

Historická řada - Svazek 1 Než přišel věk lidí

napsal Aicantar Šimerenský



dálosti z dávných dob, než se vlády nad Tamrielem chopili lidé a než se začaly psát historické záznamy o jednotlivých vládcích Tamrielu a jejich slavných činech, se nám dochovaly pouze v podobě mýtů a legend a prostřednictvím posvátného učení Devíti božstev.

Pro lepší přehlednost dělí historikové období dávnověku na dva dlouhé historické úseky - věk úsvitu a meretický věk.

* Věk úsvitu *

Věk úsvitu představuje období před příchodem smrtelníků, kdy bohové kráčeli po zemi a konali hrdinské skutky. Věk úsvitu končí odchodem božstev a Magie z tohoto světa a postavením Nezdolné věže.

Výraz 'meretický' pochází z nordštiny a doslova to znamená "věk elfů". Meretický věk je prehistorické období, jež začíná odchodem božstev a Magie a vybudováním Nezdolné věže a končí příjezdem Ysgramora do severního Tamrielu.

Dále jsou uvedeny nejdůležitější události, které se odehrály během věku úsvitu, formou výčtu v přibližném chronologickém pořadí, v jakém byly pravděpodobně chápány samotnými bytostmi času:

Anu a Padoma stvořili kosmos z prvotního aurbu [chaosu, věčnosti nebo absolutna]. Zrodil se Akatosh (Auriel) a nastal počátek Času. Pak byla stvořena božstva (et'Ada). Lorchan přesvědčil - nebo podvodem přiměl - božstva, aby společně stvořili svět smrtelníků, Nirn. Svět smrtelníků bylo tehdy velmi magické a krajně nebezpečné místo. Když bohové kráčeli po zemi, destabilizovalo se tím fyzické uspořádání smrtelné roviny existence, a dokonce i nadčasového kontinua samotného.

Když se však Magie (Magnus), architekt roviny existence světa smrtelníků, rozhodl tento projekt ukončit, sešli se bohové v Nezdolné věži [pozdější Direnská věž, nejstarší známá stavba v celé Tamrielu], aby se rozhodli, co s ním udělají. Většina odešla spolu s Magií. Několik božstev se obětovalo a přijalo jinou tělesnou podobu, aby mohla ve smrtelném světě zůstat (tzv. elnofejové). Lorchana bohové ztratili a vykázali do vyhnanství do světa smrtelníků, vyrvali mu srdce z těla a shodili jej z věže. Na místě, kam jeho srdce dopadlo, se vytvořila sopka. Poté, co Magie (jako mytický archetyp) odešla ze světa, se kosmos stabilizoval. Čas konečně plynul lineárně a začala se psát historie elfů (rok 2500 meretického věku).

* Meretický věk *

Starí nordští učenci označovali meretický věk jako řadu let číslovaných v obráceném pořadí zpětně od takzvaného 'počátku času' - založení Camoranské dynastie, což se počítá jako rok 0 prvního věku. Pradávné události meretického věku jsou zde uvedeny v tradiční nordské meretické dataci. Nejstarší meretické datum, které učenci krále Haralda zmiňují, je rok 2500 m.v., jež nordové uvádějí jako první rok lineárního plynutí času. Meretický věk se tedy psal od roku 2500 m.v. v dávné minulosti do roku 1 m.v.; skončil tedy rok před tím, než byla založena Camoranská dynastie a Bělozlatá věž se stala nezávislým městským státem.

Podle bardů krále Haralda byla roku 2500 m.v. na ostrově Balfiera ve Vysoké skále postavena Nezdolná věž, nejstarší známá stavba v celém Tamrielu. (Údaj se zhruba shoduje s nejstaršími historickými daty, uváděnými v různých nepublikovaných elfských kronikách a letopisech.)

Na počátku meretického věku žili původní zvířecí obyvatelé Tamrielu - předkové dnešních Khajiitů, Argonianů, orků a jiných nelidských ras - po celém kontinentě v primitivních společenstvech, z nichž žádné neznalo písmo.

Přibližně v polovině meretického věku opustili aldmerští uprchlíci (rasa smrtelníků elfského původu) svůj již tehdy k zániku odsouzený a nyní ztracený kontinent Aldmeris (známý také jako 'Starý Elnofej') a usadili se v jihozápadním Tamrielu. První kolonie se nacházely poměrně daleko od sebe na ostrovech podél celého pobřeží Tamrielu. Pozdější osady ve vnitrozemí byly založeny převážně v úrodných nížinách jihozápadního a středního Tamrielu. Pokud na sebe bestie a elfové někde narazili, schopné, sečtělé a technologicky pokročilejší aldmerské kultury vykázaly primitivní zvířecí rasy do džungle, močálů, hor a pustin. Nezdolná věž byla znovu objevena a obsadili ji Direnni, význačný a mocný aldmerský klan. Na Letních ostrovech byla postavena Křišťálová věž a o něco později v Cyrodiilu Bělozlatá věž.

