Shezarr e i divini

Shezarr e i Divini

di
Faustillus Junius
Assistente di teologia antica e paleonumerologia
Biblioteca imperiale

La posizione di Shezarr nella religione cyrodilica è spesso fraintesa. Egli, insieme a un altro migliaio di divinità, è oggetto di importanti culti nella Città Imperiale. Shezarr è particolarmente venerato nella zona occidentale della Colovia, dove viene chiamato Shor, essendo i re occidentali risolutamente e religiosamente nordici.

La vaghezza sul rapporto tra Shezarr e i Divini (spesso è definito il loro Fratello mancante) inizia con Santa Alessia, la cosiddetta Regina Schiava di Cyrodiil, fondatrice del primo impero cyrodilico. Nelle più antiche saghe cyronordiche delle terre centrali, Shezarr combatté contro gli ayleid (gli elfi alti del posto) in nome dell'umanità. Dopo questo evento esce di scena per motivi sconosciuti (presumibilmente per andare ad aiutare gli uomini altrove), e senza di lui gli ayleid riescono a sottomettere gli umani riducendoli in schiavitù.

Gli umani restano schiavi per generazioni. Isolati, iniziano ad adorare il pantheon dei dominatori, o almeno le loro tradizioni vengono contaminate tanto dai riti religiosi degli elfi alti che non è più possibile effettuare una distinzione.

Nel 1E 242, guidati da Alessia, dal semidio suo amante Morihaus-Respiro-di-Kyne e dal famigerato Pelinal Fasciobianco, gli umani cyrodilici si ribellano e ottengono la vittoria quando Skyrim offrì i suoi eserciti alla Regina Schiava del sud. I re ayleid vennero rovesciati rapidamente. Poco dopo, le forze di Alessia catturano la Torre di Oro Bianco e Alessia stessa si autoproclama prima imperatrice di Cyrodiil. Dal suo nuovo status discende anche il titolo di alta sacerdotessa di Akatosh.

Akatosh era un dio aldmeri e i sudditi di Alessia non erano ancora disposti a rinnegare il loro pantheon elfico. Alessia si ritrovò in una situazione politica molto delicata. Desiderava mantenere l'alleanza con i nord, che però (al momento) erano fermamente contrari a qualsiasi adorazione delle divinità elfiche. Dall'altra parte, non poteva costringere i sudditi a venerare nuovamente gli dei nordici, per timore di un'altra rivoluzione. L'Imperatrice Alessia cercò quindi di raggiungere un compromesso e fondò una nuova religione: gli Otto Divini, una sintesi sofisticata e ben studiata del pantheon nordico e di quello degli aldmeri.

Shezarr dunque dovette trasformarsi. Non poteva più essere l'antico signore della guerra assetato di sangue e nemico degli aldmeri, ma non poteva nemmeno sparire all'improvviso, o i nord avrebbero smesso di appoggiare Alessia. Dovette quindi diventare "lo spirito dietro tutte le imprese umane". Pur trattandosi di una versione camuffata e stemperata di Shor, i nord la accettarono di buon grado.

Per quanto riguarda i motivi per cui Tiber Septim non abbia cercato di "rinvigorire" Shezarr nelle sue guerre contro il Regno degli aldmeri, possiamo solo supporre che in quel momento qualsiasi riferimento alle follie alessiane (la Frattura del Drago, la Guerra della Virtù, la sconfitta nelle brughiere di Gelnumbria) avrebbe nuociuto al suo obiettivo di conquistare la corona imperiale.

Shezarr e i divini

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.