Najmroczniejszy Mrok

Najmroczniejszy Mrok

spisał
Anonim

Morrowind zarówno wyznawcy, jak i czarownicy przywołują słabsze daedry, wykorzystując je w charakterze sług lub narzędzi.

Większość daedrycznych sług można przywołać jedynie na krótki czas, na bardzo słabych i chwiejnych zasadach rozkazów i więzów. Na szczęście ograniczają one ich zdolności psocenia, choć już po paru minutach większość z tych sług potrafi zadać straszliwe szkody tak tym, którzy je przywołują, jak i ich wrogom.

Wyznawcy mogą związać z tym wymiarem inne daedryczne sługi przez rytuały i tajemne pakty. Takie umowy kończą się pozostaniem sługi w tym wymiarze przez czas nieokreślony - lub chociaż do czasu zniszczenia ich emanacji fizycznych w tym wymiarze, co wyrzuca ich nadnaturalne esencje z powrotem do Otchłani. Gdy spotyka się daedry w grobowcach lub ruinach daedrycznych, prawie zawsze są one stałymi gośćmi w tym wymiarze.

Podobnie pomniejsze istoty, związane z bronią lub zbroją przez swych daedrycznch panów, można przywać na krótki czas, lub mogą one utrzymywać się do czasu, aż nie zostaną zniszczone i odegnane. Klasa zaklętych broni i zbroi przywanych przez sługi i przywoływaczy Świątyni jest przykładem takich krótkotrwałych więzów; daedryczne artefakty w rodzaju Brzytwy Mehrunesa albo Maski Clavicusa Złośliwego są przykładami długotrwałych więzów.

Świątynia Trójcy w Morrowind zawiera kult daedr jako niższych duchów, służących nieśmiertelnym Almsivi, boskiej Trójcy, Almalexii, Sotha Silowi i Vivekowi. Te podrzędne daedry dzielą się na dobre i złe. Dobre daedry chętnie poddały się władzy Almsivi. Złe daedry to buntownicy, sprzeciwiający się Almsivi. Są zdradliwym ludem i

częściej wrogami niż przyjaciółmi.

Dobre daedry to Boethiah, Azura i Mefala. Żarłacz to potężniejsza ze słabszych daedr związana z Boethiah, Księciem Intryg. Jest to wężowaty stwór z długimi łapami i ogonem, z głową o czaszce bestii, znany z paraliżującego dotyku i mocy niszczenia broni i zbroi. Skrzydlaty mrok jest posłańcem Azury, bogini świtu i zmierzchu. Skrzydlate mroki przypominają dzikie harpie Zachodu, choć kobiece części ich ciał są o wiele piękniejsze, a ich długie, ostre, haczykowate ogony stanowią straszliwe zagrożenie. Pajęcze daedry są sługami Mefali, o postaci pajęczo-ludzkich centaurów, z nagą głową, torsem i ramionami wielkości ludzkich, na ośmiu nogach i opancerzonym tułowiu gigantycznego pająka. Niestety te daedry są tak dzikie i nieracjonalne, że nie można im powierzyć wykonywania rozkazów Prządki. Co za tym idzie, niewielu czarowników w Morrowind decyduje się przywoływać lub pętać te stworzenia.

Złe daedry to Mehrunes Dagon, Malacath, Sheogorath i Molag Bal. Na służbie Mehrunesa Dagona są trzy pomniejsze daedry: zręczny i nieznośny diablik, zajadły i bestialski postrach klanów, i wyniosła i zabójcza dremora. Człekokształtna daedra z głową krokodyla, zwana daedrothem, jest sługą Morag Bal, podczas gdy olbrzymi, lecz tępy ogrim służy Malacathowi. Pomniejsza daedra Sheogoratha, złote bóstwo, przypominające półnagą kobietę, jest groźnym czarownikiem, bardzo odpornym na magię.

Innym rodzajem pomniejszej formy daedry jest często spotykany w Morrowind atronach, daedra żywiołów. Atronachy nie mają bliższych związków z żadnym z daedrycznych książąt i służą to jednemu, to drugiemu, zmieniając obozy zależnie od tego, kto je zwabi, zmusi lub da szansę na przyłączenie się.

Najmroczniejszy Mrok

FormId	skyrim.esm:01ACC9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACC9
Editor ID	Book2CommonDarkestDarkness
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	5
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1283
Leveled lists	12
Scripts	0

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