De las diversas fes del Imperio

De las diversas fes del Imperio

por

el hermano Mikhael Karkuxor del Colegio Imperial

Esta es la mejor relación que he podido hacer de los panteones y de los espíritus divinos asociados de las culturas dominantes de Tamriel. Esta lista no pretende ser exhaustiva (solo la ciudad Imperial de Cyrodiil ya cuenta con una miríada de santos y de espíritus sagrados). Aquí únicamente pretendo incluir los espíritus más importantes a los que veneran los miembros autóctonos de una cultura. Otros et'Ada, especialmente los daedra, son familiares a muchas culturas, aunque aquí se incluyen los nombres específicos solo cuando tienen un significado cultural particular. La omisión de cualquier referencia a la fe de los argonianos de la Ciénaga Negra se debe a mi completa incapacidad de conciliar las historias oscuras y contradictorias que se cuentan al respecto.

LOS OCHO PANTEONES

CYRODIIL: Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shezarr, Tiber Septim, Morihaus y Reman.

SKYRIM: Alduin, Dibella, Orkey, Tsun, Mara, Stuhn, Kyne, Jhunal, Shor, Ysmir, Herma-Mora y Maloch.

ALTMER: Auri-El, Trinimac, Magnus, Syrabane, Y'ffre, Xarxes, Mara, Stendarr, Lorkhan y Phynaster.

BOSMER: Auri-El, Y'ffre, Arkay, Z'en, Xarxes, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Herma-Mora, Jone y Jode.

DUNMER: Almalexia, Vivec, Sotha Sil, Boethiah, Mephala, Azura, Lorkhan, Nerevar, Molag Bal, Malacath, Sheogorath y Mehrunes Dagon.

YOKUDA: Satakal, Ruptga, Tu'whacca, Zeht, Morwha, Tava, Malooc, Diagna, Sep, HoonDing, Leki y Onsi.

BRETONIA: Akatosh, Magnus, Y'ffre, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Sheor y Phynaster.

ELSWEYR: Alkosh, Khenarthi, Riddle'Thar, ja-Kha'jay, Mara, S'rendarr, Lorkhaj, Rajhin, Baan Dar, Azurah y Sheggorath.

NOTAS SOBRE LOS ESPÍRITUS DIVINOS DE LOS PANTEONES

Akatosh (dios dragón del tiempo): Akatosh es la deidad principal de los Nueve Divinos (el culto religioso principal de Cyrodiil y sus provincias) y una de las dos divinidades que se encuentran en todas las religiones de Tamriel (la otra es Lorkhan). Por lo general, se considera que es el primer dios que se formó en el Lugar del Principio. Después de que se estableciera, otros espíritus descubrieron que era más fácil el proceso de cobrar existencia, y así aparecieron diversos panteones en el mundo. Es el dios supremo del imperio cyrodílico, en el que encarna las cualidades de la resistencia, la invencibilidad y la legitimidad imperecedera.

Alduin (el devorador de mundos): Alduin es la variante nórdica de Akatosh y solo se parece en la superficie a su homólogo de los Nueve Divinos. Por ejemplo, el sobrenombre de Alduin, "el devorador de mundos", viene de los mitos en los que se le representa como la tormenta de fuego horrible y desoladora que destruyó el mundo anterior para empezar este. Por tanto, los nórdicos ven al dios del tiempo como creador y como heraldo del apocalipsis a la vez. No es el jefe del panteón nórdico (de

hecho, ese panteón carece de tal figura, véase "Shor", más adelante) pero sí es su origen, aunque uno tétrico y aterrador.

Alkosh (rey dragón de los gatos): es una divinidad anterior a la dinastía ri'Datta anaquina. Es una variante del Auri-El de los altmer, y, por tanto, un Akatosh como héroe cultural de los primeros khajiitas. Su culto fue cooficial tras el establecimiento del Riddle-T'har, y aún goza de una popularidad enorme en los yermos de Elsweyr. Se le representa como un dragón terrible, una criatura que los khajiitas dicen que "no es más que un gran felino de verdad". Durante los tiempos míticos, rechazó un primer pogromo aldmer de Pelinal Whitestrake.

