La Casa de los Problemas

La Casa de los Problemas



Entre los antiguos espíritus de los antepasados que acompañaron a san Veloth y a los chimer a la tierra prometida de Morrowind, los señores daédricos Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal y Sheogorath son conocidos como "los Cuatro Rincones de la Casa de los Problemas". Estos señores daédricos se rebelaron contra los consejos y las amonestaciones del tribunal y causaron grandes pugnas internas y confusión entre los clanes de las grandes Casas.
Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal y Sheogorath son sagrados en la medida que cumplen su cometido como obstáculos durante la Prueba. Se han asociado a veces a enemigos locales, como los nórdicos, los akaviri o los orcos de la montaña.
Malacath es el excremento reanimado que fue Trinimac y es un dios débil pero vengativo. Los elfos oscuros dicen que no es otro que Malak, el rey dios de los orcos. Pone a prueba la fortaleza física de los dunmer.

Molag Bal es, en Morrowind, el rey de las violaciones. Intenta alterar las líneas de sangre de las Casas y, en todo caso, arruinar la reserva genética de los dunmer. Una raza de monstruos, que se dice que vive en Molag Amur, es el resultado de que sedujera a Vivec durante la era anterior.

Sheogorath es el rey de la locura. Siempre pone a prueba la fortaleza mental de los dunmer. En muchas leyendas es el causante de enfrentamientos entre las facciones dunmer. En la mitad de estas historias no traiciona a aquellos que lo invocan, lo que confunde todavía más la cuestión de su lugar en el contexto de las cosas (¿Nos puede ayudar? ¿No es un obstáculo?). Se le asocia a menudo al miedo que otras razas sienten ante los dunmer, especialmente aquellos que, como el Imperio, podrían ser aliados útiles.

Mehrunes Dagon es el dios de la destrucción. Se le asocia a peligros naturales como el fuego, los terremotos y las inundaciones. Para algunos representa la inhóspita tierra de Morrowind. Pone a prueba la perseverancia y la voluntad de sobrevivir de los dunmer.

La adoración de estos cuatro espíritus malévolos va contra la ley y las prácticas del

Templo. Sin embargo, los Cuatro Rincones rara vez fallan en descubrir a los que son lo suficientemente ambiciosos, incautos o locos como para servirlos. Por las antiguas leyes y costumbres del Templo, y también por las leyes imperiales, la brujería y la hechicería se castigan con la muerte, y las guarniciones imperiales se unen a los ordenados y a los armígeros del Templo para atrapar y destruir estos impíos aquelarres en los refugios inhóspitos y en las antiguas ruinas, donde esconden sus cultos profanos.

La Casa de los Problemas

FormId	dragonborn.esm:028268
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028268
Editor ID	DLC2Book2CommonHouseofTroubles
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

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