Stories of Nirn



The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Elder Scrolls V: Skyrim

Alle publizierten Schriften.

Zusammengestellt von Verganon Chumpway

Bethesda Softworks – all rights reserved © 1Ä001 – 4Ä201

Hinweis des Herausgebers:
Einige der Bücher werden, abhängig von ihrer Kategorie, doppelt gelistet! Daher wurden die Bücher im Anschluss nicht nach Kategorie sondern in alphabetischer Reihenfolge geordnet.

Inhalt:

Legenden:

2920, Das Letzte Jahr der Ersten Ära
- Morgenstern 15
- Sonnenaufgang 19
- Erste Saat 23
- Regenhand 27
- Zweite Saat 31
- Jahresmitte 35
- Sonnenhöhe 39
- Letzte Saat 43
- Herzfeuer 48
- Eisherbst 53
- Sonnenuntergang 58
- Abendstern 63

Alte Sagen der Dwemer
- Azura und die Kiste 88
- Chimarvamidium 91
- Das Lied der Alchemie 94
- Das Lösegeld für Zarek 96
- Die Aussteuer 98
- Die Saat 100
- Die Wichtigkeit des Wo 103

Barnats Gebete 127
Bettelprinz 137
Biographie von Königin Barenziah
- Band I 151
- Band II 153
- Band III 154

Bravil: Tochter des Niben 160
Das Amulett der Könige 170
Das Haus des Chaos 190
Das Lied des Hrormir 196
Das Lied von Pelinal
- Band I 203
- Band II 204
- Band III 205
- Band IV 206
- Band V 207
- Band VI 208
- Band VII 209
- Band VIII 210

Das Reich des Vergessens 213

De Rerum Direnis 221
Der Drachenkrieg 248
Der erste Aufstand 249
Der Mond von Lorkhan 273
Der Monomythos 274
Der Prophet Arden-Sul 286
Der Todesstoß für Abernanit 300
Der wahre Nerevar 334
Die Adabal-a 380
Die Anuade, für Kinder 385
Die Anuade, nacherzählt 387
Die Arkturische Häresie 390
Die Dritte Tür 426
Die Geschichte des Skaal Aevar 463
Die Gewandelten 470
Die hängenden Gärten 474
Die Herausforderung des Waffenschmieds 475
Die Hoffnung der Redoran 478
Die Legendäre Geißel 495
Die Legende des Roten Adlers 506
Die Legenden der Holzfällerhütte
    Die Frau des Holzfällers 508
    Die Waldhütte 510
Die Prüfungen der Heiligen Alessia 533
Die Reinigung des Hohetempels 535
Die Schlacht am Roten Berg 546
Die Schweine-Kinder 555
Die wahre Barenziah
    Band I 579
    Band II 587
    Band III 597
    Band IV 604
    Band V 613
Die weisen Erzählungen der gesegneten Almalexia 629
Die Wolfskönigin 634
    Band I 637
    Band II 642
    Band III 646
    Band IV 651
    Band V 655
    Band VI 658
    Band VII 661
    Band VIII 664
Die Worte der Stammesmutter Ahnissi 668
Dieb der Tugend 672
Drachengeschichten 676
Eis und Chitin 740
Geheimnis um Talara
    Band I 786
    Band II 790

Band III 793
Band IV 797
Band V 801
Heilige Zeugin 839
Lieder der Rückkehr
Band 2 886
Band 7 888
Band 19 890
Band 24 891
Band 56 892
Lieder von König Wulfharth 901
Lykanthropische Legenden von Himmelsrand 905
Mannimarco, König der Würmer 909
Mythen über Sheogorath 923
Nerevar Mond-und-Stern 933
Olaf und der Drache 939
Palla
Band I 943
Band II 947
Remanada 957
Ritteruntergang 968
Sechzehn Akkorde des Wahnsinns
Band 6 985
Band 9 987
Band 12 990
Talos' Fehler 1006
Verlorene Legenden von Himmelsrand 1059
Vernaccus und Bourlor 1060
Vivecs Kantaten 1083
Von Fjori und Holgeir 1087
Wie Orsinium an die Orks fiel 1112
Yngol und die Meeresgeister 1127
Zeitachsen-Serie - Band 1 1129

