Le Anticipazioni

Le Anticipazioni

daedra sono i potenti spiriti dei nostri antenati, simili nella forma e nella sostanza al Tribunale (benedetto sia il suo sacro nome), ma più deboli, più capricciosi e indifferenti alle vicende dei mortali. Ai vecchi tempi, i chimer adoravano i daedra come dei. Essi non meritavano tanta devozione, poiché facevano del bene e del male ai loro fedeli in egual misura.

L'avvento del Tribunale (benedetto sia il suo sacro nome) cambiò quella situazione infelice. All'Apoteosi, i membri del Tribunale (benedetto sia il suo sacro nome) divennero protettori e alti spiriti degli antenati dei dunmer, ordinando ai daedra di mostrare obbedienza e venerazione. I tre daedra buoni (Boethiah, Azura e Mephala), riconobbero la divinità della Trinità Ancestrale (benedetto sia il suo sacro nome). I daedra ribelli (Molag Bal, Malacath, Sheogorath e Mehrunes Dagon), si rifiutarono di giurare fedeltà al Tribunale (benedetto sia il suo sacro nome) e i loro adoratori vennero esiliati.

Così, i daedra ribelli divennero i Quattro Angoli della Casa dei Problemi. Ancora oggi, minacciano la nostra tranquillità e attirano gli incauti verso l'eresia e la venerazione oscura. I sacerdoti del Tempio sono sempre all'erta, in cerca di segnali del ritorno degli avversari. A volte sono aiutati dai tre leali daedra buoni, che conoscono bene gli stratagemmi dei loro simili ribelli.

Nel Tempio, i daedra buoni sono conosciuti con il nome di Anticipazioni, in quanto primigenie anticipazioni ancestrali del benevolo patrocinio del Tribunale (benedetto sia il suo sacro nome). Essi sono i signori dei daedra Boethiah, Mephala e Azura.

Boethiah, è l'Anticipazione maschile della femmina Almalexia. Fu l'antenato che, nella lontanissima era leggendaria, illuminò gli elfi. Raccontò loro la verità sulla prova di

Lorkhan e sconfisse Trinimac, il campione di Auriel. Ingoiò Trinimac e lo espulse. I seguaci di Boethiah e Trinimac strofinarono su di sé le scorie di Trinimac e cambiarono pelle.

Mephala è l'Anticipazione multiforme e androgina di Vivec. Insegnò ai chimer come sfuggire ai nemici o ucciderli senza farsi scoprire. A quei tempi, i nemici erano molto numerosi, poiché i chimer erano pochi e circondati. Mephala organizzò i sistemi dei clan che, alla fine, evolsero nelle grandi casate. In seguito, creò il Morag Tong.

Azura è l'Anticipazione femminile del maschio Sotha Sil. Fu l'antenata che insegnò ai chimer a differenziarsi dagli altmer. A volte, i suoi insegnamenti sono attribuiti a Boethiah. Nelle storie, Azura è spesso dipinta più come una progenitrice comune della razza, invece che una singola antenata. Viene associata con l'alba e il tramonto e, a volte, è chiamata Anima Madre. La Stella di Azura, chiamata anche Stella del Crepuscolo, appare brevemente all'alba e al tramonto sulla linea dell'orizzonte, sotto la costellazione del Cavallo. Azura è associata al mistero, alla magia, al fato e alle profezie.

Le Anticipazioni

FormId	dragonborn.esm:02826C
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	02826C
Editor ID	DLC2Book3ValuableTheAnticipations
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	14
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	61
Leveled lists	5
Scripts	0

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