Vor den Zeitaltern der Menschheit

Die Zeitstrahl-Serie
Band I

Vor den Zeitaltern der Menschheit

von
Aicantar von Shimerene

evor Menschen kamen und über Tamriel herrschten, und bevor die Chroniken der Geschichtsschreiber die Angelegenheiten der Regenten von Tamriel verzeichneten, sind die Ereignisse unserer Welt nur durch Mythen und Legenden sowie durch die vom Himmel inspirierten Lehren der Neun Göttlichen bekannt.

Zur Vereinfachung teilen die Historiker die längst vergangenen Zeiten der Vorzeit grob in zwei Perioden ein: die Ära der Dämmerung und die Merethische Ära.

Die Ära der Dämmerung

Die Ära der Dämmerung ist der Zeitraum vor Beginn der Zeitrechnung der Sterblichen, in der die Taten der Götter stattfanden. Die Ära der Dämmerung endet mit dem Exodus der Götter und der Magie aus der Welt bei der Errichtung des Diamantturms.

Der Begriff "merethisch" stammt aus der Sprache der Nord und bedeutet wörtlich "Zeitalter der Elfen". Die Merethische Ära ist die urgeschichtliche Zeit nach dem Exodus der Götter und der Magie aus der Welt bei der Errichtung des Diamantturms und vor der Ankunft von Ysgramor dem Nord in Tamriel.

Im Folgenden werden die wichtigsten Ereignisse der Ära der Dämmerung ungefähr in der Reihenfolge präsentiert, wie wir als Geschöpfe der Zeit sie verstehen.

Der Kosmos wurde aus dem Aurbis [Chaos, oder Gesamtheit] von Anu und Padomay geschaffen. Akatosh (Auriel) entstand, und die Zeit begann. Die Götter (et'Ada)

entstanden. Lorkhan überredete die Götter - oder brachte sie mit List dazu - die sterbliche Ebene Nirn zu erschaffen. Die sterbliche Ebene war zu dieser Zeit äußerst magisch und gefährlich. Als die Götter dort wandelten, gerieten die physische Zusammensetzung der sterblichen Ebene und sogar die zeitlose Kontinuität der Existenz selbst ins Wanken.

Als Magie (Magnus), der Architekt der Pläne für die sterbliche Welt, beschloss, das Projekt zu beenden, kamen die Götter im Diamantturm [dem Direnni-Turm, der ältesten bekannten Struktur in Tamriel] zusammen und berieten, was zu tun sei. Die meisten verließen die Ebene gleichzeitig mit Magie. Andere opferten sich und nahmen andere Formen an, damit sie bleiben konnten (die Ehlnofey). Lorkhan wurde von den Göttern zum Exil in den sterblichen Gefilden verurteilt, und sein Herz wurde herausgerissen und vom Turm geworfen. Wo es landete, bildete sich ein Vulkan. Als Magie (im mythischen Sinne) verschwunden war, stabilisierte sich der Kosmos. Die nun endlich lineare Geschichte der Elfen begann im Jahr MÄ 2500.

Die Merethische Ära

Frühe Nord-Gelehrte beschrieben die Merethische Ära als eine Serie von in umgekehrter Reihenfolge nummerierten Jahren, ausgehend vom Beginn ihrer Zeitrechnung - der Gründung der Camoran-Dynastie, die das Jahr Null der Ersten Ära einläutete. Die vorgeschichtlichen Ereignisse der Merethischen Ära sind hier mit ihren traditionellen merethischen Daten der Nord aufgeführt. Das früheste von König Haralds Gelehrten erwähnte merethische Jahr ist MÄ 2500 - dies wird von den Nords als das erste Jahr der Zeit betrachtet. Die Merethische Ära als solche erstreckt sich von MÄ 2500 in grauer Vorzeit bis MÄ 1 - dem Jahr vor der Gründung der Camoran-Dynastie und der Etablierung des Weißgoldturms als unabhängigem Stadtstaat.

König Haralds Barden zufolge wurde im Jahr MÄ 2500 der Diamantturm auf der Insel Balfiera in Hochfels errichtet, das älteste bekannte Bauwerk in Tamriel. Dies entspricht ungefähr den frühesten Geschichtszahlen, die in verschiedenen unveröffentlichten Elfenchroniken auftauchen.

In der frühen Merethischen Ära lebten die eingeborenen Tiervölker von Tamriel - die Vorfahren der Khajiit, Argonier, Orks und anderer Tiermenschen - in schriftlosen Gemeinschaften in ganz Tamriel.