Geschichten:

Ahzirr Trajijazaeri 76
Akrashs letzte Scheide 79
Benithas vier Verehrer 129
Bettelprinz 137
Bettler, Dieb, Krieger, König
Bettler 139
Dieb 142
Krieger 145
König 147
Das Goldband der Auszeichnung 180
Das Grauen auf Burg Xyr 183
Das Lied von Großvater Frost 201
Das Spiel mit dem Schicksal 218
De Rerum Direnis 221

Der Argonische Bericht
Band I 225
Band II 229
Band III 233
Band IV 238
Der Axtkämpfer 243
Der erste Aufstand 249
Der Exodus 253
Der Kuchen und der Diamant 266
Der Schwarze Pfeil
Band I 288
Band II 291
Der Spiegel 294
Der Tod eines Wanderers 298
Der vergiftete Gesang
Band I 304
Band II 309
Band III 312
Band IV 315
Band V 318
Band VI 322
Band VII 325
Der verschlossene Raum 328
Des Krieges Mündel 336
Die Bücher der Rätsel
Das gelbe Buch der Rätsel 399
Das Rote Buch der Rätsel 400
Die Charwich-Koniinge-Briefe
Band I 406
Band II 409
Band III 411
Band IV 413
Die Dritte Tür 426
Die einsame Wache 438
Die Flüchtlinge 445
Die Fünf Fernen Sterne 450
Die Geschichte des Skaal Aevar 463
Die Geschichte von Dro'Zira 468
Die Insel der Schmuggler 480
Die Legende des Krately-Hauses 498
Die Lektion im Bogenschießen 513
Die letzte Lektion 516
Die Mitgift des Todesalbs 521
Die rote Küche 537
Die Ruinen von Kemel-Ze 540
Die tüchtige Magd aus Argonien
Band I 560
Band II 561
Die Vorführung der Aktrobaten 574
Die Windhelm-Briefe 631

Dieb der Tugend 672
Drei Diebe 677
Ein Hypothetischer Verrat 681
Ein Tanz im Feuer
- Band I 695
- Band II 699
- Band III 705
- Band IV 710
- Band V 715
- Band VI 721
- Band VII 725

Ein Übermaß an Dieben 733
Eis und Chitin 740
Entwendete Schatten 743
Falle 758
Feyfolken
- Band I 766
- Band II 769
- Band III 773

Geister im Sturm 808
Hallgerds Erzählungen 832
Herbanes Bestiarium
- Eisgeister 843
- Hexenraben 844
- Zwergen-Maschinenkrieger 845

Hüter der Steine 854
Knochen
- Band I 867
- Band II 871

Kolb und der Drache 875
Meister Zoarayms Erzählung 912
Nacht über Sentinel 927
Palla
- Band I 943
- Band II 947

Ritteruntergang 968
Stille 1003
Tragödie in Schwarz 1016
Unbenanntes Buch 1042
Unsterbliches Blut 1045
Wabbajack 1095
Wasseratmung 1099
Wickerschein 1104
Zwischenfall in Necrom 1142

Gedichte & Lieder:

Das Lied der Askelder 194
Das Lied des Hrormir 196
Das Lied von Großvater Frost 201

Das Lied von Onkel Schleckermaul 202
Des Krieges Mündel 336
Die Dritte Tür 426
Die Fünf Fernen Sterne 450
Ein nicht ganz so derbes Lied 688
Fürst Jornibrets letzter Tanz 783
Hymnen der Aschländer 855
Lieder von Himmelsrand 893
Lieder von Himmelsrand (überarbeitet) 897
Liturgie der Duellanten 904
Mannimarco, König der Würmer 909
Morgengrauen und Dämmerung 919
Ode an die Tundraschreiter 936
Velehk Sain, Piratenkönig des Abeceanischen Meeres 1058
Vivecs Kantaten 1083
Worte im Wind 1122

