Aedra und Daedra

Aedra und Daedra

ie Bezeichnungen von Göttern, Dämonen, Aedra und Daedra sind für den Laien im Allgemeinen verwirrend. Sie werden oft so verwendet, als wären sie austauschbar.

"Aedra" und "Daedra" sind keineswegs vage Begrifflichkeiten. Sie entstammen dem Elfischen und sind äußerst exakt. Azura ist sowohl in Himmelsrand als auch in Morrowind ein Daedra. "Aedra" wird gewöhnlich mit "Vorfahr" übersetzt, was dem elfischen Konzept so nahe kommt, wie es auf Cyrodiilisch eben geht. "Daedra" bedeutet grob: "Nicht unsere Vorfahren". Für die Dunmer war diese Unterscheidung äußerst wichtig, da sich ihre grundsätzliche ideologische Trennung in ihrer mythischen Genealogie widerspiegelt.

Aedra stehen für Stillstand, Daedra für Wandel.

Aedra schufen die sterbliche Welt und sind an die Knochen der Erde gebunden. Daedra können nichts erschaffen, aber dafür verändern.

Im göttlichen Vertrag der Schöpfung wurde festgelegt, dass Aedra getötet werden können. Beachtet etwa Lorkhan und die Monde.

Die wandelbaren Daedra, für die diese Regeln nicht gelten, können nur gebannt werden.

Aedra und 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.