Bóstwa i kusiciele

Bóstwa i kusiciele

Autor:
Andoche Marie

Od autora

Niniejszy tom próbuje skatalogować i przeanalizować znane i zasłyszane fakty o dwóch rasach, które utrzymują porządek na Drżących Wyspach. Nie ma to być w żadnym razie miarodajne źródło informacji. To bardziej osobista próba zrozumienia tych niepowtarzalnych stworzeń ze strony autora.

W służbie Pana

ie jest celem niniejszej pracy określenie pochodzenia Złotych Bóstw i Mrocznych Kusicieli. Zarówno jedni, jak i drudzy są daedrami, a więc dla śmiertelników podstawa ich jestestwa jest tajemnicą. Powszechnie uważa się, że daedry nie są zdolne do kreacji, co sugeruje, że nawet sam lord Sheogorath nie jest odpowiedzialny za genezę tych ras. Warto jednak zauważyć, że księciem szaleństwa kierują nieodgadnione motywy i moce. Próba ich odgadnięcia jedynie jeszcze bardziej zagmatwałaby całą sprawę.

Trzeba więc przyjąć na początku, że rasy te po prostu istnieją. Inną ciekawą sprawą jest fakt, że zarówno Bóstwa, jak i Kusiciele, bezwzględnie służą lordowi Sheogorathowi. Wszystko wskazuje na to, że podległość ta jest całkowita i wieczna, ale jej źródło jest nieznane. Czyżby rasy te zostały przechytrzone i zmuszone do posłuszeństwa przez Szalonego Boga? A może po prostu sprzymierzają się z największą potęgą w królestwie? Poprzednie dzieła literackie sugerują, że daedry wybierają sobie panów, którzy gwarantują im ochronę i bezpieczeństwo. Bóstwa i Kusiciele na pewno mają to na Drżących Wyspach - zbudowali tam fortece, do których wstęp miało jedynie kilku przedstawicieli innych ras. Dzierżą władzę w tym królestwie, będąc jednocześnie strażnikami tych, którzy służą lordowi Sheogorathowi. Wciąż żądni

łaskawości „Naszego Pana”, walczą z każdym jego przeciwnikiem, a czasem nawet ze sobą. Można więc założyć, że rola, jaką spełniają na Wyspach, nie została im narzucona.

Osobowość i społeczeństwo



łyszac nazwę „Złote Bóstwo”, natychmiast wyobrażamy sobie anielską postać, elegancką i życzliwą. Na ironię zakrawa więc fakt, że choć Złote Bóstwa przybierają taki właśnie wygląd, ich zachowanie jest zdecydowanie przeciwne. Bóstwa są dumną, arogancką rasą, łatwo wpadającą w złość i okrutnie karzącą za wszelkie przewinienia. Bez wątpienia uważają pozostałych mieszkańców Wysp za gorszych i nie ukrywają tego w interakcjach z nimi.

Mroczni Kusiciele również pasują do swojej nazwy jedynie z wyglądu. Choć również uważają się za lepszych od innych mieszkańców królestwa, wydają się być bardziej cierpliwi, introwertyczni. W spotkaniach ze śmiertelnikami wydają się być skromni i wyrozumiali dla „ras niższych”.

Prawdę mówiąc, terminy „Złote Bóstwo” i „Mroczny Kusiciel” to nazwy obce. Choć obie grupy znają i odpowiadają na te miana, nazywają swoje rasy inaczej: odpowiednio Aurealami i Mazkenami. Możliwe, że daedry po prostu nie zwracają uwagi na nazwy i tytuły nadawane im przez istoty niższe, a może po prostu podobają im się te przydomki. Wymagane są tu dalsze badania na ten temat, ale mogą być skomplikowane, jako że Bóstwa i Kusiciele rzadko kiedy udostępniają informacje na swój temat.

