Das Haus des Chaos

Das Haus des Chaos

nter den uralten Ahnengeistern, die den Heiligen Veloth und die Chimer in das gelobte Land Morrowind begleiteten, gab es vier Daedrafürsten, die als die Vier Säulen des Hauses des Chaos bekannt sind: Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal und Sheogorath. Diese Daedrafürsten rebellierten gegen den Rat und die Ermahnungen des Tribunals und beschworen dadurch große Entzweiung und Verwirrung unter den Clans und Fürstenhäusern herauf.

Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal und Sheogorath sind heilig, da sie Hindernisse während der Prüfung darstellen. Im Laufe der Zeit wurden sie manchmal auch mit den örtlichen Feinden in Verbindung gebracht, etwa den Nord, den Akaviri oder den Gebirgsorks.

Malacath ist das wieder belebte Exkrement, das einst Trinimac war. Er ist ein schwacher, aber rachsüchtiger Gott. Die Dunkelelfen sagen, er sei Malak, der Gottkönig der Orks. Er prüft die Dunmer auf körperliche Schwächen.

Molag Bal ist in Morrowind der König der Notzucht. Er versucht, das Blut der Fürstenhäuser und der Dunmer zu verunreinigen und zu verderben. Ein Volk von Übermonstern, das angeblich in Molag Amur lebt, ist das Ergebnis seiner Verführung Vivecs im vorigen Zeitalter.

Sheogorath ist der König des Wahnsinns. Stets prüft er die Dunmer auf geistige Schwächen. In vielen Legenden wird er von einer dunmerischen Splittergruppe gegen die andere angerufen, doch in der Hälfte dieser Geschichten betrügt er nicht jene, die ihn riefen, was für weitere Verwirrung über seine Position in diesen Konflikten sorgt: Kann er uns helfen? Ist er nicht eher ein Hindernis? Er wird oft mit der Furcht anderer Völker vor den Dunmer in Verbindung gebracht. Das gilt besonders für Völker wie das Kaiservolk, die sich als nützliche Verbündete erweisen könnten.

Mehrunes Dagon ist der Gott der Zerstörung. Er wird mit natürlichen Gefahren wie Feuer, Erdbeben und Überschwemmungen in Verbindung gebracht. Für einige verkörpert

er das unwirtliche Morrowind. Er prüft den Überlebenswillen und das Durchhaltevermögen der Dunmer.

Die Verehrung dieser vier bösartigen Geister ist gegen das Gesetz und gegen die Praxis des Tempels. Dennoch gelingt es den Vier Säulen des Hauses fast immer, Sterbliche zu finden, die gierig, rücksichtslos und wahnsinnig genug sind, um ihnen zu dienen. Nach uraltem Tempelgesetz und Brauchtum und nach kaiserlichem Recht ist das Leben solcher Hexen und Hexer verwirkt, wobei sich kaiserliche Garnisonen den Ordinatoren und Kriegswappenträgern des Tempels anschließen, um diese üblen Zirkel aufzuspüren und zu zerstören, die ihre unheiligen Praktiken im Schutz der Wildnis und in uralten Ruinen durchführen.

Das Haus des Chaos

FormId	dragonborn.esm:028268
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028268
Editor ID	DLC2Book2CommonHouseofTroubles
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.