Almalexia (madre Morrowind): durante el presunto "éxodo", casi todo rastro de Akatosh desapareció de las antiguas leyendas chimer, debido principalmente a la asociación de este dios con los altmer y el respeto que estos le profesaban. No obstante, todos los aspectos de Akatosh que les parecían tan importantes a las razas mortales -a saber, la inmortalidad, la historicidad y la genealogía- resurgieron convenientemente en Almalexia, el miembro más popular del divino Tribunal de Morrowind.

Arkay (dios del ciclo de la vida y la muerte): como miembro del panteón de los Nueve Divinos y dios también popular en otras partes, Arkay suele ser más importante en aquellas culturas donde su padre, Akatosh, está menos asociado al tiempo o donde sus aspectos temporales le resultan difícil de asimilar al seglar. Es el dios de los enterramientos y de los ritos funerarios, y a veces se le asocia a las estaciones. Sus sacerdotes son completamente contrarios a la nigromancia y a toda forma de muertos vivientes. Se dice que Arkay no existía antes de que los dioses crearan el mundo bajo la supervisión, los auspicios o los engaños de Lorkhan. De ahí que a veces también sea conocido como "el dios de los mortales".

Auri-El (rey de los aldmer): el Akatosh élfico es Auri-El, el alma de Anui-El, que a su vez es el alma de Anu "el Todo". Él es quien encabeza casi todos los panteones aldmer. La mayor parte de los altmer y bosmer dicen descender directamente de Auri-El. En su único momento conocido de debilidad, consintió en tomar parte en la creación

del plano mortal, un acto que apartó para siempre a los elfos de sus mundos espirituales de la eternidad. Para enmendarlo, Auri-El dirigió a los aldmer originarios contra los ejércitos de Lorkhan en los tiempos míticos, destronó a ese tirano y fundó los primeros reinos de los altmer: Altmora y el Antiguo Ehlnofey. Luego ascendió a los cielos mientras sus seguidores lo observaban atentamente, de manera que pudieran aprender los pasos necesarios para escapar del plano mortal.

Azura (diosa del alba y el ocaso): Azura era la diosa antepasada que enseñó a los chimer los misterios necesarios para ser distintos a los altmer. Algunas de sus enseñanzas más usuales se atribuyen a Boethiah a veces. En los relatos, Azura suele ser más una fuerza cósmica universal de la raza como un todo que una antepasada o una diosa. También es conocida por ser la Anticipación de Sotha Sil. En Elsweyr, Azura es casi una entidad separada completamente, pese que aún está vinculada a los orígenes de los khajiitas de ascendencia altmer.

Baan Dar (el dios bandido): en la mayoría de regiones, Baan Dar es una deidad marginal, un espíritu tramposo de ladrones y mendigos. En Elsweyr es más importante y se lo considera "el Paria". En este aspecto, Baan Dar se convierte en la astucia o el genio desesperado de los sufridos khajiitas, cuyos improvisados planes siempre trastocan las maquinaciones de sus enemigos (ya sean elfos o humanos).

Boethiah (príncipe de las conspiraciones): el profeta Veloth ya auguró el advenimiento de Boethiah, el dios antepasado originario de los elfos oscuros. Gracias a su iluminación, los que acabarían por convertirse en los "chimer" o los Cambiados, renunciaron a todos sus vínculos con los aldmer y fundaron una nueva nación basada en los principios daédricos. Todos los "avances" culturales de los elfos oscuros se atribuyen a Boethiah, desde la filosofía, a la magia pasando por la arquitectura "responsable". Las antiguas alegorías de Velothi cuentan siempre las victorias heroicas de Boethiah contra enemigos de todo tipo y constituyen las historias fundacionales de la pugna chimeria. También se lo conoce como la anticipación de Almalexia.

Diagna (dios oricalco de la espada inclinada): el antiguo culto sangriento de los guardias rojos se originó en Yokuda durante la Matanza de los Veintisiete Hombres

Serpiente. Diagna era un avatar del HoonDing (el dios yokudano que abre los caminos, véase más adelante) que logró quedarse. Contribuyó a derrotar a los elfos de la Mano Izquierda, pues llevó armas de oricalco al pueblo yokudano para ganar la lucha. En Tamriel, lideró un grupo muy cohesionado de seguidores contra los orcos de Orsinium en el momento culminante de su antiguo poder, pero luego se esfumó en la oscuridad. En la actualidad es poco más que una potencia espiritual local de las montañas de la Cola de Dragón.

