Shezarr und die Göttlichen

Shezarr und die Göttlichen

von
Faustillus Junius,
Unterkurator für antike Theologie und Paläonumerologie,
Kaiserliche Bibliothek

Die Stellung, die Shezarr im cyrodiilischen Kult innehat, wird oft missverstanden. Er und tausend andere Gottheiten besitzen ansehnliche Kulte in der Kaiserstadt. Shezarr wird besonders im colovianischen Westen verehrt, obwohl er dort Shor genannt wird, da die West-Könige ganz entschieden, und auch was die Religion betrifft, Nord sind.

Die Unklarheit über Shezarrs Verhältnis zu den Göttlichen - er wird oft ihr "verschollener Bruder" genannt - beginnt mit der heiligen Alessia, der so genannten "Sklavenkönigin von Cyrodiil", der Begründerin des ursprünglichen Cyrodiilischen Kaiserreichs. In den frühesten Cyro-Nord-Erzählungen aus dem Herzland bekämpfte Shezarr die Ayleiden - die "Herzland-Hochelfen" - auf der Seite der Menschheit. Dann tauchte er aus unbekannten Gründen unter, vermutlich, um anderswo anderen Menschen zu helfen, und ohne seine Führung besiegten die Ayleiden die Menschen und versklavten sie.

Diese Sklaverei dauerte über Generationen an. Die isolierten Menschen begannen allmählich, das Pantheon ihrer Herren zu verehren, oder übernahmen zumindest so viele der religiösen Praktiken der Hochelfen in ihre einheimischen Traditionen, dass die beiden Einflüsse nicht mehr zu unterscheiden waren.

Im Jahre 1Ä 242, unter der Führung Alessias, begannen ihr Halbgott-Liebhaber, Morihaus-Atem-der-Kyne, und der berüchtigte Pelinal Weißplanke die Rebellion der Menschen von Cyrodiil. Als Himmelsrand seine Armeen der Sklavenkönigin des Südens zu Hilfe schickte, hatte die Revolution Erfolg. Die Ayleiden-Hegemonien wurden rasch gestürzt. Kurz darauf wurde der Weißgoldturm von Alessias Truppen erobert, und sie erklärte sich unverzüglich zur ersten Kaiserin von Cyrodiil. Das bedeutete gleichzeitig,

dass sie auch Hohepriesterin von Akatosh werden musste.

Akatosh war ein Aldmer-Gott, und Alessias Untertanen waren noch nicht bereit, ihrem Glauben an das Elfen-Pantheon abzuschwören. So befand sie sich in einer höchst prekären politischen Lage. Sie musste die Nord als Verbündete bei der Stange halten, doch diese standen zu jener Zeit jeder Verehrung von Elfen-Gottheiten äußerst feindlich gegenüber. Auf der anderen Seite konnte sie ihre Untertanen nicht zwingen, sich wieder zum Nord-Pantheon zu bekehren, wenn sie keine neue Revolution verursachen wollte. Daher wurden Kompromisse geschlossen, und Kaiserin Alessia führte eine neue Religion ein: die Acht Göttlichen, eine elegante, gut fundierte Synthese beider Götterkreise, jener der Nord und der Aldmer.

Folglich musste Shezarr sich ändern. Er konnte nicht mehr der blutrünstige Anti-Aldmer-Kriegsfürst von früher sein. Er konnte aber auch nicht völlig verschwinden, sonst hätten die Nord ihr die Unterstützung für ihre Herrschaft entzogen. Schließlich war er zum "Geist hinter allen menschlichen Unternehmungen" geworden. Obwohl es sich dabei nur noch um eine dürftig verschleierte, verwässerte Version Shors handelte, waren es die Nord zufrieden.

Was die Gründe angeht, warum Tiber Septim nicht versuchte, Shezarr während seiner Kriege gegen die Aldmer-Herrschaft "wiederzubeleben", so können wir nur spekulieren, dass zu dieser Zeit die Erinnerungen an die Torheiten des Alessianischen Ordens - der Drachenbruch, der Krieg der Rechtschaffenheit, die Niederlage auf dem Gelnumbria-Moor - seinem Streben nach der Kaiserkrone nur geschadet hätten.

Shezarr und die Göttlichen

FormId	skyrim.esm:01AF93
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AF93
Editor ID	Book3ValuableShezarr
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	11
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	276
Leveled lists	10
Scripts	0

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