

Das Tamriel-Manuskript

Version 2.0

Von

Gervinius

Orden der Dornenrose

Aldmeri-Dominion



“Agea haelia ne jorane emero laloria”

-Durch Schmerz erlangte Weisheit ist ein zuverlässiger Führer in dunklen Zeiten-

Mit freundlichen Grüßen:

Orden der Dornenrose

<http://OrdenshalleOdDR.funpic.de>

1. Vorwort

Im folgenden Manuskript werdet ihr einige Informationen zur Hintergrundgeschichte von The Elder Scrolls Online erhalten.

Ziel dieses Manuskripts ist es euch bei der Erstellung von Rollenspielkonzepten für eure Charaktere zu helfen. Aber es richtet sich auch an diejenigen, welche bloß tiefer in die Geschichte von TESO eintauchen möchten.

Verfasst wurde das Tamriel Manuskript von Johannes Roth. Das Manuskript ist lediglich für private, nicht kommerzielle Zwecke zu nutzen. Sollte Interesse bestehen Texte oder Textpassagen aus dem Manuskript zu entnehmen so ist dies gestattet, sofern ein Autorenvermerk getätigt wird. Falls das Manuskript in größere Projekte (Vorstellungen, Videomontagen etc.) eingebunden werden soll bitte ich allerdings darum vorher Kontakt mit mir aufzunehmen.

Die Homepage erreicht ihr unter folgender Adresse:

<http://OrdenshalleOdDR.funpic.de>

Oder schreibt mich direkt unter folgender E-Mail an:

OrdenDerDornenrose-Gilde@gmx.de

Natürlich freuen wir uns stets über Rückmeldung zu unserem Manuskript und hoffen, dass dieses euch bei der Erstellung eures Rollenspielcharakters weiterhelfen konnte.

Falls ihr Anmerkungen oder Verbesserungen zu unserem Manuskript habt teilt sie uns bitte mit. Wir freuen uns über jede Art von Rückmeldung und wenn wir durch eure Rückmeldung den Leitfaden sogar noch verbessern können sind wir dafür sehr dankbar.

Da das Manuskript regelmäßig überarbeitet und um Inhalte ergänzt wird schaut einfach hin und wieder auf unserer Homepage vorbei und holt euch die überarbeiteten Versionen um stets aktuell zu bleiben und alle Informationen zu erhalten.

Aber nun Schluss mit dem Vorwort.

Der Orden der Dornenrose wünscht euch viel Spaß.

Inhalt

1. Vorwort.....	2
2. Der Plot.....	4
2.1 Geographie	5
2.2 Klima	6
2.3 Die Kaiserstadt	7
2.3.1 Der Weißgoldturm	8
2.3.2 Der Fall des Weißgoldturms.....	9
2.4 Oblivion.....	11
2.4.1 Die Daedra	12
2.4.2 Molag Bal	13
2.4.3 Kalthafen.....	14
3. Die Fraktionen.....	14
3.1 Die Aldmeri-Dominion	15
3.1.1 Die Altmer	17
3.1.2 Die Bosmer.....	19
3.1.3 Die Khajiit.....	20
3.2 Der Ebenherz-Pakt	23
3.2.1 Die Nord.....	24
3.2.2 Die Dunkelelfen.....	26
3.2.3 Die Argonier	28
3.3 Das Dolchsturz-Bündnis	29
3.3.1 Die Bretonen	30
3.3.2 Die Rothwardonen	32
3.3.3 Die Orks.....	33
4. Mythik, Götter und Glaubenskulte.....	35
4.1 Die Entstehung der Welt	35
4.2 Die acht Göttlichen	37
4.2.1 Die Aedra	37
4.3 Der Daedra-Kult	40
4.3.1 Die daedrischen Fürsten	41
4.4 Die völkischen Pantheons	47
4.4.1 Der Tribunalstempel und der Nerevarine-Kult der Dunmer.....	47
4.4.2 Das Aldmeri-Pantheon	51
4.4.3 Das Atmora-Pantheon der Nord und der Weg der Stimme.....	53
4.4.4 Das Khajiit-Pantheon.....	55
4.4.5 Die Histbaum-Verehrung der Argonier	57
4.4.6 Der Orkische Malacath-Kult	57
4.4.7 Das Yokuda-Pantheon.....	58
5. Schlusswort und Danksagungen.....	60
Abbildungsverzeichnis	62

2. Der Plot

The Elder Scrolls Online spielt in Tamriel, einem Kontinent auf Nirn, im Jahre 582 der zweiten Ära. Die Zeitrechnung auf Nirn wird in Jahren und Ären angegeben.

Ein vorausgehendes Ereignis befindet sich im Jahre 578 der zweiten Ära. Seit dieser Zeit, vor rund vier Jahren, ereigneten sich düstere Dinge in Tamriel. Die Toten stiegen wieder auf und wandelten umher, Zombies tauchten überall auf und es ist sogar die Rede von noch weit düsteren Kreaturen, welche Tamriel heimsuchen. Diese Ereignisse werden auf den so genannten „Seelenbruch“ im Jahre 578 der zweiten Ära zurückgeführt, bei diesem handelt es sich um eine arkane Explosion welche (aus ungekannten Ursachen) von der Kaiserstadt ausging und ein Nachbeben mit sich brachte durch welches die meisten Magier und Mystiker Tamriels dem Wahnsinn verfielen oder, schlimmer noch, starben.



Abbildung 1

Zusätzlich dazu öffnet Oblivion seine Tore und die mächtigen und bösen Wesen, Daedra genannt, betreten in großen Mengen Tamriel. Näheres zu Oblivion und den Daedra später.

Einer dieser Daedra ist Molag Bal, ein daedrischer Fürst, welcher über die Oblivion Ebene Kalthafen herrscht. Oblivion ist das Reich des Vergessens, welches von vielen Daedra Fürsten regiert wird – jeder von ihnen herrscht auf einer anderen Ebene von Oblivion, Kalthafen ist die Ebene in welcher Molag Bal herrscht.

Molag Bal versucht die Barriere, welche zwischen der normalen Welt und Oblivion herrscht zu zersetzen um ganz Nirn und seine Ebene Kalthafen miteinander zu verschmelzen – sollte ihm das gelingen wird Tamriel zu einer Hölle, unterjocht von Molag Bal.

Ganz am Rande oder fast inmitten dieses schicksalhaften Konfliktes entbrennt nun ein neuer Konflikt. Das einst starke Kaiserreich, welches Tamriel von Cyrodiil aus beherrscht hat ist schwach und brüchig geworden. Die Kaiserstadt im Herzen Cyrodiils, in welcher der Weißgoldturm steht, wird zum Angelpunkt eines Krieges zwischen drei verfeindeten Fraktionen: Dem Dolchsturz-Bündnis, der Aldmeri-Dominion und dem Ebenherz-Pakt.

Jede der drei Fraktionen hat unterschiedliche Ambitionen einen Krieg zu führen aber alle sind sie sich in ihren Zielen einig: die Kaiserstadt zu erobern, den Kampf gegen die Daedra aufzunehmen sowie auch den Kampf gegeneinander. Ein Kampf ohne Erbarmen und Gnade.

2.1 Geographie

Die Handlung von The Elder Scrolls Online spielt auf dem Planeten Nirn. Auf Nirn gibt es insgesamt 6 verschiedene Kontinente: Akavir, Atmora, Aldmeris, Pyandonea, Yokuda und Tamriel. Auf letzterem vollzieht sich die Handlung von The Elder Scrolls Online. Außerdem wissen wir, dass Tamriel der besterforschte Kontinent unter den sechs Kontinenten ist. Über Yokuda hingegen ist am wenigsten bekannt. Bekannt ist lediglich, dass es westlich von Tamriel lag. Genauere Informationen fehlen allerdings da Yokuda irgendwann während der 1. Ära im Meer versunken ist.

Auf der folgenden Abbildung* könnt ihre eine Karte von Nirn und den einzelnen Kontinenten sehen (*lediglich eine Rekonstruktion; ob es Real so aussieht ist nicht klar).

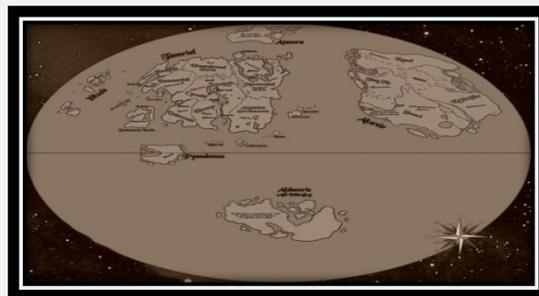


Abbildung 2

Die unterschiedlichen Kontinente von Nirn unterteilen sich wiederum in verschiedene Regionen wie man sie schon aus den einzelnen Spielen der Elder Scrolls Saga kennt. Aus den Regionen wurden später Provinzen. Die Aufteilung der Regionen in Provinzen geschah während der Regentschaft des zweiten cyrodiilischen Kaiserreichs, welches seit dem Jahr 2703 der 1. Ära über große Teile Tamriels herrschte. Die Provinzen Tamriels sind Himmelsrand, Cyrodiil, Hochfels, Hammerfell, Morrowind und das vom Kaiserreich als „wilde Region“ bezeichnete Argonien (auch Schwarzmarsch oder Argonia genannt). Argonien war während der 1. Ära zu großen Teilen vom Kaiserreich besetzt, allerdings konnten sich die Besatzer nicht halten wodurch Argonien nicht lange eine kaiserliche Provinz blieb.

Auf nachfolgender Abbildung erhaltet ihr einen detaillierteren Überblick über den Kontinent Tamriel mit seinen Provinzen und Regionen:



Abbildung 3

2.2 Klima

Das Klima auf Tamriel unterscheidet sich von Region zu Region sehr stark. Die Klimazonen reichen vom Norden Tamriels mit arktischem Klima bis hinunter in den Süden mit tropischen Wäldern und Sümpfen. Hammerfell und Elsweyr sind von Wüsten durchzogen. Der Rest Tamriels weist hingegen gemäßigste klimatische Bedingungen auf.

Allerdings ist das Klima in Tamriel und auch im Rest von Nirn nicht konstant, sondern unterliegt seit der 1. Ära einem Klimawandel wodurch die Temperatur stetig sinkt. In Tamriel

macht sich der Klimawandel besonders in Himmelsrand bemerkbar in welchem bereits die ersten Tierarten durch zu niedrige Temperaturen nicht mehr anzutreffen sind. Gravieren-der macht sich der Klimawandel allerdings auf dem Kontinent Atmora (ehemaliger Heimatkontinent der Nord) bemerkbar, welcher mittlerweile so stark vereist ist, dass dort kein Leben mehr möglich sein soll.

2.3 Die Kaiserstadt

Die Kaiserstadt (auch Cyrodiil-Stadt oder einfach nur kaiserliche Stadt) befindet sich im Herzen Cyrodiils, auf einer kleinen Insel, welche von dem Rumare-See umgeben ist. Sie ist nicht nur die größte Stadt Cyrodiils, sondern auch die Größte in ganz Tamriel.

Der einzige Zugang zur Stadt führt über die große weiße Brücke oder per Schiffsanlegestellen im Hafen der Kaiserstadt. Nicht zuletzt deshalb ist die Kaiserstadt Mittelpunkt des Kaiserreichs – ihre perfekte Lage und ihre großen und starken Mauern machen sie zu einer nahezu uneinnehmbaren Festung.

In der Stadt gibt es mehrere Bezirke, welche wiederum von Mauern und Torhäusern voneinander abgetrennt sind. Insgesamt gibt es sechs innere Stadtbezirke und drei äußere Stadtbezirke.

Die inneren Stadtbezirke sind der Talos-Platz-Bezirk, der Elfengarten-Bezirk, der Marktbezirk, der Arenabezirk, der Baumgartenbezirk und der Tempelbezirk.

Zu den äußeren Bezirken gehören das kaiserliche Gefängnis mit der kaiserlichen Legionsgarnison im Nordosten, die Universität der arkanen Künste im Südosten und der Hafenbezirk im Südwesten. Auch die äußeren Bereiche der Kaiserstadt sind von schützenden Mauern umgeben.



Abbildung 4

(Kaiserstadt umgeben vom Rumare-See. In der Mitte steht der Weißgoldturm, umgeben von den insgesamt sechs Innen- und drei Außenbezirken).

Die Kaiserstadt ist der Mittelpunkt des Kaiserreichs. In ihr befindet sich der Sitz des Kaisers, die Kammer des Ältestenrats, die Privatgemächer des Kaisers, die große kaiserliche Bibliothek und die Unterkünfte für die kaiserlichen Palastwachen (die Elite des Kaiserreichs).

Neben der politischen Bedeutung der Kaiserstadt für das gesamte Kaiserreich ist die Stadt auch das Zentrum der Wissenschaft und Religion für ganz Tamriel.

In der Kaiserstadt befindet sich die geheime Universität, welche von der Magieryilde gegründet wurde. Diese Universität ist ein Hort enormen Wissens. Allerdings haben nur die wenigsten Individuen Tamriels Zutritt zu ihr.

Neben der geheimen Universität befindet sich zudem der Tempel des Einen in der Kaiserstadt. Dieser Tempel ist dem Göttervater Akatosh gewidmet. Dieser ist der Hauptgott in der Religion der Acht (Götter), welche die Religion des Kaiserreichs ist.

Das Wahrzeichen der Stadt ist der Weißgoldturm, welcher in der Mitte der Kaiserstadt die gesamte Stadt und Landschaft überragt und von jeder Seite der Stadt aus gut sichtbar ist.

Ursprünglich erbaut wurde der Weißgoldturm von den Ayleiden, einer sehr alten und mittlerweile vermutlich ausgestorbenen Elfenrasse in Tamriel. Während der ersten Ära entrissen die Menschen (welche einst die Sklaven der Ayleiden waren) den Ayleiden den Weißgoldturm. Nach der Eroberung des Weißgoldturmes bauten sie um diesen herum die große Stadt und begründeten mit ihr das erste Kaiserreich der Menschen. Mehr zu den Ayleiden und der ursprünglichen Geschichte der Kaiserstadt in den folgenden Kapiteln.

2.3.1 Der Weißgoldturm

Der Weißgoldturm befindet sich direkt im Zentrum der Kaiserstadt. Er ist nicht nur das höchste Gebäude der Stadt, sondern auch das höchste Gebäude in ganz Cyrodiil.

