Kurze Geschichte Morrowinds

Eine kurze Geschichte Morrowinds

von

Jeanette Sitte

[aus der Einleitung]



ngeführt vom legendären Propheten Veloth kamen die Vorfahren der Dunmer, verstoßen aus Altmer-Kulturen der heutigen Summerset-Inseln, in die Region Morrowind. In der Frühzeit wurden die Dunmer von Nord-Seeräubern bedrängt oder unterworfen. Als die verstreuten Dunmer-Stämme sich zu den Vorläufern der aktuellen Großen Häuser zusammenschlossen hatten, warfen sie die Nord-Tyrannen hinaus und wehrten weitere Überfälle erfolgreich ab.

Die uralte Ahnenreligion, der die Stämme anhingen, wurde im Lauf der Zeit von der monolithischen Theokratie des Tribunalstempels verdrängt, und die Dunmer entwickelten sich zu einer großen Nation, die Resdayn genannt wurde. Resdayn war die letzte Provinz, die sich Tiber Septim unterwarf; ebenso wie in der Schwarzmarsch hat hier jedoch nie eine erfolgreiche Invasion stattgefunden. Vielmehr wurde sie durch einen Vertrag friedlich in das Kaiserreich integriert, als Provinz Morrowind.

Beinahe vier Jahrhunderte nach dem Einmarsch der kaiserlichen Armeen wird Morrowind immer noch von diesen besetzt und hat einen kaiserlichen König als Galionsfigur, obwohl das Kaiserreich die meisten Aufgaben der traditionellen Regionalverwaltungen an die Regierenden Räte der Fünf Großen Häuser übertragen hat.

[über den Distrikt Vvardenfell]



m Jahr 3Ä 414 wurde das Gebiet von Vvardenfell, bis dato eine unter dem Schutz

des Kaiserreichs stehende Domäne des Tempels, als kaiserlicher Provinzdistrikt neu geordnet. Vvardenfell war seit dem Waffenstillstandsvertrag eine vom Tempel verwaltete Domäne, und abgesehen von einigen Siedlungen der Großen Häuser, die vom Tempel genehmigt worden waren, war es unbewohnt und unerschlossen geblieben. Doch als das Jahrhunderte währende Handels- und Besiedlungsverbot vom König Morrowinds aufgehoben wurde, strömte eine Flut kaiserlicher Kolonisten und Dunmer der Großen Häuser nach Vvardenfell, wo sie alte Siedlungen ausbauten und neue errichteten.

Der neue Distrikt wurde in Redoran-, Hlaalu-, Telvanni- und Tempel-Distrikte aufgeteilt, welche jeweils von örtlichen Hauskammern oder Tempel-Priesterschaften verwaltet wurden und allesamt unter der Weisung von Herzog Dren und dem Großen Rat in Ebenherz standen. Die örtlichen Gesetze wurden in den Hausdistrikten zu einem Gemisch aus Fürstenrecht und kaiserlichem Recht, welches sowohl von den Hauswachen als auch von den kaiserlichen Wachen durchgesetzt wurde. Im Tempel-Distrikt wurden Tempelrecht und kaiserliches Recht von Ordinatoren vollstreckt. Der Tempel wurde nach wie vor als Mehrheitskirche anerkannt, doch die Anbetung der Neun Göttlichen wurde von der Armee geschützt und von kaiserlichen Missionaren gefördert.

Zum Tempel-Distrikt gehörten die Stadt Vivec, die Festung Geisterpforte sowie alle heiligen und weltlichen Stätten inklusive der verseuchten Gebiete innerhalb des Geisterwalls und alle unbesiedelten und Wildnisgebiete in Vvardenfell. In der Praxis umfasste der Distrikt alle Gebiete in Vvardenfell, die nicht von den Redoran-, Hlaalu- oder Telvanni-Distrikten beansprucht wurden. Der Tempel widersetzte sich hartnäckig jeglicher Erschließung seines Distrikts und war damit weitgehend erfolgreich.

Das Haus Hlaalu begann zusammen mit kaiserlichen Kolonisten eine energische Besiedlungs- und Erschließungs-Kampagne. In den Jahrzehnten nach der Neuordnung haben sich die Regionen von Balmora und die Ascadia-Inseln stetig entwickelt. Mit Caldera und Pelagiad wurden völlig neue Siedlungen gegründet, und alle Festungen der Armee wurden ausgebaut, um Platz für größere Garnisonen zu bieten.

Das Haus Telvanni, das sonst eher konservativ und isolationistisch ist, hat sich erstaunlich aggressiv gezeigt, als es sich über die traditionellen Turmdörfer hinaus ausdehnte. Trotz der Proteste der anderen Häuser, des Tempels, des Herzogs und des Großen Rates sind Telvanni-Pioniere in die Wildnis vorgedrungen, die dem Tempel vorbehalten war. Der Rat der Telvanni lehnt offiziell jede Verantwortung für diese illegalen Telvanni-Siedlungen ab, doch es ist ein offenes Geheimnis, dass sie von ehrgeizigen Magierfürsten der Telvanni gefördert und unterstützt werden.

Auf Druck des Tempels hat sich das konservative Haus Redoran in seinem Distrikt stets gegen eine Expansion gesträubt. Infolgedessen laufen das Haus Redoran und der Tempel Gefahr, von den aggressiveren und expansionistischeren Häusern Hlaalu und Telvanni in politischer und wirtschaftlicher Hinsicht an den Rand gedrängt zu werden.

Die kaiserliche Verwaltung sieht sich im Vvardenfell-Distrikt mit vielen Herausforderungen konfrontiert, doch zu den schwierigsten gehören die Rivalitäten zwischen den Großen Häusern, die Feindseligkeit der Aschländer-Nomaden, interne Streitereien innerhalb des Tempels und die Seuche vom Roten Berg. Konflikte zwischen den Großen Häusern, dem Tempel und kaiserlichen Interessen, was die Kontrolle von Vvardenfells Ressourcen betrifft, könnten jederzeit in einen regelrechten Krieg ausarten. Die Aschländer überfallen Siedlungen, plündern Karawanen und töten Fremdlinge, die sich in ihre Wildnis wagen. Der Tempel ist mit seinem Versuch gescheitert, Kritiker verstummen zu lassen und Reformbestrebungen zu unterdrücken.

Das größte Problem stellen jedoch die Krankheiten und die infizierten Scharen dar, die von den Aschestürmen erzeugt werden, die der Rote Berg herausschleudert. Vvardenfell und ganz Morrowind werden seit langem von den legendären Übeln Dagoth Urs und seiner Aschenvampire bedroht, die unter dem Roten Berg hausen. Über Jahrhunderte hat der Tempel diese Gefahr mit Hilfe des Geisterwalls eindämmen können. Doch seit kurzem fehlt es dem Tempel an den nötigen Ressourcen und am nötigen Willen, so dass die Bedrohung, die vom Roten Berg ausgeht, erheblich zugenommen hat. Falls der Geisterwall versagt und sich Heerscharen von verseuchten Monstern in die Städte und Dörfer von Vvardenfell ergießen, bleibt dem Kaiserreich vielleicht keine andere Wahl, als den Vvardenfell-Distrikt zu evakuieren und ihn Krankheit und Korruption zu überlassen.

Kurze Geschichte Morrowinds

FormId	skyrim.esm:01B22B
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22B
Editor ID	Book3ValuableAShortHistoryofMorrowind
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	15
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	276
Leveled lists	10
Scripts	0

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