Księga Daedr

zura, której sferą jest zmierzch i świt, magia pomiędzy krainami mroku, znana jako Cień Księżyca, Matka Róży, i Królowa Nocnego Nieba.

oethiah, której sferą jest zdrada i spisek, i tajne plany morderstw, zabójstw, zdrady i bezprawnego obalenia władzy.

lavicus Złośliwy, którego sferą jest dawanie mocy i spełnianie życzeń na drodze rytualnych wezwań i paktów.

ermaeus Mora, którego sferą jest wróżenie z prądów Losu, przeszłości i przyszłości czytanej z niebios i gwiazd, i który panuje nad skarbami wiedzy i pamięci.

ircyn, którego sferą jest Polowanie, Rozrywka Daedr, Wielka Gra, Łowy, znany jako Myśliwy i Ojciec Ludzkich Bestyj.

alacath, którego sferą jest opieka nad odrzuconymi i niechcianymi, strażnik Złożonej Obietnicy, oraz Krwawej Klątwy.

ebrunes Dagon, którego sferą jest Zniszczenie, Zmiana, Rewolucja, Energia i Ambicja.

efala, której sfera jest nieznana śmiertelnym; znana pod nazwą Prządki, Pająka i Tkaczki; jedyną jej stałą cechą wydaje się być wtrącanie dla zabawy w sprawy śmiertelnych.

eridia, której sfera jest nieznana śmiertelnym; związana z energią życiową istot żywych.

olag Bal, którego sferą jest dominacja i zniewolenie śmiertelnych; pożąda on żniwa dusz śmiertelników, i podporządkowania ich sobie poprzez szerzenie sporów i niezgody w materialnym świecie.

amira, której sferą jest pradawna Ciemność; znana jest jako Daedra Duchów, władczyni duchów pochodzących z mroku i cieni; związana z pająkami, owadami, robakami i innymi obrzydliwymi stworzeniami, które śmiertelnych instynktownie przyprawiają o obrzydzenie.

ocnica, której sferą jest noc i ciemność; znana jako Pani Nocy.

ervite, który włada najniższymi kręgami Otchłani, znany jako Surowy Pan.

anguine, którego sferą jest rozpusta i hedonizm, i namiętne oddanie swej mrocznej naturze.

heogorath, patron Szaleństwa, którego motywów nie sposób zrozumieć.

aernima, której sferą są sny i koszmary. Z jej świata pochodzą złowieszcze znaki.

[Pod hasłem „Malacath" znajdujesz specjalnie zaznaczoną wzmiankę o ZGUBIE, błogosławionej przez Malacatha, i przeznaczonej dla śmiertelników. Krótko mówiąc, sugeruje ona, że każda daedra, która spróbuje skorzystać z mocy tej broni, zostanie natychmiast przegnana w pustki Otchłani.]

„Z legendarnych artefaktów daedr wiele jest dobrze znanych, jak Gwiazda Azury czy Łabadżak Sheogoratha. Inne są mniej znane, jak Zguba, Młot Mackkana albo Zguba Daedr..."

„...lecz choć Malacath pobłogosławił Zgubę przeciwko swym daedrycznym pobratymcom, nie przewidział jednak że może ona dostać się w ręce daedr i służyć w prywatnych wojnach wśród upadłych. Malacath przeklął więc oręż nakazując, by jeśli ktoś z mrocznego ludu spróbuje skorzystać z jego mocy, otworzyła się pustka i pochłonęła tę daedrę, i wyrzuciła ją w pustki Otchłani, by do końca czasu szukała stamtąd drogi do Prawdziwych i Nieprawdziwych Światów".

Księga Daedr

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.