Ve středním období meretického věku zmapovali aldmerští průzkumníci pobřeží Vvardenfelu a čarodějové z rodu vznešených elfů si v prvním věku vybudovali řadu věží, jako je Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn a Tel Mora v Morrowindu. V tomto období vzkvétaly také osady Ayleidů [divokých elfů] v džunglích v okolí Bělozlaté věže (v dnešním Cyrodiilu). Divocí elfové, známí také jako vznešení elfové z Heartlandu, si uchovali znalosti magie z věku úsvitu a elnofejský jazyk. Ačkoli teoreticky měli ze svých držav odvádět daně velekráli z Alinoru, byl Heartland od Letních ostrovů dostatečně daleko a natolik odříznutý z hlediska možností spojení, že Cyrodiil zůstal od vlivu velekrálů z Křišťálové věže zcela izolován.

Koncem prostředního období meretického věku nastal rychlý rozvoj kultury vznešených Velothi. Chimeřané, předkové dnešních dunmerů neboli temných elfů, byli rychle se rozvíjející, ctižádostivý a dlouhověký elfský klan, který vroucně uctíval památku a kulturu svých předků. Chimerské klany následovaly proroka Velotha na velké pouti z původních elfských domovů na jihozápadě kontinentu a usadily se v dnešním Morrowindu. Chimerové sice odsuzovali volnomyšlenkářskou kulturu a světské zvyklosti Dwemerů, ale zabírali Dwemerům půdu a přírodní zdroje a po dlouhá staletí je provokovali drobnými nájezdy a územními potyčkami. Dwemeři (trpaslíci), což byli svobodomyšlné, od zbytku světa odloučené elfské klany, které se věnovaly především odhalování tajemství vědy, strojírenství a alchymie, si založili podzemní města a společenství v tamních horách (později nazvaných Velotské hory) a žili odděleně od moderního Skyrimu a Morrowindu.

V pozdním období meretického věku došlo k postupnému úpadku velotské kultury. Část temných elfů se usadila v menších vesnicích poblíž opuštěných rozvalin velotských věží. Kultura vznešených Velothi v tomto období na ostrově Vvardenfell zanikla. Z těchto časů se datují také první dwemerské Svobodné kolonie. Degenerovaní Velothi se rozpadli na jednotlivé klany, ze kterých se později vyvinuly dnešní velké šlechtické rody Morrowindu, nebo upadly do barbarství a staly se předky dnešních kmenů ze Spáleníšť. Jediným pozůstatkem kultury těchto kmenů jsou dnes roztroušené velotské věže a kočovní Spáleníáci na ostrově Vvardenfell. Také původní věže čarodějů, které v prvním věku vybudovali vznešení elfové podél celého pobřeží Tamriel, už byly v té době opuštěné.

Na samém konci meretického věku začala migrace takzvaného "nedického lidu" - což byli primitivní, písma dosud neznalí předci dnešních lidí z altmorského kontinentu (nebo z 'Altmary' čili 'Elderského lesa' v Aldmeris), kteří se začali usazovat na severu Tamrielu. Bájný nordský hrdina Ysgramor, velitel velké kolonizační flotily, která přirazila ke břehům Tamrielu, údajně vytvořil podle elfského vzoru a principů runovou transkripci nordského mluveného jazyka (z tohoto důvodu je Ysgramor považován za prvního lidského historika). Ysgramorova flotila přistála na Hsaarikově výspě na nejsevernějším konci Zlomeného mysu ve Skyrimu. Nordové zde vybudovali legendární město Saarthal. Elfové sice lidi během takzvané Slzavé noci smetli, ale Ysgramor se znovu vrátil, a tentokrát stál v čele legendárních Pěti set Družiníků.

Během pozdního období meretického věku kráčet po zemi také věhlasný nesmrtelný hrdina, válečník, čaroděj a král, známý pod různými jmény - jako Pelinal Bílý vichr, Harald Chlupatý gatě, Ysmir, Lišák Hans apod. Ten údajně shromažďoval armády, dobýval země a vládl jim pevnou rukou, aby vždy po nějakém čase své království opustil a vydal se znovu na cesty.