O Otchłani

O Otchłani

Autor:
Morian Zenas

W odniesieniu do mieszkańców Otchłani często stosuje się - całkowicie niesłusznie - termin „demony". Jest to prawdopodobnie pozostałością Doktryn Alessjańskich proroka Marukha z czasów pierwszej ery, które zawierały między innymi sformułowanie zabraniające „znajomienia się z dajemonami", nie wyjaśniając jednak, kim lub czym miałyby te „dajemony" być.

Najprawdopodobniejszym rozwiązaniem wydaje się być uznanie „dajemona" za przekręcenie lub próbę etymologicznego oddania słowa „daedra", pradawnego elfiego określenia dziwnych i potężnych istot pochodzących z Otchłani, których cele pozostają nieznane dla śmiertelników („daedra" to forma liczby mnogiej; w liczbie pojedynczej winno się używać formy „daedroth"). Napisany niemal tysiąc lat po Doktrynach Alessjańskich traktat króla Skyrim Hale Pobożnego porównuje machinacje jego politycznych przeciwników do „zła demonów Otchłani... Ich zepsucie równa się jedynie zepsuciu samego Krwawca, a są oni również okrutni niczym Boethiah, podstępni niczym Molag Bal i szaleni niczym Sheogorath". W ten sposób Hale Pobożny przedstawił pierwsze cztery daedry, a jego tekst stanowi pierwsze pisane źródło wiedzy o tych istotach.

Materiały pisane nie stanowią jednak najlepszego źródła wiedzy o Otchłani i zamieszkujących ją istotach. Ci, którzy „znajomią się z dajemonami" raczej nie życzą sobie, aby informacje o tym trafiały do wiadomości publicznej - wśród literackiej spuścizny pierwszej ery można jednak znaleźć dzienniki, pamiętniki, ogłoszenia o procesach czarownic i podręczniki zabójców daedr, które to pozycje posłużyły mi za materiał źródłowy. Ich wiarygodność z pewnością nie jest mniejsza niż daedrycznych książąt, których przywoływałem i z którymi ucinałem sobie długie pogawędki.

Otchłań, której obraz wyłania się z moich badań składa się z wielu krain, których nazwy

uważane są w naszym świecie za synonimy ogólnego określenia - przykładem mogą tu być Mroźna Przystań, Bagnisko czy Cień Księżyca. Z dużą dozą prawdopodobieństwa można również założyć, że każdą z krain Otchłani włada jeden z daedrycznych książąt. Najczęściej w starożytnych tekstach występują imiona wcześniej wspomnianych już Krwawca, Boethiah, Molag Bala i Sheogoratha, a także Azury, Mefala, Clavicusa Złośliwego, Vaernimy, Malacatha, Herma Mory (w kilkunastu różnych wersjach pisowni), Namiry, Jyggvlaga, Nocnicy, Mehrunesa Dagona i Peryite. Częstotliwość występowania w źródłach oczywiście nie może być stuprocentowo pewnym sposobem na weryfikację prawdziwości czy też w ogóle istnienia danego ducha, pozwala jednak na pewne uporządkowanie wiedzy daedr dotyczącej.

Z moich doświadczeń wynika, że daedry bardzo się między sobą różnią - jedynymi cechami wspólnymi dla w zasadzie wszystkich tych istot jest ich niesamowita potęga i skłonność do popadania w przesadę. Mimo to postaram się poniżej scharakteryzować pokrótce kilka z nich w celach czysto naukowych.

Mehrunes Dagon, Molag Bal, Peryite, Boethiah i Vaernima są najczęściej wymieniane jako „demoniczne" daedry w tym sensie, że ich działania i zainteresowania najczęściej prowadzą do destrukcji. Inne daedry oczywiście również mogą być wyjątkowo niebezpieczne, rzadko jednak niszczą bez powodu, jak to ma w zwyczaju wymieniona wcześniej piątka. Wcale nie oznacza to, że destruktywność tych istot objawia się w taki sam sposób - Mehrunes Dagon na przykład daje upust swojemu gniewowi najczęściej za pomocą katastrof naturalnych, takich jak trzęsienia ziemi czy erupcje wulkanów. Molag Bal najczęściej korzysta do tych samych celów z innych daedr, Boethiah zaś - ze śmiertelnych wojowników. Specjalnością Peryite'a wydają się być wszelakie plagi, Vaerimy zaś - tortury.

Przygotowując kolejną pozycję z niniejszego cyklu pragnę zbadać bliżej dwie sprawy, które intrygowały mnie od samego początku mojej kariery badacza daedr. Pierwszą z nich jest jeden z daedrycznych książąt, występujący w licznych pismach i starodrukach pod imieniem Hircyn, zwany również „Myśliwym" i „Ojcem Ludzkich Bestyj". Jak do tej pory nie udało mi się dotrzeć do nikogo, kto byłby w stanie przyzwać tę istotę. Drugą sprawą - być może nawet trudniejszą - jest próba znalezienia praktycznego sposobu, dzięki któremu śmiertelnicy mogliby dostać się do Otchłani. Podstawą mojej filozofii życiowej zawsze było przeświadczenie, że strachem ma nas prawo napawać jedynie nieznane - i z tą myślą pragnę kontynuować moją drogę do postawionego sobie celu.

O Otchłani

FormId	skyrim.esm:01ACF3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACF3
Editor ID	Book3ValuableOnOblivion
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	279
Leveled lists	10
Scripts	0

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