Esprit des Daedras

Ce que nous devons vous inspirer

Mort, défaite, terreur

Nous sommes immortels, aussi ne craignons-nous pas la mort.

Si notre corps est détruit, l'anathème est projeté dans les ténèbres, mais il finit toujours par revenir.

Cela étant, nous ne sommes pas tous courageux. Nous ressentons la douleur et la craignons. Nous ressentons la honte et la craignons. Nous ressentons le chagrin et le craignons. Nous haïssons les ténèbres et les craignons.

Les galopins pensent peu et leur peur est limitée.

Les vermais sont incapables de réfléchir, et donc d'avoir peur.

Les drémoras, eux, sont intelligents et doivent affronter leurs peurs pour les dominer.

Le lien du clan

Nous ne sommes jamais nés, nous n'avons ni père ni mère et pourtant, nous nous reconnaissons des frères et soeurs, un clan.

Le clan est puissant, c'est lui qui définit le corps et la pensée.

Il est notre force et notre dessein.

Le lien du serment

Nous servons par choix. Nous servons les puissants, afin que leur force nous protège.

Les clans servent par habitude, mais les habitudes peuvent changer.

Les drémoras servent Dagon depuis longtemps, mais cela n'a pas toujours été le cas.

L'habitude est sécurisante quand les liens du serment sont forts et quand la confiance est partagée.

Quand les liens du serment sont faibles vient le temps de la douleur, de la honte, du chagrin, des ténèbres et de la terreur.

CE QUE NOUS PENSONS DES HUMAINS

Peut-être trouvez-vous les galopins risibles et les vermais, des brutes sans cervelle.

À votre avis, quelle opinion avons-nous des humains ?

Vous êtes les proies et nous sommes les chasseurs.

Les galopins sont les chiens et les vermais, les rabatteurs.

Votre chair est tendre et la chasse, divertissante.

De même que vous admirez parfois la ruse et l'agilité du renard ou du lièvre et que vous vous lamentez quand vos chiens les déchiquètent, il nous arrive d'applaudir notre proie en secret lorsqu'elle parvient à nous échapper ou à éviter nos pièges.

Mais comme tout dans ce monde, le temps vous rattrape, vous use. Vous devenez vieux, laids et stupides et finissez tôt ou tard par disparaître.

Il arrive que la proie se retourne contre nous et nous morde, mais cela est sans conséquence. Lorsque nous sommes las ou blessés, nous partons le temps de recouvrer nos forces. Il se peut que nous perdions parfois quelqu'objet précieux, mais ce risque ne fait que rendre la chasse plus passionnante encore.

Le mystère de l'homme

L'homme est mortel, il est voué à la mort, à la disparition, à l'échec.

C'est là que nous ne vous comprenons pas : pourquoi ne sombrez-vous pas dans le désespoir ?

Esprit des Daedras

FormId	skyrim.esm:01AD15
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AD15
Editor ID	Book4RareSpiritoftheDaedra
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	25
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	207
Leveled lists	10
Scripts	0

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