Historie:

Abhandlung über Ayleïdische Städte 69
Abriss der Geschichte Morrowinds 70
Aufstieg und Fall der Klingen 115
Das Buch vom Drachenblut 173
Das Lied von Pelinal
- Band I 203
- Band II 204
- Band III 205
- Band IV 206
- Band V 207
- Band VI 208
- Band VII 209
- Band VIII 210

Der Argonische Bericht
- Band I 225
- Band II 229
- Band III 233
- Band IV 238

Der Drachenbruch in neuem Licht 247
Der Drachenkrieg 248
Der Fall des Schneeprinzen 257
Der Fall von Saarthal 259
Der Krieg des Ersten Rates 265
Der letzte König der Ayleïden 271
Der Niedergang 282
Der Wahnsinn des Pelagius 331
Der wahre Nerevar 334
Die "Wahnsinnigen" von Reach 337
Die Adabal-a 380

Die Bücher von 3Ä 426
Das Braune Buch 401
Das Gelbe Buch 403
Das Rote Buch 404
Die Chronik von Nchuleft 416
Die Dichotomie von Alduin und Akatosh 417
Die Dritte Ära 426
Die drohende Gefahr
Band I 428
Band II 430
Band III 431
Band IV 433
Die Flucht vor den Thalmor 443
Die Fürstentümer von Himmelsrand 454
Die Geschichte des Schlösserknackens 461
Die Katastrophe von Ionith 484
Die legendäre Stadt Sancre Tor 496
Die Nacht der Tränen 524
Die Oblivion-Krise 528
Die Reinigung des Hohetempels 535
Die Ritter der Neun 536
Die Schlacht am Roten Berg 546
Die Schlacht bei Sancre Tor 550
Die Vampire von Vvardenfell
Band I 567
Band II 568
Die Verwerfung im Westen 569
Die Vorgänger 577
Die wahre Natur der Orks 628
Die Windhelm-Briefe 631
Die Wolfskönigin (Historie) 634
Ein kleiner Irrgarten 686
Ein Spiel beim Bankett 690
Feuer und Finsternis 763
Geheimnisvolles Akavir 804
Geschichte der Kämpfergilde 809
Geschichte des Kaiserreichs
Band I 812
Band II 814
Band III 816
Band IV 818
Geschichte und Kultur der Dwemer 820
Große Herolde der Gefährten 827
Guylaines Architektur 829
Kaiserliche Urkunde der Magiergilde 862
Magie vom Himmel 907
Mischtaktiken 915
Nerevar am Roten Berg 930
Neuland, Eroberung und Besiedlung 934
Opusculus Lamae Bal ta Mezzamortie 941

Remanada 957
Rinde und Saft 960
Rislav der Rechtschaffene 964
Shezarr und die Göttlichen 994
Talos' Fehler 1008
Thirsks Geschichte 1009
Über Artaeum 1018
Über den Großen Krieg 1022
Über den Großen Zusammenbruch 1027
Über die Dwemer
Band I 1032
Band II 1034
Band III 1036
Über die Wildelfen 1039
Über Morrowind 1040
Ursprung der Magiergilde 1050
Ursprünge der Dwemer-Gesetze 1052
Vater der Niben 1053
Vitharns Aufstieg und Fall 1075
Von gekreuzten Dolchen 1088
Wo wart Ihr, als der Drache brach? 1118
Zeitachsen-Serie - Band 1 1129

Biographien:

Der Axtkämpfer 243
Der Bär von Markarth 245
Die Liturgie der Gebrechen 519
Die rote Küche 537
Glaube und Leidenschaft 824
Lebensbeschreibung von Uriel Septim VII 880
Ruhm und Wehklage 971
Unter den Draugr 1048

Dramen, Komödien:

Das Grauen auf Burg Xyr 183
Die Legende des Krately-Hauses 498
Die tüchtige Magd aus Argonien
Band I 560
Band II 561
Ein Hypothetischer Verrat 681

