Cykl Linia Czasu, tom 1

Cykl Linia Czasu

Tom 1

Przed czasami ludzkości

Aicantar

z Shimerene

ardzo niewiele wiemy o czasach sprzed pojawienia się na Tamriel ludzkiej kultury i ludzkich kronikarzy. Duża część naszej wiedzy opiera się na mitach, legendach i zainspirowanych przez Dziewięć Bóstw objawieniach.

Historycy dzielą zwykle odległą prehistorię na dwa okresy - Erę Świtu i Erę Meretyczną.

---

* Era Świtu *

Era Świtu to okres sprzed początków czasu śmiertelników, gdy mają miejsce czyny bogów. Era ta kończy się odejściem bogów i magii ze świata po wybudowaniu Adamantowej Wieży.

Termin „meretyczna" pochodzi z języka Nordów i oznacza, dosłownie, „Erę Elfów". Era Meretyczna to czasy prehistoryczne po exodusie bogów i magii ze świata, kończąca się przybyciem Ysgramora Norda do Tamriel.

Oto najważniejsze wydarzenia Ery Świtu, przedstawione w umownym porządku liniowym, by były zrozumiałe dla śmiertelnych żyjących wewnątrz czasu.

Kosmos powstał z Aurbis [chaosu lub całości] poprzez działanie Anu i Padomaya. Powstał Akatosh (Auriel) i rozpoczął się Czas. Powstali Bogowie (et'Ada). Lorkhan przekonał Bogów - lub zmusił ich podstępem - do stworzenia Nirn, sfery śmiertelnych. Była ona wówczas wysoce magiczna i niebezpieczna. Gdy Bogowie ją przemierzali, jej fizyczna forma, a nawet bezczasowa trwałość egzystencji stawały się niestabilne.

Gdy Magia (Magnus), architekt świata śmiertelnych, zdecydował, że powinien zakończyć eksperyment, Bogowie zebrali się w Adamantowej Wieży [Wieża Direnni, najstarsza znana budowla na Tamriel] i podjęli decyzję. Większość wycofała się ze świata wraz z Magią. Inni poświęcili się, przekształcając w inne formy, by móc pozostać (Ehlnofey). Lorkhan został przez Bogów skazany na wygnanie do świata śmiertelnych, a jego serce rozdarto na części i zrzucono z Wieży. W miejscu jego upadku powstał Wulkan. Gdy Magia (w sensie Mitycznym) odeszła, Kosmos ustabilizował się. Rozpoczęła się historia elfów, wreszcie liniowa (ME2500).

---

* Era Meretyczna *

Era Meretyczna, według wczesnych uczonych Nordów, była ciągiem lat numerowanych wstecz od ich „początku czasu" - założenia Dynastii Camorańskiej, uważanej za rok zerowy Pierwszej Ery. Prehistoryczne wydarzenia Ery Meretycznej wypisano tutaj wraz z ich tradycyjnymi datami z chronologii Nordów. Najwcześniejsza data podawana przez uczonych króla Haralda to ME2500 - tak szacowali oni pierwszy rok Czasu. Era Meretyczna trwała od ME2500 do ME1 - rok przed ustanowieniem Wieży z Białego Złota jako niepodległego państwa-miasta.

Według bardów króla Haralda, ME2500 to data budowy Adamantowej Wieży na wyspie Balfiera w Wysokiej Skale, najstarszej znanej budowli w Tamriel. (Zgadza się to mniej więcej z najwcześniejszymi datami podawanymi w różnych niepublikowanych kronikach Elfów.)

Podczas Ery Wczesnomeretycznej, tubylczy zwierzoludzie Tamriel - przodkowie Khajiitów, Argonian, Orków i innych ras - żyli we wspólnotach na obszarze całego kontynentu, nie znając żadnego rodzaju pisma.

W Erze Środkowomeretycznej, aldmerscy uchodźcy (śmiertelnicy, pochodzący od elfów) opuścili swą skazaną na zagładę, a teraz zaginioną ojczyznę Aldmeris (znaną też jako „Stara Ehlnofey") i osiedlili się na południowym zachodzie Tamriel. Ich pierwsze kolonie powstały na wyspach wzdłuż wybrzeża Tamriel, w znacznej odległości od siebie. Późniejsze osiedla na kontynencie powstawały głównie na żyznych nizinach w środkowym i południowo-zachodnim Tamriel. Wszędzie, gdzie zwierzoludzie napotykali Elfy, byli wypierani przez technologicznie zaawansowanych i posiadających zdolność pisma Aldmerów do dżungli, na bagna, w góry i na pustkowia. Adamantowa Wieża została ponownie odkryta i zdobyta przez Direnich, znaczący i potężny klan Aldmerów.

