Antes de la edad del hombre

Serie temporal, vol. 1

Antes de la edad del hombre

de

Aicantar de Shimerene



ntes de que el hombre se hiciera con el control de Tamriel, y antes de que las crónicas de los historiadores registraran los avatares de los soberanos de Tamriel, los sucesos de nuestro mundo solo se conocen a través de mitos y leyendas, y de las enseñanzas de inspiración divina de los Nueve Divinos.

Por comodidad, los historiadores dividen las distintas épocas de la prehistoria en dos grandes periodos de tiempo: la Era del Amanecer y la Era Merética.

---

* La Era del Amanecer *

La Era del Amanecer es el periodo anterior al comienzo del tiempo mortal, cuando tenían lugar las aventuras de los dioses. La Era del Amanecer finaliza con el éxodo de los dioses y la magia, que partieron del Mundo con la fundación de la Torre Adamantina.

El término "Merética" proviene de los nórdicos; literalmente significa "Era de los elfos". La Era Merética es la época prehistórica posterior al éxodo de los dioses y la magia, que partieron del Mundo con la fundación de la Torre Adamantina, y es anterior a la llegada de Ysgramor el nórdico a Tamriel.

Los siguientes eventos son los más notables de la Era del Amanecer, que se presentan, a grandes rasgos, en orden cronológico tal y como los perciben las criaturas modernas como nosotros.

El Cosmos fue formado a partir del Aurbis [caos o totalidad] por Anu y Padomay. Akatosh (Auriel) se formó y así comenzó el Tiempo. Se formaron los dioses (et'Ada).

Lorkhan convenció (o engañó) a los dioses para que crearan el plano mortal, Nirn. El plano mortal era, en esta época, un lugar muy mágico y peligroso. Con la entrada de los dioses, la configuración física del plano mortal, e incluso la continuidad extemporánea de la misma existencia, pasaron a ser inestables.

Cuando la Magia (Magnus), arquitecto de los planos del mundo mortal, decidió acabar con el proyecto, los dioses se reunieron en la Torre Adamantina [Torre de los Direnni, la estructura más antigua de Tamriel] para decidir qué hacer. La mayoría se fueron cuando se fue la Magia. Otros sacrificaron su existencia para crear otras formas para que pudieran permanecer (los ehlnofey). Lorkhan fue condenado por los dioses al exilio en los reinos mortales, y le fue arrancado el corazón y arrojado desde la Torre. Cuando aterrizó, se formó un volcán. Ya sin la Magia (en el sentido mítico), el Cosmos se estabilizó. La historia élfica, que por fin era lineal, comenzó (2500 de la Era Merética).

---

* La Era Merética *

La Era Merética fue ordenada por los primeros académicos nórdicos como una serie de años numerados en orden inverso desde sus "inicios del tiempo": la fundación de la dinastía Camoran, registrada como el año cero de la Primera Era. Los eventos prehistóricos de la Era Merética se enumeran aquí con las tradicionales fechas nórdicas meréticas. La fecha merética más temprana citada por los académicos del rey Harald es el 2500: el reconocimiento nórdico de lo que fue el primer año del tiempo. Como tal, la Era Merética se extiende desde el año 2500 de un pasado muy lejano hasta el año 1, año anterior a la fundación de la dinastía Camoran y el establecimiento de la Torre Blanca y Dorada como ciudad estado independiente.

Según los bardos del rey Harald, el 2500 de la Era Merética fue la fecha de la construcción de la Torre Adamantina en la isla de Balfiera de Roca Alta, la estructura más antigua de todo Tamriel. (Corresponde, más o menos, a las fechas más antiguas que aparecen en varias crónicas elfas no publicadas).

Durante los comienzos de la Era Merética, las bestias aborígenes de Tamriel (antepasados de los khajiitas, argonianos, orcos y otras bestias) vivían en comunidades anteriores a la escritura por todo Tamriel.