Rituale:

Boethiahs Glanz 157
Das Ritual zum Beenden des Zorns 214
Der Fremde 260
Die Bekanntmachung der Jagd 395
Die Ränge der Gesegneten 534

Aus der Apographa der abtrünnigen Priester
Die sieben Flüche 117
Die verlorene Prophezeiung 119
Gyub, Herr der Grube 830
Mysterium Xarxes 920
Oghma Infinium 937
Totenbeschwörer-Mond 1015
Wälzer des Unlebens 1097

Religion:

Ahnen und die Dunmer 73
Boethiahs Glanz 157
Das Amulett der Könige 170
Das Leben der Heiligen 192
Der Fremde 260
Der Geist von Nirn 261
Der Nerevarine-Kult 280
Der schwarze Handschuh 287
Der Trost der Gebete 303
Die 13 Segen Sheogoraths 338
Die 36 Lehren des Vivec
Lektion 1 339
Lektion 2 340
Lektion 3 341
Lektion 4 342
Lektion 5 343
Lektion 6 344
Lektion 7 345
Lektion 8 346
Lektion 9 347
Lektion 10 348
Lektion 11 349
Lektion 12 350
Lektion 13 351
Lektion 14 352
Lektion 15 353
Lektion 16 354
Lektion 17 355
Lektion 18 356
Lektion 19 357
Lektion 20 358
Lektion 21 359
Lektion 22 361
Lektion 23 362
Lektion 24 364
Lektion 25 365
Lektion 26 366
Lektion 27 367
Lektion 28 369

Lektion 29 370
Lektion 30 371
Lektion 31 372
Lektion 32 373
Lektion 33 375
Lektion 34 376
Lektion 35 377
Lektion 36 378
Die Gemeinschaft des Tempels 459
Die Prüfungen der Heiligen Alessia 533
Die Ränge der Gesegneten 534
Die Türen der Geister 563
Die Zehn Gebote der Neun Göttlichen 671
Erläuterungen zum Mysterium Xarxes'
Band I 747
Band II 749
Band III 751
Band IV 753
Fortschritt der Wahrheit 777
Für meine Götter und meinen Kaiser 780
Geist der Daedra 806
Götter und Kulte in Tamriel 825
Hanins Totenwache 835
Kultpflege im Kaiserreich 878
Morgengrauen und Dämmerung 919
Mysterium Xarxes' 920
N'Gasta! Kvata! Kvakis! 926
Oghma Infinium 937
Pension der Ahnenmotte 951
Saryonis Lektionen 975
Schattenzeichen 978
Sieben Visionen 995
Sithis 996
Sovngarde 999
Totenbeschwörer-Mond 1015
Verschiedene Arten des Glaubens im Kaiserreich 1064

Politik:

Das Glück ergreifen 179
Der Kodex des wahren Edelmannes 264
Der schwarze Handschuh 287
Die Bücher von 3Ä 426
Das Braune Buch 401
Das Gelbe Buch 403
Das Rote Buch 404
Die Geißel des Grauen Bezirks 457
Für meine Götter und meinen Kaiser 780
Herrschaftssysteme in Himmelsrand 847
Ketzerische Gedanken 866

Kultpflege im Kaiserreich 878
Nord, erhebt Euch! 935
Ordo Legionis 942
Reaktion auf Beros Rede 953
Wie es bei den Zauberern zugeht 1108

Sachbuch:

