

Les profanes font rarement la distinction entre les dieux, démons, Aedras et autres Daedras, à tel point que ces quatre termes sont souvent interchangeables dans leur bouche. Pourtant, " Aedra " et " Daedra " ont chacun un sens propre et très précis, comme tous les mots elfiques.

Azura est une Daedra aussi bien en Bordeciel qu'en Morrowind.

" Aedra " désignerait vaguement un " ancêtre ", du moins est-ce ainsi que les Cyrodiléens comprennent ce concept.

Pour sa part, " Daedra " signifie à peu près " qui ne fait pas partie de nos ancêtres ". Cette distinction est cruciale pour les Dunmers, dont l'idéologie distincte se retrouve dans leur généalogie mythique.

Les Aedras sont associés à la stabilité, les Daedras, à la mutation.

Les Aedras ont créé le monde des mortels, ce qui signifie qu'ils sont liés aux Os de la Terre. Les Daedras, qui sont incapables de créer, ont pour leur part le pouvoir de changement.

Selon le contrat divin de la création, les Aedras ne peuvent être tués. Pour s'en convaincre, il suffit de se pencher sur ce qui est arrivé à Lorkhan et aux lunes.

Les inconstants Daedras, auxquels les règles ne s'appliquent pas, ne peuvent être que bannis.