Krótka historia Morrowind

Krótka historia
Morrowind

Jeanette Sitte

[fragmenty Wstępu]

rzodkowie Dunmerów przybyli do Morrowind pod przywództwem legendarnego proroka Velotha, jako wygnańcy ze społeczności Altmerów zamieszkujących tereny dzisiejszej Wyspy Summerset. Zaraz po osiedleniu się w tych okolicach oddalone od siebie i słabe plemiona Dunmerów dostały się pod władzę norskich najeźdźców. Dopiero zjednoczenie się i utworzenie poprzedników współczesnych Wielkich Rodów pozwoliło mrocznym elfom na zrzucenie jarzma i przeciwstawienie się przyszłym atakom.

Z czasem kult przodków wyznawany przez poszczególne plemiona został zastąpiony teokracją Świątyni Trójcy. Dunmerowie utworzyli potężne państwo Resdayn, które jako ostatnie poddało się władzy Tibera Septima. Podobnie do Czarnych Mokradeł, Resdayn nigdy nie zostało pokonane w walce, a w skład Cesarstwa weszło jako prowincja Morrowind na mocy Traktatu Pokojowego.

Prawie czterysta lat po wkroczeniu Cesarskich Legionów na wyspę sytuacja nie ulega zmianie. W prowincji nadal stacjonują wojska, tytularna władzę sprawuje mianowany przez Cesarza Wicekról, a większą część funkcji tradycyjnych władz lokalnych pełni Wielka Rada składająca się z przedstawicieli pięciu Wielkich Rodów i Świątyni Trójcy...

[o Regionie Vvardenfell]

roku 3E414 dotychczasowy Rezerwat Świątyni pod ochroną Cesarstwa, Terytorium Vvardenfell, został uznany za Wydzielony Region Cesarstwa. Swój poprzedni status teren ten zawdzięczał Traktatowi Pokojowemu i od jego czasów administracja

Świątyni zgodziła się jedynie na założenie kilku osiedli Wielkich Rodów, resztę obszaru pozostawiając naturze. W pewnym momencie jednak kilkusetletni świątynny zakaz handlu i osiedlania się na Vvardenfell został zniesiony przez Wicekróla Morrowind, co zaowocowało napłynięciem do Regionu prawdziwej fali kolonistów z terenów Cesarstwa oraz spośród rodowych Dunmerów. Rozbudowywano istniejące osiedla, zakładano nowe.

Region podzielono na tereny kontrolowane przez Wielkie Rody Redoran, Hlaalu i Telvanni oraz Świątynię Trójcy, każdy pod osobnym zarządem odpowiedniej Rady Rodowej lub Świątynnej. Pomocą i doświadczeniem w zarządzaniu wszystkim służyli książe Dren i Rada Regionu w Ebonheart. Prawo Vvardenfell stało się mieszanką prawa cesarskiego i praw rodowych na terenach kontrolowanych przez Wielkie Rody oraz prawa cesarskiego i prawa Świątyni na terenach kontrolowanych przez nią. Na tych pierwszych za jego przestrzeganie odpowiadali zarówno strażnicy poszczególnych Wielkich Rodów jak i Legioniści, na tych drugich zaś - Straż Świątynna. Religią przewodnią pozostała Świątynia Trójcy, ale Legiony chroniły krzewioną przez cesarskich misjonarzy wiarę w Dziewięć Bóstw.

Tereny kontrolowane przez Świątynię obejmowały miasto Vivek, fortecę Upiornej Bramy oraz wszelkie miejsca święte i przeklęte (jak na przykład opanowane przez Zarazę tereny odgrodzone Upiorną Barierą), jak i dzikie i niezasiedlone tereny Vvardenfell - w praktyce każdy skrawek ziemi, do którego pretensji nie zgłosił któryś z Wielkich Rodów. Świątynia stanowczo sprzeciwiała się wszelkiemu rozwojowi i zasiedlaniu swoich terenów; udało jej się nawet w dużym stopniu powstrzymać te procesy.

Ród Hlaalu wraz z kolonistami z Cesarstwa rozpoczął ambitny program zasiedlania i rozwoju kontrolowanych przez siebie terenów. Obszary Balmory i Wysp Askadyjskich uległy wielkim przemianom od czasu zmiany statusu Vvardenfell, powstały całkowicie nowe osiedla Caldera i Pelagiad, a wszystkie forty Cesarstwa zostały poważnie rozbudowane tak, aby mogły pomieścić znacznie większe garnizony.

Zwykle bardzo konserwatywny i nastawiony izolacjonistycznie Ród Telvanni okazał się być wyjątkowo agresywny w zasiedlaniu dzikich terenów kontrolowanych przez Świątynię, i to mimo licznych protestów nie tylko samej organizacji religijnej, ale i pozostałych Rodów, księcia i Rady Regionu. Oficjalnie Rada Rodu Telvanni odcina się od tych rzekomo 'samowolnych' osadników, ale tajemnicą poliszynela jest poparcie, jakiego im udzielają co bardziej ambitni telvańscy czarodzieje.

Konserwatywny w poglądach Ród Redoran pozostaje w dużej mierze pod wpływami

Świątyni i jak do tej pory uparcie przeciwstawiał się ekspansji w Regionie Vvardenfell. Z tego powodu zarówno on sam, jak i Świątynia są zagrożeni polityczną i ekonomiczną izolacją ze strony bardziej agresywnych i ekspansywnych Rodów Hlaalu i Telvanni.

Region Vvardenfell stawia przed cesarską administracją liczne problemy, z których najważniejszymi są rywalizacja pomiędzy Wielkimi Rodami, wrogość koczowniczych Popielnych, wewnętrzne konflikty wstrząsające Świątynią i Zaraza Czerwonej Góry. Konflikt interesów poszczególnych Rodów, Świątyni i Cesarstwa może w każdej chwili przerodzić się w otwartą wojnę; Popielni nie tylko mordują obcych w swoich dzikich włościach, ale i organizują najazdy na karawany i osiedla; Świątynia wreszcie bezskutecznie próbuje sobie poradzić z coraz liczniejszymi głosami nawołującymi do jej wewnętrznej reformy.

Zdecydowanie największym problemem są jednak choroby i dzikie potwory powstające na skutek burz znad Czerwonej Góry. Tak Zaraza, jak i sam Dagoth Ur wraz ze swoimi popielnymi wampirami żyjącymi pod górą zagrażają Vvardenfell i Morrowind już od całych stuleci, jednak do tej pory Świątyni udawało się ograniczać ich wpływy do terenów otoczonych Upiorną Barierą. Ostatnio możliwości materialne i siła moralna Świątyni podupadły, a zagrożenie jakie niesie Czerwona Góra nasiliło się. Jeśli Upiorna Bariera padnie, to na miasta i wioski Vvardenfell ruszą setki tysięcy niewyobrażalnych koszmarów, a Cesarstwo może nie mieć innego wyboru oprócz ewakuowania i odgrodzenia Regionu, co oznaczałoby pozostawienie go na pastwę chorób, śmierci i zniszczenia.

Krótka historia 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.