Varietà di religioni nell'Impero

Varietà di religioni nell'Impero

di

Fratello Mikhael Karkuxor del Collegio Imperiale

uesto è il mio tentativo di elencare i pantheon, e gli spiriti divini a essi associati, delle culture dominanti di Tamriel. Non si tratta di una lista completa (la sola Città Imperiale di Cyrodiil può vantare numerosi santi e spiriti divini), ma include soltanto gli spiriti più importanti venerati dai membri originari di ogni cultura. Altri et'Ada, soprattutto i daedra, sono ampiamente conosciuti. Ciononostante, i nomi inclusi qui appartengono a quegli spiriti che possiedono un significato culturale specifico. L'omissione di qualsiasi riferimento all'adorazione degli argoniani di Black Marsh è da attribuirsi alla mia totale inadeguatezza nel conciliare le informazioni oscure e contraddittorie che ho reperito sull'argomento.

GLI OTTO PANTHEON

CYRODIIL: Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shezarr, Tiber Septim, Morihaus, Reman

SKYRIM: Alduin, Dibella, Orkey, Tsun, Mara, Stuhn, Kyne, Jhunal, Shor, Ysmir, Herma-Mora, Maloch

ALTMER: Auri-El, Trinimac, Magnus, Syrabane, Y'ffre, Xarxes, Mara, Stendarr, Lorkhan, Phynaster

BOSMER: Auri-El, Y'ffre, Arkay, Z'en, Xarxes, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Herma-Mora, Jone, Jode

DUNMER: Almalexia, Vivec, Sotha Sil, Boethiah, Mephala, Azura, Lorkhan, Nerevar, Molag Bal, Malacath, Sheogorath, Mehrunes Dagon

YOKUDA: Satakal, Ruptga, Tu'whacca, Zeht, Morwha, Tava, Malooc, Diagna, Sep, HoonDing, Leki, Onsi,

BRETON: Akatosh, Magnus, Y'ffre, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Sheor, Phynaster

ELSWEYR: Alkosh, Khenarthi, Riddle'Thar, ja-Kha'jay, Mara, S'rendarr, Lorkhaj, Rajhin, Baan Dar, Azurah, Sheggorath

NOTE SUGLI SPIRITI DIVINI DEL PANTHEON

Akatosh (Drago Dio del Tempo) - Akatosh è il capo dei Nove Divini (il maggior culto di Cyrodiil e delle sue province) e una delle due divinità fondatrici in ogni religione di Tamriel (l'altra è Lorkhan). Generalmente, viene considerato il primo dio a essersi formato nel Posto Iniziale. In seguito, altri spiriti scoprirono quanto fosse facile prendere vita ed emersero vari pantheon in giro per il mondo. È il dio definitivo dell'Impero di Cyrodiil, presso cui incarna le seguenti qualità: resistenza, invincibilità ed eterna legittimità.

Alduin (Divoratore del Mondo) - Alduin è una variante adorata dai nord di Akatosh, il capo dei Nove Divini, ma gli somiglia solo superficialmente. Per esempio, il soprannome di Divoratore del Mondo proviene dai miti secondo cui egli sarebbe un'orribile e spietata tempesta di fuoco che distrusse l'ultimo mondo per creare quello attuale. Per questo, i nord considerano il dio del tempo sia un creatore, sia un messaggero dell'apocalisse. Alduin non è il capo del pantheon dei nord. Anzi, nel loro pantheon non c'è un capo (vedi Shor, più avanti). In ogni caso, seppur tetro e terrificante, ne è uno dei fondatori.

Alkosh (Re Drago dei Felini) - Si tratta di una divinità anaquinina precedente alla dinastia ri'Datta ed è una variante dell'altmer Auri-El. Di conseguenza, è un eroe culturale (come Akatosh) per i primi khajiiti. La sua adorazione è stata assimilata durante la creazione del Riddle-T'har e gode ancora di un'immensa popolarità fra le regioni desertiche di Elsweyr. Viene raffigurato come un temibile drago, creatura che per i khajiiti è "solo un grosso felino". Ai tempi dei miti, ha stroncato una rivolta dei primi aldmeri, guidata da Pelinal Whitestrake.