Erbaut wurde der Weißgoldturm von den Ayleiden (einer uralten Elfenrasse Tamriels, auch Wildelfen oder Herzland-Hochelfen genannt) während der merethischen Ära (betitelt die Zeit vor dem ersten Jahrhundert). Nach dem Krieg zwischen den Menschen unter der Führung der Sklavin Perif (auch Alessia genannt, welche später zur ersten Kaiserin des so genannten alessianischen Kaiserreichs wurde) und den Ayleiden und ihrem König Umaril dem Ungefiederten, welchen die Ayleiden verloren (Perinal Weißplanke, ein Gefährte Perifs, erschlug den Ayleidenkönig) fiel der Weißgoldturm in die Hände der Menschen.

Heute befindet sich im Weißgoldturm der Kaiserpalast mit der kaiserlichen Bibliothek und der Ratskammer der Ältesten.

Ursprünglich errichtet sollte der Weißgoldturm ein Zeichen für die Überlegenheit der elfischen Rassen darstellen. Darüber hinaus war er Zentrum der ayleidischen Kultur mit ihrer Ahnenverehrung. So wurden im Turm die Statuen der „Zehn Ahnen“ aufbewahrt (zehn identische aussehende Statuen aus Metall), welche nach dem Fall des Ayleidenreichs von den überlebenden Ayleiden in Sicherheit gebracht wurden. Bis heute gelten sie als verschollen und ihr Aufenthaltsort ist unbekannt.

Die letzten verbleibenden Spuren der Ayleiden in der Kaiserstadt sind der Weißgoldturm und die unterirdischen Katakomben und Abflusssysteme.

2.3.2 Der Fall des Weißgoldturms

Während der ersten Ära (auch merethische = elfische Ära genannt) waren die Menschen die Sklaven der Ayleiden (uralte Elfenrasse, welche mittlerweile ausgestorben ist). Erst im Jahre 243 der 1. Ära begannen sich die Menschen gegen ihre Unterdrücker, die Ayleiden, aufzulehnen.

Einer der Aufständischen war Pelinal Weißplanke, welcher besser bekannt ist unter dem Namen „Göttlicher Kreuzritter“.

Der Legende nach erhielt er von den Acht (Göttern) die Reliquien des Göttlichen Kreuzzugs um damit Umaril den Ungefiederten, den König der Ayleiden, zu erschlagen.



Abbildung 5

(Die Reliquien des Göttlichen Kreuzzugs von den Acht an Pelinal Weißplanke gegeben: Rüstung, Schild und Schwert).

Als die Sklavenarmee der Menschen den Weißgoldturm erreichte stürmte Pelinal, entgegen dem Rat seiner Gefährten, alleine den Weißgoldturm, erschlug dabei die Soldaten Umarils und forderte diesen zu einem Zweikampf heraus in welchem er Umaril den Ungefiederten schließlich bezwang. Während des Kampfes wurde Pelinal allerdings so stark verletzt, dass er sich nicht mehr verteidigen konnte – die noch lebenden Soldaten der Ayleiden töteten und zerstückelten ihn, lediglich sein Kopf soll noch von ihm übrig geblieben sein.

Auf folgendem Mosaik ist der Kampf zwischen Pelinal Weißplanke und dem Ayleidenherrscher Umaril dem Ungefiederten abgebildet:



Abbildung 6

Die letzten Worte Pelinals sollen:

„Obwohl er bis jenseits der Tore der Nacht verbannt ist, wird er zurückkehren. Sei wachsam! Ich kann das Heer der Menschen nicht länger vor Umarils Rache schützen“

gewesen sein.

Da Umaril halb Daedra und halb Ayleid war konnte Pelinal nur die Hülle Umarils vernichten. Die Seele Umarils ging hingegen nach dessen Tod nach Oblivion, dem Reich des Vergessens, über und ist dort bis zum heutigen Tage gefangen. Doch Pelinals letzte Worte machen deutlich, dass Umaril irgendwann zurückkehren wird – wann das genau sein wird ist allerdings unklar.

Die verbleibenden Ayleiden wurden immer weiter zurückgedrängt und der Weißgoldturm fiel in die Hände der Menschen. Nach und nach ging die Population der Ayleiden zurück –

heutzutage geht man davon aus, dass es keine Ayleiden mehr gibt (dies ist jedoch nur eine Annahme, genaueres ist nicht bekannt).

2.4 Oblivion

Oblivion wird als das Reich des Vergessens bezeichnet. In Oblivion sind jegliche Regeln der Vernunft und Rationalität von Zeit und Raum außer Kraft gesetzt.

Oblivion ist eine Dimension, welche aus vielen verschiedenen Ebenen besteht. Jede Ebene in Oblivion wird von bizarr anmutenden Wesen, Daedra genannt, bewohnt. Jede Ebene in Oblivion wird von einem daedrischen Prinzen oder Fürsten regiert. Die jeweilige Oblivion Ebene ist nach seinen pervertierten Vorstellungen geformt wodurch die einzelnen Ebenen in Oblivion sich relativ stark voneinander unterscheiden können. Alle gemeinsam haben sie jedoch, dass sie sehr bizarr sind. Die einen mehr, die anderen weniger.



Abbildung 7

Abbildung 8

(Links die Oblivion-Ebene des daedrischen Fürsten Mehrunes Dagon, rechts die des Fürsten Sheogorath).

Es heißt, dass viele der Oblivion Ebenen so verrückt und bizarr seien, dass der menschliche Verstand sie nur so schwer begreifen kann, dass die meisten, welche sie erblicken beim bloßen Anblick dem Wahnsinn verfallen und verrückt werden.

Unter normalen Umständen ist es den Daedra nicht möglich die natürliche Barriere zwischen Oblivion und Nirn (beziehungsweise Tamriel) zu überschreiten. Wenn die Barriere allerdings geschwächt ist können die Daedra in großen Mengen Tamriel betreten.

Die Verbindung zwischen Oblivion und der normalen Welt sind die Oblivion-Tore:



Abbildung 9

Durch diese Oblivion-Tore gelingt es den Daedra ihre Welt, Oblivion, zu verlassen und die normale Welt zu betreten. Oftmals werden die Oblivion-Tore dazu verwendet grausame Kreaturen oder auch dämonische Belagerungswaffen in die normale Welt zu entlassen.

2.4.1 Die Daedra

Als Daedra werden die Wesen bezeichnet, welche die Oblivion Ebenen bewohnen. Die mächtigsten Daedra sind die daedrischen Prinzen, sie erschufen die Oblivion Ebenen und auch die anderen daedrischen Kreaturen. Zu den bekannten Rassen der Daedra gehören Dremoras, Aureale, Matzken, Spinnen-Daedra, Daedroth, Skamp und Atronarche. Über ihr Aussehen lässt sich am besten sagen, dass sie in ihrer Erscheinung kleinen Dämonen oder pervertierten Formen gewöhnlicher Lebewesen ähneln. Sie gehorchen den Befehlen der daedrischen Fürsten und haben nur Zerstörung und Chaos im Sinn.

Wie bereits geschrieben herrscht über jede Oblivion Ebene ein anderer daedrischer Fürst. Diese daedrischen Fürsten sind unter den normalen Bewohnern Tamriels auf Grund ihrer Grausamkeit gefürchtet, nichts desto trotz werden sie auch von vielen Sterblichen in Tamriel als Gottwesen verehrt.

Um die meisten daedrischen Fürsten hat sich ein gewisser Sektenglaube gebildet. Die daedrischen Fürsten werden in speziell für sie angelegten Schreinen überall in der Wildnis verehrt. Dabei steht jeder daedrische Fürst für etwas anderes. Die Popularität hinter diesem Daedrakult liegt vermutlich darin, dass die daedrischen Fürsten dafür bekannt sind zu ihren Anhängern zu sprechen und ihnen in ihren Träumen oder Visionen leibhaftig zu erscheinen. Auch beschenken die Daedra ihre Anhänger oftmals mit mächtigen Artefakten.

Am wichtigsten für The Elder Scrolls Online ist der daedrische Prinz Molag Bal, daher soll dieser im nächsten Kapitel vorgestellt werden.

2.4.2 Molag Bal

Molag Bal gilt als der daedrische Prinz der Dominanz und Versklavung. Sein einziges Ziel ist es Zwietracht und Hass unter den Menschen zu verbreiten um sich dann an deren Leid zu ergötzen und sich die Seelen der Sterblichen einzuverleiben.

Wie bei allen daedrischen Fürsten ist die genaue Form und Geschlecht Molag Bals nicht bekannt, allerdings erscheint er meist in einer männlichen Form, welcher der Kreuzung zwischen einem Humanoiden und einem Raubtier entspricht.

Er soll scharfe Klauen und Reißzähne wie die eines Raubtieres besitzen, allerdings wie ein Mensch auf zwei Beinen gehen. Gerüchten zu Folge soll er statt gewöhnlicher Füße auch Hufe haben.



Abbildung 10

(Die Statue von Molag Bal. Typisch für seine Darstellungen: Kopf und Klauen eines Raubtieres und humanoider Rumpf.)

Mehr als andere Fürsten ist Molag Bal bei den Sterblichen gefürchtet, weshalb ihn nur wenige anbeten und in seinen Schreinen verehren. Im Allgemeinen wird Molag Bal zu den bösen Daedra gezählt.

Laut einer Legende über Molag Bal betrat dieser in der Frühzeit von Nirn Tamriel in menschlicher Gestalt und vergewaltigte eine Jungfrau auf brutalste Art und Weise. Angeblich soll dabei ein einziger Tropfen seines Blutes ihren Körper befleckt haben. Die Jungfrau wurde schwer verletzt gefunden und in ein Dorf von Nomaden gebracht. Zwei Monate danach starb sie. Angeblich soll sie, besessen von Molag Bal, auferstanden sein

und daraufhin das gesamte Dorf auf bestialische Art und Weise abgeschlachtet haben. Die Jungfrau war daraufhin als Blutmatrone bekannt.

Der Legende nach soll sie schreckliche Kreaturen geboren haben, Kinder Molag Bals, darunter auch den ersten Vampir Tamriels. Dies gehörte angeblich zum Plan Molag Bals um die Blutlinie der Sterblichen zu verunreinigen.

Seine Anhänger stiftet Molag Bal zu Morden und grausamen Verbrechen an, nicht zuletzt deshalb verbot das Kaiserreich die Anbetung Molag Bals.

2.4.3 Kalthafen

Kalthafen ist die Oblivion Ebene über welche Molag Bal herrscht. Kalthafen stellt eine pervertierte und versklavte Form Nirns und Tamriels dar.

In Kalthafen herrscht stets eisiges Wetter obwohl der komplette Himmel in Flammen zu stehen scheint. Die Welt von Kalthafen entspricht der gewöhnlichen Landschaft Nirns. Allerdings sind die Gebäude verkoht und oftmals mit Kot beschmiert. Ranzige Gerüche von Tod und Verderben durchziehen die gesamte Ebene.



Abbildung 11

(Bilder der Oblivion Ebene Kalthafen).

3. Die Fraktionen

Insgesamt gibt es vier Fraktionen in The Elder Scrolls Online:

Die Aldmeri-Domion

Der Ebenherz-Pakt

Das Dolchsturz-Bündnis

und das Kaiserreich.



Abbildung 12

(Karte Tamriels mit den einzelnen Fraktionen).

Während die ersten drei Fraktionen spielbar sind wird die vierte Fraktion, das Kaiserreich, nicht bespielbar sein.

Alle drei Fraktionen setzen sich aus unterschiedlichen Rassen, welche in Tamriel heimisch sind, zusammen. Außerdem besitzen alle drei Fraktionen eigene Anführer und unterschiedliche Ambitionen und Motive um einen Krieg zu führen.

3.1 Die Aldmeri-Dominion



Abbildung 13

Die Aldmeri-Dominion setzt sich aus den Altmer (Hochelfen), den Bosmer (Waldelfen) und den Khajiit zusammen.

An der Spitze der Aldmeri-Dominion steht ihre Königin Ayrenn (eine Altmer). Sie führt die Aldmeri Dominion an.

Über Königin Ayrenn heist es:

„Königin Ayrenn ist intelligent und ehrwürdig und von einer ehrlichen Bescheidenheit, wie man sie unter ihrem Volk nur selten findet. Sie ist aber auch eine entschlossene Führerin mit einer Neigung zur Dickköpfigkeit. Sie ist jung für eine Hochelfin – gerade einmal 28 Jahre alt – aber sie hat in der ersten Hälfte ihres Lebens viel Zeit damit verbracht, Tamriel zu Lande und zur See zu bereisen, immer auf der Suche nach Abenteuer und der Art von Lehre, die Schulen nicht vermitteln können. Sie kehrte nach dem Tod ihres Vaters nach Sommersend zurück, um ihre Pflicht als Thronerbin der Altmer anzutreten.“

Der Aldmeri-Dominion unterstehen die Provinzen Sommersend (Heimat der Altmer), Valenwald (Heimat der Bosmer) und Elsweyr (Heimat der Khajiit).

Die Motivation der Aldmeri-Dominion ist relativ leicht zu beschreiben: Sie glauben an die Überlegenheit ihrer eigenen Rassen im Vergleich zu den anderen Rassen Tamriels. Die Anhänger der Aldmeri-Dominion gehen davon aus, dass die anderen Rassen Tamriels nicht dazu im Stande sind das Schicksal der Welt zu bereinigen und Molag Bal zu bezwingen.

In einem offiziellen Brief der Königin Ayrenn an die Anhänger der Aldmeri-Dominion formuliert sie folgendes:

„Ich empfinde keinen Hass gegen die menschlichen Völker, aber sie sind jung. Wie alle Kinder sind sie von Emotionen getrieben. Ihnen fehlt die Weisheit, die mit dem Alter einhergeht. Ich würde eher ein altmerisches Kleinkind auf den Rubinthron setzen als Tamriel ihren unberechenbaren Launen auszusetzen.

Die Altmer, die Bosmer und die Khajiit teilen die grundlegenden Wesenszüge von Intelligenz, Geduld und Vernunft. Reichtümer und Beute interessieren uns nicht. Unser Ziel ist weder die Vorherrschaft, noch der Machtanspruch an sich.

Heute leisten wir Widerstand. Heute holen wir den Rubinthron zurück, der nach altem Recht unser ist, und den Segen der Göttlichen.