ABC für Barbaren 68
Abhandlung über Ayleïdische Städte 69
Aedra und Daedra 72
Ahnen und die Dunmer 73
Ahzirr Trajijazaeri 76
Alchemistische Formelsammlung 83
Alduin is echt und er is nich Akatosh 87
Anleitung zum Fischspießen 106
Artefakte aus Tamriel 109
Aufstieg und Fall der Klingen 115
Aus der Apographa der abtrünnigen Priester
Die sieben Flüche 117
Die verlorene Prophezeiung 119
Auswirkungen der Schriftrollen der Alten 120
Ayleïden-Inschriften und ihre Übersetzungen 122
Bestiarium der Zitternden Inseln 133
Blasphemische Wiedergänger 156
Chaurus-Pastete - Ein Rezept 164
Das Buch der Daedra 171
Das Buch vom Drachenblut 173
Das Ei der Zeit 175
Das Firmament 176
Das Glück ergreifen 179
Das Haus des Chaos 190
Das Leben der Elytra 191
Das Nirnwurz-Sendschreiben 211
Das Schmieden leichter Rüstungen 215
Das Schmieden schwerer Rüstungen 216
Das Spiel des Feilschens 217
Der Geist von Nirn 261
Der Glaubenseifer von Sheogorath 262
Der Kodex des Malacath 263
Der Kodex des wahren Edelmannes 264
Der Lehrlingshelfer 269
Der letzte König der Ayleïden 271
Der Mond von Lorkhan 273
Der Monomythos 274
Der Nerevarine-Kult 280
Der Niedergang 282
Der Pfad des Pilgers 283
Der Prophet Arden-Sul 286
Der Trost der Gebete 303

Der Weg der Bloßen Handfläche 335
Die "Wahnsinnigen" von Reach 337
Die Abbilder 379
Die Alten Wege 382
Die Anhängerschaft des Graufuchses 384
Die Apotheke der Zitternden Inseln 389
Die außergewöhnliche Pflanzenwelt Tamriels 393
Die Bekanntmachung der Jagd 395
Die Brüder der Dunkelheit 397
Die Dichotomie von Alduin und Akatosh 417
Die Diebesgilde - Mythos oder Bedrohung 419
Die Drachensprache - Der entzauberte Mythos 420
Die dunkelste Dunkelheit 435
Die Dunmer von Himmelsrand 437
Die Falmer: Eine Studie 441
Die Fünf Gebote 451
Die Fürstenhäuser von Morrowind 452
Die Fürstentümer von Himmelsrand 454
Die Geißel des Grauen Bezirks 457
Die Gemeinschaft des Tempels 459
Die Geschichte des Schlösserknackens 461
Die Grundlagen der Alchemie 471
Die Grundlagen der Verzauberung 473
Die Irrlichtmütter 482
Die Katzen von Himmelsrand 490
Die Kinder des Himmels 491
Die Kunst der Kriegsmagie 492
Die Lebenden Wälder 494
Die Legionen der Toten 512
Die Nachtigallen - Wahrheit oder Legende? 525
Die Nord von Himmelsrand 527
Die östlichen Provinzen 530
Die Provinzen von Tamriel 531
Die Schwarzen Künste auf dem Prüfstand 552
Die stehenden Steine 558
Die Totems von Hircine 559
Die Türen der Geister 562
Die Türen von Oblivion 563
Die Vampire von Vvardenfell
Band I 567
Band II 568
Die Vorgänger 577
Die wahre Natur der Orks 628
Diebesehre 674
Doppeltes Geheimnis 675
Ein kleiner Irrgarten 686
Ein Kuss, liebste Mutter 687
Ein Traum von Sovngarde 731
Eine Skooma-Süchtige bekennt 739
Erlesener Geschmack 754