Almalexia (Madre Morrowind) - Molte tracce di Akatosh sono scomparse dalle antiche leggende dei chimer nel periodo del loro cosiddetto "esodo", soprattutto a causa della sua associazione e del suo legame con gli altmer. Comunque, la maggior parte delle sue caratteristiche, molto importanti per le razze mortali (nello specifico: immortalità, storicità e geologia), sono confluite nella dea Almalexia, la più importante del Tribunale divino di Morrowind.

Arkay (Dio del Ciclo della Vita e della Morte) - Membro del pantheon dei Nove Divini, è popolare anche altrove. Spesso, Arkay è più importante in quelle culture che non sono strettamente collegate a suo padre Akatosh, o in cui gli aspetti del tempo legati a esso sono meno comprensibili da parte dei profani. È il dio delle sepolture e dei riti funerari. A volte è associato alle stagioni. I suoi sacerdoti si oppongono strenuamente alla negromanzia e alla non-morte in tutte le sue forme. Si dice che Arkay non esistesse prima che gli dei creassero il mondo, sotto la supervisione (per meglio dire, agli ordini, o meglio ancora, sobillati dagli inganni) di Lorkhan. Per questo, a volte viene chiamato "Dio dei Mortali".

Auri-El (Re degli Aldmeri) - Auri-El è la variante elfica di Akatosh e anima di Anui-El che, a sua volta, è l'anima di Anu il Tutto. Inoltre, è il capo di molti pantheon degli aldmeri. Molti altmer e bosmer affermano di discendere direttamente da lui. Nel suo unico momento di debolezza, ha accettato di partecipare alla creazione del piano mortale, separando per sempre gli elfi dei mondi spirituali dell'eternità. Per rimediare, ai tempi dei miti Auri-El guidò gli aldmeri originali contro le armate di Lorkhan, sconfiggendo il tiranno e creando i primi regni di Altmer, Altmora e Vecchia Ehlnofey.

Quindi, ascese in cielo sotto gli occhi dei suoi seguaci, cosicché potessero imparare i passi necessari per fuggire dal piano mortale.

Azura (Dea dell'Alba e del Tramonto) - Azura fu la dea ancestrale che svelò ai chimer i misteri necessari per differenziarsi dagli altmer. A volte, alcuni dei suoi insegnamenti più convenzionali sono attribuiti a Boethiah. Nelle leggende, Azura è spesso dipinta come una forza cosmica comune a beneficio della razza, invece che un'antenata o una divinità. È conosciuta anche come Anticipazione di Sotha Sil. In Elsweyr, Azurah è quasi ritenuta un'entità completamente isolata. Ciononostante, viene collegata alla separazione dei khajiiti dagli altmer.

Baan Dar (Il Dio Bandito) - Nella maggior parte delle terre, Baan Dar è una divinità marginale: uno spirito ingannevole, protettore di ladri e mendicanti. In Elsweyr è più importante ed è chiamato "il Paria". Sotto questa denominazione, rappresenta l'astuzia o il genio disperato degli eterni sofferenti khajiiti, i cui stratagemmi dell'ultimo momento mandano sempre a monte le macchinazioni dei loro nemici (elfici o umani).

Boethiah (Principe dei Complotti) - Annunciato dal profeta Veloth, Boethiah è il dio ancestrale originale degli elfi scuri. Seguendo le sue rivelazioni, i chimer (o "Gente Cambiata") hanno rinnegato qualsiasi legame con gli aldmeri e hanno fondato una nuova nazione, basata sui principi daedrici. Tutti i "progressi" culturali degli elfi scuri sono attribuiti a Boethiah: dalla filosofia alla magia, fino all'architettura "responsabile". Le antiche allegorie di Veloth raccontano sempre gli eroici successi di Boethiah su nemici di ogni tipo e sono miti che illustrano le peripezie dei chimer. Boethiah è conosciuto anche come Anticipazione di Almalexia.

Diagna (Dio d'Oricalco della Lama Obliqua) - Si tratta di un antico culto criminale delle redguard. Originato a Yokuda durante il Ventisettesimo Massacro del Popolo Serpente. Diagna era un'incarnazione di HoonDing (il "dio che libera il cammino" di Yokuda, vedi sotto) che è riuscita a ottenere la permanenza. Giocò un ruolo importante nella sconfitta degli elfi mancini, donando armi d'oricalco al popolo di Yokuda per fargli vincere la battaglia. A Tamriel, ha condotto un gruppo molto ben organizzato di seguaci contro gli orchi di Orsinium, mentre questi erano all'apice del loro antico potere. Dopodiché svanì

nell'oscurità. Ora è poco più di uno spirito locale dei monti Coda di Drago.

