Spirito dei daedra

COME DOVRESTI CONOSCERCI

MORTE, SCONFITTA E TERRORE

Non possiamo morire. Non temiamo la morte.

Distruggi il corpo e l'animus verrà scagliato nell'oscurità. Ma l'animus farà ritorno.

Ma non siamo del tutto coraggiosi.

Proviamo dolore e lo temiamo. Proviamo vergogna e la temiamo. Proviamo smarrimento e lo temiamo. Odiamo l'oscurità e la temiamo.

I Furfanti hanno pensieri ridotti e possono provare assai poca paura.

I Vermai non hanno alcun pensiero e non possono provare paura.

I Dremora hanno pensieri profondi e devono dominare la paura per trionfare.

IL LEGAME DEL CLAN

Non siamo nati. Non abbiamo padri né madri, eppure abbiamo consanguinei e clan.

La forma del clan è possente. Mostra corpo e pensiero.

Nella forma del clan risiedono la forza e l'intento.

IL VINCOLO DEL GIURAMENTO

Serviamo per scelta. Serviamo i più forti cosicché la loro forza ci sia da scudo.

I clan servono per antica consuetudine, ma le consuetudini possono mutare.

I Dremora hanno servito a lungo Dagon ma non fu sempre così.

La consuetudine è salda finché il vincolo del giuramento è saldo e la fiducia è condivisa.

Quando il vincolo del giuramento è debole, c'è dolore e vergogna e smarrimento e oscurità e grande terrore.

COSA PENSIAMO DEGLI UOMINI

Forse trovate i Furfanti comici e i Vermai bestiali.

Come credete che vi consideriamo a nostra volta?

Siete la preda e noi i cacciatori.

I Furfanti sono i segugi e i Vermai i battitori.

La vostra carne è dolce e la caccia alquanto divertente.

Come voi talvolta potete elogiare la volpe o la lepre, ammirandone l'astuzia e la velocità e lamentandovi quando i segugi ne lacerano la carne, così noi talvolta ammiriamo la nostra preda e segretamente applaudiamo quando elude le nostre trappole o sfugge al nostro inseguimento.

Ma similmente a ogni cosa al mondo, sarete consunti dal tempo ed esauriti. Invecchierete e vi farete più brutti, deboli e stolti. Sarete comunque perduti, presto o tardi che sia.

Talvolta la preda si volge contro di noi e morde. Ma poco conta. Quando siamo feriti o esauriti, voliamo lontano per recuperare. Talvolta qualcosa di prezioso viene perduto, ma il rischio rende la caccia assai più dolce.

IL MISTERO DELL'UOMO

L'uomo è mortale e dominato dalla morte, dal fallimento e dallo smarrimento.

Ciò sfugge alla nostra comprensione, perché mai non disperate?

Spirito dei 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.