Las Anticipaciones

Las Anticipaciones

Los daedra son poderosos espíritus de los antepasados, similares en forma y sustancia a los del Tribunal (benditos sean sus santos nombres), pero más débiles en poder y más arbitrarios y apartados de los asuntos de los mortales. En la antigüedad, los chimer adoraban a los daedra como dioses. Pero estos no eran dignos de tal veneración, puesto que los daedra perjudican a sus devotos tanto como los ayudan.

El Advenimiento del Tribunal (benditos sean sus santos nombres) cambió esta situación desgraciada. Mediante la Divinización, los miembros del Tribunal (benditos sean sus santos nombres) se convirtieron en los grandes espíritus antepasados protectores de los dunmer y ordenaron que se les diese a los daedra la veneración y la obediencia apropiadas. Los tres daedra buenos, Boethiah, Azura y Mephala, reconocieron la divinidad del triunvirato sagrado de los antepasados (benditos sean sus santos nombres). Los daedra rebeldes, Molag Bal, Malacath, Sheogorath y Mehrunes Dagon, se negaron a jurar fidelidad al Tribunal (benditos sean sus santos nombres) y sus adoradores quedaron proscritos.

Así, esos daedra rebeldes se convirtieron en los Cuatro Rincones de la Casa de los Problemas y siguen poniendo en peligro nuestra tranquilidad y tentando a los incautos con la herejía y la adoración de las tinieblas. Los sacerdotes del Templo están siempre alerta, en busca de señales del regreso de los adversarios, a veces con ayuda de los tres daedra leales y buenos, que están familiarizados con las tretas de sus hermanos rebeldes.

El Templo conoce a los daedra buenos como "las Anticipaciones", dado que ellos son las manifestaciones más tempranas de la afectuosa tutela del Tribunal. Las Anticipaciones son los señores daedra Boethiah, Mephala y Azura.

Boethiah es la anticipación de Almalexia, pero en versión masculina. Boethiah fue el

antepasado que iluminó a los elfos épocas atrás, antes de la Era Mítica. Les contó la verdad sobre la prueba de Lorkhan y derrotó al campeón de Auriel, Trinimac. Boethiah devoró a Trinimac y acabó con su poder. Los seguidores de Boethiah y de Trinimac borraron la mácula de Trinimac de ellos mismos y cambiaron de culto.

Mephala es la anticipación de Vivec, pero andrógino y con diversos aspectos. Mephala enseñó a los chimer a zafarse de sus enemigos o asesinarlos en secreto. Los enemigos abundaban en aquellos días y los chimer eran pocos y se encontraban rodeados de ellos. Mephala organizó el sistema de clanes que acabaría por convertirse en las Casas. Posteriormente, Mephala creó el Morag Tong.

Azura es la Anticipación de Sotha Sil, pero en versión femenina. Azura era la antecesora que enseñó a los chimer cómo ser diferentes de los altmer. Sus enseñanzas se atribuyen a veces a Boethiah. En las historias, a menudo se contempla a Azura más como una progenitora común a toda la raza que como una antepasada individual. También se asocia a ella el anochecer y el amanecer, y a veces se la llama "Madre Alma". La estrella de Azura, también llamada "la estrella del crepúsculo", aparece brevemente al amanecer y al anochecer en el horizonte, bajo la constelación del Corcel. Azura se asocia al misterio y la magia, al destino y las profecías.

Las Anticipaciones

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.