Dibella (diosa de la belleza): es una diosa popular de los Nueve Divinos. En Cyrodiil, tiene cerca de una docena de cultos distintos, algunos dedicados a las mujeres, otros a los artistas y la estética y otros a las artes eróticas.

Herma-Mora (el que habita en los bosques): era un antiguo demonio atmorano que, una vez, casi sedujo a los nórdicos para que se convirtieran en aldmer. La mayor parte de los mitos de Ysgramor hablan de cómo escapar de las malas artes del viejo Herma-Mora. También llamado "demonio del conocimiento", está relacionado vagamente con el culto originario del Morag Tong ("gremio de guardas forestales"), aunque siempre asociado a Mephala, su hermano/hermana.

HoonDing (el dios que abre los caminos): es el espíritu yokudano de la "perseverancia contra los infieles". El HoonDing se ha materializado históricamente siempre que los guardias rojos han necesitado "abrir camino" a su pueblo. En la historia de Tamriel, tal extremo solo ha ocurrido tres veces: dos en la Primera Era, durante la invasión de los Ra Gada, y una durante la guerra de Tiber. En esta última encarnación, se dice que el HoonDing se manifestó como una espada o una corona, o ambas cosas.

Jhunal (dios de las runas): es el dios nórdico de las órdenes herméticas. Tras perder el favor del resto de ese panteón, se convirtió en el Julianos de los Nueve Divinos. No aparece en la mitología moderna de Skyrim.

Jode (dios de la gran luna): es el dios aldmer de la gran luna. También se lo ha llamado Masser o "lágrima de Mara". En la religión khajiita, Jode es solo un aspecto

del Entramado Lunar, o "ja-Rha'jay".

Jone (dios de la pequeña luna): es el dios aldmer de la pequeña luna. También se lo ha llamado Secunda o "lamento de Stendarr". En la religión khajiita, Jone es solo un aspecto del Entramado Lunar, o "ja-Rha'jay".

Julianos (dios de la sabiduría y la lógica): se lo suele asociar con Jhunal, el padre nórdico del lenguaje y las matemáticas, y es el dios cyrodílico de la literatura, la ley, la historia y las contradicciones. Las órdenes monásticas que fundara Tiber Septim y que están consagradas a Julianos son las custodias de los Pergaminos antiguos.

Kyne (beso al final): es la diosa nórdica de las tormentas, la viuda de Shor y diosa favorita de los guerreros. A menudo también se la llama "madre de los hombres". Sus hijas enseñaron a los primeros nórdicos el uso del Thu'um, o "voz de la tormenta".

Kynareth (diosa del aire): Kynareth es miembro de los Nueve Divinos y la más fuerte de los espíritus celestiales. En algunas leyendas, es la primera en acceder al plan de Lorkhan de inventar el plano mortal y da el espacio para que este se cree en el vacío. También se la asocia con la lluvia, un fenómeno que se dice que no se daba antes de que se le arrancara la chispa divina a Lorkhan.

Leki (santa de la espada del espíritu): es la hija de Padre Alto y la diosa de la habilidad suprema con la espada. La Na-Totambu de Yokuda luchó hasta conseguir un alto el fuego durante la Era Mítica para decidir quién dirigiría el ataque contra los elfos de la Mano Izquierda, aunque los maestros de esgrima de estos eran tan diestros con los Cortes Más Conocidos que difícilmente podían ser igualados. Leki introdujo la Finta Efímera. Tras ello, apareció un vencedor, y empezó la guerra con los aldmer.

Lorkhan (el dios desaparecido): esta divinidad que crea, engaña y pone a prueba aparece en todas las tradiciones míticas de Tamriel. Su nombre más popular es el "Lorkhan" aldmer o "timbal de la condenación". Convenció o engañó a los espíritus

originarios para que se creara el plano mortal, lo cual alteró el status quo, de modo muy parecido al que su padre Padomay había introducido la inestabilidad en el universo en el Lugar del Principio. Después de que el mundo se materialice, Lorkhan se separa de su centro divino, a veces de modo involuntario, y vaga por la creación de los et'Ada. Él y su lugar metafísico en el "esquema de las cosas" se interpretan de diversas de formas. En Morrowind, por ejemplo, se lo relaciona con la Senda Psijic, un proceso por el que los mortales tienen la carga de trascender a los dioses que los crearon. Para los altos elfos, es el más impuro de todos los grandes poderes, pues rompió para siempre su vínculo con el plano espiritual. En las leyendas es casi siempre enemigo de los aldmer y, por ende, un héroe de la humanidad primigenia.