Zbudowano Kryształową Wieżę na wyspie Summerset, a nieco później Wieżę z Białego Złota w Cyrodiil.

Podczas Ery Środkowomeretycznej aldmerscy odkrywcy zbadali wybrzeże Vvardenfell, budując wieże magów w Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn i Tel Mora w Morrowind. W tym też okresie osiedla ayleidzkie [Dzikich Elfów] pojawiły się i rozwinęły w dżungli wokół Wieży z Białego Złota (dzisiejsze Cyrodiil). Dzikie Elfy, znane też jako Wysokie Elfy z serca kontynentu, przechowywały w swych tradycjach język i magię Ehlnofey z Ery Świtu. Cyrodiil, teoretycznie ziemia oddana Wysokiemu Królowi Alinoru, z powodu długich szlaków komunikacyjnych było odizolowane od centrum władzy na Summerset.

Koniec Ery Środkowomeretycznej to okres wysokiej kultury velothiańskiej (od Velotha). Chimerowie, przodkowie dzisiejszych Dunmerów czy też Mrocznych Elfów, były ludem ambitnych, dynamicznych, długowiecznych elfich klanów oddanych fundamentalistycznemu kultowi przodków. Klany Chimerów podążyły za prorokiem Velothem z ojczyzny na południowym zachodzie, by osiedlić się na obszarze znanym dziś jako Morrowind. Ponieważ nienawidzili świeckiej kultury i bezbożnych praktyk Dwemerów, walczyli z nimi o ziemię i surowce, przez setki lat oddając się sporom terytorialnym i najazdom. Dwemerowie (Krasnoludy), wolnomyślicielskie, pustelnicze klany elfów oddane sekretom nauki, inżynierii i alchemii, utworzyły podziemne miasta i wspólnoty w paśmie górskim (później zwanym Górami Velothiańskimi) dzielącym dzisiejsze Skyrim od Morrowind.

Era Późnomeretyczna to czas upadku kultury velothiańskiej. Niektórzy spośród ludu Velotha osiedlili się w wioskach w pobliżu zaniedbanych i opuszczonych wież. W tym czasie kultura velothiańska zniknęła z Vvardenfell. Na ten okres datuje się powstanie pierwszych Wolnych Kolonii Dwemerów. Zdegenerowani Velothianie cofnęli się w rozwoju, tworząc kultury plemienne, które później rozwinęły się w dzisiejsze Wielkie Rody Morrowind lub przekształciły w plemiona Popielnych. Jedyne istniejące ślady owej kultury to wieże Ludu Velotha i Popielni - nomadzi na Vvardenfell. W owym okresie opuszczono też stare wieże magów Wysokich Elfów.

To właśnie w Erze Późnomeretycznej ludzie, nie znający pisma, tak zwane „ludy nedyjskie" z kontynentu Atmory (czy „Altmory" lub „Prastarego Lasu" w języku Aldmerów) osiedliły się na północy Tamriel. Bohaterowi Nordów, Ysgramorowi, przywódcy wielkiej floty kolonizacyjnej, przypisuje się opracowanie pisma runicznego Nordów w oparciu o zasady alfabetu Elfów, więc uznaje się go za pierwszego ludzkiego historyka. Flota Ysgramora wylądowała na cyplu Hsaarik na północnym skraju Pękniętego Przylądka w Skyrim. Tam też powstało legendarne miasto Saarthal. Elfy

odparły ludzi podczas Nocy Łez, ale Ysgramor wkrótce wrócił, wiodąc Pięciuset Towarzyszy.

Również w Erze Późnomeretycznej legendarny nieśmiertelny bohater, wojownik, mag i król, znany pod imionami Pelinal Biała Wręga, Harrald Włochate Spodnie, Ysmir, Hans Lis itp. itd. kroczył po Tamriel, zbierając armie, podbijając krainy, rządząc nimi, a potem pozostawiając swe królestwa, by znów wędrować.

Cykl Linia Czasu, tom 1

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: Iluzja
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.