Prima dell'era dell'uomo

Cronologia - Vol. 1

Prima dell'era dell'uomo

di

Aicantar di Shimerene

Prima che gli uomini iniziassero a regnare su Tamriel e prima che le cronache degli storici registrassero le vicende dei suoi regnanti, gli eventi del nostro mondo erano conosciuti solo tramite miti e leggende e attraverso gli insegnamenti ispirati dei Nove Divini.

Per convenienza, gli storici dividono le remote ere della preistoria in due grandi periodi: l'Era dell'Alba e l'Era Meretica.

---

* L'Era dell'Alba *

L'Era dell'Alba è il periodo antecedente l'inizio del tempo degli uomini, quando ebbero luogo le imprese eroiche degli dei. L'Era dell'Alba termina con l'esodo degli dei e della magia dal mondo con la fondazione della Torre Adamantina.

Il termine "Meretica" proviene dalla lingua nord e significa letteralmente "Era degli elfi". L'Era Meretica è il periodo preistorico successivo all'esodo degli dei e della magia dal mondo al momento della fondazione della Torre Adamantina e prima dell'arrivo di Ysgramor il Nord a Tamriel.

I seguenti eventi sono i più rilevanti dell'Era dell'Alba e sono presentati cronologicamente, affinché vengano compresi da creature del tempo come noi.

Il cosmo venne plasmato dall'Aurbis [il caos o la totalità] per opera di Anu e Padomay. Akatosh (Auriel) fu creato e il tempo ebbe inizio. Gli dei (et'Ada) furono creati. Lorkhan convinse, o persuase con l'inganno, gli dei a creare il pianeta mortale Nirn. Il pianeta mortale era a questo punto un luogo estremamente magico e pericoloso. Quando gli dei

si manifestarono, la creazione fisica del pianeta mortale e anche la continuità senza tempo dell'esistenza stessa divennero instabili.

Quando Magnus (Magia), architetto del mondo mortale, decise di terminare il progetto, gli dei si radunarono presso la Torre Adamantina [Torre Direnni, la costruzione più antica conosciuta a Tamriel] e decisero cosa fare. La maggior parte se ne andò quando la magia scomparve. Altri si sacrificarono in altre forme per restare (Ehlnofey). Lorkhan fu condannato dagli dei all'esilio nei reami mortali, il suo cuore gli fu strappato e venne gettato dalla torre. Nel luogo dove cadde, si formò un vulcano. Una volta scomparsa la magia (in senso mitico), il cosmo si stabilizzò. Finalmente lineare, iniziò la storia elfica (ME 2500).

---

* L'Era Meretica *

L'Era Meretica era rappresentata dai primi eruditi nord come una serie di anni numerati in ordine inverso partendo dall'evento che per loro indicava l'inizio del tempo, ovvero la fondazione della dinastia Camoran, registrata come anno zero della prima era. Gli eventi preistorici dell'Era Meretica vengono elencati qui con le tradizionali date meretiche nordiche. La data meretica più remota citata dagli eruditi di Re Harald era l'anno ME 2500, il primo anno del tempo calcolato dai nord. Come tale, l'Era Meretica si estende dall'anno ME 2500 nel passato remoto all'anno ME 1, l'anno precedente alla fondazione della dinastia Camoran e della fondazione della Torre di Oro Bianco come città stato indipendente.

Secondo i bardi di Re Harald, l'anno ME 2500 corrisponde alla data di costruzione della Torre Adamantina sull'Isola di Balfiera a High Rock, la costruzione più antica conosciuta di Tamriel (questo corrisponde approssimativamente alle prime date storiche riportate da varie cronache elfiche non pubblicate).

Durante l'antica Era Meretica, le popolazioni animalesche aborigene di Tamriel, gli avi di khajiiti, argoniani, orchi e altri, vivevano in comunità prive di lingua scritta in tutto il territorio.