Steht uns bei.“

3.1.1 Die Altmer



Abbildung 14

Die Altmer (auch Hochelfen oder seltener Salachen genannt) bevölkern eine Inselgruppe im Südwesten Tamriels mit dem Namen Sommersend.

Die ersten Elfen, welche existierten waren die Aldmer (Vorsicht: Altmer und Aldmer), diese breiteten sich in ganz Tamriel aus. Die Elfen, welche in Sommersend blieben behielten den Namen „Ald“ (wurde später zu „Alt“) und hießen seit dem Altmer. Das „Mer“ gibt ihre Zugehörigkeit zur Elfenrasse an (Mer bedeutet nichts weiter als Elf. Die Vorsilben geben lediglich Unterarten beziehungsweise eine unterschiedliche Volkszugehörigkeit an). Die Altmer sind somit, im Gegensatz zu den anderen Elfenrassen Tamriels, die nächsten Verwandten der Aldmer (der ersten Elfen) und stehen auch in direkter Verwandtschaft zu den Ayleiden (den sagenumwobene Elfen der ersten Ära, welche heute vermutlich ausgestorben sind).

Zu den charakteristischen Merkmalen der Altmer gehört meist ein gold-gelber Hautteint und die typischen spitzen Elfenohren.

Auf Grund ihrer hohen Abstammung tragen die meisten Altmer ihre langen Haare zu Zöpfen zusammen geknotet und hüllen sich selbst in teure Prunkgewänder um den edlen Ursprung ihrer Abstammung zu unterstreichen. Nicht zuletzt deshalb genießen Altmer oftmals einen negativen Ruf, weil sie als eingebildet angesehen werden.



Abbildung 15

(Altmer mit typischem Haarknoten und prunkvollem Gewand)

Unter den Altmer verbreitet ist oftmals eine gewisse Affinität für magische Kräfte aber auch gute Nahkämpfer bringt diese Rasse hervor.

Eine besondere Abneigung haben die Altmer gegenüber den menschlichen Rassen Tamriels da diesen ihnen ihre einstige Vorherrschaft über Tamriel entrissen.

Die Altmer selbst sehen sich als eine der wenigen wirklich zivilisierten Kulturen Tamriels an. Sie selbst stehen in der Tradition der Aldmer und der Ayleiden und pflegen daher eine sehr strenge Sittenmoral und haben einen hohen Ehren- und Verhaltenskodex. Ihre Gesellschaft ist sozial hierarchisch strukturiert und sie bilden Kasten innerhalb ihrer Gesellschaft.

Wissenschaft, Religion und Geschichte haben für die Altmer einen hohen Stellenwert, weshalb sie ein enormes Wissen über die Vergangenheit Tamriels und das Wesen der Magie haben.

Die Altmer sind ein sehr stolzes Volk edler Krieger und Magier. Fremden gegenüber sind sie oft distanziert und herablassend, weshalb sie keinen besonders guten Ruf in Tamriel genießen.

3.1.2 Die Bosmer



Abbildung 16

Die Bosmer (auch Waldelfen, Boiche oder Baumsaft-Leute genannt) bevölkern eine bewaldete Provinz im Südwesten Tamriels, Valenwald.

Dort leben sie in stammesähnlichen Gemeinschaften im Einklang mit der Natur, wodurch ihre kleinen Siedlungen oftmals sehr schwer aufzuspüren sind.



Abbildung 17

(Valenwald – Heimat der Bosmer)

Die Bosmer gehören, wie die Altmer, zu der Rasse der Mer (Elfen). Allerdings ist ihre Verwandtschaft zu den Urelfen nicht ganz so groß wie die der Altmer.

Die Bosmer lehnen im Gegensatz zu den Altmer die strengen Sittenformen der Urelfen ab und führen stattdessen ein sehr bescheidenes und romantisches Dasein in der Natur, weshalb sie durchaus als unkultiviert angesehen werden. Dies ist allerdings größtenteils ein Gerücht und bewahrheitet sich kaum. Im Gegensatz zu den Altmer sind sie aufgeschlossener fremden Dingen gegenüber, gelten allgemein als humorvoll, neugierig und sehr geschickt.

Vor allem bekannt und geschätzt sind die Bosmer für ihre hervorragenden Bogenschützen aber auch exzellente Diebe, Händler und Gelehrte bringen sie hervor.

Durch ihr Leben in und mit der Natur sind die Bosmer auch sehr gut darin mit der Natur zu verschmelzen und sich innerhalb ihrer Wälder ungesehen und ungehört fortzubewegen.

Mit dem aldmerischen Gott Y'ffre schlossen die Bosmer den so genannten „grünen Pakt“. Sie gelobten im Gegenzug für den Schutz Y'ffres, dass sie der Natur Valenwalds niemals Schaden zufügen würden. Dies spiegelt die Naturverbundenheit der Bosmer wieder.

Im Gegensatz zu den anderen Rassen Tamriels waren die Bosmer auch niemals an Kriegszügen beteiligt, weshalb sie oft als Feiglinge beschimpft werden – die Bosmer sind, wenn man so will, die friedlichste Rasse Tamriels aber zugleich auch die Liberalste. So hegen die Bosmer keinen Groll gegen Fremde, sondern nehmen diese ohne Misstrauen in ihre Gemeinschaft auf.

3.1.3 Die Khajiit



Abbildung 18

Die Khajiit (bedeutet so viel wie Wüstenläufer; Plural: Khajiit oder auch Khajiiti) sind in der Provinz Elsweyr heimisch.

Innerhalb der Rasse Khajiit gibt es mehrere Unterarten, welche sich leicht in ihrem Aussehen aber auch zugeordneten Merkmalen unterscheiden. Die häufigste Art der Khajiit sind die Suthay-Raht, welche am häufigsten in Morrowind anzutreffen sind. Sie gelten als schnell, sehr intelligent und überaus geschickt.

Im Gegensatz zu den anderen Sprachen sprechen die Khajiit eine eher sehr fremdartige Sprache über welche relativ wenig bekannt ist.

Das Aussehen der Khajiit ähnelt dem einer Raubkatze. Allerdings laufen die Khajiit stets auf zwei Beinen. Charakteristisch ist, dass die meisten Khajiit den Kampf mit Waffen ablehnen und bevorzugt ihre Klauen zum Kampf einsetzen.

Bei vielen Rassen Tamriels genießen die Khajiit einen eher schlechten Ruf. Sie werden auf Grund ihrer Gier, Gerissenheit und Raffiniertheit oftmals mit Dieben gleichgesetzt – was wohl auch daran liegt, dass viele Khajiit tatsächlich einem solchen Gewerbe nachgehen.

Darüber hinaus ziehen die meisten Khajiit allerdings als Abenteurer oder geschickte Händler durch die Ebenen Tamriels – stetig auf der Suche nach einem guten Geschäft oder einem großen Abenteuer.

Ein weiteres Vorurteil über die Khajiit ist die Annahme, dass diese ein charakteristisches Suchtpotenzial für die Droge Skooma haben – dies ist allerdings nur bedingt richtig. Skooma ist eine Droge, welche aus Mondzucker hergestellt wird. Mondzucker allein ist weder gefährlich noch macht es süchtig. Erst wenn es zu Skooma verarbeitet wird erhält es seine geistbeeinflussenden Eigenschaften. Die Khajiit haben von Natur aus eine Affinität zu Süßem, der Mondzucker stillt dieses Verlangen – Skooma ist deshalb besonders für Khajiit gefährlich. Nicht aber weil alle Khajiit potenzielle Süchtige sind, sondern wegen ihrem unstillbaren Verlangen nach Süßem.



Abbildung 19

(Eine Flasche Skooma. Übrigens: Das Konsumieren oder Herstellen von Skooma ist auf Grund seiner Gefährlichkeit in den meisten Provinzen strengstens verboten).

Auch die Namen der Khajiit grenzen sich stark von den Namen anderer Rassen ab. Für Khajiitnamen ist es charakteristisch, dass die Namen meist aus zwei Silben bestehen, welche durch ein Abostroph voneinander getrennt sind. Die erste Silbe kann beispielsweise

Dro, Ra oder Ri sein und die zweite so etwas wie Vihr oder Drul. Also komplett: Dro´Vihr oder Ra´Drul.

Die Vorsilbe könnte eine Zugehörigkeit zu einer Familie oder einer Organisation sein allerdings gibt es darüber keine genauen Quellen und Informationen. Auffällig ist allerdings, dass meist männliche Khajiit eine Vorsilbe haben während diese bei den weiblichen Khajiit (nicht immer) wegfällt.

Die khajiitische Namensvorsilbe könnte allerdings auch auf ihren sozialen Stand, welchen sie in der Gesellschaft haben, hinweisen. Auffällig ist, dass viele der Vorsilben auf einen gewissen sozialen oder gesellschaftlichen Stand hindeuten.

Die Vorsilben, deren Bedeutung man vermutet, sind:

Dar wird oft von Dieben oder besonders ausgefuchsten Khajiit verwendet.

Do wird oft von Kriegerern oder Abenteurern verwendet.

Dro bezeichnet oft sehr alte Khajiit, könnte aber auch für Weisheit stehen.

J / Ja / Ji steht für die Jugend oder Unerfahrenheit.

Jo wird oft von Magiern oder überaus klugen Khajiit verwenden. Es könnte auch für Gelehrtheit oder großes Wissen stehen.

M / Ma haben mehrere Bedeutungen. Es bezeichnet zum einen Kinder (unklar ob dies mit dem Alter oder der Jungfräulichkeit zu tun hat) oder Lehrlinge.

Ri bezeichnet Khajiit hohen sozialen Standes wie zum Beispiel Stammesführer.

S steht für Erwachsene. Könnte aber auch eine Bezeichnung für Khajiit ohne besondere soziale Stellung sein.

Auch wenn die Verwendung der Vorsilben oft mit dem tatsächlichen Stand einer Person übereinstimmt gibt es nicht selten Ausnahmen von dieser Regel. Ob die Verwendung und Bedeutung der Vorsilben purer Zufall ist oder nach welchem Prinzip genau sie vergeben werden ist daher absolut unklar.

3.2 Der Ebenherz-Pakt



Abbildung 20

Zu dem Ebenherz-Pakt gehören die Nord, Dunkelelfen (Dunmer) und die Argonier. An der Spitze des Ebenherz-Pakts steht Jorunn, der Skaldenkönig.

Über ihn heißt es:

„Jorunn, aus dem östlichen Himmelsrand, ist der amtierende Großkönig der Großen Volksversammlung, aber er ist nicht der alleinige Herrscher. Seine Entscheidungen müssen von allen drei Völkern ratifiziert werden, aufgrund einer einzigartigen Regierungsform, die Große Volksversammlung genannt wird. Er ist bodenständig, humorvoll und hat einen eisernen Siegeswillen.“

Dem Ebenherz-Pakt unterstehen die Provinzen Himmelsrand (Heimat der Nord), Morrowind (Heimat der Dunmer) und Schwarzmarsch (Heimat der Argonier).

Die Allianz des Ebenherz-Pakts zeichnet sich durch großen Mut und starkes Selbstvertrauen aus. Bereits gemeinsam kampferprobt stürzen sie sich Seite an Seite ins Gefecht um die Herrschaft über Tamriel zu erlangen.

In einem Brief Jorunns an seine Anhänger heißt es:

„Stärke durch Unterschiedlichkeit

Bevor Ysgramor das Volk der Nord gen Süden führte, erlebten unsere Vorfahren eine Blütezeit auf dem gefrorenen Kontinent Atmora und bis heute zieht unser Volk das bittere Klima von Tamriels Norden vor.

Die Dunkelelfen weilen in Morrowind, einem rauen Land voller Asche und andauernder Erdbeben.

Die Argonier ertragen die tückischen und undurchdringlichen Tiefen von Schwarzmarsch.

Die Allianz unserer Völker entstand in dunklen Zeiten, als Nord, Dunmer und freie Argonier Seite an Seite gekämpft haben, um die Invasion der Akaviri-Sklaventreiber abzuwehren.

Es sind die überwundenen Widrigkeiten, die unsere Stärke ausmachen.

Unsere Entschlossenheit ist eisig, unsere Macht wurde in Feuer geschmiedet, und unser Mut wurde durch die wilden Tiere des Urwalds geprägt.

Wir sind Ebenherz. Wir sind eins. Deshalb ist uns der Sieg gewiss.“

3.2.1 Die Nord



Abbildung 21

Die Nord stammen von dem Volk Nedik (oder auch Nedic) ab. Die Nedik sind ein uraltes Menschengeschlecht, welches während der 1. Ära in Tamriel lebte und mittlerweile von den anderen Menschengeschlechtern vollständig absorbiert wurde.

Um die Nedik und damit auch den Ursprung der Nord ranken sich zwei Legenden.

Die erste Legende geht davon aus, dass die Nedik von dem Kontinent Atmora während der ersten Ära nach Tamriel immigrierten und später zu den Völkern der Nord, Bretonen und Kaiserlichen wurden.

Die zweite Legende geht davon aus, dass die Nedik schon immer in Tamriel ansässig waren und somit, neben den Elfen, die ersten Ureinwohner Tamriels sind.

So oder so, in den Adern der Nord fließt starkes Blut: Die Nedik waren die ersten in Tamriel existierenden Menschen, welche sich gegen die Herrschaft der Elfyndynastien behaupteten und sich dadurch als erste Menschen in Tamriel etablieren konnten.

Auf Grund ihrer Abstammung und Geschichte ist es daher nicht verwunderlich, dass die Nord eine natürliche Abneigung gegenüber allen Elfenrassen haben.

Die Nord bewohnen die eisigen Landstriche Himmelsrands, in welchen sie sich besonders wohl fühlen. Dass sich die Nord gerade dieses unpässliche Land zum Leben aussuchten lag vermutlich daran, dass das Klima Himmelsrands dem Klima auf Atmora (der Urheimat der Nord) sehr stark ähnelt.

Als zentrales Ereignis in der Geschichte der Nord gilt der Konflikt zwischen den Nord und den Elfen. Zu Beginn lebten Nord und Elfen friedlich in Himmelsrand zusammen. Im Angesicht der nordischen Expansion von Atmora nach Himmelsrand fühlten sich die Elfen bedroht. Es kam zu einem schicksalhaften Ereignis, welches mit dem Namen „Nacht der Tränen“ in die Geschichtsbücher einging.

