Variationen der Daedra

Variationen der Daedra

von
Aranea Drethan,
Heilerin und abtrünnige Priesterin

Es ist nicht anzunehmen, dass wir jemals die verschiedenen Ordnungen der Daedra und ihre Beziehungen zu den Daedra-Fürsten und ihren Herrschaftsbereichen verstehen werden. Es gibt unendlich viele Spielarten der Daedra, die in unserer Welt erscheinen, und ihrer Beziehungen zu ihresgleichen sowie zu ihren Daedra-Schirmherren. An einem Ort und zu einer Zeit sieht man sie als ein Ding, und an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit als das genaue Gegenteil, und an wieder einem anderen Ort und zu wieder einer anderen Zeit kann man sie als sowohl dies als auch das sehen, was sich völlig widerspricht.

Welcher Daedra huldigt welchem Prinzen? Welcher Daedra gibt Befehle, und welcher Daedra dient, und in welcher Hierarchie, und unter welchen Umständen? Welche Daedra leben in Kameradschaft miteinander, welche Daedra sind Feinde auf ewig, und welche Daedra sind Eigenbrötler, oder sozial oder abwechselnd Eigenbrötler und sozial? Es gibt keine Grenzen für die Verhaltensweisen, die man beobachten kann: An einem Ort können sie dies sein, und an einem anderen Ort das, und alle Regeln, sie zu beschreiben, stellen sich immer als widersprüchlich und einander ausschließend heraus.

Außerdem, wer könnte wohl unsere Fragen zu diesen Ordnungen beantworten? Sterbliche, die kaum mehr wissen als die Kleinigkeiten, die sie von einer anderen Welt wahrnehmen können? Götter, die in Rätseln von Geheimnissen sprechen, die in Mysterien gehüllt sind, und die uns Dinge vorenthalten, um ihre Herrschaft über uns besser zu bewahren? Von den Daedra selbst, die niemals ein Musterbeispiel der Geradlinigkeit oder Wahrheitsliebe waren, sondern eher berühmt sind für Falschaussagen und Irreführung?

Und selbst wenn die Daedra die Wahrheit sagen würden, wie können wir wissen, ob sie

sich selbst kennen, oder ob ihnen klar ist, dass es etwas über sie zu wissen gibt, oder ob alle Zusammenhänge bei den Daedra veränderlich sind und dauerndem Wechsel unterliegen?

Kurz gesagt - was es zu wissen gibt, ist wenig, und es gibt nichts, auf das man bauen kann.

Nachdem diese Dinge klargestellt sind, werde ich zu berichten versuchen, was ich über die Beziehungen der Diener des Fürsten Dagon während meiner kurzen Dienstzeit beim Telvanni-Zauberer Divayth Fyr beobachtet und gehört habe. Damals suchte ich ihn auf und bot ihm an, den Corprus-Opfern in seinem Sanatorium Frieden zu bringen, sobald die Prophezeiungen des Fleischgewordenen erfüllt, Dagoth Ur vernichtet und die Pest auf immer von der Insel Vvardenfell verbannt worden war.

Divayth Fyr erzählte mir, dass er aus eigener Wahl nur mit zwei Daedra-Mächten Handel trieb. Mehrunes Dagon und Azura.

Azura, so sagte er, wusste und verstand alle Dinge, weigerte sich aber, davon zu sprechen, oder sprach nur in Rätseln.

Mehrunes Dagon dagegen wusste und verstand nichts aufgrund seines Stolzes, der Starrheit seiner Absichten sowie eines voraussagbaren Mangels an Scharfsinnigkeit, neigte dazu, offen und ohne Falschheit zu reden.

Divayth Fyr sagte, dass Dagons wichtigste Diener, die Dremora, ihm in Stolz, starrer Absicht und mangelnder Finesse glichen, wobei noch die merkwürdigen Eigenschaften Ehre und Treue hinzukamen, sowohl innerhalb ihrer Klasse als auch in ihrer Beziehung zu Fürst Dagon.

Weiterhin sagte Divayth Fyr, dass die Dremora in klar definierte Clans und Kasten eingeteilt seien. Einzelne Dremora können innerhalb der Ränge auf- oder absteigen oder sich zwischen Clans hin- und herbewegen, doch nur geregelt durch komplizierte Eide und immer nur nach dem Willen und der Laune ihres Fürsten Dagon.

Die Dremora nennen sich selbst "Kyn" ("Volk"), womit sie sich von anderen Daedra absetzen, die sie als vernunftlose Tiere betrachten. Der Begriff "Kynaz" bezieht sich auf ein Mitglied der Dremora-Rasse ("einer der Kyn").