Nell'Era Meretica media, i rifugiati aldmeri (mortali di origini elfiche) lasciarono il loro continente Aldmeris, destinato all'oblio e ora perduto (conosciuto anche come "Antico Ehlnofey"), e si stabilirono nel sud ovest di Tamriel. Le prime colonie erano distribuite ad ampi intervalli sulle isole lungo l'intera costa. In seguito furono fondati degli insediamenti all'interno, principalmente nei bassopiani nell'area sud-occidentale e

centrale di Tamriel. Nei luoghi in cui le popolazioni animalesche incontravano gli elfi, la sofisticata, colta e tecnologicamente avanzata cultura aldmeri costringeva la popolazione primitiva a spostarsi nelle giungle, nelle paludi e nelle terre incolte. La Torre Adamantina fu riscoperta e conquistata dai Direnni, un importante e potente clan aldmeri. La Torre di Cristallo fu costruita sull'Isola di Summerset e, in seguito, la Torre di Oro Bianco fu costruita a Cyrodiil.

Durante l'Era Meretica media, gli esploratori aldmeri disegnarono le mappe delle coste di Vvardenfel, costruendo le torri degli stregoni degli elfi supremi della prima era ad Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn e Tel Mora a Morrowind. Fu proprio in questo periodo che insediamenti degli ayleid [elfi selvaggi] iniziarono a prosperare nelle giungle circostanti la Torre di Oro Bianco (oggi Cyrodiil). Gli elfi selvaggi, conosciuti anche come elfi alti delle terre centrali, preservarono la magia dell'Era dell'Alba e la lingua di Ehlnofey. Le lunghe vie di comunicazione delle terre centrali, apparentemente concesse come tributo al supremo re di Alinor, fino l'Isola di Summerset isolarono effettivamente Cyrodill dai re supremi presso la Torre di Cristallo.

La tarda Era Meretica media è il periodo della suprema cultura velothi. I chimer, avi dei moderni dunmer, o elfi scuri, erano clan di elfi dinamici, ambiziosi, longevi, devoti al culto fondamentalista degli avi. I clan chimer seguirono il profeta Veloth fuori dalla patria ancestrale degli elfi nel sud-ovest e si stabilirono nelle terre conosciute come Morrowind. Disprezzando la cultura secolare e profana dei dwemer, i chimer bramavano inoltre le terre e le risorse di questo popolo e per secoli lo provocarono con piccoli attacchi e dispute territoriali. I dwemer (nani), clan di elfi liberi pensatori, solitari, devoti ai segreti della scienza, dell'ingegneria e dell'alchimia, fondarono città e comunità sotterranee nella catena montuosa che separava le moderne regioni di Skyrim e Morrowind (in seguito Montagne Velothi).

La tarda Era Meretica segna il veloce declino della cultura velothi. Alcuni velothi si stabilirono in villaggi nei pressi di antiche torri velothi decadenti e abbandonate. Durante questo periodo, la suprema cultura scomparve dall'Isola di Vvardenfell. Le prime colonie dwemer risalgono a questo periodo. Velothi degenerati diedero vita a culture tribali che, col tempo, si evolsero nelle grandi casate di Morrowind, o resistettero come tribù barbariche delle Terre di cenere. Le uniche tracce rimaste di questa cultura tribale sono poche torri Velothi e i nativi delle Terre di cenere sull'Isola di Vvardenfell. Anche le torri originali degli stregoni degli elfi alti della prima era lungo la costa di Tamriel furono abbandonate in questo periodo.

Fu nella tarda Era Meretica che umani che ancora non conoscevano la scrittura, detti "Popolo Nedico", provenienti dal continente Atmora ("Altmora" o il "Bosco Antico" in aldmeris) migrarono e si stabilirono nella regione settentrionale di Tamriel. Si ritiene che Ysgramor, eroe della cultura nord e capo di una vasta flotta per la colonizzazione di Tamriel, abbia ideato un metodo di trascrizione runica della lingua dei nord basata su principi elfici e per questo motivo viene considerato il primo storico umano. La flotta di Ysgramor sbarcò a Capo Hsaarik sulla punta settentrionale estrema del Capo Frastagliato di Skyrim. I nord costruirono in questo luogo la leggendaria città di Saarthal. Gli elfi scacciarono gli uomini durante la Notte delle Lacrime, ma Ysgramor presto ritornò con i suoi Cinquecento Compagni.

Anche durante la tarda Era Meretica, il leggendario eroe guerriero, stregone e re immortale, conosciuto come Pelinal Fasciobianco, Harrald Calzoni Pelosi, Ysmir, Hans la Volpe e così via, vagabondava per Tamriel, radunando eserciti, conquistando terre, regnando e abbandonando il suo regno per continuare il suo vagabondaggio.

Prima dell'era dell'uomo

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: Illusione
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.