Le livre des Daedras

zura, dont la sphère est l'aube et le crépuscule, et la magie de ces royaumes intermédiaires. Connue sous les noms d'Ombre de lune, Mère de la Rose et Reine des Cieux nocturnes.

oéthia, dont la sphère est la tromperie et la conspiration, les désirs d'assassinat, de meurtre, de trahison et tout ce qui concerne le refus de l'autorité.

e Vil Clavicus, dont la sphère est le don des pouvoirs et l'exaucement des voeux grâce aux rituels d'invocation et aux pactes.

ermaeus Mora, dont la sphère est la perception du destin, du passé et du futur, tels qu'on peut les lire dans les étoiles et dans les cieux et dont les domaines renferment des trésors de savoir et de souvenirs.

ircine, dont la sphère est la chasse, le sport des Daedra, le plus grand des jeux, la traque. On le connaît sous les noms de Chasseur des princes et de Père des hommes-bêtes.

alacath, dont la sphère est le patronage de ceux qui sont rejetés et bannis, mais aussi le serment et la malédiction sanglante.

ebrunes Dagon, dont la sphère est la destruction, le changement, la révolution, l'énergie et l'ambition.

ephala, dont la sphère est mystérieuse pour les mortels. On la connaît sous le nom de Tisseuse de la Toile, Tisseuse ou Araignée ; son seul thème apparent semble être l'interférence avec les mortels pour son seul plaisir.

éridia, dont la sphère est obscure pour les mortels et qui est associée aux énergies des êtres vivants.

olag Bal, dont la sphère est la domination et l'esclavage des mortels, dont le désir est de moissonner les âmes et de les attirer sous sa coupe en semant discorde et tension dans les royaumes mortels.

amira, dont la sphère est l'ancienne obscurité. Elle est connue sous le nom d'Esprit Daedra, seigneur des ténèbres et des esprits des ombres, associé aux araignées, aux insectes, aux limaces et aux autres créatures répugnantes pour les mortels.

octurne, dont la sphère est la nuit et l'obscurité, connue sous le nom de Maîtresse de la Nuit.

érvite, dont la sphère est le contrôle des domaines inférieurs du Néant. On le connaît aussi sous le nom de Tyran.

anghin, dont la sphère est l'hédonisme et la débauche ainsi que l'indulgence passionnée pour les natures les plus noires.

héogorath, dont la sphère est la folie et dont les motivations sont imprévisibles.

aernima, dont la sphère est constituée des royaumes des rêves et des cauchemars et dont sont issus les présages maléfiques.

[Également indiquée dans la partie consacrée à "Malacath", vous trouvez une référence au CHÂTIMENT, béni par Malacath et destiné aux mortels. Pour résumer, il semble que tout Daedra essayant d'invoquer les pouvoirs de l'arme sera exilé dans le Néant.]

"On connaît de nombreux artefacts légendaires des Daedra, comme l'Étoile d'Azura ou le Wabbajack de Shéogorath. D'autres sont moins connus, comme le Châtiment, Marteau de Mackkan, Fléau des Daedra..."

"... pourtant il semble que si Malacath a fait en sorte que le Châtiment soit efficace contre les Daedra, il ne souhaitait pas qu'il puisse tomber entre des mains daedras, où il serait utilisé comme instrument de leurs guerres intestines. Ainsi Malacath le maudit de telle sorte que si un des sombres tentait d'invoquer son pouvoir, un vortex s'ouvrirait et avalerait le Daedra pour l'exiler dans le Néant. Il lui faudrait alors beaucoup de temps pour retrouver son chemin jusqu'aux Mondes réels et irréels..."

Le livre des Daedras

FormId	skyrim.esm:01ACC8
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACC8
Editor ID	Book2CommonBookofDaedra
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	5
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1304
Leveled lists	13
Scripts	0

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