Experimente am Körper des Werwolfs 756
Feuer und Finsternis 763
Fortschritte im Schlösserknacken 779
Geheimnisvolles Akavir 804
Geschichte der Kämpfergilde 809
Geschichte und Kultur der Dwemer 820
Gespräche mit Schöpfern von Wandteppichen XVIII 822
Glaube und Leidenschaft 824
Götter und Kulte in Tamriel 825
Guylaines Architektur 829
Hanins Totenwache 835
Heilige und Verführer 836
Herbanes Bestiarium
    Eisgeister 843
    Hexenraben 844
    Zwergen-Maschinenkrieger 845
Herrschaftssysteme in Himmelsrand 847
Himmelsrand - Ein Handbuch für Entdecker 849
Himmelsrand für Kräutersammler 841
Im Reich der Schatten 856
Kaiserliche Regeln der Kriegergilde 860
Kaiserliche Regeln der Magiergilde 861
Kaiserliche Urkunde der Magiergilde 862
Ketzerische Gedanken 866
Launen der Magie 879
Leichte Rüstung reparieren 883
Magie vom Himmel 907
Mischtaktiken 915
Moderne Ketzerei 917
Mystizismus 922
Ordo Legionis 942
Phylogenese und Biologie 952
Realität und andere Lügen 955
Redoranische Kochgeheimnisse 956
Richtiges Schloss-Design und Bau 959
Rinde und Saft 960
Ruhm und Wehklage 971
Rüstungshandbuch 973
Schattenzeichen 978
Schmiede, Hammer und Amboss 981
Schwellenbrücken 983
Seelen, Schwarz und Weiß 993
Spielarten der Daedra 1001
Streitkolben-Etikette 1005
Tal Marog Kers Untersuchungen 1006
Töten - oder getötet werden 1013
Über Artaeum 1018
Über das Reich des Vergessens 1020
Über die Aufbereitung einer Leiche
    Band I 1028

Band II 1030
Band III 1031
Über die Dwemer
Band I 1032
Band II 1034
Band III 1036
Über die Vorsicht - Die Nord-Ruinen 1037
Über die Wildelfen 1039
Unter den Draugr 1048
Ursprung der Magiergilde 1050
Ursprünge der Dwemer-Gesetze 1052
Verschiedene Arten des Glaubens im Kaiserreich 1064
Verwendung des Calcinators 1074
Vivec und Mephala 1078
Vollständiges Verzeichnis der Rüstungsverzauberungen 1084
Vollständiges Verzeichnis der Waffenverzauberungen 1085
Vom Frosch zum Untier 1086
Wabbajack 1095
Waffenhandbuch 1096
Wie es bei den Zauberern zugeht 1108
Wie man das Gift der Frostbiss-Spinne erhält 1110
Wie man einen Horker-Angriff überlebt 1111
Wie töte ich einen Troll? 1115
Wiedergefundene Geheimnisse 1117
Wolfmähres Leitfaden für Langfinger 1120
Zaubereihandbuch 1028
Zwerge - Das verlorene Volk von Tamriel
Band I 1136
Band II 1138
Band III 1140

Stadtführer:

Ald'ruhn-Führer 85
Anvil-Führer 107
Balmora-Führer 125
Bravil-Führer 158
Bruma-Führer 163
Cheydinhal-Führer 165
Chorrol-Führer 167
Die Stadt aus Stein 556
In die weite Welt hinein – Einsamkeit 857
Kaiserstadt-Führer 863
Leyawiin-Führer 884
Sadrith-Mora-Führer 974
Skingrad-Führer 997
Vivec-Führer 1080
Vvardenfell-Führer 1089
Weißlauf und seine Frauen 1102
Zitternde Inseln und Neu-Sheoth Führer 1132

2920, Das Letzte Jahr der Ersten Ära
von Carlovac Taunwei

Kapitel 1: Morgenstern

1 Morgenstern, 2920
Gramfeste, Morrowind

Almalexia lag in ihrem Bett aus Pelzen und träumte. Erst als die Sonne durch ihr Fenster schien und das helle Holz und die frischen Farben ihres Zimmer in ein milchiges Glühen hüllte, öffnete sie ihre Augen. Es war ruhig und friedlich, ein erstaunlicher Gegensatz zur Stimmung ihrer Träume, so voller Blut und Feierlichkeit. Für eine Weile starrte sie einfach an die Decke und versuchte, Klarheit in ihre Visionen zu bekommen.

Im Innenhof ihres Palastes befand sich ein Teich mit brodelndem Wasser, der in der Kälte des Wintermorgens dampfte. Mit einem Wink ihrer Hand klärte er sich und sie sah die Gestalt ihres Geliebten Vivec in seinem Arbeitszimmer im Norden. Sie wollte ihn nicht gleich stören: Er sah so gut aus, in seinem dunklen Gewand, wie er seine Dichtung schrieb, wie an jedem Morgen.

