Aedra et Daedra

Aedra et Daedra

Les termes de dieu, démon, Aedra et Daedra sont profondément déroutants pour les non-initiés. Ils sont souvent confondus et utilisés l'un pour un autre.

Les mots "Aedra" et "Daedra" n'ont aucun lien. Ils sont exacts et d'origine elfe. Azura est un Daedra à la fois en Bordeciel et en Morrowind. Aedra est généralement traduit par "ancêtre," qui est le terme cyrodiilique le plus proche de ce concept elfe. Daedra peut être grossièrement interprété comme "ceux qui ne sont pas nos ancêtres." Cette distinction est cruciale pour les Dunmers, dont l'idéologie basée sur la rupture se retrouve dans leur généalogie mythique même.

Les Aedra sont associés à l'immuable. Les Daedra représentent le changement.

Les Aedra ont créé le monde mortel et sont liés aux os mêmes de la terre. Les Daedra, qui ne peuvent créer, ont le pouvoir de changer.

Partie intégrante de la création divine, les Aedra peuvent être tués. Comme le prouvent Lorkhan et les lunes.

Les Daedra inconstants, pour qui ces règles ne s'appliquent pas, peuvent seulement être bannis.

Aedra et Daedra

FormId	skyrim.esm:01B22C
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22C
Editor ID	Book2ReligiousAedraandDaedra
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	1265
Leveled lists	12
Scripts	0

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