Lorkhaj (la bestia lunar): es una divinidad anterior a la dinastía ri'Datta anaquina y fácilmente identificable con Lorkhan, el Dios Desaparecido.

Magnus (el mágico): es el dios de la hechicería, que se retiró de la creación del mundo en el último momento, aunque le costó caro. Lo que queda de él en el mundo, los mortales lo perciben y controlan como magia. Una historia cuenta que, aunque la idea nació de Lorkhan, fue Magnus quien creó los planos y diagramas necesarios para construir el plano mortal. A veces se le representa mediante un astrolabio, un telescopio o, más normalmente, un bastón. Las leyendas de Cyrodiil sostienen que puede habitar en los cuerpos de magos poderosos y prestarles su poder. Se lo asocia con Zurin Arctus, el Rey Muerto.

Malacath (dios de las maldiciones): es el excremento reanimado que fue Trinimac y un daedra débil pero vengativo. Los elfos oscuros dicen que no es otro que Malak, el rey dios de los orcos. Siempre pone a prueba la fortaleza física de los dunmer.

Malooc (rey de la horda): es un dios enemigo de los Ra Gada. Lideró a los trasgos contra los guardias rojos durante la Primera Era. Huyó a Oriente cuando el ejército del HoonDing acabó con sus hordas de trasgos.

Mauloch (Malacath): es un dios orco que afligió a los herederos del rey Harald durante

mucho tiempo. Huyó a Oriente después de su derrota en la batalla del Muro de los Dragones, en el 660 PE, aprox. Se dice que su rabia llenó el cielo de odio sulfuroso, por lo que más tarde pasó a conocerse como el "año del invierno estival".

Mara (diosa del amor): es una diosa casi universal. Sus orígenes se remontan a los tiempos míticos, como una diosa de la fertilidad. En Skyrim, es una doncella de Kyne. En el Imperio, es la Diosa Madre. Se la asocia a veces con Nir de la "anuada", el principio femenino del cosmos que engendró la creación. Según la religión, está casada con Akatosh o con Lorkhan o es la concubina de ambos.

Mehrunes Dagon (el dios de la destrucción): es un poder daédrico popular. Se asocia a los fenómenos naturales peligrosos, como el fuego, los terremotos y las inundaciones. Pero en algunas culturas, Dagon solo es un dios del derramamiento de sangre y la traición. Es una divinidad especialmente importante en Morrowind, donde representa su terreno, casi inhóspito.

Mephala (el andrógino): Mephala es quien teje las telarañas o la deidad araña. En Morrowind, él (o ella) era el ancestro que enseñó a los chimer a zafarse de sus enemigos o asesinarlos en secreto. Los enemigos abundaban en aquellos días y los chimer eran una pequeña facción. Junto a Boethiah, organizó el sistema de clanes que acabaría por convertirse en las Casas. Además, creó el Morag Tong. También se considera que es la Anticipación de Vivec.

Molag Bal (dios de las intrigas y rey de las violaciones): es un poder daédrico de gran importancia en Morrowind, donde siempre es el archienemigo de Boethiah, el príncipe de las conspiraciones. Es el causante principal de los obstáculos que se les presentan a los dunmer (y, antes de ellos, a los chimer). En las leyendas, intenta alterar las líneas de sangre de las Casas y, en todo caso, arruinar la "pureza" de los dunmer. Una raza de supermonstruos, que se dice que vive en Molag Amur, es el resultado de que sedujera a Vivec durante la era anterior.

Moribaus (el primer hálito del hombre): es el antiguo dios héroe de la cultura

cyronórdica. La leyenda nos lo presenta como el "conquistador de la Ciudadela", un episodio de la Era Mítica que supuso el control del Valle Central por parte de los humanos. Se suele asociar con los poderes nórdicos del Thu'um y, por tanto, con Rynareth.

