Geist der Daedra

Geist der Daedra

Verfasser unbekannt

WIE IHR UNS KENNEN SOLLTET

TOD, VERNICHTUNG, UND ANGST

Wir sterben nicht. Wir fürchten den Tod nicht.

Zerstöre den Körper, und der Animus wird in die Dunkelheit geschleudert. Doch der Animus kehrt zurück.

Doch wir sind nicht alle tapfer.

Wir fühlen Schmerz, und fürchten ihn. Wir fühlen Schande, und fürchten sie. Wir fühlen Verlust, und fürchten ihn. Wir hassen die Dunkelheit, und fürchten sie.

Die Skamp haben ein kleines Denkvermögen, und kennen keine große Angst.

Die Vermai haben kein Denkvermögen, und können keine Angst fühlen.

Die Dremora haben ein großes Denkvermögen, und müssen die Angst beherrschen, um sie zu überwinden.

DIE CLANBINDUNG

Wir werden nicht geboren, wir haben weder Väter noch Mütter, jedoch haben wir Verwandtschaft und Clans.

Der Clan ist stark. Er formt Körper und Gedanken.

Im Clan liegt Stärke und Entschlossenheit.

DIE EIDBINDUNG

Vorzugsweise dienen wir. Wir dienen den Starken, dass ihre Stärke uns beschützen möge.

Clans dienen aus alter Tradition, doch Traditionen können sich ändern.

Dremora haben lange Dagon gedient, aber nicht immer.

Traditionen sind sicher, wenn Eidbindungen sicher sind, und Vertrauen geteilt wird.

Wenn Eidbindungen schwach sind, gibt es Schmerz, und Schande, und Verlust, und Dunkelheit, und große Angst.

WIE WIR ÜBER DIE MENSCHHEIT DENKEN

Vielleicht findet Ihr Skamp komisch, und Vermai brutal.

Wie glaubt Ihr dann, sehen wir Euch Menschen?

Ihr seid die Beute, und wir sind die Jäger.

Die Skamp sind die Hunde, und die Vermai sind die Treiber.

Euer Fleisch ist süß, und die Jagd ist ergötzend.

Wir Ihr manchmal den Fuchs oder den Hasen rühmt, seine Schlauheit und Schnelligkeit bewundert, und jammert, wenn die Hunde sein Fleisch zerreißen, so bewundern wir manchmal unsere Beute, und applaudieren heimlich, wenn sie unsere Schlingen austrickst oder sich der Verfolgung entzieht.

Doch wie alle weltlichen Dinge werdet Ihr mit der Zeit abnutzen und aufgebraucht sein. Ihr altert, werdet hässlich, schwach, und dumm. Ihr seid immer verloren, früher oder

später.

Manchmal wendet sich die Beute gegen uns und beißt. Das ist halb so schlimm. Wenn wir verwundet oder müde sind, fliegen wir weg, um uns zu erholen. Manchmal geht etwas Kostbares verloren, doch dieses Risiko macht die Jagd umso süßer.

DAS GEHEIMNIS DER MENSCHHEIT

Die Menschheit ist sterblich, und verdammt zu Tod und Versagen und Verlust.

Dies liegt jenseits unseres Fassungsvermögens - warum verzweifelt Ihr nicht?

Geist der Daedra

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.