A mediados de la Era Merética, los refugiados aldmeri (mortales de origen élfico) abandonaron su maldito y ya perdido continente de Aldmeris (también conocido como Antiguo Ehlnofey) y se asentaron al suroeste de Tamriel. Las primeras colonias estaban

distribuidas de forma muy espaciada sobre islas, por toda la costa de Tamriel. Más tarde, se fundaron asentamientos en tierra continental, principalmente sobre las tierras bajas fértiles en la zona suroeste y central de Tamriel. Fueran como fueran las bestias encontradas por los elfos, las sofisticadas, ilustradas y tecnológicamente avanzadas culturas de los aldmeri desplazaron a las primitivas bestias hacia las selvas, ciénagas, montañas y pantanos. La Torre Adamantina fue redescubierta y capturada por los Direnni, un destacado y poderoso clan aldmeri. La Torre de Cristal fue construida sobre la isla de Estivalia y, posteriormente, se construyó la Torre Blanca y Dorada en Cyrodiil.

Durante la Era Merética Media, los exploradores aldmeri prepararon mapas de las costas de Páramo de Vvarden, construyeron las torres mágicas de los altos elfos de la Primera Era de Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn, y Tel Mora en Morrowind. También fue durante este periodo cuando florecieron los asentamientos ayleid [elfos salvajes] en las selvas alrededor de la Torre Blanca y Dorada (el Cyrodiil actual). Los elfos salvajes, conocidos también como los altos elfos de las tierras centrales, mantuvieron la magia y el idioma de los ehlnofey en la Era del Amanecer. Tratándose ostensiblemente de una tierra tributo a al rey supremo de Alinor, las largas líneas de comunicación de las tierras centrales, desde la soberanía de las islas de Estivalia, aislaron a Cyrodiil de los reyes supremos de la Torre de Cristal.

El final de la Era Merética Media es el periodo de la alta cultura de los velothi. Los chimer, antecesores de los modernos dunmer o elfos oscuros, eran clanes élficos dinámicos, ambiciosos y longevos, dedicados a la adoración del fundamentalismo antiguo. Los clanes chimer siguieron al profeta Veloth fuera de las ancestrales tierras élficas al suroeste, para asentarse en las tierras que ahora se conocen como Morrowind. Despreciando la cultura secular y las prácticas profanas de los dwemer, los chimer también codiciaban las tierras y recursos de los dwemer y, durante siglos, tuvieron con ellos varios encuentros y disputas territoriales. Los dwemer (enanos), clanes élficos librepensadores y confinados dedicados a los secretos de la ciencia, la ingeniería y la alquimia, establecieron ciudades y comunidades subterráneas en la cadena montañosa (conocida después como Montañas Velothi) que separa el Skyrim moderno de Morrowind.

El final de la Era Merética marca el precipitado declive de la cultura velothi. Algunos velothi se asentaron en pueblos cerca de las abandonadas y decadentes antiguas torres velothi. Durante este período, la alta cultura de los velothi desapareció de la isla de Páramo de Vvarden. Las primeras colonias dwemer datan de este periodo. Los

degenerados velothi delegaron en culturas tribales que, con el tiempo, evolucionaron hasta convertirse en las modernas grandes casas de Morrowind, o se mantuvieron como tribus bárbaras de cenicios. Los únicos restos que sobreviven de esta cultura tribal son las dispersas torres velothi y los nómadas cenicios de la isla de Páramo de Vvarden. Las torres mágicas, originales de los altos elfos de la Primera Era situadas a lo largo de la costa de Tamriel, también fueron abandonadas durante esta época.

Fue durante finales de la Era Merética cuando los humanos anteriores a la escritura, el llamado "pueblo nédico", del continente de Atmora (también llamado "Altmora" o "bosque antiguo" en aldmeris) emigraron y se asentaron en el norte de Tamriel. El héroe de la cultura nórdica llamado Ysgramor, líder de una gran flota colonizadora hacia Tamriel, desarrolló, al parecer, una trascripción rúnica de la lengua nórdica según principios élficos, por lo que a Ysgramor se le considera el primer historiador humano. La flota de Ysgramor llegó a Punta de Hsaarik, en el extremo norte del Cabo Roto de Skyrim. Allí, los nórdicos construyeron la legendaria ciudad de Saarthal. Los elfos alejaron a los hombres durante la Noche de lágrimas, pero Ysgramor regresó pronto con sus Quinientos compañeros.

También fue a finales de la Era Merética cuando el legendario héroe, guerrero, hechicero y rey inmortal, conocido con los nombres de Pelinal Descarga Blanca, Harrald Calzón Peludo, Ysmir, Hans el Zorro, etc., recorrió Tamriel, reuniendo ejércitos, conquistando tierras, gobernando y, finalmente, abandonando sus reinos para volver a vagar sin rumbo.

Antes de la edad del hombre

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: Ilusión
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.