Morwha (la diosa ubre): es la diosa yokudana de la fertilidad, una divinidad básica en este panteón y la favorita entre las esposas de Padre Alto. Aún se la adora en varias zonas de Páramo del Martillo, incluido Stros M'kai. Siempre se la describe con cuatro brazos, para que así pueda "agarrar a más maridos".

Nerevar (el dios asesino): fue el rey chimerio de Resdayn durante la Edad de Oro del viejo Veloth. Cayó en la batalla de la Montaña Roja y fue el heraldo del Camino Trino y el primero de los santos de la fe dunmeria. Se dice que mató a Dumac, el último rey enano, y que devoró su corazón.

Onsi (el pulidor de huesos): era un famoso dios guerrero de los yokudanos Ra Gada y enseñó a la especie humana cómo convertir sus cuchillos en espadas.

Orkey (el viejo pegador): es un dios prestado de los nórdicos, que al parecer adoptaron su culto durante el gobierno aldmer de Atmora. Los nórdicos creen que antaño vivían tanto como los elfos, hasta que apareció Orkey, quien, por medio de engaños impíos, los enredó con un trato que los "obligó a contar los inviernos". Así, durante un tiempo, dicen las leyendas, los nórdicos solo tuvieron una esperanza de vida de seis años debido a la nefasta magia de Orkey. Pero Shor lo descubrió y, no se sabe muy bien cómo, les quitó la maldición y vertió la mayor parte de esta sobre sus vecinos, los orcos.

Phynaster: es el dios héroe de las islas de Estivalia y enseñó a los altmer cómo vivir cien años más de modo natural dando pasos más cortos al caminar.

Rajhin (el bandido): es el dios ladrón de los khajiitas, creció en el barrio del Riergo

Negro de Senchal y es el granuja más famoso de la historia de Elsweyr. Se dice que robó un tatuaje del cuello de la emperatriz Kintyra mientras esta dormía.

Reman (el Cyrodiil): es el dios héroe propio de la cultura del Segundo Imperio y el héroe más grande de la Tribulación Akaviri. De hecho, llegó a convencer a los invasores de que lo ayudasen a forjar su propio imperio y conquistó toda Tamriel, salvo Morrowind. Instituyó los ritos para convertirse en emperador, que incluían el voto del Amuleto de reyes, una gema del alma de un poder inmenso. Su dinastía se vio cortada por el Morag Tong dunmerio al final de la Primera Era. También se lo conoce como "el dios terrenal".

Riddle'Thar (la danza de las dos lunas): es la divinidad del orden cósmico de los khajiitas, que reveló a Elsweyr el profeta Rid-Thar-ri'Datta, el de las Melenas. El Riddle'Thar es más un conjunto de principios vitales que una entidad en sí misma, aunque algunos de sus avatares gustan de aparecer como humildes mensajeros de los dioses. También es conocido como "el dios de azúcar".

Ruptga (Padre Alto): es la divinidad principal del panteón yokudano. Ruptga, más comúnmente "Padre Alto", fue el primer dios en descubrir cómo sobrevivir al Hambre de Satakal. Siguiendo sus indicaciones, los demás dioses aprendieron "la Singladura", un proceso por el cual pueden vivir más de una vida. Padre Alto puso las estrellas en el cielo para demostrar a los espíritus menores cómo hacerlo también. Pero cuando hubo tantos espíritus que no se podían ni contar, Ruptga creó un ayudante con la piel muerta de mundos pasados. Este ayudante no es otro que Sep (véase más adelante), que posteriormente crearía el mundo de los mortales.

Satakal (la piel del mundo): es el dios yokudano de todas las cosas, una fusión de conceptos entre Anu y Padomay. Básicamente, Satakal es como el Alduin nórdico, que destruye un mundo para empezar el siguiente. En la mitología yokudana, Satakal ya ha hecho esto muchas veces, y lo sigue haciendo, en un ciclo que propició el nacimiento de los espíritus que pudieron sobrevivir a la transición. Estos espíritus acabaron por convertirse en el panteón yokudano. Es un dios popular entre los nómadas alik'r.

