Breve historia de Morrowind

Una breve historia de Morrowind

de

Jeanette Sitte

[de la Introdución]

irigidos por el legendario profeta Veloth, los antepasados de los dunmer, exiliados de las culturas altmer en la actual isla Estivalia, vinieron a la región de Morrowind. En los primeros tiempos, los dunmer fueron hostigados o dominados por piratas nórdicos. Cuando las tribus dunmer dispersas se consolidaron como predecesoras de los clanes modernos de las grandes casas, expulsaron a los opresores nórdicos y resistieron con éxito posteriores incursiones.

La adoración a los antiguos antepasados de las tribus a veces era sustituida por la teocracia del monolítico templo del Tribunal, y los dunmer crecieron hasta ser una gran nación llamada Resdayn. Resdayn fue la última provincia en someterse a Tiber Septim; igual que la Ciénaga Negra, nunca fue invadida con éxito, y se incorporó pacíficamente al Imperio por medio de un tratado como la provincia de Morrowind.

Casi cuatro siglos tras la llegada de las Legiones Imperiales, Morrowind sigue ocupada por ellas, con un rey Imperial decorativo, aunque el Imperio ha reservado casi todas las funciones del gobierno local tradicional a los consejos rectores de las cinco grandes casas...

[sobre el distrito de Páramo de Vvarden]

n el año 414 de la Tercera Era, el territorio de Páramo de Vvarden, anteriormente un coto del Templo bajo protección Imperial, se reorganizó como distrito

provincial Imperial. Páramo de Vvarden había sido mantenido como coto administrado por el Templo desde el tratado del armisticio, y salvo por unos cuantos asentamientos de la Gran Casa sancionados por el Templo, Páramo de Vvarden no había estado habitado ni urbanizado previamente. Pero cuando el rey de Morrowind revocó la prohibición del Templo impuesta desde hacía siglos al comercio y la edificación en Páramo de Vvarden, una cascada de colonos Imperiales y dunmer de la gran casa vinieron a Páramo de Vvarden, expandiendo viejos asentamientos y construyendo otros nuevos.

El nuevo distrito quedó dividido en los distritos de Redoran, Hlaalu, Telvanni y el Templo, cada uno de ellos administrado separadamente por consejos locales de la casa o sacerdocios del Templo, todos ellos bajo el consejo y consentimiento del duque Dren y del consejo del distrito de Corazón de Ébano. La ley local se convirtió en una mezcla de la ley de la casa y de la ley Imperial en los distritos de la casa, aplicada conjuntamente por guardias de la casa y de la Legión, y la ley del Templo y la ley Imperial aplicadas en el distrito del Templo por los Ordenantes. El Templo aún era reconocido como la religión mayoritaria, pero el culto a los Nueve Divinos era protegido por las Legiones y alentado por las misiones del culto Imperial.

El distrito del Templo incluía la ciudad de Vivec, la fortaleza de Portón del Fantasma y todos los sitios sagrados y profanos (incluyendo las zonas apestadas dentro de la Cerca Fantasmal) y todas las zonas salvajes y sin civilizar de Páramo de Vvarden. En la práctica, este distrito incluía todas las partes de Páramo de Vvarden que no habían reclamado los distritos de Redoran, Hlaalu o Telvanni. El Templo luchó obstinadamente contra toda urbanización de su distrito, y se puede decir que con éxito.

La casa Hlaalu, en combinación con los colonos Imperiales, se embarcó en una vigorosa campaña de asentamiento y urbanización. En las décadas que siguieron a la reorganización, Balmora y las regiones de las islas ascadias han crecido a ritmo continuo. Caldera y Pelagiad son asentamientos completamente nuevos, y todos los fuertes de la Legión se expandieron para acomodar guarniciones más grandes.

La casa Telvanni, habitualmente conservadora y aislacionista, se ha mostrado sorprendentemente agresiva en la expansión más allá de sus aldeas tradicionales de torres. Ignorando las protestas de las otras casas, del Templo, del duque y del consejo del distrito, los pioneros Telvanni han estado invadiendo las tierras salvajes reservadas al Templo. El consejo Telvanni oficialmente desautoriza estos asentamientos Telvanni fuera de control, pero es un secreto a voces que en realidad cuentan con el apoyo y

respaldo de ambiciosos señores-magos Telvanni.

Bajo la presión del Templo, la conservadora casa Redoran se ha resistido tenazmente a la expansión en su distrito. Como resultado, la casa Redoran y el Templo corren peligro de ser marginados política y económicamente por los intereses más agresivos y expansionistas de Hlaalu y Telvanni.

La administración Imperial se enfrenta a muchos desafíos en el distrito de Páramo de Vvarden, pero el más serio son las rivalidades de las grandes casas, la animosidad de los nómadas cenicios, los conflictos internos dentro del Templo mismo, y la peste de la Montaña Roja. Las luchas entre los intereses de las grandes casas, del Templo y del Imperio por controlar los recursos de Páramo de Vvarden podrían estallar en cualquier momento en forma de guerra a gran escala. Los cenicios asaltan asentamientos, saquean caravanas y matan a los forasteros en sus tierras salvajes. El Templo ha intentado sin éxito silenciar las críticas y llama a una reforma dentro de sus filas.

Pero mucho más serias resultan las plagas y los portadores de enfermedades que salen en masa de la Montaña Roja. Páramo de Vvarden y todo Morrowind han estado amenazados desde hace mucho por los legendarios males de Dagoth Ur y sus vampiros de ceniza que viven bajo la Montaña Roja. Desde hace siglos, el Templo ha contenido esta amenaza dentro de la Cerca Fantasmal. Pero recientemente los recursos y la voluntad del Templo han flaqueado, y la amenaza de la Montaña Roja ha crecido en escala e intensidad. Si la Cerca Fantasmal fallase y hordas de monstruos infectados se desperdigasen por los pueblos y aldeas de Páramo de Vvarden, el Imperio no tendría más remedio que evacuar el distrito de Páramo de Vvarden y abandonarlo a merced de la enfermedad y la corrupción.

Breve historia de 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.