Die Elfen überfielen eines Nachts die erste und größte Siedlung der Nord in Himmelsrand: Saarthal. In der Nacht der Tränen töteten die Elfen alle dort lebenden Nord und brannten Saarthal gänzlich nieder. Der Legende der Nord nach überlebten nur drei Nord das Gemetzel: Der Nord Ysgramor und zwei seiner Söhne.



Abbildung 22

(Statue von Ysgramor, dem großen Nordhelden).

Ysgramor zog sich mit seinen Söhnen nach Atmora zurück. Dort stellte er eine Gruppe von nur fünfhundert Nordmännern auf mit welchen er nach Himmelsrand zurückkehrte. Mit diesen fünfhundert Nordmännern vertrieb er alle Elfen aus Himmelsrand und beanspruchte Himmelsrand für das Volk der Nord. So besagt es zumindest die Legende von „Ysgramoor und den Fünfhundert“.

Inwiefern alle Fakten, insbesondere die Behauptung Ysgramor hätte mir nur fünfhundert Nord alle Elfen aus Himmelsrand vertrieben stimmt, ist strittig. Klar ist jedoch, dass die Nord damit den Grundstein für das erste Kaiserreich der Menschen in Tamriel legten.

Die Nord gelten als sehr starke, abgehärtete Draufgänger mit sehr großer Risikobereitschaft. Sie sind von Natur aus sehr blass, haben meist lange blonde oder rote Haare und sind überdurchschnittlich groß und muskulös. Die meisten der Nord verbringen ihr Leben als Farmer, Waldarbeiter, Jäger oder Schmiede.

Sie leben in Dörfern und kleinen Städten. Nur in seltensten Fällen sind sie in größeren Städten anzutreffen. Von Bildung wie Universitäten, Schulen oder politischen Akademien halten die Nord wenig. Das, was sie für ihr Überleben wissen müssen wird von Generation zu Generation weiter gegeben. Die Nord sind sehr stolz auf ihre Traditionen und versuchen diese um jeden Preis zu bewahren.

3.2.2 Die Dunkelelfen



Abbildung 23

Die Dunkelelfen (auch Dunmer oder Moriche genannt) sind dunkelhäutige Elfen, welche den Osten Tamriels bewohnen. Ihre Heimatprovinz ist Morrowind.

Die Sprache der Dunmer wird als Dunmeri bezeichnet und grenzt sich somit von den Sprachen der anderen Elfen ab. Die Dunmer stammen ursprünglich von den Chimer ab, mehr dazu später im Unterpunkt Religion der Dunmer.

Ebenso wie ihre Verwandten, die Altmer, sind die Dunmer fremden Völkern gegenüber eher distanziert und voreingenommen. Auf andere Rassen wirken die Dunmer daher oft-

mals grimmig oder abschreckend. Die Bezeichnung Dunkeelfen hat jedoch nichts mit den Eigenschaften der Dunmer zu tun, sondern wurde ihnen nur auf Grund ihrer dunklen Hautfarbe gegeben. Selbst bezeichnen sich die Dunkeelfen bevorzugt als Dunmer.

Auf dem Schlachtfeld sind die Dunmer für die Mischung aus exzellenten Schwertkämpfern, Bogenschützen und Magiern bekannt. Zwar haben die Dunmer von Natur aus einen schwächeren Muskelaufbau als die Menschen, diesen Nachteil gleichen sie jedoch durch ihren überdurchschnittlichen Intellekt, ihre Schnelligkeit und ihr Geschick im Kampf aus.

Von anderen Rassen werden die Dunmer als äußerst stolzes Volk angesehen, welches allerdings genauso stolz wie arrogant zu sein scheint. Selbst anderen Elfenrassen wie den Bosmer und Altmer gegenüber fühlen sich die Dunmer überlegen. Die Dunmer verachten diese und halten sie für dekadent und unrein.

Heimisch sind die Dunmer in der Provinz Morrowind (genauer Vardenfell). Diese Provinz ist ein lebensfeindlicher Raum durch welchen die Dunmer stark und abgehärtet sind.



Abbildung 24

(Vardenfell - Heimat der Dunmer)

Dunmer sind mittelgroß und schlank gewachsen. Dabei ist ihre Muskulatur jedoch schwächer ausgeprägt als bei Menschen oder anderen Rassen. Meist haben sie eine relativ dunkle Haut, rote Augen und langes dunkles, weißes oder rotes Haar.

Offizielle Staatsreligion der Dunmer ist die Religion des Tribunals. Neben diesem gibt es noch den (vom Tribunal verbotenen) Nerevarine-Kult. Mehr dazu später.

3.2.3 Die Argonier



Abbildung 25

Die Argonier (auch Saxhleel genannt) sind die Rasse Tamriels über die am aller wenigsten bekannt ist.

Bekannt ist, dass die Argonier aus dem Gebiet Argonien (bzw. Schwarzmarsch) stammen, eine eigene Sprache besitzen und zu den Tierwesen gezählt werden. Dass nur so wenig über die Argonier bekannt ist liegt vermutlich daran, dass ihr Heimatgebiet Argonien ein äußerst lebensfeindlicher Raum ist in welchem Menschen und Elfen kaum überleben könnten und da die Argonier selbst kein übermäßiges Interesse für die Geschichtsschreibung geschweige denn ihre eigene Vergangenheit haben ist es nicht verwunderlich, dass kaum Geschichtsquellen oder Aufzeichnungen vorhanden sind.

Argonier sind ungefähr so groß wie ein Mensch (wobei männliche Argonier etwas größer sind als ihre weiblichen Gegenstücke), ihre Zehen und Daumen sind mit Krallen bestückt und sie haben zwischen Händen und Füßen Schwimmhäute. Außerdem haben sie, wie es sonst nur für Reptilien üblich ist, einen langen Schwanz.

Statt Haaren haben Argonier Stachel oder Hörner auf dem Kopf. Die Form des Kopfes und die Ausprägung der Hörner beziehungsweise der Stacheln ist von Argonier zu Argonier unterschiedlich.

Über die Herkunft der Argonier gibt es zwei unbewiesene Ansichten.

Die erste geht davon aus, dass die Argonier von den Hist abstammen. Die Hist sind intelligente Bäume, welche in Argonien wachsen.

Die zweite Theorie geht davon aus, dass die Argonier eine Weiterentwicklung der Dreugh sind. Dreugh sind große im Wasser lebende Kreaturen, welche einem Krebs ähneln.



Abbildung 26



Abbildung 27

(Links: Abbildung eines Dreugh. Rechts: Abbildung eines Hist Baumes in Argonien).

3.3 Das Dolchsturz-Bündnis



Abbildung 28

Das Dolchsturz-Bündnis vereint die Völker der Bretonen, der Rothwardonen und der Orks miteinander.

Dem Dolchsturz-Bündnis unterstehen die Provinzen Hochfels (Heimat der Bretonen), Hammerfell (Heimat der Rothwardonen) und Orsinium (Hauptstadt der Orks).

An der Spitze des Dolchsturz-Bündnisses steht ihr bretonischer Großkönig Emeric. Über ihn heißt es:

„Großkönig Emeric ist ein reicher bretonischer Kaufmann, dessen gerissene Strategien und meisterhafte Diplomatie ihm das Vertrauen der Könige von Hochfels einbrachten, sowie durch Heirat eine Allianz mit den Rothwardonen

und letzten Endes auch ein Kriegsabkommen mit den Orks. Er regiert von Wegesruh in Hochfels aus.“

Wie man in der Beschreibung des Großkönigs entnehmen kann ist er ein reicher und geschickter bretonischer Kaufmann, welcher es durch sein Geschick und seine Gerissenheit an die Spitze der Macht geschafft hat. Daher verwundert es auch kaum, dass die Ambitionen des Dolchsturz-Bündnisses weit weniger ehrvoll sind als die der anderen beiden Fraktionen. Großkönig Emeric schreibt in einem Brief an seine Anhänger folgendes:

„Ruf zu den Waffen

Unsere Vorräte gehen zur Neige. Unsere Handelsrouten werden abgeschnitten. Unser Volk leidet.

Warum? Weil ein Möchtegern auf dem Rubinthron sitzt.

Lasst uns die Waffen ergreifen! Lasst uns die Felder Cyrodiils mit dem Blut unserer gefallenen Feinde rot färben!

Lasst uns aber ein paar verschonen, damit sie nach Hause zurückkehren können, um ihren Leuten von ihrem Schicksal zu berichten, dass sie in den Händen des Dolchsturz-Bündnisses ereilt hat.

Ein Reich! Ein Kaiser!

Wer von euch steht auf meiner Seite?“.

Die Motivation des Dolchsturz-Bündnisses ist daher eher materieller und wirtschaftlicher Natur – im Gegensatz zu den Motiven der anderen beiden Fraktionen.

3.3.1 Die Bretonen



Abbildung 29

Die Bretonen (auch Manmer oder Mummer genannt) bewohnen ganz Tamriel, bevölkern allerdings überwiegend die Provinz Hochfels.

Hervorgegangen sind die Bretonen aus einer Vermischung zwischen dem Volk der Nedic und den Aldmer während der 1. Ära. Somit besteht durch die Nedic eine Verwandtschaft der Bretonen mit den Nord und durch die Aldmer eine gewisse Verwandtschaft zu den heutigen Altmer. Nichts desto trotz sind die Bretonen ein eigenständiges Volk.

In der Frühzeit lehnten sich die Bretonen gegen die in Hochfels lebenden Nord und Aldmer auf und vertrieben diese aus Hochfels. Anschließend beanspruchten sie Hochfels für ihr eigenes Volk – nicht zuletzt deshalb besteht noch heute eine tiefe Feindschaft zwischen den Bretonen und den Nord sowie den heutigen Altmer.

Von den Nedic und den Aldmer haben die Bretonen ihr leidenschaftliches Wesen, ihre exzentrische Art, ihre Intelligenz und die natürliche Begabung zur Magie aber auch ihr eigensinniges Wesen geerbt.

Das Aussehen der Bretonen entspricht dem Unseren. Die äußeren Spuren der Aldmer und der Nedic sind nur noch minimal bis gar nicht vorhanden.

Die Bretonen stellen vor allem gewiefte Händler, gute Handwerker, stolze Ritter und talentierte Magier.

Auch zu erwähnen ist, dass bei den Bretonen das individuelle und kollektive Ehrgefühl weniger stark ausgeprägt ist als bei anderen Rassen (besonders wie es bei den Nord und den Altmer der Fall ist). Die Bretonen stellen den Wohlstand über die Ehre.

Die meisten der Bretonen glauben an die Acht.

3.3.2 Die Rothwardonen



Abbildung 30

Die Rothwardonen (auch Yokudans) genannt stammen ursprünglich vom Kontinent Yokudan (daher der Name Yokudans). Als dieser aus noch heute unerklärlichen Gründen im Meer versank segelten die Rothwardonen während der 1. Ära mit ihrer Kriegsflotte nach Tamriel und landeten schließlich in Hammerfell, ihrer heutigen Heimat.

Da Hammerfell zu Zeiten ihrer Landung noch von den Orks besetzt war entbrannte ein brutaler Krieg zwischen den Rothwardonen und den Orks. Die Rothwardonen-Invasion kam für die Orks allerdings so überraschend, dass die (in nur kleinen Stämmen lebenden) Orks sich nicht gegen die Übermacht der Rothwardonen wehren konnten. Hammerfell wurde den Orks entrissen und ging in die Hände der Rothwardonen über.

Die Invasion selbst wurde von den Rothwardonen als „heilige Invasion“ bezeichnet. Die Flotte mitsamt der rothwardonischen Krieger wurde als Ra´Gada (auch Ra Gada geschrieben) bezeichnet. Seither bezeichnet Ra´gada auch die Mitglieder der rothwardonischen Kriegerkaste.



Abbildung 31

(Bild eines grimmigen Ra´gada Kriegers).

Nach der Besetzung Hammerfells wurde das Yokudan Königshaus (auch als Na-Totambu bezeichnet) gegründet. Dieses festigte die politische und militärische Macht der Rothwardonen in Hammerfell.

Die Rothwardonen haben eine eigene Sprache, welche sie bereits auf dem Kontinent Yokudan entwickelten. Diese ist allerdings nicht überliefert und auch die Rothwardonen sprechen sie heutzutage nur noch in den seltensten Fällen. Abgesehen von einigen wenigen Rothwardonen, welche auch heute noch Teile der yokudanischen Sprache beherrschen ist das Wissen um die yokudanische Sprache vollständig verloren.

Durch ihre Erfahrung im Kampf um Hammerfell mit den Orks sind die Rothwardonen zu hervorragenden Kriegeren geworden. Sie zeichnen sich durch hohe Ausdauer und Konstitution aus. Allerdings sind die meisten Rothwardonen freiheitsliebende und unabhängige Krieger – einem geordneten Kampfverband können sie daher nur wenig entgegen setzen.

Darüber hinaus gelten die Rothwardonen als äußerst stolz.

Das Aussehen der Rothwardonen ähnelt dem eines gewöhnlichen Menschen, allerdings ist die Haut der Rothwardonen von Natur aus sehr dunkel.

3.3.3 Die Orks



Abbildung 32

Die Orks (ursprünglich Orsimer) stammen aus den Wrothgoria- und Drachenschwanzbergen. Ihre Heimatstadt heißt Orsinium, woher auch ihr ursprünglicher Name Orsimer herkommt.

Oftmals werden Orks als Tierwesen bezeichnet, welche mit Goblins verwandt sind oder sogar von diesen abstammen. Den Legenden nach sollen sie allerdings Kinder des elfischen Kriegsgottes Trinimac sein. Der Legende nach soll der daedrische Fürst Boethia den elfischen Kriegsgott Trinimac gefressen und dadurch dessen Gestalt angenommen haben um die Anhänger Trinimacs zu befehligen. Aus den ehemaligen Anhängern Trinimacs sollen dann die Orks entstanden sein, welche vor den Elfen in die Gebirge Hammerfells flohen. Später kehrte Trinimac aus ungeklärten Ursachen als der daedrische Fürst Malacath zurück, welcher seit dem von den Orks als Gottvater verehrt wird. In wie weit diese Legende stimmt ist allerdings unklar.

Ein Indiz auf die Echtheit der Legende findet sich allerdings im Glaubenskult der Orks, diese verehren den daedrischen Fürsten Malacath.

Orks haben meist eine grünliche bis dunkelgrüne Hautfarbe, äußerst stark ausgeprägte Muskulatur und einen enormen Kiefer, welcher meist mit Hauern besetzt ist.