Dibella (Dea della Bellezza) - È un membro popolare dei Nove Divini. A Cyrodiil esistono una decina di culti dedicati a lei. Alcuni sono rivolti alle donne, altri agli artisti e all'estetica, altri ancora all'educazione erotica.

Herma-Mora (L'Uomo dei Boschi) - Un antico demone di Atmora che, una volta, riuscì quasi a convincere i nord a diventare aldmeri. Molti miti di Ysgramor narrano gli inganni del vecchio Herma-Mora. Chiamato anche "demone della conoscenza", è vagamente collegato alle origini del culto del Morag Tong (la "gilda degli abitanti delle foreste"), anche solo per l'associazione con Mephala, il suo fratello/sorella.

HoonDing (Il Dio che libera il Cammino) - Lo spirito della "tenacia contro gli infedeli" di Yokuda. Storicamente, HoonDing si è materializzato ogniqualvolta le redguard hanno avuto bisogno di "liberare il cammino" per il loro popolo. Nella storia di Tamriel, ciò è accaduto soltanto tre volte: due nella prima era, durante l'invasione dei Ra Gada, e una durante la guerra di Tiber. Si dice che, nella sua ultima incarnazione, HoonDing sia stato una spada o una corona, o entrambe.

Jhunal (Dio delle Rune) - È il dio degli ordini ermetici dei nord. Dopo aver perso il favore del suo pantheon, è diventato Julianos dei Nove Divini. Non fa parte della mitologia moderna di Skyrim.

Jode (Dio della Grande Luna) - È un dio degli aldmeri, chiamato anche Masser o Lacrima di Mara. Nella religione dei khajiiti, è solo uno degli aspetti della Struttura Lunare (o "ja-Khaj'jay").

Jone (Dio della Piccola Luna) - È un dio degli aldmeri, chiamato anche Secunda o Pena di Stendarr. Nella religione dei khajiiti, è solo uno degli aspetti della Struttura Lunare (o "ja-Khaj'jay").

Julianos (Dio della Saggezza e della Logica) - Spesso associato a Jhunal (padre della lingua e della matematica presso i nord), Julianos è il re della letteratura, della legge, della storia e della contraddizione. Gli ordini monastici a lui dedicati, fondati da Tiber Septim, custodiscono le Antiche Pergamene.

Kyne (L'Ultimo Bacio) - È la dea delle tempeste dei nord, vedova di Shor e protettrice dei guerrieri. Spesso viene chiamata Madre degli Uomini. Le sue figlie hanno insegnato ai primi nord a usare il Thu'um, la voce della tempesta.

Kynareth (Dea dell'Aria) - Kynareth è un membro dei Nove Divini, i più potenti fra gli spiriti celesti. Secondo alcune leggende, è stata la prima ad acconsentire al piano di Lorkhan per creare il piano mortale, fornendo lo spazio nel Vuoto. È associata anche alla pioggia, un fenomeno che si dice non si verifichi se prima non si rimuove la scintilla divina di Lorkhan.

Leki (Santa della Spada Spirituale) - Figlia del Padre Alto, è la dea degli spadaccini aberranti. Nell'era leggendaria, i Na-Totambu di Yokuda cessarono le ostilità per decidere chi dovesse guidare la carica contro gli elfi mancini. Si trattava di una scelta difficile, in quanto gli spadaccini erano tutti ugualmente abili nei colpi più conosciuti. Leki introdusse la finta effimera, così vi fu un vincitore ed ebbe inizio la guerra contro gli aldmeri.

Lorkhan (il Dio Mancante) - Questa divinità Creatore-Prestigiatore-Verificatore compare in ogni tradizione mitologica di Tamriel. Il suo nome più popolare è l'aldmero "Lorkhan", o Tamburo del Destino. Convinse o costrinse gli Spiriti Originali alla creazione del piano mortale, sconvolgendo lo status quo così come suo padre Padomay aveva introdotto l'instabilità nell'universo nel Posto Iniziale. Dopo che il mondo si fu materializzato, Lorkhan fu separato dal suo centro divino, a volte involontariamente, e vagò durante la creazione degli et'Ada. L'interpretazione di questi eventi differisce sostanzialmente tra le varie culture. Per esempio, a Morrowind è collegato all'Ordine Psijiic, un processo attraverso il quale i mortali vengono caricati, trascendendo gli dei che li hanno creati. Per gli elfi alti, egli è il più empio fra i poteri supremi, poiché ha

spezzato per sempre il loro legame con il Piano Spirituale. Nelle leggende, è quasi sempre un nemico degli aldmeri (e quindi un eroe della razza umana delle origini).

