La Casa dei Problemi

La Casa dei Problemi

ra gli antichi spiriti ancestrali che accompagnarono San Veloth e la Chimera nella terra promessa di Morrowind, i quattro signori dei daedra (Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal e Sheogorath) sono conosciuti come i Quattro Angoli della Casa dei Problemi. Questi ignorarono i consigli e le ammonizioni del Tribunale, causando gran confusione e tumulto fra i clan e le grandi casate.

Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal e Sheogorath sono sacri, in quanto assumono il ruolo di ostacoli durante la Prova. Nel corso del tempo, a volte si sono alleati con nemici locali quali i nord, gli akaviri o gli orchi di montagna.

Malacath, dio debole ma vendicativo, è stato creato rianimando le scorie di Trinimac. Gli elfi scuri lo chiamano Malak, il dio re degli orchi. Mette alla prova i dunmer per individuarne le debolezze fisiche.

A Morrowind, Molag Bal è il Re dello Stupro. Tenta di inquinare le linee di sangue delle casate per rovinare il patrimonio genetico dei dunmer. Nell'era precedente, la seduzione di Vivec da parte sua ha dato origine a una razza di mostri, che si dice vivano a Molag Amur.

Sheogorath è il Re della Follia. Mette alla prova i dunmer per individuarne le debolezze psichiche. In numerose leggende, viene evocato da una fazione di dunmer per combattere contro un'altra. Solo in metà di queste storie non tradisce coloro che hanno chiesto il suo aiuto, generando ulteriore confusione nello schema generale ("Ci aiuterà?", "Non sarà un ostacolo, piuttosto?"). Spesso è associato al timore dei dunmer da parte di altre razze. Specialmente quelle che, come l'Impero, possono dimostrarsi delle potenti alleate.

Mehrunes Dagon è il dio della distruzione. Viene associato a disastri naturali quali gli incendi, i terremoti e le inondazioni. Per alcuni rappresenta l'inospitale terra di Morrowind. Mette alla prova la voglia di vivere e la perseveranza dei dunmer.

L'adorazione di questi quattro spiriti malvagi è contro le leggi e le pratiche del Tempio. Ciononostante, i Quattro Angoli riescono quasi sempre a scovare individui abbastanza avidi, spietati o folli da servirli. Per legge e usanza dell'antico Tempio, e per editto imperiale, streghe e stregoni sono arrestati e i loro averi vengono confiscati. Le guarnigioni imperiali si uniscono a Ordinatori e Armigeri Solerti del Tempio per cercare e distruggere queste torbide congreghe, che si tengono in rifugi nei boschi e fra antiche rovine per occultare le adorazioni profane.

La Casa dei Problemi

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.