Außerdem haben Orks einen überaus stark ausgeprägten Ehrenkodex. Ihre Ehre ist ihnen wichtig als ihr Leben. Orks in schweren Rüstungen gehören deshalb zu den gefürchtetsten Krieger Tamriels: einmal im Bluttausch hält nur der Tod einen Ork auf.

Besonders geschätzt ist die orkische Schmiedekunst für ihrer herausragenden Waffen und Rüstungen, welche in ganz Tamriel an Qualität fast unerreicht sind.

Die Namensgebung der Orks folgt einer bestimmten Regel. Orkische Namen bestehen aus einem Vornamen (beispielsweise Durgab) und einer Mittelsilbe, welche das Geschlecht angibt (die Silbe „gro“ steht für Männer während die Silbe „gra“ für Frauen steht). An diese wird mittels eines Bindestrichs ein Zuname angehängt. Dabei kann der Zuname die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Stamm oder einer Familie bedeuten oder aber auch eine gewisse Eigenschaft der Person repräsentieren. Ein kompletter orkischer Name würde dann so aussehen: Durgab gro-Burol. Dabei würde es sich um einen männlichen Ork mit Vornamen Durgab aus der Familie oder dem Orkstamm Burol handeln.

4. Mythik, Götter und Glaubenskulte

In den nachfolgenden Kapiteln soll die mythische Entstehungsgeschichte Nirns erläutert werden.

In diesem Zusammenhang sollen auch die göttlichen Wesen und die verschiedenen Glaubenskulte um sie herum vorgestellt werden.

4.1 Die Entstehung der Welt

Am Anbeginn der Zeit gab es Nichts. Weder Tiere noch Menschen oder die Kontinente. Erst als Anu und Padomay in diesem Nichts auf einander trafen und sich gegenseitig töteten entstand die Zeit. Und zusammen mit der Zeit entstanden die göttlichen Wesen namens Aedra und Daedra.

Anu und Padomay symbolisieren die Gegensätze Gut und Böse, beziehungsweise Licht und Schatten. Anu steht für das Licht während Padomay für den Schatten steht.

Aus dem Blut Padomays entstanden die Daedra, welche als Kreaturen der Dunkelheit von ganzer Natur aus böse und verdorben sind.

Aus der Vermischung des Blutes Padomays und Anus entstanden hingegen die Aedra. Diese sind daher weder gut noch böse. Sie stehen für das Neutrale aber zugleich auch für das Licht.

Die Aedra schufen dann schließlich Mundus. Die Dimension in welcher sich der Planet Nirn befindet.

Zwei besondere Aedra waren an der Erschaffung der Welt von wichtiger Bedeutung. Die beiden Aedra Magnus und Lorkhan. Lorkhan war es, welcher die anderen Aedra davon überzeugte Mundus und damit auch die Welt der Sterblichen zu erschaffen. Magnus gilt als der Weltenarchitekt, er fertigte die Pläne und Diagramme zur Schaffung der Welt an.

Lorkhan ist deshalb auch als der „Schöpfer-Gott“ unter den Menschen bekannt. Außerdem ist er der Sohn Padomays. Da durch die Erschaffung des Mundus eine Instabilität im Weltgefüge entstand zog Lorkhan den Groll der anderen Aedra auf sich. Kurz nach der Erschaffung Mundus verschwand Lorkhan aus ungekannten Gründen (es wird vermutet,

dass die anderen Aedra sich an ihm rächten), weshalb Lorkhan auch oftmals als der verschollene Gott bezeichnet wird.

Im Aldmeri-Pantheon gilt Lorkhan als Feind, da die Aldmeri sich selbst als Göttersprosse sahen und die Erschaffung Mundus die Ordnung der Welt durcheinander brachte und die Macht der Aedra schwächte.

Der Aedra Magnus, welcher die Pläne zur Erschaffung der Ebene der Sterblichen anfertigte, entschloss sich kurz vor der Erschaffung Mundus gegen Lorkhans Plan – dies bezahlte er teuer. Er verschwand aus unbekanntem Gründen und ging in die Welt der Sterblichen als das Element der Magie ein. Daher ist in der Ebene der Sterblichen die Anwendung von Magie möglich. Es heißt auch, dass Magnus in die Körper von sterblichen Magiern fahren kann und diese dadurch an unerreichte magische Macht gelangen. Ob damit gemeint ist, dass der Aedra Magnus als spirituelles Wesen in den Magier hineinfährt oder lediglich das Element der Magie ist unklar.

Um den Mundus zu erschaffen opferten die Aedra einen großen Teil ihrer Macht – während die Daedra sich weigerten.

Nachdem Mundus geschaffen war verschwanden einige der Aedra und gingen als Elemente über in die Welt der Sterblichen, welche sie zuvor schufen.

Andere Aedra hingegen nahmen sterbliche Formen an und wurden zu den Ehlnofoy (heißt so viel wie „Erdknochen“), den Vorfahren aller menschlichen und elfischen Völker.

Mundus stellt den Mittelpunkt der spirituellen Welt dar. In Mundus herrscht ein ewiger Kampf zwischen Gut und Böse, Licht und Schatten, Tod und Leben. Zwischen dem Reich des Vergessens, Oblivion und dem hellen Licht von Aetherius, der Ebene der reinen Magie.

In Aetherius leben die Aedra. Aetherius ist für alles Gute in der Welt verantwortlich. Es lässt die Pflanzen wachsen und erfreut die Herzen der Menschen mit Liebe.

Die Aedra werden als Schaffer allen Seins verehrt. Ihre Verehrung findet seinen Höhepunkt in der Verehrung der Acht. In diesem Glaubenskult werden die acht Aedra Akatosh,

Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr und Zenithar stellvertretend für alle Aedra verehrt, welche an der Erschaffung der Ebene der Sterblichen beteiligt waren.

Auch wenn die Daedra im Gegensatz zu den Aedra nicht an der Erschaffung der Welt beteiligt sind werden diese im Daedra-Kult verehrt. Mehr dazu in den folgenden Kapiteln.

4.2 Die acht Göttlichen

Die acht Göttlichen werden von den Bewohnern Tamriels als Erschaffer der Welt verehrt. Neben dem allgemeinen Glaubenskult um die Religion der Acht gibt es auch die Kultverehrung einzelner Gottheiten.

Die Verehrung der Acht findet in den meisten Provinzen und Regionen Tamriels statt. Sie ist auch die offizielle Hauptreligion des Kaiserreichs. Auch wenn viele Götter bei den einzelnen Rassen leicht unterschiedliche Namen besitzen meinen sie die gleichen Götter mit den gleichen Funktionen und Eigenschaften. Im nachfolgenden Kapitel werden die Götter unter ihren cyrodiilischen Namen vorgestellt – diese sind am weitesten in Tamriel verbreitet und bekannt.

Den Aedra sind Tempel und Orden gewidmet in welchen sie angebetet und verehrt werden. Durch die Anbetung erhoffen sich die Gläubigen den Segen des jeweiligen Gottes.

4.2.1 Die Aedra

Akatosh (auch Drachengott der Zeit oder Zeitdrache genannt) wird als der höchste der Acht angesehen. Er ist zudem der Vater des Aedra Arkay. Akatosh verkörpert Ausdauer, Rechtmäßigkeit und Unbesiegbarkeit. Außerdem steht er für Geschichtlichkeit und Genealogie, was für die sterblichen Rassen ein sehr wichtiger Aspekt zu sein scheint.



Abbildung 33

(Zeichen von Akatosh).

Arkay gilt als Gott des Todes und des Lebens. Außerdem wird er oftmals mit dem Wechsel der Jahreszeiten in Verbindung gebracht. Die Anhänger seines Kults sind strenge Feinde der Nekromantie und allen Formen von Untoten. Arkay gilt als Hirte der Seelen, welcher die Seelen der Verstorbenen ins himmlische Zwischenreich führt – wer zu ihm betet, der betet für sein Seelenheil.

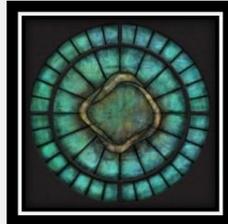


Abbildung 34

(Zeichen von Arkay).

Dibella ist die Göttin der Schönheit und Verführung. Die meisten ihrer Kulte sind Frauen gewidmet. Dibella steht für das Schöne, die Künste, die Ästhetik aber auch das Verlangen und die Lust (im Dibella Kult werden außerdem oftmals erotische Unterweisungen gelehrt).

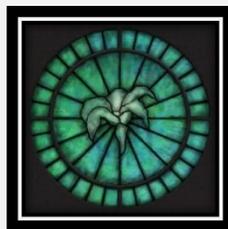


Abbildung 35

(Zeichen von Dibella).

Julianos ist der Gott der Weisheit und der Logik. Bei den Nord wird er oft als Jhunal, der nordische Vater der Sprachen und Weisheit verehrt. In Cyrodiil gilt er als Gott der Literatur, des Gesetzes und der Geschichte.

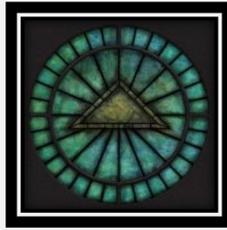


Abbildung 36

(Zeichen von Julianos).

Kynareth ist die Göttin des Himmels. Sie ist die Herrin über die Winde, die Elemente und die unsichtbaren Geister der Winde. Daher gilt Kynareth als Schutzpatronin der Seefahrer. Außerdem heißt es, dass Kynareth den Sterblichen den wertvollen Regen brachte, welchen es vor ihr noch nicht gab.

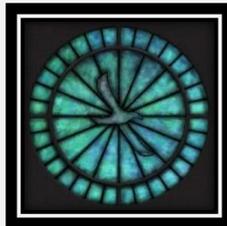


Abbildung 37

(Zeichen von Kynareth).

Mara ist die Göttin der Liebe und der Zuneigung. Sie wird auch als Fruchtbarkeitsgöttin oder Muttergöttin verehrt. Wer zu Mara betet, der betet für die Liebe oder die Empfängnis. Mara gilt als Schutzpatronin der Liebenden.

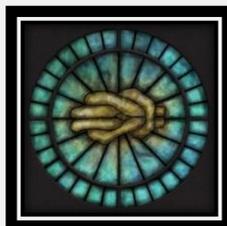


Abbildung 38

(Zeichen von Mara).

Stendarr ist der Gott der Gerechtigkeit und der Flüche, ursprünglich war er eine nordische Gottheit. Er ist auch bekannt als Gott des Mitgefühls und der gerechten Herrschaft, wes-

halb er gerade in politischen Kreisen verehrt und angebetet wird, weil er seinen Anhängern stets den rechten Weg weist.



Abbildung 39

(Zeichen von Stendarr).

Zenithar wird als Gott der Arbeit und des Handels verehrt. Die meisten seiner Anhänger sind wohlhabende Kaufleute oder Handwerker der mittleren Oberschicht. Wer zu ihm betet, der betet für Wohlstand und guten Ertrag.



Abbildung 40

(Zeichen von Zenithar).

4.3 Der Daedra-Kult

Ähnlich wie die Aedra werden auch die Daedra von Sterblichen verehrt. Im Gegensatz zur Verehrung der Aedra haben die Daedra keine Tempel oder Ordensgemeinschaften von welchen sie verehrt werden. Der Daedra-Kult wird in Schreinen, welche inmitten der Wildnis stehen praktiziert. Ähnlich wie bei den Aedra werden die Daedra angebetet um deren Segen zu erhalten. Oftmals werden den Daedra Opfer in Form von Materialien aber auch in Form von Lebewesen dargebracht.

Im Gegensatz zu den Aedra erscheinen die Daedra ihren Gläubigen des Öfteren und sprechen zu diesen. Sie lieben außerdem die Manipulation und erfreuen sich daran, wenn Sterbliche ihren Willen ausführen – zur Belohnung für die Treue erhalten die Gläubigen der Daedra oftmals wertvolle und mächtige Artefakte.

An den Schreinen der Daedra befinden sich meist Priester des Daedra-Kults, welche Neulingen den Daedra-Kult näher bringen.

Verehrt werden die Daedrafürsten Azura, Boethia, Clavicus Vile, Mehrunes Dagon, Hermaeus Mora, Hircine, Malacath, Mephala, Meridia, Molag Bal, Namira, Nocturnal, Sanguine, Sheogorath und Vaermina.

4.3.1 Die daedrischen Fürsten

Azura ist die Göttin des Sonnenauf- und Sonnenuntergangs. Sie ist verantwortlich für den Bruch und den Hass zwischen den Elfenrassen der Chimer (vermutliche gingen aus den Chimer die Dunmer hervor) und den Altmer verantwortlich. Azura herrscht über die Oblivion-Ebene Mondschaten.



Abbildung 41

(Schrein von Azura).

Boethia gilt als Gott der Heimtücke und als göttlicher Urahne der Dunmer, welcher von deren Propheten Veloth gepredigt wurde. Seine Kraft schöpft er aus der Energie der Täuschung, Verschwörung und des Verrats. Er gilt außerdem als Gott der Mörder und Assasinen. Im Glaubenskult der Dunmer (dem Nerevarine-Kult) spielt er eine große Rolle.



Abbildung 42

(Schrein von Boethia).

Clavicus Vile ist der Gott der verwirklichten Träume. Er liebt es mit Sterblichen Pakte einzugehen und deren Wünsche zu erfüllen – allerdings gehen diese Pakte meist schlecht für den Sterblichen aus. Clavicus Vile erfreut sich am Scheitern der Sterblichen und ergötzt sich an deren Leid, welches er durch seine Pakte verursacht.



Abbildung 43

(Schrein von Clavicus Vile).

Mehrunes Dagon gilt als Prinz des Unheils und der Zerstörung. Er wird oftmals mit Naturkatastrophen wie Feuer, Erdbeben oder Fluten in Verbindung gebracht. Er herrscht über die Oblivion-Ebene Totenland. Wer zu ihm betet, der betet um Schutz vor Katastrophen oder will diese heraufbeschwören um Chaos und Leid zu verursachen.



Abbildung 44

(Schrein von Mehrunes Dagon).

Hermaeus Mora (auch Daedra des Wissens) schöpft seine Macht aus dem Schicksal, dem Wissen über die Vergangenheit und die Zukunft. Einst versucht er (erfolglos) die Nord davon zu überzeugen Aldmer zu werden. Viele Nordmythen handeln daher davon, wie es den Nord gelang den trickreichen Plänen Hermaeus Mora zu entgehen. Er wird von den Anhängern der Mördergilde Morag Tong verehrt.