Lorkhaj (Bestia Lunare) - Si tratta di una divinità anaquinina precedente la dinastia ri'Datta, identificata facilmente con Lorkhan, il Dio Mancante.

Magnus (Il Magus) - È il dio della stregoneria, ritiratosi dalla creazione del mondo all'ultimo momento (decisione che pagò a caro prezzo). Ciò che resta di lui è percepito e controllato dai mortali come magia. Si narra che, sebbene l'idea fosse venuta a Lorkhan, fu Magnus a creare i progetti e gli schemi necessari per creare il piano mortale. A volte viene raffigurato come un astrolabio, un telescopio o, più comunemente, un bastone. Secondo alcune leggende di Cyrodiil, può abitare i corpi di potenti maghi e donare loro il suo potere. Viene associato a Zurin Arctus, il Reggente.

Malacath (Dio delle Maledizioni) - Malacath è stato creato rianimando le scorie di Trinimac. Daedra debole ma vendicativo, secondo gli elfi scuri è anche Malak, il dio re degli orchi. Mette costantemente alla prova i dunmer per individuarne le debolezze fisiche.

Malooc (Re dell'Orda) - È un dio nemico dei Ra Gada. Nella Prima Era, ha guidato i goblin contro le redguard. Quando l'esercito di HoonDing ha sopraffatto le sue orde, è fuggito a est.

Mauloch (Malacath) - È un dio orchesco, che ha tormentato a lungo gli eredi di Re Harald. In seguito alla sconfitta nella battaglia del Muro del Drago (svoltasi all'incirca nell'anno 660 della prima era), è fuggito a est. Si narra che la sua furia abbia riempito il cielo di odio sulfureo. In seguito, quel periodo ha preso il nome di "Anno dell'inverno in estate".

Mara (Dea dell'Amore) - È quasi una dea universale. Le sue origini risalgono ai tempi dei miti, quando era una dea della fertilità. A Skyrim, è l'ancella di Kyne. Nell'Impero, è

la dea madre. A volte viene associata con il Nir dell'Anuad, il principio femmineo del cosmo, che diede vita alla creazione. A seconda della religione, è moglie di Akatosh o Lorkhan, o concubina di entrambi.

Mehrunes Dagon (Dio della Distruzione) - È un famoso potere daedrico, associato a disastri naturali quali gli incendi, i terremoti e le inondazioni. Per alcune culture, invece, è solo un dio del tradimento e dello spargimento di sangue. Si tratta di una divinità molto importante a Morrowind, di cui rappresenta la terra quasi inospitale.

Mephala (L'Androgina) - Mephala è conosciuta come la Tessitrice, o la dea ragno. A Morrowind, è stata la progenitrice che ha insegnato ai chimer le abilità necessarie per sfuggire ai nemici o ucciderli senza farsi scoprire. A quei tempi i nemici erano molto numerosi, poiché i chimer erano pochi. Insieme a Boethiah ha organizzato i sistemi dei clan che, alla fine, posero le basi per le grandi casate. Ha fondato il Morag Tong ed è conosciuta anche come Anticipazione di Vivec.

Molag Bal (Dio degli Intrighi, Re dello Stupro) - È un potere daedrico molto importante a Morrowind, dove è sempre l'arcinemico di Boethiah, il principe dei complotti. È la principale fonte di ostacoli per i dunmer (e, prima di loro, per i chimer). Nelle leggende, tenta sempre di inquinare le linee di sangue delle casate o di rovinare la "purezza" dei dunmer. Nell'era precedente, avendo sedotto Vivec, diede origine a una razza di mostri, che si dice viva a Molag Amur.

Morihaus (Primo Respiro dell'Uomo) - È un antico dio-eroe culturale dei cyro-nord. Secondo le leggende, ai tempi dei miti fu il Conquistatore della Cittadella, stabilendo il controllo della Valle delle Terre Centrali da parte degli umani. Spesso viene associato con il potere nord del Thu'um e, di conseguenza, con Kynareth.

