถานที่เต็มไปด้วยกลไกซับซ้อนและความเสี่ยงอันตราย
- **Aetherium Forge** แหล่งหลอมแร่พลังงานพิเศษที่ถูกปกป้องด้วยกับดักสุดร้ายกาจ
- **Lexicon** และ **Dwemer Scripture** ที่อาจให้เบาะแสเกี่ยวกับเป้าหมายสุดท้ายของพวกเขา

**สรุป

Dwemer คือตัวอย่างของอารยธรรมที่ทะเยอทะยานเกินไป พวกเขาไขว่คว้าความรู้จนลืมนึกถึงผลลัพธ์ และนั่นอาจเป็นสาเหตุที่พวกเขาต้องหายไปอย่างไร้ร่องรอย แต่ในโลกแห่ง **Skyrim** ความลึกลับของ Dwemer ยังดำรงอยู่ท้าทายให้ผู้เล่นค้นหาและไขความกระจ่างที่ซ่อนเร้น... หากคุณกล้าพอก็อาจพบคำตอบในความมืดของ Blackreach

****หัวข้อที่ 50: พิธีกรรมและความเชื่อของชาวดิคเมอร์ (Dunmer) ใน Morrowind และอิทธิพลต่อวัฒนธรรม Skyrim****

ในโลกแห่ง *The Elder Scrolls V: Skyrim* แม้ว่าตัวเกมจะตั้งอยู่ในดินแดนที่ปกครองโดยชาวนอร์ด แต่ก็มียุทธจักรของวัฒนธรรมอื่นๆ แทรกซ้อนอยู่มากมาย โดยเฉพาะวัฒนธรรมของชาว ****ดิคเมอร์ (Dunmer)**** จาก Morrowind ซึ่งอพยพเข้ามาในสกายริมหลังเหตุการณ์หายนะครั้งใหญ่ เช่น ****การระเบิดของภูเขาไฟเรดเมาท์เทน (Red Mountain)**** และวิกฤติการรุกรานของพวกเขา ****อาร์โกเนียน (Argonians)****

**ศาสนาและความเชื่อดั้งเดิมของชาวดิคเมอร์**

ชาวดิคเมอร์มีระบบความเชื่อที่ซับซ้อน เรียกว่า ****"The Reclamations"***** หรือการกลับมาสู่อ้อมกอดของ ****Tribunal เทพเจ้าสามองค์**** ได้แก่ ****อัลมาเลียเซีย (Almalexia)****, ****โซธาซิล (Sotha Sil)****, และ ****วีเวค (Vivec)**** ซึ่งเดิมทีเป็นชาวเมอร์โรวินด์ที่ได้รับสถานะเทวะจากการใช้พลังงานของ ****ฮาร์ทออฟลอร์คาน (Heart of Lorkhan)**** แต่หลังจากการล่มสลายของ Tribunal ในเหตุการณ์ *The Elder Scrolls III: Morrowind* ความเชื่อนี้ถูกแทนที่ด้วยการนับถือ ****เทพดั้งเดิมของชาวซิมเมอร์**** เช่น ****อะซูรา (Azura)****, ****โบเอธียา (Boethiah)****, และ ****เมฟาลา (Mephala)****

- ****อะซูรา****: เทพีแห่งรุ่งอรุณและยามค่ำคืน มักเชื่อมโยงกับการทำนายและความลับ
- ****โบเอธียา****: เทพแห่งการทรยศและยุทธศาสตร์

ชาวดิคเมอร์ยกย่องท่านในฐานะผู้นำพวกเขาออกจากดินแดนของชาวอัลด์เมอร์

- ****เมฟาลา****: เทพีแห่งการลอบสังหารและความลึกลับ ผู้กำกับศิลปะการฆ่าอย่างเงียบเชียบ

**อิทธิพลของดิคเมอร์ในสกายริม**

หลังการอพยพ ชาวดิคเมอร์ในสกายริมมักถูกมองด้วยความหวาดระแวง โดยเฉพาะในเมือง ****วินด์เฮลม์ (Windhelm)**** ที่มีการแบ่งแยกเชื้อชาติอย่างชัดเจน ย่าน ****เกรย์ควอเตอร์ (Gray Quarter)**** คือพื้นที่ที่ชาวดิคเมอร์ถูกจำกัดให้อยู่อย่างแออัด อย่างไรก็ตาม ชาวดิคเมอร์บางส่วน เช่น ****แอดริอานา เวนิคซี (Adrianne Avenicci)**** ในเมือง ****วีเทิน (Whiterun)**** ก็สามารถผสมผสานเข้ากับสังคมนอร์ดได้

นอกจากนี้ ****ดาร์คบราเธอร์ฮูด (Dark Brotherhood)**** และ ****มอเรกทง (Morag Tong)**** องค์กรลับของดิคเมอร์ ก็มีบทบาทในสกายริม ผ่านคิวิสต์ของผู้เล่น

**พิธีกรรมสำคัญ**

1. ****การบูชาอะซูรา****: มีศาลเจ้าในสกายริม เช่น ****ศาลเจ้าอะซูรา**** ใกล้กับเมืองวีเทิน ผู้ศรัทธามักขอคำทำนายหรือคำแนะนำจากเทพี

2. ****พิธีกรรมการล้างบาปด้วยไฟ****:

ชาวดิคเมอร์บางกลุ่มยังยึดมั่นในพิธีกรรมเก่าแก่ที่เชื่อว่าการทรมานร่างกายคือหนทางสู่ความแข็งแกร่ง

3. ****ศิลปะการฝังศพด้วยเถาถ่าน****: ตามความเชื่อดั้งเดิม ชาวดิคเมอร์จะเผาศพเพื่อปลดปล่อยจิตวิญญาณ

**บทสรุป**

แม้จะไม่ใช่ชนพื้นเมืองของสกายริม แต่ประเพณีและความเชื่อของชาวดิคเมอร์ก็ทิ้งรอยไว้ในดินแดนเหน็บหนาวนี้ ทั้งในรูปแบบของศาสนา การเมือง และวัฒนธรรมใต้ดิน มรดกเหล่านี้ทำให้โลกของ *The Elder Scrolls* มีความลึกซึ้งน่าสนใจยิ่งขึ้น