Abbildung 45

(Schrein von Hermaeus Mora).

Hircine ist bekannt als der daedrische Jäger und der Vater der Tiermenschen. Sein Handeln ist eng verknüpft mit der Blutmondprophezeiung, diese besagt, dass einmal jede Ära der Jäger (Hircine) die Welt mit seinen Kreaturen, den Werwölfen, heimsucht und Jagd auf Menschen macht – dies tut er zu seinem eigenen Vergnügen. Wer die Jagd überlebt wird von Hircine mit mächtigen Artefakten beschenkt.



Abbildung 46

(Schrein von Hircine).

Malacath gilt als pervertierte Wiedergeburt des elfischen Kriegsgottes Trinimac. Er steht für Betrug, Flüche und gebrochene Versprechen. Malacath gilt als Urvater der Orks, weil er sich diesen gegenüber oftmals hilfsbereit zeigt indem er Unheil von ihnen abwendet. Bei den Dunmer gilt Malacath als größter Feind. In allen Darstellungen ist er ein Ork.



Abbildung 47

(Schrein von Malacath).

Mephala ist bekannt als der Spinnengott, welcher Netze von Intrigen und Lügen spinnt. Er sympathisiert mit Boethia und schuf die Mördergilde Morag Tong. Zu ihm beten Assassinen und Spione.



Abbildung 48

(Schrein von Mephala).

Meridia ist die daedrische Gottheit über welche am wenigsten bekannt ist. Man weiß nur, dass Meridia als Herrin der unendlichen Energie bezeichnet wird und eine ebenso starke Abneigung gegen Nekromantie und Untote hegt wie der Aedra Arkay.



Abbildung 49

(Schrein von Meridia).

Namira ist die Fürstin der Geister und der Abscheu, sie wird mit allem in Verbindung gebracht, dass bei den Sterblichen Ekel und Grauen erregt. Einige ihrer Anhänger sind unter anderem Kannibalen.



Abbildung 50

(Schrein von Namira).

Nocturnal ist als Geliebte der Nacht bekannt. Sie steht für Nacht und Dunkelheit. Volkssagen nach ist Nocturnal abscheulich hässlich. Nocturnals Segen gewährt ihren Gläubigen die Fähigkeit sich in den Schatten der Nacht ungesehen fortzubewegen.



Abbildung 51

(Schrein von Nocturnal).

Sanguine steht für die leidenschaftliche Hingabe an die dunkle Natur. Er schenkte Mephala die Fäden des Netzwebers (Amulette, Kleidungsstücke, welche Mephala den Mitgliedern der Morag Tong übergab). Außerdem verschenkt Sanguine den Stab „Blut Rose“ an seine Anhänger, welcher eine daedrische Kreatur beschwört. Sanguine gilt als äußerst großzügig seinen Anhängern gegenüber.

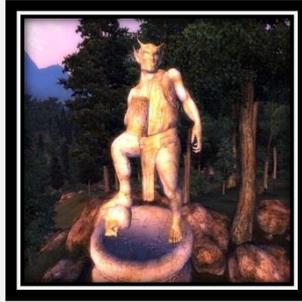


Abbildung 52

(Schrein von Sanguine).

Sheogorath ist als Prinz des Wahnsinns bekannt, weshalb er von den meisten Bewohnern Tamriels eine angstvolle Ehrerbietung erwiesen bekommt. Wer zu Sheogorath betet, der betet dafür, dass jemand anderes dem Wahnsinn verfällt. Im Gegensatz zu den anderen daedrischen Fürsten offenbart sich Sheogorath in einer humanoiden Form und taucht nicht als bizarres Monsterwesen auf. Charakteristisch an ihm ist, dass er oft exzentrische Kleidung in allen möglichen Farben und Formen trägt.



Abbildung 53

(Bild von Sheogorath).

Vaermina ist die Göttin der Träume und Alpträume. Sie ist auch verantwortlich für dunkle Visionen und Omen. Wer zu Vaermina betet hofft auf eine Vision oder ein Omen für die Zukunft, betet, dass er von Alpträumen verschont bleibt oder bittet darum, dass jemand anderes in seinen Alpträumen von Vaermina geplagt wird.



Abbildung 54

(Schrein von Vaermina).

4.4 Die völkischen Pantheons

In den nachfolgenden Kapiteln sollen die verschiedenen volksspezifischen Pantheons (Götterkulte) näher vorgestellt und erläutert werden.

Neben der Verehrung der Acht durch das Kaiserreich und weite Teile Tamriels haben die meisten Rassen Tamriels eigene Glaubensrichtungen. Dabei lassen sich die Götter der einzelnen Glaubensrichtungen jedoch meist auf die Acht zurückführen oder zumindest mit diesen vergleichen.

Nichts desto trotz gibt es auch Ausnahmen von dieser Regel, nämlich Religionen, welche sich von der der Acht mehr oder wenig abgrenzen.

4.4.1 Der Tribunalstempel und der Nerevarine-Kult der Dunmer

Neben der Religion der Acht ist das Tribunal die offizielle Staatsreligion der Dunmer in Morrowind. Auch wenn Staat und Religion in Morrowind voneinander getrennt sind hat das Tribunal enormen Einfluss auf die politischen Geschehnisse.

Um zu verstehen was das Tribunal genau ist, ist es notwendig einen Blick in die Geschichte der Dunmer zu werfen.

Ein bedeutendes Ereignis in der Geschichte der Dunmer ist die Schlacht am roten Berg (in Vardenfell in der Provinz Morrowind). Hier kämpften die Dunmer im Jahre 668 der 1. Ära unter der Führung des Chimerfürsten Indoril Nerevar und des späteren abtrünnigen Verräters Dagoth Ur mit seinen Verbündeten den Nord und den Ork gegen die Dwemer (=Zwerge, sind allerdings auch eine Elfenrasse und entsprechen nicht den Vorstellungen

über Zwerge wie wir sie haben: sie sind, wie alle Elfen, von großer Gestalt und schlankem Körperbau. Außerdem besaßen sie einen enormen Verstand mit welchem sie von Magie betriebene Maschinen bauten. Ihre Festungen findet man überall in ganz Tamriel unter der Erde – von den Dwemern fehlt allerdings jede Spur, sie sind irgendwann urplötzlich und aus nicht gekannten Gründen von der Bildfläche verschwunden).

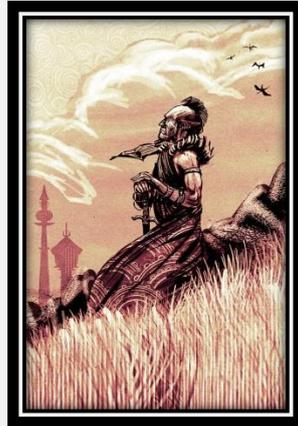


Abbildung 55

(Abbildung des chimerischen Fürsten Indoril Nerevar nach der Schlacht am roten Berg).

Aus den Chimern wurden später die Dunmer. Ihr Anführer Indoril Nerevar gelobte die Treue zum Ahnenkult und setzte sich stark für die Befreiung Morrowinds ein und wollte die Alleinherrschaft der Chimer (beziehungsweise Dunkelelfen) über diese Provinz herstellen.

Nach dem Sieg Indoril Nerevars über die Dwemer hieß er Dagoth Ur an in der besetzten Dwemerfestung zu bleiben und die gefundenen Artefakte zu bewachen – als Indoril Nerevar zu ihm zurückkehrte verweigerte Dagoth Ur die Herausgabe der Artefakte, er war bereits von ihnen korrumpiert worden. Daraufhin entbrannte ein Kampf zwischen Indoril Nerevar (und den Chimer) gegen den Verräter Dagoth Ur und seine Verbündeten, den Nord und den Orks. Als der Kampf am roten Berg zu Ende ging und die Dwemer, Nord, Orks und der Abtrünnige Dagoth Ur besiegt waren (Dagoth Ur wurde nicht getötet, sondern konnte in letzter Minute fliehen) wollte Indoril Nerevar die mächtigen (und gefährlichen) Dwemerartefakte, welche sich im Besitz Dagoth Urs befanden, zerstören. Seine drei engsten Vertrauten Vivec, Sotha Sil und seine eigene Frau Almalexia hingegen wollten die Macht der Artefakte zu ihrem eigenen Vorteil nutzen. Was denn geschah ist

unbekannt. Man geht allerdings davon aus, dass sich die drei zusammen schlossen und Nerevar vergifteten um sich der Artefakte bemächtigen zu können.

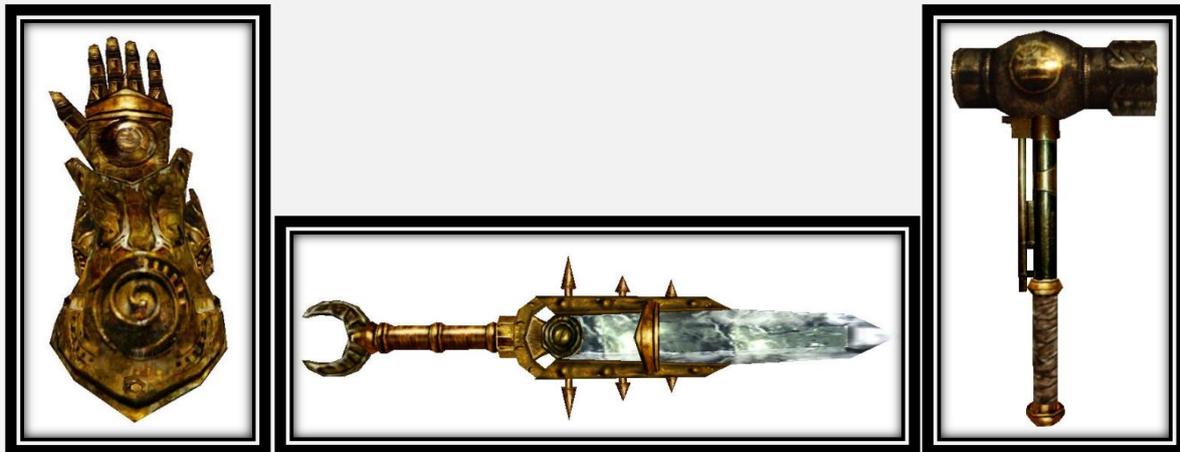


Abbildung 56

(Die drei dwemerischen Artefakte des Tribunals, von links nach rechts: Seelenschutz, Seelenklinge und Seelendonner).

Nach einigen Jahren gelang es dem Tribunal die Macht der Artefakte zu entschlüsseln. Sie kehrten zum roten Berg zurück und weihten sich (durch die Macht der Artefakte) zu Halbgöttern. Während der Weihung soll ihnen die Daedra Azura erschienen sein und prophetie haben, dass Indoril Nerevar irgendwann zurückkehren werde um den Verrat an ihm zu rächen. Zur Strafe für den Verrat der drei an Indoril Nerevar färbte sich die Haut der Chimer dunkel und ihre Augen wurden Rot – seitdem heißen die Chimer, Dunmer.

Neben den insgesamt sehr umfangreichen 36 Lehren des Vivec lautet die offizielle Doktrin des Tribunals:

Die drei Götter Vivec, Almalexia und Sotha Sil sind als unsterbliche und weise Beschützer Morrowinds zu verehren. Außerdem ist niemals deren Weisheit und Tugendhaftigkeit anzuzweifeln. Deshalb sind die drei Götter zu ehren und anzubeten. Jedes Gebet schließt dabei mit dem Bekenntnis „Almsivi“ ab, welches so viel bedeutet wie „Das Ende aller Worte“.

Die drei Götter Vivec, Almalexia und Sotha Sil sind Diener und Beschützer des Volkes von Morrowind. Ihrer Gnade und Macht verdanken die Bewohner Morrowinds den Sieg am roten Berg und den Geisterwall (der Geisterwall soll eine magische Mauer aus den Geistern der Ahnen sein, welche das Volk von Morrowind vor allem Unheil beschützt).

Den Lehren und Anweisungen der drei Götter Vivec, Almalexia und Sotha Sil sind in den niedergeschriebenen Werken „Almalexias Erzählungen“ und den „36 Lehren des Vivec“ Folge zu leisten.

Die Daedra sind nicht als Götter oder göttliche Wesen zu verehren. Es wird zudem keine Unterscheidung mehr zwischen guten und bösen Daedra vorgenommen (auch die Verehrung Boethias, Azuras und Mephalas ist zu unterlassen). Um die Ausführung dieses Gesetzes sicher zu stellen kümmern sich die Tempelsoldaten des Tribunals, die Ordinatoren, welche jeder Daedraverehrung mit Gewalt entgegen wirken dürfen. Auch die Ahnenverehrung wie sie der Prophet Veloth gepredigt hat ist zu unterlassen. Nur die drei Halbgötter Vivec, Almalexia und Sotha Sil sind, neben den vom Tribunal als Heilige anerkannte, anbetungswürdig.

Neben dieser Doktrin gibt es vier Grundideale an welche die Anhängerschaft des Tribunals glaubt: Gnade, Respekt, Aufopferung und Bescheidenheit im Dienste für das Tribunal.



Abbildung 57

(Abbildung eines Tempelsoldaten des Tribunals, auch Ordinator genannt).

Der Nerevarine-Kult lässt sich auf die Prophezeiung Azuras zurückführen. Wichtigste Persönlichkeit neben dem angebeteten Indoril Nerevar ist der chimerische Prophet und Mystiker Veloth. Veloth soll die Chimer aus Sommersend ins geheiligte Land Morrowind geführt haben und die Wiederauferstehung Indoril Nerevars als Nerevarine (der Fleisch-Gewordene, Protektor von Morrowind oder auch Hortator) prophezeit haben.

Die Anhänger des Nerevarine-Kults gehen davon aus, dass Indoril Nerevar als der Fleisch-Gewordene wiedergeboren wird um den Verrat an ihm zu rächen aber auch die alten Versprechungen von damals zu erfüllen: Morrowind von allen Fremden zu befreien und den

wahren Weg des dunmerischen Glaubens, des Propheten Veloths, zu befolgen und alle vermeintlichen Irrglauben (darunter auch das Tribunal) zu zerschlagen.



Abbildung 58

(Abbildung des Propheten Veloth).

