Avant l'ère des hommes

Série chronologique - Vol. 1

Avant l'ère des hommes

par

Aicantar de Shimerene



vant l'arrivée des hommes à Tamriel et avant que les historiens n'écrivent les chroniques des rois de Tamriel, les événements de notre monde étaient relatés par les mythes et les légendes, ainsi que par les enseignements des Neuf Divins.

Les historiens partagent généralement la préhistoire en deux périodes : l'Ère de l'Aube et l'Ère Méréthique.

---

* L'Ère de l'Aube *

L'Ère de l'Aube se situe avant le commencement du temps des mortels, au moment des exploits des dieux. Elle se termine avec l'exode de dieux et de la magie, qui quittèrent le monde lors de la fondation de la Tour Adamantine.

Le terme "méréthique" trouve son origine dans la langue nordique et signifie littéralement "l'ère des Elfes". Cette période commence après l'exode des dieux et de la magie, et s'étend jusqu'à l'arrivée d'Ysgramor le Nordique à Tamriel.

Les événements suivants sont les plus importants de l'Ère de l'Aube, présentés en séquence afin qu'ils puissent être mieux compris par nos contemporains.

Le cosmos fut créé à partir de l'Aurbis (le chaos ou la totalité) par Anu et Padomay. Akatosh (Auriel) se forma et le Temps commença. Les dieux (et'Ada) virent le jour. Lorkhan fut persuadé de créer - à moins qu'il ne fût trompé - le plan mortel, Nirn. À ce moment, le plan mortel était extrêmement magique et dangereux. Alors que les dieux marchaient, la création physique du plan mortel et la continuité intemporelle de l'existence elle-même devinrent instables.

Quand Magnus (la magie), l'architecte du monde des mortels, décida de mettre un terme à son projet, les dieux se rassemblèrent à la Tour Adamantine (ou Tour Direnni, la construction la plus ancienne de Tamriel) pour s'accorder sur ce qu'ils allaient faire. Nombreux furent ceux qui partirent en même temps que Magnus. D'autres se sacrifièrent et prirent d'autres formes afin de pouvoir "rester" (devenant les Ehlnofey). Lorkhan fut condamné à l'exil dans le royaume des mortels. Son coeur fut arraché et jeté du haut de la Tour, et un volcan se forma là où il tomba. La magie (dans le sens mythique) ayant disparu, le cosmos se stabilisa. C'est alors que l'histoire des Elfes, enfin linéaire, commença réellement (EM 2500).

---

* L'Ère Méréthique *

L'Ère Méréthique a été déterminée par les premiers érudits nordiques comme une série d'années numérotées à rebours à partir du "commencement des temps", l'année de fondation de la dynastie Camoran étant l'an zéro de l'ère Première. Les événements précédant l'Ère Méréthique sont mentionnés ici avec leurs dates nordiques et méréthiques traditionnelles. La première date méréthique citée par les érudits du roi Harald fut EM 2500, la première année dans leur chronologie. L'Ère Méréthique s'étend donc d'EM 2500 à EM 1, l'année avant la création de la dynastie Camoran et la fondation de la Tour d'or Blanc comme ville-état indépendante.

D'après les bardes du roi Harald, EM 2500 fut la date d'érection de la Tour Adamantine sur l'île de Balfiera à Haute-Roche, la construction la plus ancienne de Tamriel. (Ceci correspond à peu près aux dates historiques mentionnées dans diverses chroniques elfiques non publiées.)

Au début de l'Ère Méréthique, les peuplades aborigènes (ancêtres des Khajiits, Argoniens, Orques et autres races d'hommes-bêtes) vivaient dans des communautés primitives dispersées sur le territoire de Tamriel.

Pendant l'Ère Méréthique moyenne, les réfugiés aldmers (mortels d'origine elfique) quittèrent Aldmeris, leur continent condamné et perdu depuis, également connu sous le nom d'Ancienne Ehlnofey, et s'installèrent dans le sud-ouest de Tamriel. Les premières colonies étaient très éloignées les unes des autres, établies sur des îles s'étendant le long de toute la côte. Par la suite, d'autres furent établies sur le continent, dans les plaines fertiles du sud-ouest et du centre de Tamriel. Chaque fois que les peuplades animales rencontraient les Elfes, la culture raffinée et sophistiquée des Aldmers les

repoussait dans les jungles, les marais, les montagnes et les déserts. La Tour Adamantine fut redécouverte et reprise par les Direnni, un puissant clan aldmer. La Tour de cristal fut construite sur l'Archipel de l'automne et, plus tard, la Tour d'or Blanc à Cyrodiil.

