Shezarr y los Divinos

Shezarr y los Divinos

de
Faustillo Junio
Subcomisario de Teología antigua y Paleonumerología
Biblioteca Imperial

menudo, se malinterpreta el culto que se profesa a Shezarr en Cyrodiil. Como tantas miles de deidades, tiene bastantes adeptos en la Ciudad Imperial. Shezarr es venerado, especialmente, en el oeste coloviano aunque allí se le conoce con el nombre de Shor, dado que los reyes occidentales se caracterizan por sus arraigadas raíces nórdicas.

La confusa relación entre los Divinos y Shezarr —a quien, con frecuencia, se le denomina el "Hermano perdido"— se remonta a los tiempos de santa Alessia, la llamada Reina de los esclavos, quien fundó el Imperio de Cyrodiil. En las primeras historias nórdicas y cyrodílicas sobre las tierras centrales, Shezarr se enfrenta a los ayleid, los altos elfos oriundos del lugar, en nombre de los seres humanos. Por alguna extraña razón, desaparece del escenario —supuestamente para ayudar a otros hombres — y, sin su dirección, los ayleid conquistan a la raza humana y la esclavizan.

Una esclavitud que dura generaciones. La humanidad, aislada, empieza a venerar a los dioses de sus amos o asimilan, al menos, muchas de sus prácticas religiosas, que se van entremezclando con sus propias tradiciones hasta que apenas sí se distinguen.

En el año 242 de la Primera Era, los humanos de Cyrodiil se rebelan bajo la dirección de Alessia, su amante semidiós Morihaus, el Aliento de Kyne, y el infausto Pelinal Descarga Blanca. Cuando Skyrim presta su ejército a la Reina de los esclavos en el sur, la revolución triunfa. Tras lo cual los ayleid pierden su hegemonía rápidamente. Poco después, sus tropas capturan la Torre Blanca y Dorada y Alessia se proclama emperatriz de Cyrodiil. Como consecuencia, también se convertía, así, en la suma

sacerdotisa de Akatosh.

Akatosh era un dios aldmeri y los súbditos de Alessia aún no estaban dispuestos a renunciar a los dioses elfos que habían aprendido a venerar. Así que se encontró en una situación política extremadamente delicada. Necesitaba que los nórdicos siguieran siendo sus aliados, pero estos se oponían tajantemente al culto de las deidades elfas. Por otro lado, Alessia no podía forzar la implantación del culto nórdico por miedo a un levantamiento. Al final, todos hicieron concesiones y la emperatriz Alessia instituyó el culto a los Ocho Divinos, que sintetizaba de forma armoniosa los dioses nórdicos y aldmeri.

Como resultado, Shezarr debía cambiar. Ya no podía ser el sanguinario señor de la guerra que se oponía a los aldmeri. Tampoco podía desaparecer, puesto que los nórdicos le retirarían su apoyo de ser así. Al final, se convirtió en "el espíritu que alentaba las empresas de los hombres". Aunque se trataba de una imagen suavizada con algunos rasgos de Shor, los nórdicos la aceptaron.

Resulta extraño que Tiber Septim no hiciera resurgir la figura de Shezarr durante las guerras contra el Dominio de Aldmer. Sólo podemos suponer que tal vez considerara que las temeridades de la Orden de Alessia (la paradoja dragontina, la Guerra del Bienhacer o la derrota en los páramos de Glenumbria) tan solo dañarían sus aspiraciones a la corona imperial.

Shezarr y los Divinos

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.