Der Nerevarine-Kult ist vom Tribunal offiziell verboten. Nichts desto trotz besitzt er sehr viele Anhänger unter den Dunmer.

4.4.2 Das Aldmeri-Pantheon

Das Aldmeri-Pantheon stellt die älteste Religion der Elfenrassen dar, auch wenn mittlerweile nur noch Altmer und Bosmer an diesem Götterkult festhalten.

Der wichtigste aldmerische Gott ist Auri-El. Er ist die elfische Version des Gottvaters Akatosh. Der Legende der Elfen nach ist Auri-El die Seele von Anu und gilt deshalb als Hauptgott und König der Götter des Aldmeri-Pantheon.

Auri-El wird oftmals auch als König der Aldmer bezeichnet. In den Vorstellungen der Aldmer sind diese die direkten Nachfahren Auri-El's. In einem einzigen schwachen Moment stimmte Auri-El der Erschaffung der Ebene der Sterblichen zu, wodurch die Elfen aus den Geisterwelten der Ewigkeit in die Welt der Sterblichen verbannt worden sein sollen.

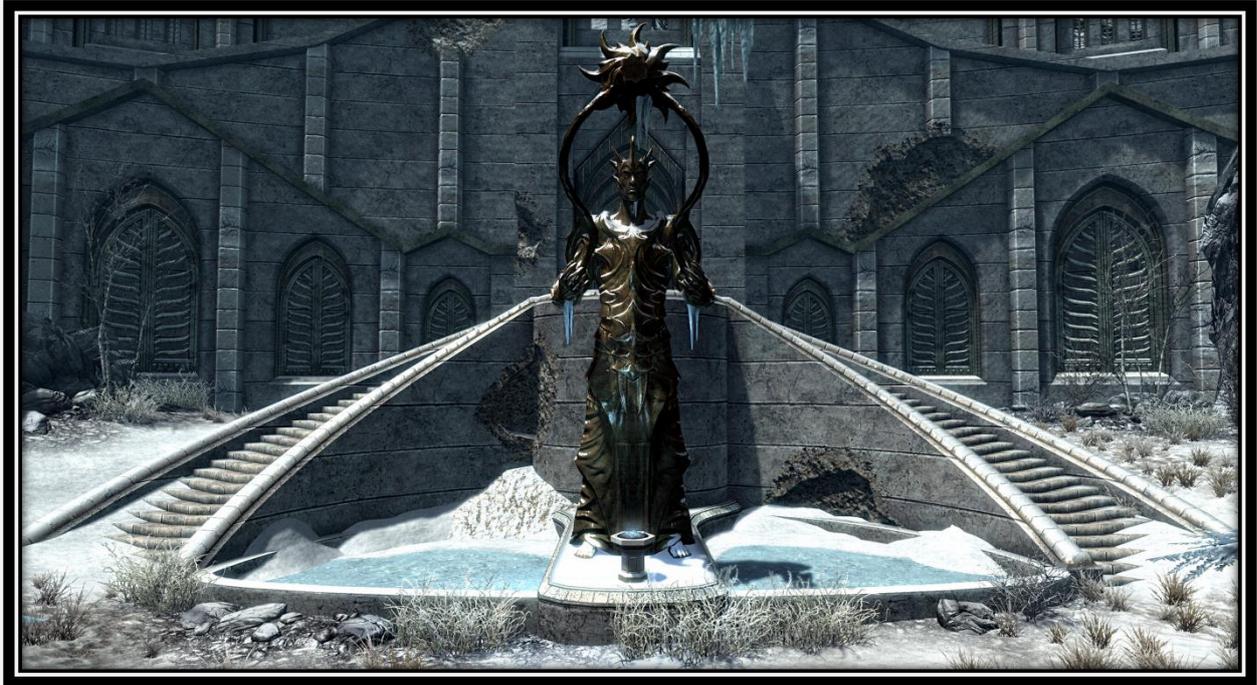


Abbildung 59

(Tempel mit Statue von Auri-El, dem König der Götter).

Als Wiedergutmachung für diesen Fehler führte Auri-El die Aldmer im Kampf gegen Lorkhan an, erschuf somit das erste Königreich der Aldmer. Nach seinem Sieg über Lorkhan stieg Auri-El vor den Augen seiner Anhänger in den Himmel auf. In den Vorstellungen der Elfen ist es diesen möglich es irgendwann Auri-El gleich zu tun und die Ebene der Sterblichen zu verlassen um wieder in die Geisterwelten der Ewigkeit einzugehen.

Auch von großer Wichtigkeit ist der elfische Aedra Trinimarc. Dieser soll der uralte Kriegsgott gewesen sein, welcher die Elfen in den Kampf gegen die Menschen führte und sie somit an die Spitze der Macht über Tamriel brachte. Der Legende nach soll Trinimarc von Boethia getötet worden und später als der verdorbene Daedra Malacath zurückgekehrt sein.

Im Aldmeri-Pantheon ist der Gott der Wälder, Y'ffre, für die Bosmer von großer Bedeutung. Seine Bedeutung für die Bosmer übersteigt sogar die von Auri-El. Der Legende nach hat nach der Schaffung der Ebene der Sterblichen entsetzliches Chaos geherrscht. Es soll Y'ffre gewesen sein, welcher als Ehlnofoy in die Welt der Sterblichen überging und die Naturgesetzte schuf, wodurch wieder Ordnung in die Welt kam und sich das Chaos legte. Die Bosmer schlossen damals mit Y'ffre den so genannten „grünen Pakt“. Y'ffre ordnete

die Welt, beseitigte das Chaos und unterwies die Bosmer in seiner Lehre über die Elemente der Natur, im Gegenzug dafür schworen die Bosmer, dass sie der Natur niemals Schaden zufügen, sondern im Einklang mit dieser leben wollen.

Außerdem werden im Aldmeri-Pantheon auch die beiden Götter Xarxes und Syrabane verehrt.

Xarxes gilt als der Gott der Vorfahren und des geheimen Wissens. Er soll der Chronist Auriels gewesen sein, welcher seit Anbeginn der Zeit alle großen und kleinen aldmerischen Leistungen schriftlich festgehalten hat.

Syrabane ist bekannt als der Gott der Hexerei. Er ist der aldmerische Gott der Magie, welcher die Aldmer in frühen Jahren von der thrassianischen Pest heilte. Besonders beliebt ist Syrabane bei den jungen Anhängern der Magieryilden.

Neben diesen Hauptfiguren des Aldmeri-Pantheons spielen auch die Aedra der Acht Lorkhan, Magnus, Mara, Phynaster und Stendarr eine Rolle.

4.4.3 Das Atmora-Pantheon der Nord und der Weg der Stimme

Die Götter, welche in der Mythologie der Nord eine große Rolle spielen sind Alduin, Dibella, Orkey, Tsun, Stuhn, Mara, Kyne, Jhunal, Shor, Herma Mora und Mauloch.

Alduin gilt als die Quelle allen Lebens. Er trägt auch den Namen Weltenfresser. In den Mythen der Nord ist es Alduin, welcher ganze Welten verschlingt und zerstört wodurch neue Welten entstehen. So soll auch Tamriel entstanden sein. Alduin gilt als der Gott der Zeit. Er ist allerdings nicht der Hauptgott in der Mythologie der Nord (denn die Nord haben keinen Hauptgott) – nichts desto trotz kann er in seiner Bedeutung mit dem Aedra Akatosh verglichen werden.



Abbildung 60

(Zeichnung des Kopfes von Alduin, dem Weltenfresser).

Dibella ist eine Aedra der Acht.

Orkey wird auch als Leihgott der Nord betitelt. Laut der Mythologie der Nord lebten die Nord in Atmora einst als Elfen bis Orkey auftauchte und sie durch eine List mit einem Fluch belegte wodurch die Spanne ihres Lebens auf nur sechs Jahre begrenzt wurde und sie dadurch zu den Nord wurden.

Shor kann dabei als Antagonist Orkeys angesehen werden. Dieser nahm den Fluch Orkeys auf und schlug sich auf die Seite der Nord. Daraufhin sollen sich die aldmerischen Götter gegen ihn verschworen haben und er wurde in die Unterwelt verbannt. Daher gilt Shor auch als Gott der Unterwelt (wird allerdings auch öfters als „Gott der Kinder“ bezeichnet). Shor ist bekannt als Kriegsgott der Nord, welcher die Nord des Öfteren in Kämpfen gegen die Aldmer angeführt haben soll. Shor ist am ehesten mit dem cyrodiilischen Gott Lorkhan zu vergleichen.

Tsun's Schicksal ist eng mit dem Shors verbunden. In der Mythologie der Nord war es der Gott der Prüfungen und des Schicksals, Tsun, welcher sich schützend vor Shor stellte als dieser von den aldmerischen Göttern bedroht wurde und für Shor sein Leben hingab, damit dieser weiter existieren konnte.

Stuhn gilt als Gott der Erlösung und stellt die Nord Variante des Aedra Stendarr dar. Er ist ein Kriegsgott der Nord, welcher einer der größten Widersacher der aldmerischen Götter gewesen sein soll. Außerdem ist er der Bruder von Tsun.

Mara ist eine Aedra der Acht.

Jhunal gilt als der Runengott in der Mythologie der Nord. Er ist mit dem cyrodilischen Aedra Julianos zu vergleichen.

Herma Mora (vergleichbar mit dem Hermaeus Mora) ist ein Daedra, welcher die Nord einst durch eine geschickte List dazu bringen wollte Aldmer zu werden – dies gelang ihm allerdings nicht. Viele Mythen der Nord behandeln Herma Mora in ihrem Stoff. Dabei nimmt Herma Mora das Feindbild der Nord ein.

Mauloch stellt den Daedra Malacath dar, welcher oft gegen die Nord zu Felde gezogen sein soll. Er gilt, ebenso wie Herma Mora, als Feind der Nord.

Die Göttin Kyne ist als Göttin des Sturmes und des Windes bekannt. Sie ist die Witwe des Gottes Shor und wird oftmals als Lieblingsgöttin der Krieger bezeichnet. Sie ist vergleichbar mit der Aedra Kynareth. Laut der Mythologie der Nord waren es Kynes Töchter, welche den Nord das Wissen über das Thu´um, die Sturmstimme oder Stimme des Sturms, beibrachten.

Das Thu´um oder auch der Weg der Stimme ist eine lange und sehr alte Glaubenstradition der Nord. Den Legenden nach soll es den Anwendern des Thu´um möglich gewesen sein ihre ganze magische Kraft in einem gewaltigen Schrei zu manifestieren, welcher sich auf verschiedene Arten und Weisen auswirke. Das eine Thu´um katapultierte seinen Anwender zu einer weit entfernten Stelle und ein anderes wiederum barg zerstörerische Kräfte in sich. Den Legenden der Nord nach sollen während der 1. Ära alle Nordkriegsfürsten das Wissen der Thu´um besessen haben wodurch die Nord zu unbesiegbaren Kriegshelden wurden. Mittlerweile ist die alte Glaubenstradition um die Thu´um nur noch eine Legende und die alten Geschichten der großen Nord Helden, welche mit ihren Thu´um ganze Stadtmauern bersten konnten, sind größtenteils Märchen geworden.

4.4.4 Das Khajiit-Pantheon

Im Vergleich zu den anderen Rassen Tamriels haben die Khajiit eine eigenständige Entstehungsgeschichte der Welt. Auffällig dabei ist allerdings die Wortähnlichkeit zwischen den Göttern der Khajiit und den Acht.

Die Entstehung der Welt beginnt bei den Khajiit mit den beiden Liebenden Ahnurr und Fadomai (sehr große Ähnlichkeit mit Anu und Padomay). Diese heirateten und bekamen ihre ersten Kinder. Die ersten Katzenwesen Alkosh (siehe Akatosh), Khenarthi (siehe Kynareth), Magrus (siehe Magnus), Mara („Mutter der Katzen“ und Wächterin der Liebe) und S’rendarr (Wächter der Barmherzigkeit, siehe Stendarr).

Danach verging eine ganze Zeit bis sich die beiden erneut erschlossen noch mehr Kinder zu zeugen. Es entstanden Hemorah (sieh Hermaeus Mora), Hircine (der Hunger), Merrunz (die Zerstörung und das Chaos, siehe Mehrunes Dagon), Mafala (die Stammesmutter, siehe Mephala), Sangiin (die Blutkatze, siehe Sanguine) und Sheggorath (die Skooma Katze, siehe Sheogorath).

Diese Kinder waren Ahnurr genug. Doch Khenarthi, welche allein den Himmel bewohnte war einsam und Fadomai hatte Mitleid mit ihr, weshalb sie Ahnurr täuschte um wieder schwanger zu werden.

Daraufhin gebar Fadomai die Monde mit ihren Bewegungen, die Bäume und die Wälder (Nirni = könnte das Sinnbild von Nirn, der Welt sein) und Azurah (siehe Azura), die Abenddämmerung und das Morgengrauen. Azurah und Nirni konkurrierten um die Gunst ihrer Mutter und verabscheuten sich gegenseitig. Als Ahnurr Fadomai, welche noch in ihren Wehen lag, entdeckte schlug er sie woraufhin sie floh um in der Dunkelheit den Rest ihrer Kinder zu gebären. Im Schutz der Dunkelheit gebar sie Lorkhaj (siehe Lorkhan), dessen Herz, durch die Dunkelheit verdorben in welcher er geboren wurde, verdorben war.

Nach dem Gebären starb Fadomai und nahm anschließend ihren Platz am Himmel ein (ebenso tat dies auch Ahnurr). Kurz vor ihrem Tod schenkte sie Nirni die Fähigkeit zu Gebären und Azurah gab sie die Fähigkeit des Verwandeln.

Da es allerdings keinen Platz zum Gebären gab wandte sich Nirni in ihrer Not an Lorkhaj. Dieser versprach ihr einen sicheren Platz zum Gebären zu geben. Allerdings täuschte er Nirni. Viele von Fadomais Kindern flohen daraufhin aus Angst, andere starben und wurden zu den Sternen am Himmelsbett. Wiederum andere halfen Nirni und bestrafte Lorkhajs Verrat indem sie ihm sein Herz ausrissen und es tief in Nirni versteckten.

