Il libro dei daedra

Il libro dei daedra

[Questi sono brani estratti da questo lungo tomo, che descrivono la natura di ogni daedra.]

zura, la cui sfera d'influenza sono il tramonto e l'alba, i magici reami del fugace crepuscolo, conosciuti come Ombra Lunare, Madre della Rosa e Regina del Cielo Notturno.

oethiah, il cui dominio sono l'inganno, la cospirazione e i segreti disegni della morte, dell'assassinio, del tradimento e dell'illecito rovesciamento dell'autorità.

lavicus Vile, signore del soddisfacimento della brama di potere e del desiderio attraverso patti e arcani rituali d'invocazione.

ermaeus Mora, il cui dominio sono le ineluttabili maree del Fato, del passato e del futuro letti nei cieli e nelle stelle, nel cui regno sono celati i tesori della sapienza e della memoria.

ircine, signore della Caccia, dello Sport dei Daedra, del Grande Gioco e dell'Inseguimento, conosciuto come il Capocaccia e il Padre degli Uomini-bestia.

alacath, protettore dei disprezzati e degli esiliati, guardiano della Promessa Giurata e della Maledizione Sanguinaria.

ehrunes Dagon, il cui dominio sono la Distruzione, il Cambiamento, la Rivoluzione, l'Energia e l'Ambizione.

ephala, il cui dominio è celato ai mortali, conosciuta come il Ragno Tessitore, la Tessitrice, il Ragno. Tema dominante del suo volere sembra essere l'interferenza negli affari dei mortali per il proprio piacere.

eridia, il cui dominio è celato ai mortali, associata alle energie di tutte le cose viventi.

olag Bal, signore dell'asservimento e della sottomissione, bramoso di ghermire le anime dei mortali e di imbrigliarle sotto il suo dominio spargendo i semi del conflitto e della discordia nei loro regni.

amira, il cui dominio è la più antica Oscurità. Conosciuta come Spirito Daedra, signora di tutte le ombre e degli spiriti oscuri, associata con i ragni, gli insetti, le lumache e ogni altra ripugnante creatura che ispiri nei mortali una repulsione istintiva.

octurnal, il cui dominio sono la notte e il buio, conosciuta anche con il nome di Signora della Notte.


eryite, la cui sfera è la gestione degli ordini più infimi dell'Oblivion, conosciuto anche come il Negriero.


anguine, signore dell'edonismo, delle orge, della depravazione e dei piaceri passionali della più oscura natura.


heogorath, signore della Follia, le cui motivazioni sono ignote.


aernima, il cui dominio è il regno dei sogni e degli incubi dal quale si originano i più malefici auspici.

[Nella sezione dedicata a Malacath è possibile trovare un riferimento di particolare interesse al FLAGELLO, benedetto da Malacath e dedicato agli scopi dei mortali. In breve, il riferimento suggerisce che qualsiasi daedra che osi invocare i poteri dell'arma verrà espulso nelle maree del nulla dell'Oblivion.]

"Dei leggendari manufatti dei daedra, molti sono ben noti, come la Stella di Azura e il Wabbajack di Sheogorath. Altri lo sono meno, come il Flagello, il Martello di Mackkan, la Sventura dei Daedra".

"Eppure, sebbene Malacath benedì il flagello con un potere dannoso alla sua stirpe daedra, non pensò che potesse cadere in mani daedriche per servire come gingillo nella guerra privata tra caitiff e derelitti. Fu allora che maledì il manufatto cosicché, qualora un oscuro consanguineo avesse provato a invocarne i poteri, sarebbe stato fagocitato da un vuoto e abbandonato nel nulla dell'Oblivion per vagare alla ricerca del sentiero verso i mondi del Reale e dell'Irreale per l'eternità".

Il libro dei daedra

FormId	skyrim.esm:01ACC8
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACC8
Editor ID	Book2CommonBookofDaedra
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	1304
Leveled lists	13
Scripts	0

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