Morwha (Dea Mammella) - È la dea della fertilità di Yokuda. Oltre a essere una divinità fondamentale di quel pantheon, è la favorita fra le mogli del Padre Alto. Viene ancora adorata in molte zone di Hammerfell, inclusa Stros M'kai. Morwha è raffigurata sempre con quattro braccia, in modo da poter "afferrare più mariti".

Nerevar (Assassino degli Dei) - Per i chimer è il re di Resdayn, l'antica Veloth dell'età dell'oro. Ucciso durante la Battaglia della Montagna Rossa, fu l'araldo della Trinità e il santo principale nella religione dei dunmer. Si dice che abbia ucciso Dumac, l'ultimo re dei nani, e ne abbia mangiato il cuore.

Onsi (Affilatore d'Ossa) - È un valoroso dio guerriero dei Ra Gada di Yokuda. Insegnò all'umanità a trasformare i pugnali in spade.

Orkey (Vecchio Batacchio) - È un dio preso in prestito dai nord, che iniziarono ad adorarlo durante il regno di Atmora da parte degli aldmeri. Essi ritengono che, fino all'apparizione di Orkey, la loro vita fosse lunga quanto quella degli elfi. Grazie a empi inganni, li convinse a uno scambio che li "incatenò al conto degli inverni". Secondo le leggende, a causa della magia corrotta di Orkey, a un certo punto la vita dei nord durava solo sei anni. Però poi arrivò Shor e, non si sa come, rimosse la maledizione, facendone ricadere la maggior parte sugli orchi vicini.

Phynaster - È un dio-eroe delle Isole di Summerset. Insegnò agli altmer come prolungare naturalmente la vita di altri cento anni, adottando una camminata dal passo più corto.

Rajhin (il Borseggiatore) - È un dio ladro dei khajiiti, cresciuto nel quartiere Black Kiergo di Senchal. È il borseggiatore più famoso nella storia di Elsweyr e si dice che abbia rubato un tatuaggio dal collo dell'Imperatrice Kintyra, mentre questa dormiva.

Reman (Il Cyrodiil) - Dio-eroe culturale del Secondo Impero, Reman fu il più grande condottiero del Problema Akaviri. Convinse gli invasori ad aiutarlo a costruire il proprio impero e conquistò tutta Tamriel, fatta eccezione per Morrowind. Istituì i rituali per l'incoronazione dell'imperatore, dagli strumenti ordinari all'Amuleto dei Re, una gemma dell'anima di immenso potere. La sua dinastia ebbe termine alla fine della prima era, a opera del Morag Tong dei dunmer. Viene chiamato anche il "dio terreno".

Riddle'Thar (La Danza delle due Lune) - È la divinità dell'ordine cosmico dei khajiiti, rivelata a Elsweyr dal profeta Rid-Thar-ri'Datta, detto "dalla lunga chioma". Più che una singola entità, Riddle'Thar è un insieme di regole di vita. Alcune sue incarnazioni amano palesarsi come umili messaggeri degli dei. È conosciuto anche come il "dio dello zucchero".

Ruptga (Padre Alto) - È il capo del pantheon di Yokuda e prima divinità a scoprire come sopravvivere alla Fame di Satakal. Sotto la sua guida, gli altri dei impararono la "camminata", il processo attraverso il quale possono continuare a esistere oltre la vita. Ruptga (o, come viene chiamato più comunemente, "Padre Alto") posizionò le stelle nel cielo per mostrare anche agli spiriti minori questo processo. Quando gli spiriti divennero troppi per essere gestiti, Ruptga generò un aiutante utilizzando la pelle morta dei mondi passati. Questa entità prese il nome di Sep (vedi sotto) e, in seguito, creò il mondo dei mortali.

Satakal (La Pelle del Mondo) - Unione dei concetti di Anu e Padomay, è il dio di ogni cosa di Yokuda. È molto simile ad Alduin dei nord, che distrugge un mondo per crearne un altro. Nella mitologia di Yokuda, Satakal ha ripetuto questo processo molte volte, e lo fa ancora. Si tratta di un ciclo che dà vita agli spiriti in grado di sopravvivere alla transizione. Alla fine, tali spiriti diventano il pantheon di Yokuda. Si tratta di una divinità molto popolare fra i nomadi Alik'r.

