Antycypacje

Antycypacje



aedry są potężnymi duchami przodków, podobnymi w formie i substancji do Trójcy (niech błogosławione będą ich święte imiona), ustępującymi im jednak mocą i żyjącymi w większym oderwaniu od spraw śmiertelników. W dawnych czasach Chimerowie czcili daedry jako bogów. Nie zasługiwały one jednak na tę cześć, gdyż równie często jak pomagać swoim wiernym, zdarza im się ich krzywdzić.

Nadejście Trójcy (niech błogosławione będą ich święte imiona) zmieniło tę sytuację na lepszą. Poprzez apoteozę Trójca (niech błogosławione będą ich święte imiona) stała się obrońcami i czcigodnymi duchami przodków Dunmerów i zmusiła daedry do oddania należnej im czci i posłuszeństwa. Trzy dobre daedry - Boethiah, Azura i Mefala - uznały boskość trojakich przodków (niech błogosławione będą ich święte imiona). Buntownicze daedry Molag Bal, Malacath, Sheogorath i Mehrunes Dagon odmówiły podporządkowania się Trójcy (niech błogosławione będą ich święte imiona), a ich wyznawcy zostali wygnani.

Te buntownicze daedry stały się tym sposobem Czterema Krańcami Rodu Utrapienia i do dziś wdzierają się w nasz spokój, kusząc nieostrożnych swymi herezjami i mroczną religią. Kapłani świątyni pozostają zawsze czujni, wyglądając oznak powrotu adwersarzy. Czasem wspomagają ich trzy lojalne, dobre daedry, które znają sztuczki swych buntowniczych pobratymców.

Dobre daedry znane są w świątyni jako Antycypacje, ponieważ są one wczesnymi, starożytnymi przewidywaniami pełnego miłości patronatu Trójcy. Antycypacjami są daedryczni książęta Boethiah, Mefala i Azura.

Boethiah jest antycypacją Almalexii, bardziej męską stroną jej kobiecości. Była on przodkinią, która wieki temu, przed erą mitów, oświeciła elfy. Zdradziła im prawdę o

próbie Lorkhana i pokonała czempiona Auriela, Trinimaca. Boethiah zjadła Trinimaca i zniszczyła go. Wyznawcy Boethiah i Trinimaca wtarli w siebie nieczystości Trinimaca, a ich skóra się zmieniła.

Mefala jest przewidywaniem Viveca, lecz wielorakim i androginicznym. Mefala nauczyła Chimerów unikania przeciwników i zabijania ich potajemnie. Przeciwników było wówczas dużo, ponieważ Chimerów było niewielu, a wrogowie otaczali ich ze wszystkich stron. Mefala zorganizowała systemy klanów, które wkrótce zmieniły się w wielkie rody. Później stworzyła Morag Tong.

Azura jest przewidywaniem Sotha Sila, kobietą tego mężczyzny. Azura była przodkinią, która nauczyła Chimerów być innymi od Altmerów. Jej nauki przypisuje się czasem Boethiahowi. W opowieściach Azurę opisuje się częściej jako wspólnego przodka całej rasy niż jako osobną postać. Jest kojarzona ze świtem i zmierzchem, a czasem nazywa się ją Matczyną Duszą. Gwiazda Azury, zwana też Gwiazdą Zmierzchu, pojawia się na chwilę o świcie i o zmierzchu nisko nad horyzontem, poniżej konstelacji Rumaka. Azura związana jest z tajemnicą i magią, przeznaczeniem i proroctwem.

Antycypacje

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.