Breve storia di Morrowind

Breve storia di Morrowind

di

Jeanette Sitte

[dall'introduzione]

ondotti dal leggendario profeta Veloth, gli antenati dei dunmer, esiliati dalla cultura altmer dell'attuale Isola di Summerset, arrivarono alla regione di Morrowind. Nei tempi più antichi, i dunmer venivano perseguitati o dominati dai predoni del mare nord. Quando le tribù disorganizzate dei dunmer si consolidarono nei clan predecessori delle grandi casate, respinsero gli oppressori nord resistendo alle incursioni successive.

L'antico culto degli antenati delle tribù, nel tempo fu rimpiazzato dalla teocrazia monolitica del Tempio del Tribunale e i dunmer crebbero in una grande nazione chiamata Resdayn. Resdayn fu l'ultima provincia a sottomettersi a Tiber Septim. Alla stregua di Black Marsh, si dimostrò inespugnabile e fu pacificamente incorporata all'Impero da un trattato, come la provincia di Morrowind.

Quasi quattro secoli dopo la venuta delle Legioni Imperiali, Morrowind era ancora sotto occupazione con un sovrano che altri non era che una marionetta imperiale. Nonostante l'Impero avesse lasciato la maggior parte delle funzioni del tradizionale governo locale al Consiglio Dominante delle cinque grandi casate...

[sul distretto di Vvardenfell]

el 3E 414, il territorio di Vvardenfell, prima una riserva del Tempio sotto la protezione dell'Impero, fu riorganizzato come un distretto provinciale imperiale. Il territorio fu mantenuto come una riserva amministrata dal Tempio secondo il Trattato

dell'Armistizio e, salvo pochi insediamenti delle grandi casate sanciti dall'ordine religioso, era disabitato e sottosviluppato. Ma quando il bando secolare del Tempio sul commercio e sugli insediamenti fu revocato dal re di Morrowind, un flusso di coloni imperiali e dunmer delle grandi casate giunse sul posto, ampliando i vecchi insediamenti e costruendone di nuovi.

La nuova area fu suddivisa in quattro distretti: Redoran, Hlaalu, Telvanni e Tempio, ognuno amministrato separatamente dai consigli delle casate locali o dai sacerdoti, sotto la supervisione e il consenso del Duca Dren e del Consiglio Distrettuale di Ebonheart. Nei distretti delle casate, la legge locale divenne un ibrido tra quella delle casate e quella imperiale, e imposta dalle guardie private e da quelle della legione, con la legge del Tempio e quelle dell'Impero che nel distretto del Tempio venivano fatte rispettare dagli Ordinatori. Il Tempio era ancora riconosciuto come la religione maggioritaria, ma il culto dei Nove Divini era supportato dalle legioni e incoraggiato dalle missioni del culto imperiale.

Il distretto del Tempio includeva la città di Vivec, la fortezza di Ghostgate, i siti sacri e profani (incluse le zone sotto l'influsso della Piaga e all'interno della rete fantasma) e tutte le regioni selvagge e disabitate della provincia. In pratica, questo distretto inglobava tutte le parti di Vvardenfell non assegnate ai distretti Redoran, Hlaalu o Telvanni. Il Tempio si oppose ostinatamente a qualsiasi insediamenti nei loro distretti ed ebbe un grande successo.

La casata Hlaalu, insieme ai coloni imperiali, iniziò un'imponente campagna di sviluppo e insediamento. Nelle decadi successive la riorganizzazione, le regioni di Balmora e delle Isole Ascadian erano cresciute a ritmo costante. Caldera e Pelagiad erano insediamenti completamente nuovi e tutti i forti della legione furono ampliati per contenere delle guarnigioni più numerose.

La casata Telvanni, normalmente conservativa e isolazionista, è stata sorprendentemente aggressiva nell'espansione oltre i suoi tradizionali villaggi attorno alle torri. Ignorando le proteste delle altre casate, del Tempio, del duca e del consiglio del distretto, i pionieri Telvanni avevano invaso le regioni selvagge riservate al distretto del Tempio. Ufficialmente, il consiglio Telvanni disapprova la fondazione di questi insediamenti ribelli, ma tutti sanno che ad appoggiarli sono proprio i signori magici Telvanni.

Sotto la pressione del Tempio, la conservativa casata Redoran, ha fermamente represso

l'espansione nei suoi distretti. Come risultato, la casata Redoran e il Tempio sono a rischio di emarginazione politica ed economica dagli interessi espansionistici più aggressivi di Hlaalu e Telvanni.

L'amministrazione imperiale affronta molte sfide nel distretto di Vvardenfell, ma le più difficili sono le rivalità tra le grandi casate, l'animosità dei nativi delle Terre di Cenere, i conflitti interni al Tempio e la Piaga della Montagna Rossa. Gli scontri tra gli interessi delle grandi casate, del Tempio e dell'Impero per controllare le risorse di Vvardenfell potrebbero sfociare in qualsiasi momento in una grande guerra. I nativi delle Terre di Cenere razziano gli insediamenti, saccheggiano le carovane e uccidono i forestieri nelle loro terre desolate. Il Tempio ha tentato senza successo di mettere a tacere le critiche di chi propugna una riforma nelle sue gerarchie.

Ma di maggiore importanza erano le epidemie e le malattie causate dalle tempeste della Piaga provenienti dalla Montagna Rossa. Vvardenfell e tutta Morrowind sono state minacciate a lungo dalla malvagità leggendaria di Dagoth Ur e dalla sua stirpe di vampiri della cenere che abitano nella Montagna Rossa. Per secoli, il Tempio ha contenuto la minaccia nella rete fantasma, ma recentemente la sua volontà e le sue risorse sono vacillate e la minaccia dalla Montagna Rossa è cresciuta di dimensioni e intensità. Se la rete fantasma dovesse cedere e le orde di mostri affetti dalla Piaga spargersi nei paesi e nei villaggi di Vvardenfell, l'Impero potrebbe non avere altra scelta che evacuare il distretto di Vvardenfell abbandonandolo alla malattia e alla corruzione.

Breve storia di Morrowind

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.