Sheogorath (Il Dio Folle) - Il timore reverenziale nei confronti di Sheogorath è molto diffuso e lo si può trovare nella maggior parte di Tamriel. Fonti contemporanee rivelano che le sue radici sono nelle storie della creazione degli aldmeri. In esse, egli "nacque" quando la scintilla divina di Lorkhan fu rimossa. In una leggenda molto importante, viene chiamato il "buco creato da Sithis" del pianeta.

Sheor (L'Uomo Cattivo) - A Breton, l'uomo cattivo è causa di ogni peripezia. Sembra che abbia iniziato come dio dei raccolti perduti, ma la maggior parte dei teologi moderni concorda nell'affermare che si tratti della versione demonizzata del dio Shor dei nord,

nato durante gli anni oscuri successivi alla caduta di Saarthal.

Sep (Il serpente) - È la versione di Yokuda del dio Lorkhan. È stato creato dal Padre Alto per regolamentare lo scambio di spiriti. Impazzito a causa della Fame di Satakal, convinse alcuni dei ad aiutarlo a creare un'alternativa più facile della "camminata". Ovviamente, si tratta del nostro mondo. Gli spiriti che lo seguirono rimasero intrappolati qui a vivere da mortali. Sep venne punito dal Padre Alto per aver trasgredito, ma la sua fame sopravvive come Vuoto fra le stelle: un "non spazio" che tenta di impedire l'ingresso dei mortali alle Spiagge Lontane.

Shezarr (Dio dell'Uomo) - È la versione di Cyrodiil del dio Lorkhan, la cui importanza è notevolmente diminuita quando Akatosh si mise in luce nella religione imperiale (o, per essere precisi, alessiana). Shezarr era lo spirito di tutte le imprese umane, soprattutto quelle per contrastare le aggressioni degli aldmeri. A volte, viene associato alla creazione dei primi maghi da battaglia di Cyrodiil. Nell'epoca attuale, contraddistinta dalla tolleranza razziale, Shezarr non è stato dimenticato.

Shor (Dio dell'Oltretomba) - È la versione dei nord del dio Lorkhan. Dopo la creazione del mondo, si schiera al fianco degli uomini. Gli dei stranieri (per esempio, quelli degli elfi) cospirarono contro di lui e lo sconfissero, condannandolo all'oltretomba. Le leggende di Atmora lo dipingono come un re guerriero assetato di sangue, che conduce più volte i nord alla vittoria contro gli oppressori aldmeri. Prima della condanna, fu il capo degli dei. A volte, viene chiamato il "dio dei bambini" (vedi Orkey, in alto).

Sotha Sil (Mistero di Morrowind) - È un dio dei dunmer, il meno conosciuto del Tribunale divino. Si dice che rimodelli il mondo dalla sua città meccanica segreta.

Stendarr (Dio della Misericordia) - È un membro dei Nove Divini. Si evolvé dalle sue origini nord, diventando un dio della compassione (oppure, a volte, della giusta regola). Si dice che abbia accompagnato Tiber Septim nei suoi ultimi anni. Nelle prime leggende degli altmer, è il difensore degli uomini.

Stuhn (Dio del Riscatto) - Per i nord è un precursore di Stendarr, fratello di Tsun. Cavaliere e difensore di Shor, era un dio guerriero e combatté contro il pantheon degli aldmeri. Mostrò agli uomini come catturare prigionieri di guerra e i benefici che ne derivano.

Syrabane (Dio degli Stregoni) - È un dio ancestrale della magia degli aldmeri. Aiutò Bendu Olo nella Caduta degli Sload. Grazie a un uso giudizioso del suo anello magico, salvò molte vite dal flagello della Peste Thrassiana. Viene anche chiamato il "dio degli apprendisti", in quanto è uno dei preferiti dai giovani membri della gilda dei maghi.

Tava (Dea Uccello) - È lo spirito dell'aria di Yokuda, famosa soprattutto per aver guidato gli yokudani sull'isola di Herne dopo la distruzione della loro patria. Da allora, è stata assimilata dalla mitologia di Rynareth. È ancora molto popolare fra i marinai di Hammerfell e i suoi santuari si trovano nella maggior parte delle città portuali.

Tiber Septim (Talos, il Sangue di Drago) - È l'erede al Trono dei Re Separati e il dio-eroe più importante per la razza umana. Conquistò tutta Tamriel e introdusse la Terza Era (e il Terzo Impero). Viene anche chiamato Ysmir, il "Drago del nord".