Im mittleren Merethischen Zeitalter verließen die Aldmeri-Flüchtlinge (Sterbliche von

Elfengeblüt) ihren dem Untergang geweihten und inzwischen verschollenen Kontinent Aldmeris (auch "Alt-Ehlnofey" genannt) und ließen sich im Südwesten Tamriels nieder. Die ersten Kolonien waren in großen Abständen auf Inseln entlang der ganzen Küste Tamriels verteilt. Spätere Siedlungen auf dem Festland wurden vor allem im fruchtbaren Tiefland des südwestlichen und zentralen Tamriel gegründet. Wo immer die Tiermenschen den Elfen begegneten, drängten die hoch entwickelten, des Schreibens kundigen, technisch versierten Aldmeri-Kulturen die Tiervölker in die Urwälder, Sümpfe, Berge und Ödländer zurück. Der Diamantturm wurde von den Direnni, einem bekannten, mächtigen Aldmeri-Clan, wiederentdeckt und eingenommen. Der Kristallturm wurde auf der Insel Summerset gebaut, später dann auch der Weißgoldturm in Cyrodiil.

In der mittleren Merethischen Ära kartographisierten Aldmeri-Forscher die Küsten von Vvardenfell und erbauten die Hochelfen-Zauberertürme der Ersten Ära bei Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn und Tel Mora in Morrowind. Zur selben Zeit florierten Siedlungen der Ayleiden [Wildelfen] in den Urwäldern um den Weißgoldturm in heutigen Cyrodiil. Wildelfen, auch als Hochelfen des Herzlandes bekannt, bewahrten die Magie aus der Ära der Dämmerung und die Sprache der Ehlnofey. Die langen Kommunikationswege vom Herzland, das eigentlich ein Tributland des Hochkönigs von Alinor war, zur Regierung des Inselreichs Summerset isolierten Cyrodiil praktisch von den Hochkönigen im Kristallturm.

Das Ende der mittleren Merethischen Ära ist die Zeit der Velothi-Hochkultur. Die Chimer, Vorfahren der heutigen Dunmer, auch Dunkelelfen genannt, waren dynamische, ehrgeizige, langlebige Elfenclans und Anhänger der fundamentalistischen Ahnenverehrung. Die Chimer-Clans folgten dem Propheten Veloth aus der Heimat ihrer Elfenvorfahren im Südwesten, um sich in dem Land anzusiedeln, das man heute Morrowind nennt. Die Chimer verachteten die säkulare Kultur und die profanen Praktiken der Dwemer und begehrten daher auch das Land und die Ressourcen der Dwemer. Jahrhunderte lang provozierten sie diese immer wieder mit kleinen Überfällen und Grenzdisputen. Die Dwemer (Zwerge), frei denkende, zurückgezogen lebende Elfenclans, die sich für die Geheimnisse der Wissenschaft, des Ingenieurwesens und der Alchemie interessierten, gründeten unterirdische Städte und Gemeinden in der Bergkette, die das heutige Himmelsrand von Morrowind trennt und später Velothigebirge genannt wurde.

In der späten Merethischen Ära folgte der jähe Niedergang der Velothi-Kultur. Manche Velothi ließen sich in Dörfern nahe den verlassenen und zerfallenden alten Velothi-Türmen nieder. In dieser Periode verschwand die Velothi-Hochkultur von der Insel Vvardenfell. Aus derselben Zeit stammen die ersten Kolonien der Dwemer auf freiem

Grundbesitz. Die Velothi degenerierten und entwickelten sich zurück zu Stammeskulturen, aus denen im Lauf der Zeit die heutigen Großen Häuser von Morrowind wurden, oder sie lebten als barbarische Aschländer weiter. Die einzigen verbliebenen Spuren dieser Stammeskultur sind vereinzelte Velothi-Türme und Aschländer-Nomaden auf der Insel Vvardenfell. Die ursprünglichen Hochelfen-Zauberertürme des Ersten Zeitalters wurden auch ungefähr zur selben Zeit aufgegeben.

In dieser späten Merethischen Ära wanderten schriftlose Menschen, die sogenannten "nedischen Völker", vom Kontinent Atmora ein - in Aldmeris auch "Altmora" oder "der Ältere Wald" genannt - und besiedelten das nördliche Tamriel. Ysgramor, Held der Nord-Kultur und Anführer einer großen Siedlerflotte nach Tamriel, soll auf elfischen Prinzipien fußend eine runische Übertragung der Nordsprache entwickelt haben. Daher wird Ysgramor als der erste menschliche Historiker angesehen. Ysgramors Flotte landete am Hsaarik-Kopf, der Nordspitze des Zerbrochenen Kaps von Himmelsrand. Dort erbauten die Nord die legendäre Stadt Saarthal. In der "Nacht der Tränen" trieben die Elfen die Menschen davon, aber bald schon kehrte Ysgramor mit seinen Fünfhundert Gefährten zurück.

Außerdem wanderte in der späten Merethischen Ära der legendäre unsterbliche Held, Krieger, Hexenmeister und König durch Tamriel, den man unter anderem als Pelinal Weißplanke, Harrald Haarhose, Ysmir oder Hans den Fuchs kannte. Er versammelte Armeen, eroberte Länder, regierte seine Königreiche und verließ sie wieder, um weiter zu wandern. </p>

Vor den Zeitaltern der Menschheit

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.