Sheogorath (el dios loco): la espantosa adoración a Sheogorath está muy extendida y se encuentra sobre todo en Tamriel. Fuentes contemporáneas indican que sus raíces se hunden en las historias de la creación de los aldmer. En ellas, él "nace" cuando se le quita la chispa divina a Lorkhan. Un mito vital lo considera "el agujero con forma de Sithis" del mundo.

Sheor (el Hombre Malo): En Bretonia, el Hombre Malo es la fuente de todas las disputas. Al parecer, empezó siendo el dios de las cosechas malogradas, aunque los teólogos más modernos se muestran de acuerdo en que es una versión demonizada del Shor nórdico nacida durante los tenebrosos años que siguieron a la caída de Saarthal.

Sep (la serpiente): es la versión yokudana de Lorkhan. Nació cuando Padre Alto creó a alguien para que lo ayudara a regular el volumen de espíritus. Sep, no obstante, se volvió loco por el Hambre de Satakal y convenció a algunos dioses de que lo ayudaran a buscar una alternativa más fácil a la Singladura. Este, por supuesto, es el mundo que conocemos, y los espíritus que siguieron a Sep se vieron atrapados en él y obligados a vivir sus vidas como mortales. Padre Alto castigó a Sep por sus desafueros, pero el hambre de este pervivió como el vacío entre las estrellas, una "ausencia de espacio" que intenta alterar la entrada de los mortales en las Orillas Lejanas.

Shezarr (dios del hombre): es la versión cyrodílica de Lorkhan, cuya importancia se resiente cuando Akatosh gana preeminencia en la religión Imperial (en realidad, en la alessia). Shezarr es el espíritu que se encuentra detrás de toda empresa humana, especialmente contra el ataque de los aldmer. Se asocia a veces a la creación de los primeros magos guerreros de Cyrodiil. En la presente época de tolerancia racial, Shezarr está casi olvidado.

Shor (el dios del inframundo): es la versión nórdica de Lorkhan, que se pone del lado de los hombres después de la creación del mundo. Los dioses extranjeros (verbigracia, los élficos) conspiran contra él y consiguen derrotarlo y confinarlo en el inframundo. Los mitos atmoranos lo describen como un rey guerrero y sangriento que conduce repetidamente a los nórdicos a la victoria sobre los opresores aldmer. Antes de su

caída, Shor fue el líder de los dioses. A veces también se le llama "el dios de los niños" (véase "Orkey", más atrás).

Sotha Sil (el misterio de Morrowind): es el dios de los dunmer y la menos conocida de las divinidades del Tribunal. Se dice que remodela el mundo desde una ciudad escondida y mecánica.

Stendarr (dios de la piedad): es un dios de los Nueve Divinos que ha evolucionado desde sus orígenes nórdicos hasta convertirse en una deidad de la compasión o, a veces, de la justicia. Se dice que acompañó a Tiber Septim en sus últimos años. En las primeras leyendas altmer, Stendarr aparece como el defensor de los hombres.

Stuhn (dios del rescate): es el precursor nórdico de Stendarr y el hermano de Tsun. Stuhn, el thane de escudo de Shor, fue un dios guerrero que luchó contra el panteón aldmer. Demostró a los hombres el beneficio que representaba hacer prisioneros de guerra.

Syrabane (dios de los brujos): un dios aldmer antepasado de la magia. Ayudó a Bendu Olo en la caída de los sload. Mediante el uso juicioso de su anillo mágico, Syrabane salvó a muchos del azote de la peste thrassiana. También se lo conoce como "dios de los aprendices", pues es el favorito de los miembros más jóvenes del gremio de magos.

Tava (la diosa ave): es el espíritu yokudana del aire, muy famosa por haber llevado a los yokudanos a la isla de Herne después de la destrucción de su patria. Desde entonces se ha visto asimilada por la mitología de Rynareth. Aún es muy popular en Páramo del Martillo, entre los marineros, y sus santuarios pueden encontrarse en casi todas las ciudades portuarias.

Tiber Septim (Talos, el Sangre de Dragón): es el heredero del Trono de los Reyes Escindidos y el dios héroe más importante de la humanidad. Conquistó toda Tamriel y auspició la Tercera Era (y el Tercer Imperio). También se le conoce como Ysmir, "el

dragón del norte".