Nirni gebar daraufhin ihre ersten Kinder (dabei handelt es sich vermutlich um Bäume, Pflanzen und Sträucher, genaueres ist allerdings nicht bekannt). Doch anstatt darüber froh und glücklich zu sein war Nirni traurig, denn ihre Kinder kannten sie nicht. Azurah kam zu Nirni und überzeugte sie davon, dass sie einige der Kinder Nirnis mit sich mitnehmen durfte um aus diesen ein neues Volk für Nirni zu schaffen. So erschuf Azurah die ersten Khajiit. Doch Azurah hielt nicht ihr Wort, so erschuf sie zwar die Khajiit als neues Volk doch dieses wurde nicht zu dem Volk Nirnis, wie sie es Nirni eigentlich versprochen hatte.

Der Waldgott Y'ffre war der erste, welcher die List Azurahs durchschaute. Er wandte sich an Nirni und erzählte ihr alles woraufhin diese, durch ihre Wut und ihren Schmerz, die Wälder zu Sümpfen und die Ebenen zu Steppen mit beißendem Sand formte. Als Dank gestattete sie Y'ffre ein neues Volk zu erschaffen. Y'ffre erschuf daraufhin die ersten Bosmer.

Die Entstehungsgeschichte der Khajiit liefert auch zahlreiche Anhaltspunkte dafür, wieso es zu einem so großen Hass zwischen den Khajiit und den Bosmer gekommen ist: Der Gott Y'ffre, der Schöpfergott der Bosmer, hat nach den Vorstellungen der Khajiit deren Schöpferin Azurah verraten um sein eigenes Volk schaffen zu können.

4.4.5 Die Histbaum-Verehrung der Argonier

Über die Religion der Argonier ist am aller wenigsten bekannt. Man geht allerdings davon aus, dass diese keine mit denen anderer Völker vergleichbare Religion haben. Sie verehren die so genannten Histbäume, welche in Argonien wachsen. Aus welchen Gründen sie dies tun ist allerdings unbekannt. Man geht davon aus, dass die Argonier die Bäume als Inkarnation ihrer Ahnen oder Lebensraum der Geister betrachten – ob das allerdings stimmt oder lediglich ein falsches Gerücht ist, lässt sich nicht sagen.

4.4.6 Der Orkische Malacath-Kult

Wie bereits in vorigen Kapiteln beschrieben verehren die Orks den Daedra Malacath. Dieser wird meistens auch selbst in orkischer Form dargestellt und trägt in der Regel eine sehr große Zweihandwaffe. Malacath gilt selbst als äußerst brutal und gewalttätig. Die Orks sehen in Malacath ihren Schöpfer und Gottvater. Er repräsentiert alles was für die Orks von Bedeutung ist: Stärke und Unbarmherzigkeit. Anders als in anderen Völkern fin-

det die Verehrung Malacaths nicht durch Priester, sondern eher durch orkische Schamanen statt, welche selbst oftmals sehr magiebewandert sind. Bei der Stammesmagie der Orks handelt es sich jedoch um eine sehr starke und chaotische Form der Magie, welche nahezu unkontrollierbar ist und daher selbst von den Orks als gefährlich eingestuft wird.

4.4.7 Das Yokuda-Pantheon

Auch wenn die Rothwardonen mittlerweile seit einigen Jahrhunderten in Tamriel beheimatet sind haben viele von ihnen ihre yokudanischen Wurzeln und damit ihren ehemaligen noch nicht vergessen.

Die yokudanischen Gottheiten unterscheiden sich teilweise sehr stark von denen der Acht. Es gibt allerdings auch viele Gemeinsamkeiten, weshalb davon ausgegangen werden kann, dass viele der von den Yokuda verehrten Göttern einfach nur die yokudanische Version der Acht darstellen.

Der Anbeginn der Entstehung wurde im yokudanischen Pantheon durch den Gott Satakal eingeleitet. Dieser ist bekannt als der yokudanische Gott des Alles – er ist eine Verschmelzung der Eigenschaften von Anu und Padomay. In seinem Wesen ähnelt Satakal dem nordischen Gott Alduin, welcher immer wieder Welten zerstört nur um daraus wieder neue Welten zu formen. Während des Prozesses des Zerstörens und Neuschaffens von Welten durch Satakal entstanden die Geister von denen einige wenige später zu den yokudanischen Gottheiten wurden.

Der wichtigste Gott des yokudanischen Pantheon ist, neben Satakal, Ruptga welcher besser bekannt ist unter dem Namen „Großer Vater“. Ruptga lehrte den anderen Göttern den Prozess des „Übergangs“ durch welchen diese ihr Leben über die gewöhnliche Lebenszeit hinaus verlängern konnten.

Es heißt, dass Ruptga auch die Sterne in den Himmel gegangen hat um den niederen Geistwesen ihren Weg zu weisen. Da es mit der Zeit allerdings so viele Geistwesen gab, dass Ruptga nicht mehr den Überblick über diese behalten konnte erschuf er sich einen Helfer aus den Überresten vergangener Welten. Dieser Helfer trug den Namen Sep.

Sep bedeutet so viel wie Schlange. Er gilt als die yokudanische Version des tamrielischen Lorkhan. Ursprünglich von Ruptga geschaffen um diesem beim Geistertausch zu helfen überredete Sep eines Tages die anderen Götter dazu die Welt der Sterblichen zu schaffen um sich die Mühe, welche das Überwachen des Geistertausches ihm abverlangte, zu erleichtern. Daraufhin gingen die Geister in die von Sep und den anderen Göttern geschaffene Welt über als die ersten Lebewesen. Der wütende Ruptga bestrafte Sep für seine Verfehlungen und seinen Ungehorsam wodurch dieser zu der Leere und dem Nichts wurde. Seitdem versucht Sep den Übergang der Verstorbenen zu den „Fernen Ufern“ (das yokudanische Jenseits) zu stören und zu behindern.

Tu`whacca nimmt im yokudanischen Pantheon die Rolle von Seps Antagonisten ein. Tu`whacca ist der Gott der Seelen. Er ist der Bewahrer der fernen Ufer. In Tamriel wird er oftmals mit dem Aedra Arkay in Verbindung gebracht.

Die Göttin Tava ist die yokudanische Version von Kynareth.

Morwha ist die Göttin der Fruchtbarkeit. Sie wird als vierarmiges Wesen beschrieben und gilt als Geliebte Ruptgas.

Onsi ist der yokudanische Kriegsgott. Den Legenden der Yokuda nach brachte er den Ra´Gada bei aus ihren Messern Schwerter zu machen.

HoonDing gilt als der yokudanische Gott des freien Weges und als Gott der Beharrlichkeit gegen Ungläubige. Immer wenn das Volk der Yokuda bedroht war soll sich HoonDing in der Form eines Schwertes oder einer Krone manifestiert haben mit dessen Hilfe die Yokuda ihre Feinde bezwingen konnten.

Diagna ist die Verkörperung beziehungsweise die fleischliche Manifestation von HoonDing. Diagna wird auch als Gott der schrägen Klinge bezeichnet. Er schenkte den Rothwardonen orchialkische Klingen mit deren Hilfe sie die Orks und Elfen bezwingen konnten. Nachdem die Rothwardonen gewonnen hatten ist Diagna spurlos verschwunden und seither nicht wieder aufgetaucht. Gerüchten zu Folge soll sein Geist ziellos in den Bergen herumirren – ob das stimmt ist allerdings fragwürdig.

5. Schlusswort und Danksagungen

Ich hoffe, dass euch das Tamriel Manuskript gut gefallen hat und euch weitergeholfen hat euch in der Welt von Tamriel und dem The Elder Scrolls Universum besser zu Recht zu finden.

Darüber hinaus möchte ich mich allerdings auch noch bei den zahlreichen Bloggern der Seiten:

<http://elderscrolls.wikia.com>

<http://almanach.scharesoft.de>

<http://www.uesp.net>

<http://www.ign.com/wikis/elder-scrolls-online>

<http://www.giantbomb.com>

<http://teso.gamepedia.com>

<http://www.worldofelderscrolls.de>

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls

<http://wiki.step-project.com>

<http://elderscrolls.gamona.de>

und natürlich der offiziellen Seite:

<http://elderscrollsonline.com>

bedanken.

Ohne die Hilfe der zahlreichen Bloggeinträge und Hunderten von Quellentexten, welche mir zur Verfügung standen hätte ich diese Arbeit in einem solchen Umfang und Vollständigkeit niemals verfassen können.

Ich bedanke mich auch recht herzlich im Namen der The Elder Scrolls Online Gilde „Orden der Dornenrose“ für euer Interesse am Tamriel Manuskript.

Besucht doch einfach mal unsere Homepage und hinterlasst Grüße und Anmerkungen zum Tamriel Manuskript. Dort findet ihr auch unter dem Registerpunkt „Rollenspiel->Tamriel Manuskript“ stets die neuste Version zum Download.

Ich bedanke mich recht herzlich bei allen.

Mit besten Grüßen,

Gervinius, Ordensgründer des Ordens der Dornenrose.



Offizielle Herausgeber des Tamriel Manuskripts.

<http://OrdenshalleOdDR.funpic.de>

Abbildungsverzeichnis

(Links zuletzt eingesehen am: 20.03.2013)

Abbildung 1	4
http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/story-heading.jpg	
Abbildung 2	6
http://static.skyrim.nexusmods.com/images/2605078-1333478649.jpg	
Abbildung 3	6
http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20120706152112/elderscrolls/images/e/e4/Map_tamriel.jpg	
Abbildung 4	7
http://images.wikia.com/elderscrolls2/de/images/c/c2/Pic_1306575274_10.jpg	
Abbildung 5	9
http://almanach.scharesoft.de/images/c/c7/Kreuzritter-R%C3%BCstung.jpg	
Abbildung 6	10
http://almanach.scharesoft.de/images/b/b2/Pelinal-Mosaikfenster.JPG	
Abbildung 7 Abbildung 8.....	11
http://almanach.scharesoft.de/images/7/73/Oblivion-Ebene.jpg	
http://almanach.scharesoft.de/images/a/ae/Landschaft_Mania.JPG	
Abbildung 9	12
http://www.scharesoft.de/uploads/tx_rtehtmlarea/magic/RTEmagicC_ob_obliviontor_02.jpg.jpg	
Abbildung 10	13
http://almanach.scharesoft.de/images/thumb/c/c1/Ramimilk_Molag_Bal.jpg/180px-Ramimilk_Molag_Bal.jpg	
Abbildung 11	14
http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/story-coldharbor.png	
Abbildung 12	15
http://theelderscrolls.info/images/artikel/6_ESO/A_Preview_Entwicklung/ESO_Fraktionen_Karte.png	
Abbildung 13	15
http://eso-wiki.com/wp-molag/uploads/2013/01/Aldmeri-Dominion.png	
Abbildung 14	17
http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-altmer.png	
Abbildung 15	18

http://www.tesof.com/xthreads_attach.php/47_1351744896_7631fe64/cd2039d1e3217faed17db8e7dd592299/altmer.gif

Abbildung 16 19
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-bosmer.png>

Abbildung 17 19
<http://elderscrollsonline.com/de/media/concept-art/313>

Abbildung 18 20
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-khajiit.png>

Abbildung 19 21
http://images.wikia.com/elderscrolls/images/1/12/Redwater_Skooma.png

Abbildung 20 23
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/cms/media/blogs/e7dbf4da0d565f0bb62baaae5efb29aa.jpg>

Abbildung 21 24
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-nord.png>

Abbildung 22 25
http://api.ning.com/files/E12ZO5fljR2FY1GJ5quq*JJZsD*PTvNB4AYchvnnUCMDzKdzSghW4FvLdMW6RVIdexkXcutge7E818*JRGr13Y1r5eLtBzfb/514pxYsgramor_Skyrim.png

Abbildung 23 26
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-dunmer.png>

Abbildung 24 27
<http://Giantbomb.com>

Abbildung 25 28
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-argonian.png>

Abbildung 26 Abbildung 27 29
http://almanach.scharesoft.de/images/thumb/9/98/Obl_Artwork_Dreugh.jpg/90px-Obl_Artwork_Dreugh.jpg

<http://www.tesonline.de/wp-content/uploads/2012/10/Hist-Baum.jpg>

Abbildung 28 29
http://gilde-vii.de/wp-content/uploads/2013/03/Dolchsturz_Buendniss.png

Abbildung 29 30
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-breton.png>

Abbildung 30 32
<http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-redguard.png>

Abbildung 31	32
http://cdn.cheatcc.com/news_images/redguard.jpg	
Abbildung 32	33
http://static.elderscrollsonline.com/assets/img/2/race-orc.png	
Abbildung 33	37
Abbildung 34	38
Abbildung 35	38
Abbildung 36	39
Abbildung 37	39
Abbildung 38	39
Abbildung 39	40
Abbildung 40	40
Abbildung 41	41
Abbildung 42	41
Abbildung 43	42
Abbildung 44	42
Abbildung 45	43
Abbildung 46	43
Abbildung 47	44
Abbildung 48	44
Abbildung 49	44
Abbildung 50	45
Abbildung 51	45
Abbildung 52	46
Abbildung 53	46
Abbildung 54	47
http://www.scharesoft.de/	
Abbildung 55	48
http://fc05.deviantart.net/fs71/i/2012/198/3/4/nerevar_by_lelek1980-d57kf41.jpg	
Abbildung 56	49
http://www.google.de/imgres?q=elder+scrolls+seelenschutz&um=1&hl=de&biw=1920&bih=938&tbm=isch&tbnid=nBEMnfW47JiIBM:&imgrefurl=http://almanach.scharesoft.de/wiki/Seelenschutz&docid=78wro1E0XRJTM&imgurl=http://almanach.scharesoft.de/images/thumb/8/82/Seelenschutz.jpg/180px-Seelenschutz.jpg&w=180&h=368&ei=U8nqUe_KDoqMtQaUkICQBA&zoom=1&iact=hc&vpx=4&vpy=164&dur=740&hovh=294&hovw=144&tx=69&ty=155&page=1&tbnh=131&tbnw=66&start=0&ndsp=59&ved=1t:429,r:0,s:0,i:80	

Abbildung 57	50
http://core-rpg.ru/_ph/336/249830273.jpg	
Abbildung 58	51
http://almanach.sharesoft.de/images/6/64/Heiliger_Veloth.gif	
Abbildung 59	52
http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20121013161520/elderscrolls/images/c/c6/Statue_of_auriel_skyrim.png	
Abbildung 60	54
http://fc05.deviantart.net/fs71/i/2011/306/2/e/alduin_the_world_eater_by_ibeatsEPHIRoTh-d4ewnpl.jpg	