Au cours de cette période, les explorateurs aldmers tracèrent la carte des côtes de Vvardenfel et érigèrent les premières tours de sorciers elfiques de l'ère Première à Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn et Tel Mora à Morrowind. C'est également à ce moment que des colonies ayleids (des Elfes sauvages) prospérèrent dans les jungles entourant la Tour d'or Blanc (aujourd'hui Cyrodiil). Les Elfes sauvages, aussi appelés les Hauts-Elfes des terres intérieures, conservèrent la magie de l'Ère de l'Aube et la langue des Ehlnofey. Pays vassal soumis au haut-roi d'Alinor, les terres intérieures se trouvaient à une grande distance de l'Archipel de l'automne, dont la souveraineté isolait Cyrodiil des hauts-rois de la Tour de cristal.

La fin de l'Ère Méréthique moyenne est l'époque de la culture velothi. Les Chimers, ancêtres des Dunmers modernes ou Elfes noirs, étaient répartis en clans dynamiques et ambitieux, adeptes d'un culte des ancêtres fondamentaliste. Les clans chimers suivirent le prophète Veloth et quittèrent leur patrie ancestrale du sud-ouest pour s'installer dans les territoires connus actuellement sous le nom de Morrowind. Méprisant la culture séculaire et les pratiques profanes des Dwemers, les Chimers convoitaient les territoires et les ressources de cette autre race, et la provoquèrent pendant des siècles avec leurs incursions et leurs contestations territoriales. Les Dwemers (ou Nains) étaient des clans libres penseurs et solitaires, se consacrant à la découverte des secrets de la science, de la technique et de l'alchimie. Ils construisirent des villes souterraines et des communautés dans la chaîne montagneuse (connue plus tard sous le nom de Monts Velothi) séparant Bordeciel et Morrowind.

L'Ère Méréthique supérieure vit la décadence rapide de la culture des Velothi. Certains d'entre eux s'installèrent dans des villages proches d'anciennes tours velothi abandonnées. Au cours de cette période, leur grande culture disparut de l'île de Vvardenfell. Les premières colonies franches de Dwemers datent de cette époque. Les Velothi affaiblis se tournèrent vers des cultures tribales qui évoluèrent avec le temps pour devenir les Grandes maisons de Morrowind. D'autres perdurèrent sous forme de tribus barbares cendraises. Les seules traces qui subsistent de cette culture tribale sont les tours velothi éparpillées dans le pays et les Cendrais nomades de l'île de Vvardenfell. Les premières tours de sorciers elfiques de l'ère Première érigées sur le littoral de Tamriel furent aussi abandonnées à cette époque.

C'est également dans l'Ère Méréthique supérieure que les humains primitifs, qu'on appelait les Nédiques, émigrèrent du continent d'Atmora (ou Altmora, "Forêt Ancestrale" en aldmer) pour s'installer dans le nord de Tamriel. On raconte qu'Ysgramor, héros de la culture nordique et commandant de la grande flotte de colonisation de Tamriel, aurait effectué une transcription runique d'un discours nordique basé sur des principes elfiques. Il est par conséquent considéré comme le premier historien humain. La flotte d'Ysgramor accosta au Cap Hsaarik, à l'extrémité nord de la Pointe brisée de Bordeciel. C'est là que les Nordiques construisirent la légendaire cité de Saarthal. Les Elfes chassèrent les Hommes lors de la Nuit des larmes, mais Ysgramor revint bientôt avec ses Cinq Cents Compagnons.

L'Ère Méréthique supérieure est aussi l'époque de Pelinal Blancbordé, héros, guerrier, sorcier et roi légendaire connu également sous les noms d'Harrald le Chevelu, Ysmir et Hans le Renard. Il parcourut Tamriel et rassembla des armées, conquit des territoires, régna, puis abandonna son royaume pour vivre de nouvelles aventures.

Avant l'ère des hommes

FormId	skyrim.esm:01B012
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B012
Editor ID	SkillIllusion4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Illusion
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

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