Trinimac: es un dios poderoso de los aldmer primitivos y, en algunos lugares, más popular que Auri-El. Fue un espíritu guerrero de las tribus élficas originarias que lideró a sus ejércitos contra los hombres. Se dice que Boethiah asumió su forma (en algunas historias, incluso engulle a Trinimac), con lo que consiguió convencer a una muchedumbre aldmer para que lo escuchasen, lo que acabó por propiciar su conversión en chimerios. Después desapareció de la Era Mítica, para regresar como el temible Malacath (la propaganda altmer lo describe como uno de los peligros de la influencia dunmer).

Tsun: es el extinto dios nórdico de las pruebas contra la adversidad. Murió al defender a Shor contra los dioses extranjeros.

Tu'whacca (el dios tramposo): es el dios yokudano de las almas. Antes de de que se creara el mundo, fue el dios que No Importa a Nadie. Cuando Padre Alto emprendió la creación de la Singladura, Tu'whacca encontró un objetivo: se convirtió en el vigilante de las Orillas Lejanas, y continúa ayudando a los guardias rojos a encontrar su camino al Más Allá. En las zonas más cosmopolitas de Páramo del Martillo, su culto se asocia a veces a Arkay.

Vivec (señor de Morrowind): es el dios poeta-guerrero de los dunmer y el guardián invisible de la tierra sagrada, que siempre está vigilando a los dioses oscuros del volcán. Ha salvado al pueblo dunmer de una muerte cierta en numerosas ocasiones, la más notable cuando les enseñó cómo respirar bajo el agua un día entero para así poder inundar Morrowind y matar a los invasores akaviri, alrededor del año 572 SE.

Xarxes: es el dios de la alcurnia y del conocimiento secreto. Empezó como escriba de Auri-El y ha guardado constancia de todos los logros aldmer, grandes y pequeños, desde el principio de los tiempos. Creó a su esposa, Oghma, de sus momentos favoritos de la historia.

Y'ffre (dios del bosque): es la divinidad más importante del panteón bosmer. Aunque el dragón del tiempo Auri-El sea el rey de los dioses, los bosmer adoran a Y'ffre como el espíritu "del ahora". Según los elfos del bosque, después de la creación del plano mortal todo era caos. Los primeros mortales se transformaban en plantas y animales en un ciclo interminable. Entonces Y'ffre se transformó en el primero de los ehlnofey o "huesos de la tierra". Después de implantarse estas leyes de la naturaleza, los mortales tuvieron un viso de seguridad en el nuevo mundo, porque al fin podían entenderlo. A Y'ffre lo suelen llamar "el narrador", por las lecciones que dio a los primeros bosmer. Algunos de ellos aún recuerdan los conocimientos de los tiempos del caos, que pueden utilizar con grandes resultados (la Caza Salvaje).

Ysmir (el dragón del norte): es el aspecto nórdico de Talos. Resistió el poder de las voces de los Barbas Grises el tiempo suficiente como para oír su profecía. Más tarde, muchos nórdicos no podían mirarlo sin ver a un dragón.

Z'en (dios del trabajo duro): es el dios bosmer del pago en especie. Los estudios indican que proviene tanto de la mitología argoniana como de la akaviriana y que quizá lo introdujeran en Bosque Valen los marineros kothringios. Aunque parece una divinidad agrícola, Z'en demuestra a veces que es una entidad de un orden cósmico mucho más elevado. Su culto desapareció poco después de la gripe knhaten.

Zeht (dios de los cultivos): es el dios yokudano de la agricultura. Renegó de su padre tras la creación del mundo, por ello Padre Alto hace que sea tan difícil cultivar alimentos.

Zenithar (dios del trabajo y el comercio, dios mercader): es un miembro de los Nueve Divinos que se asocia, comprensiblemente, con Z'en. En el Imperio, sin embargo, es un dios mucho más refinado, patrón de los mercaderes y de la nobleza media. Sus fieles dicen que, pese a sus misteriosos orígenes, Zenithar es el dios "que siempre triunfará".

De las diversas fes del Imperio

FormId	dragonborn.esm:028276
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028276
Editor ID	DLC2Book3ValuableVarietiesofFaithintheEmpire
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	13
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.