El libro de los daedra

zura: su ámbito es el atardecer y el amanecer, los mágicos reinos intermedios del crepúsculo. Se la conoce como Sombra Lunar, Madre de la Rosa, y Reina del Firmamento Nocturno.

oethiah: su ámbito es el engaño, la conspiración y las tramas secretas destinadas al homicidio y el asesinato, la traición y la subversión del poder establecido.

lavicus Vile: su ámbito es conceder el poder y los deseos por medio de invocaciones rituales y pactos.

ermaeus Mora: su ámbito es escudriñar las mareas del destino, del pasado y del futuro tal y como se leen en las estrellas y la bóveda celeste. En su dominio se encuentran los tesoros del conocimiento y de la memoria.

ircine: su ámbito es la caza, el deporte de los daedra, la gran cacería, la persecución. Se le conoce como el Cazador y el Padre de los Hombres Bestia.

alacath: su ámbito es velar por los despreciados y rechazados. Es guardián del Juramento solemne y la Abominable maldición.

ebrunes Dagon: su ámbito es la destrucción, el cambio, la revolución, la energía y la ambición.

ephala: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Se la conoce como la Tejedora de Telarañas, la Tejedora y la Araña. Su única ocupación parece ser entrometerse en las vidas de los mortales por pura diversión.

eridia: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Está relacionada con la energía de los seres vivos.

olag Bal: su ámbito es la dominación y la esclavitud de los mortales. Su deseo es hacerse con las almas de los mortales y dominarlas sembrando la discordia y la cizaña en los reinos de los mortales.

amira: su ámbito es la antigua Oscuridad. Se la conoce como Daedra de los Espíritus, señora de distintos espíritus oscuros y umbríos. Se la relaciona con las arañas, los insectos, las babosas y otros seres repulsivos que, por instinto, causan repugnancia a los mortales.

octurnal: su ámbito es la noche y la oscuridad. Se la conoce como la Dama Nocturna.

ervite: su ámbito es la regulación de los órdenes inferiores de Oblivion. Se le conoce como el Maestro.

anguine: su ámbito es la rebeldía y el libertinaje hedonistas, así como la indulgencia apasionada para con los caracteres más tenebrosos.

heogorath: su ámbito es la locura, y sus motivaciones son inescrutables.

aermina: su ámbito es el reino de los sueños y las pesadillas, desde el que lanza malignos presagios.

[De especial interés es la referencia al AZOTE bajo el título "Malacath", bendecido por Malacath y dedicado al uso de los mortales. En resumen, la referencia sugiere que cualquier daedra que intente invocar los poderes del arma será arrojado al vacío de Oblivion].

"De las legendarias armas de los daedra, hay muchas que son bien conocidas, como la Estrella de Azura y el Wabbajack de Sheogorath. Otras lo son menos, como Azote, el Martillo de Mackkan, la Maldición de los daedra..."

"... aunque Malacath bendijo a Azote para que batiese a los daedra de su clase, no permitiría que cayese en sus manos, ni que fuese una herramienta para las pugnas privadas entre los caitiff y los desamparados. De ahí que Malacath maldijera dicho ingenio: si alguno de los suyos invocaba sus poderes, se abriría una sima que se tragaría a los daedra y los desterraría al vacío de Oblivion, desde donde vagarían entre el mundo real y el irreal por los siglos de los siglos".

El libro de los 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.