Istota daedr

Co powinniście o nas wiedzieć

Śmierć, porażka i strach

My nie umieramy. Nie boimy się śmierci.

Jeśli Ciało zostanie zniszczone, to Esencja trafi w Ciemność. Ale Esencje z czasem powracają.

Nie wszyscy jednak jesteśmy dzielni.

Odczuwamy ból i boimy się go. Odczuwamy wstyd i boimy się go. Odczuwamy stratę i boimy się jej. Nienawidzimy Ciemności i boimy się jej.

Diabliki myślą mało i nie mogą odczuwać wielkiego strachu.

Vermai nie myślą w ogóle i w ogóle się nie boją.

Dremory myślą bardzo głęboko i muszą zapanować nad swoim strachem, aby mu się nie poddać.

Klanowa więź

My się nie rodzimy. Nie mamy matek, nie mamy ojców. Ale mamy pobratymców. I mamy klany.

Forma klanu jest dobra. Kształtuje ciało i myśl.

Forma klanu ma w sobie tak siłę jak i sens.

Więź przysięgi

Służymy z wyboru. Służymy silnym, aby ich siła mogła nas chronić.

Służba klanom ma długą tradycję.

Tradycje się jednak czasem zmienia.

Dremory długo służyły Dagonowi, ale nie zawsze tak było.

Tradycja jest bezpieczna, gdy bezpieczne są więzy przysięgi i zaufanie.

Co myślimy o ludziach

Możecie sobie uważać diabliki za śmieszne a vermai za brutalnych.

A jak sądzicie, za kogo uważamy was, ludzi, my?

Wy jesteście Zwierzyną, a my Myśliwymi.

Młodociani to Ogary, a vermai - Nagonka.

Wasze mięso jest słodkie, a łowy wspaniałe.

Czasami chwalicie lisa lub zająca za szybkość czy odwagę, podziwiając go i żałując, gdy go wreszcie dopadną psy. My także czasem podziwiamy naszą zwierzynę, po cichu ciesząc się, gdy uda się jej uniknąć naszych pułapek i zmylić pościg.

Ale wy, jak wszystko w waszym świecie, z czasem się męczycie i niszczejecie. Starzejecie się, brzydniecie, głupiejecie. Zawsze przegrywacie, to tylko kwestia czasu.

Czasem zwierzyna rzuca się na nas i kąsa. To fraszka. Gdy zostaniemy ranni lub poczujemy zmęczenie, udajemy się na spoczynek. Czasem tracimy coś cennego, ale ryzyko sprawia, że polowanie jest tym bardziej podniecające.

TAJEMNICA CZŁOWIEKA

Człowiek jest śmiertelny, skazany na śmierć, upadek i porażkę.

To przerasta nasze rozumienie - dlaczego nie rozpaczacie?

Istota daedr

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.