Trinimac - È un potente dio dei primi aldmeri. In alcuni luoghi, è più famoso di Auri-El. Era uno spirito guerriero delle tribù originali degli elfi, che mossero guerra alla razza umana. Si narra che Boethiah abbia assunto la sua forma (in alcune storie, ingoiò persino Trinimac) per convincere una folla di aldmeri ad ascoltarlo e a mutare in chimer. Dopo quest'impresa, sparì dal piano mistico. Quando tornò, era il maledetto Malacath (la propaganda degli altmer sfrutta questo evento per stigmatizzare i pericoli dell'influenza dei dunmer).

Tsun - Fu il dio dei nord della lotta contro le avversità. Morì difendendo Shor dagli dei stranieri.

Tu'whacca (Dio Ingannatore) - È il dio delle anime di Yokuda. Prima della creazione del mondo, era il dio del "chi se ne importa". Quando il Padre Alto iniziò a creare la "camminata", Tu'whacca trovò un suo scopo: divenne il custode delle Spiagge Lontane e continua ad aiutare le redguard a trovare la via per l'aldilà. A volte, nelle regioni più cosmopolite di Hammerfell, il suo culto è associato a quello di Arkay.

Vivec (Signore di Morrowind) - È un dio poeta e guerriero dei dunmer, custode invisibile della terra sacra e sempre all'erta contro gli dei oscuri del vulcano. Lui/lei salvò numerose volte il popolo dei dunmer da morte certa, soprattutto quando gli insegnò a respirare sott'acqua per un intero giorno, cosicché potesse sommergere Morrowind e uccidere gli invasori akaviri (all'incirca nel 572 della Seconda Era).

Xarxes - È il dio della conoscenza segreta e ancestrale. Iniziò come scriba di Auri-El, tenendo traccia di tutte le imprese (grandi e piccole) degli aldmeri dall'inizio dei tempi. Impiegò i suoi momenti preferiti nella storia per creare sua moglie Oghma.

Y'ffre (Dio della Foresta) - È la divinità più importante del pantheon dei bosmer. Anche se Auri-El (il drago del tempo) è il re degli dei, i bosmer considerano Y'ffre lo spirito "dell'adesso". Secondo gli elfi dei boschi, dopo la creazione del piano mortale, il caos regnava ovunque. I primi mortali si trasformavano in piante e animali per poi tornare alla loro forma originaria e ricominciare da capo. A quel punto, Y'ffre si trasformò nel primo degli Ehlnofey, le "ossa della terra". Quando le leggi della natura furono stabilite, ai mortali fu concessa una parvenza di sicurezza nel nuovo mondo, perché finalmente era diventato comprensibile per loro. A volte, Y'ffre viene chiamato il "narratore" per via delle lezioni che ha impartito ai primi bosmer. Alcuni di loro possiedono ancora la conoscenza dei tempi del caos e la usano con grande efficacia (la caccia selvaggia).

Ysmir (Drago del Nord) - È l'aspetto di Talos dei nord. Sopportò abbastanza a lungo la potenza delle voci dei Barbagrigia da poterne udire la profezia. Da allora, molti nord non riescono a guardarlo senza vedere un drago.

Z'en (Dio della Fatica) - È il dio bosmer del pagamento in natura. Gli studi fanno

risalire le sue origini alle mitologie argoniana e akaviri, forse introdotte a Valenwood dai marinai kothringi. Apparentemente una divinità agricola, a volte si dimostra un'entità appartenente a un ordine cosmico molto superiore. Il suo culto si è estinto poco dopo l'Influenza di Knhaten.

Zeht (Dio delle Fattorie) - È il dio dell'agricoltura di Yokuda. Rinnegò suo padre poco dopo la creazione del mondo. Per questo motivo, il Padre Alto rese così difficile la coltivazione del cibo.

Zenithar (Dio del Lavoro e degli Scambi, Dio Commerciante) - È un membro dei Nove Divini, comprensibilmente associato a Z'en. Tuttavia, nell'Impero è venerato soprattutto da mercanti e media nobiltà. Nonostante le origini misteriose, i suoi adoratori lo definiscono come il dio "che vincerà sempre".

Varietà di religioni nell'Impero

FormId	dragonborn.esm:028276
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028276
Editor ID	DLC2Book3ValuableVarietiesofFaithintheEmpire
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	13
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.