Shezarr i Dziewięć Bóstw

Shezarr i Dziewięć Bóstw

Autorstwa
Faustillusa Juniusa
Podkustosza Starożytnej Teologii i Paleonumerologii
Biblioteki Cesarskiej



ozycja, którą cieszy się Shezarr w panteonie religii Cyrodiil, jest często błędnie interpretowana. Ma on, tak jak tysiąc innych bogów, znaczącą liczbę wyznawców w Cesarskim Mieście. Shezarr jest szczególnie czczony na Coloviańskim Zachodzie, choć nazywany jest tam Shorem, jako że Zachodni Królowie wyznają religie Nordów.

Mgliste związki Shezarra z Bóstwami (często nazywany jest ich „Zaginionym Bratem") biorą początki w historii Św. Alessji, tak zwanej „Królowej Niewolników Cyrodiil", założycielce pierwszego Cesarstwa Cyrodiil. W najwcześniejszych cyro-norskich opowieściach ze Śródlądzia Shezarr walczył przeciwko Ayleidom (kontynentalnym wysokim elfom) po stronie ludzkości. Potem, z jakiegoś nieznanego powodu, znika ze sceny historii (być może by pomagać ludziom gdzie indziej), a pozbawieni jego przywództwa ludzie na powrót ulegają podbojowi Ayleidów, którzy czynią ich niewolnikami.

Niewola ta trwa wiele pokoleń. Odizolowani ludzie w końcu zaczynają czcić panteon ich panów albo przynajmniej asymilują tak wiele elfich praktyk religijnych w swoje tubylcze tradycje, że zanika różnica pomiędzy nimi.

W roku 1E242, pod przywództwem Alessji, jej kochanka-półboga Morihausa Oddechu Kyne oraz niesławnego Pelinala Białorękiego ludzie Cyrodiil organizują powstanie. Kiedy Skyrim użycza swoich armii Królowej Niewolników z Południa, rewolucja kończy się sukcesem. Hegemonia Ayleidów szybko się kończy. Krótko po tym armie Alessji zdobywają Wieżę z Bieli i Złota i wkrótce ogłasza się ona pierwszą Cesarzową Cyrodiil. Znaczyło to tym samym, że musiała ona zostać również Arcykapłanką Akatosha.

Akatosh był bogiem Aldmerów, a poddani Alessji nie byli jeszcze gotowi wyrzec się wiary w panteon elfów. Znalazła się więc w bardzo trudnym położeniu politycznym. Musiała utrzymać swoje przymierze z Nordami, ale (w tym czasie) sprzeciwiali się oni zaciekle jakiemukolwiek czczeniu elfich bóstw. Z drugiej strony, nie mogła zmusić swoich poddanych do powrotu do panteonu Nordów, gdyż groziło to kolejną rewolucją. Z tego względu poczynione zostały ustępstwa i Cesarzowa Alessja stworzyła nową religię - Osiem Bóstw: elegancką, starannie dobraną kombinację obu panteonów: Nordów i Aldmerów.

W wyniku tego Shezarr musiał się zmienić. Nie mógł już być żądnym krwi i przeciwnym Aldmerom wodzem z przeszłości. Nie mógł również zniknąć, gdyż w takim wypadku Nordowie wycofaliby swoje poparcie dla jej panowania. W końcu stał się „duchem, który kieruje każdym ludzkim przedsięwzięciem". Mimo, że była to tylko kiepsko zawoalowana, pomniejsza wersja Shora, Nordom to wystarczyło.

Jeśli chodzi o to, dlaczego Tiber Septim nie próbował „ożywić" Shezarra podczas swoich wojen z Aldmerskim Dominium, możemy tylko spekulować, że w tym czasie wspomnienia szaleństw Zakonu Alessji (Smoczego Przełomu, Wojny Cnót, klęski na Bagnach Gelnumbrii) tylko zaszkodziłyby jego kampanii o cesarską koronę.

Shezarr i Dziewięć Bóstw

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.