Inne informacje można zebrać na podstawie obserwacji. Łatwo zauważyć, że obie grupy są w swej strukturze społecznej niezwykle militarystyczne. Siła i dyscyplina jednostki określają jej miejsce w społeczności. Przykładowo, dowódcy wojskowi są niezwykle szanowani przez swoich podwładnych. Przy dalszej obserwacji pojawia się kolejne rozróżnienie: oba społeczeństwa są z natury matriarchalne. W Nowym Sheoth to kobiety dowodzą strażą i mają najwyższe stanowiska. Mężczyźni, choć nie są otwarcie dyskryminowani, są jasno podlegli wobec swoich żeńskich przełożonych. Nie wiadomo, kiedy tak się stało, ale jest to całkowicie normalne w codziennym życiu obu ras.

Konflikty i podboje

Każdy mieszkaniec Drżących Wysp potwierdzi, że nie należy prowokować Złotych Bóstw ani Mrocznych Kusicieli. Uwielbiają oni konflikty i wojnę, a także szybko karzą wszystkich, którzy im się sprzeciwią. Stanie na straży królestwa im nie wystarcza i często angażują się w walkę jedni z drugimi, mimo że stacjonują w obszarach, w których rzadko dochodzi do spotkań. Możliwe, że chodzi tu o coś więcej niż tylko dawanie upustu agresywnym zachowaniom - może to być próba zyskania przychylności lorda Sheogoratha. Jeśli jedna rasa zatriumfuje nad drugą, udowodni swoją wyższość i prawo do przejęcia samodzielnej kontroli nad królestwem. Szczególną uwagę zwraca bitwa pod Cylarne, w której obie strony od niepamiętnych czasów tkwią w ciągłym klinczu. Czy ta walka ma za zadanie utrzymać gotowość bojową obu stron, a może je osłabić? Czemu siły te nie są wykorzystane w inny sposób? Jeśli konfliktu nie da się rozstrzygnąć, dlaczego sam lord Sheogorath nie wkroczy i nie rozdzieli walczących stron?

Religia i obrzędy

Niewiele wiadomo o prywatnych zwyczajach Złotych Bóstw i Mrocznych Kusicieli. Nie dzielą się z obcymi informacjami o sprawach charakterystycznych dla ich ras, a szczególnie o tajemniczym procesie, podczas którego, w rzadkim przypadku śmierci, wracają do królestwa.

Powszechnie wiadomo, że Złotych Bóstw i Mrocznych Kusicieli, jako daedr, nie można zabić. Esencja daedry powraca w mrok Otchłani i może wrócić do królestwa, przybierając na powrót postać cielesną. Jednak informacje o czasie, w którym daedry powracają do królestwa Wód Otchłani są epizodyczne i niejednoznaczne, a cały proces owiany jest mgłą tajemnicy. Na podstawie badań wzorów zachowań i liczebności, można wywnioskować, że forteca każdej rasy odgrywa niezwykle ważną rolę w tym procesie. Powszechne zdania w ich języku (takie jak „Oby dzwony wezwały cię do domu") sugerują, że nie tylko metaforycznie, dźwięk może odgrywać pewną rolę w sekwencji wydarzeń. Uważa się, że dzwony wspominane przez Bóstwa i Kusicieli istnieją w rzeczywistości i są przez nich uznawane za niemal święte artefakty. Próby uzyskania informacji na temat tych dzwonów albo procesów, w których są używane, spotkały się z

niezwykłą wrogością i zostały zarzucone.

Autor prosi o bezzwłoczne przekazywanie wszelkich informacji o Złotych Bóstwach i Mrocznych Kusicielach, związanych z ich prywatnymi obrzędami i pochodzeniem. Im większy będzie zakres naszej wiedzy, tym lepiej będziemy mogli zrozumieć te fascynujące istoty.

Bóstwa i kusiciele

FormId	ccbgssse025-advdsgs.esm:000AEE
Owning plugin	ccbgssse025-advdsgs.esm
Local FormId	000AEE
Editor ID	ccBGSSSE025_SaintsandSeducers_Book03
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	1
Scripts	0

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