Die geringste der Kyn-Kasten sind die Churl, der durchschnittliche Pöbel des geringsten Rangs der Dremora. Churl sind unterwürfig gegenüber höher Gestellten, jedoch furchtbar grausam zu Menschen und anderen Daedra.

Als nächstes in der Rangliste kommen die Caitiff, Wesen mit nicht berechnendem Eifer, voller Energie ohne Urteilsvermögen. Caitiff werden in den Parteikriegen der Daedra als irreguläre Truppen eingesetzt, als Berserker und Stoßtruppen, undiszipliniert und unzuverlässig, doch eifrig und bereitwillig.

Der höchste reguläre Rang der Dremora sind die Kynval, Ritterkrieger, die sich in Schlachten ausgezeichnet und die konsequente Beharrlichkeit potenzieller Feldherren gezeigt haben.

Über der großen Masse der Krieger der Churl-, Caitiff- und Kynval-Kasten stehen die Offizierskasten.

Ein Kynreeve ist ein Clan-Sheriff oder Clan-Offizier. Kynreeve sind gewöhnlich entweder mit einer Clan-Kampfeinheit oder einem Verwaltungsamt in der Kampfordnung verbunden.

Der Kynmarcher ist der Herr und Hauptoffizier einer Daedra-Zitadelle, eines Vorpostens oder Tors. Die Befehlsgewalt eines Kynmarchers ist gewöhnlich sowohl mit einer Einheit als auch einem "Leben" verbunden - einem Ort oder Territorium, für das er verantwortlich ist.

Über dem Kynmarcher steht der Markynaz oder "Großherzog". Ein Markynaz ist ein Fürst unter Fürsten und Mitglied des Markyn, Mehrunes Dagons Rat der Fürsten.

Den höchsten Rang der Dremora nimmt der Valkynaz oder "Prinz" ein. Dieser Kriegerherzog ist ein Mitglied der Valkyn, Mehrunes Dagons persönlicher Wache. Einem Valkynaz begegnet man in Tamriel nur selten. Gewöhnlich bleiben sie an der Seite von Mehrunes Dagon oder leisten Dienst als Kommandanten bei Operationen von besonderer Bedeutung und besonderem Interesse für Dagon.

Über die Spielarten anderer Daedra, denen ich während meiner Arbeit in Divayth Fyrs Corprusarium begegnete - Ogrim und Goldene Heilige, Daedroth und Flederschatten, Skamp und Clannfear - könnte man viel sagen, doch nur wenig, das hilfreich oder

verlässlich wäre.

Ich bemerkte jedoch, dass Divayth Fyr, wenn er entweder nach einem Daedra mit einem Charakter ähnlich den Dremora suchte, doch mit größerer Macht und größerer Neigung zu Unabhängigkeit und Initiative, oder allein als Meister, Xivilai heraufbeschwor, die in Persönlichkeit und Temperament den Dremora gleichkommen, mit der Ausnahme, dass sie Unterwerfung hassen und zu Untreue und Verrat neigen, wenn sie meinen, nicht mit der ihnen zustehenden Achtung und Ehrerbietung behandelt worden zu sein.

Die wilden, tierähnlichen Daedra wie die Clannfear und die Daedroth erscheinen im Dienst vieler verschiedener Daedra-Mächte und können allgemein verbreitete echte Kreaturen repräsentieren, wie die wilden Tiere in der Wildnis des Reichs des Vergessens. Andere primitive, halbintelligente Wesen wie Skamp und Spinnen-Daedra finden sich ebenfalls in den Reichen verschiedener Daedra-Fürsten.

Der Fall des Elementar-Atronachen ist andererseits weniger sicher. Flammen- und Frost-Atronache zum Beispiel scheinen höchst intelligent zu sein, doch es sind wohl nicht alle Spielarten der Elementar-Atronachen sozial oder können sprechen. Divayth Fyr zog es vor, diese Kreaturen nicht heraufzubeschwören oder mit ihnen zu verkehren. Er besaß nur geringe Erfahrung mit ihnen und zeigte keinerlei Neigung, über ihr Wesen zu spekulieren, so dass ich in meiner Zeit in Tel Fyr nur wenig über sie lernte.

Variationen der Daedra

FormId	skyrim.esm:01ACFC
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACFC
Editor ID	Book3ValuableVarietiesofDaedra
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	11
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	295
Leveled lists	11
Scripts	0

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