'Vivec', sagte sie, und er hob seinen Kopf mit einem Lächeln und blickte in ihr Antlitz, Tausende von Meilen entfernt. 'Ich hatte eine Vision vom Ende des Krieges.'

'Nach achtzig Jahren glaube ich nicht, dass sich jemand ein Ende vorstellen kann', sagte Vivec mit einem Lächeln, aber er wurde sofort ernst, da er Almalexias Prophezeiungen vertraute. 'Wer wird gewinnen? Morrowind oder das Cyrodiilische Kaiserreich?'

'Ohne Sotha Sil in Morrowind werden wir verlieren', antwortete sie.

'Meine Informanten sagen mir, dass das Imperium uns zu Beginn des Frühlings im Norden angreifen wird, spätestens zur Ersten Saat. Könntest du nach Artaeum gehen und ihn überzeugen, zurückzugehen?'

'Ich werde heute aufbrechen', war ihre einfache Antwort.

4 Morgenstern, 2920
Gideon, Schwarzmarsch

Die Kaiserin schritt unruhig in ihrer Zelle auf und ab. Der Winter verlieh ihr eine überschäumende Energie, während sie im Sommer einfach am Fenster sitzen würde, dankbar für jeden kühlenden Hauch des schalen Sumpfwindes. Auf der anderen Seite des Raumes schien ihr unvollendeter Gobelin, der einen Tanz am kaiserlichen Hof darstellte, sie zu verspotten. Sie riss ihn von seinem Rahmen und zerfetzte ihn in Stücke.

Dann lachte sie über ihre eigene nutzlose Trotzhandlung. Sie würde bei weitem genug Zeit haben, ihn zu reparieren und hundert mehr herzustellen. Der Kaiser hatte sie vor sieben Jahren in Schloss Giovesse eingeschlossen und würde sie wahrscheinlich bis zu seinem oder ihren Ende dort festhalten.

Mit einem Seufzen zog sie an der Glocke, um ihren Ritter, Zuuk, herbeizurufen. Er erschien innerhalb von wenigen Minuten an der Tür, in der vollen Uniform eines kaiserlichen Gardisten. Die

meisten Angehörigen des Eingeborenenstammes der Kothringi zogen es vor, nackt zu bleiben, aber Zuuk hatte Gefallen an Kleidung gefunden. Seine silberne, reflektierende Haut war kaum zu sehen, nur in seinem Gesicht und an Nacken und Händen.

'Eure kaiserliche Durchlaucht', sagte er mit einer Verbeugung.

'Zuuk', sagte Kaiserin Tavia, 'mir ist langweilig. Lasst uns heute einmal darüber nachdenken, wie man meinen Ehemann umbringen kann.'

14 Morgenstern, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Das Glockengeläut, welches das Gebet des Südwindes ankündigte, schallte durch die breiten Straßen und Gärten der Kaiserstadt und rief alle zu ihren Tempeln. Kaiser Reman III. besuchte jedesmal den Gottesdienst im Tempel des Einen, während sein Sohn und Thronfolger Prinz Juilek es für politisch geschickter hielt, zu jedem religiösen Feiertag einen anderen Tempel zu besuchen. In diesem Jahr war es die Kathedrale 'Barmherzigkeit Maras'.

Die Zeremonien dort waren von barmherziger Kürze, der Kaiser hingegen konnte erst am späten Nachmittag zum Palast zurückkehren. Bis dahin warteten die Kämpfer ungeduldig auf den Beginn der Spiele. Die Zuschauermenge war bei weitem geduldiger, da Potentat Versiduae-Shaie eine Gruppe khajiitischer Akrobaten engagiert hatte, die ihre Kunststücke vorführten.

'Eure Religion ist so viel bequemer als die meine', sagte der Kaiser entschuldigend zu seinem Potentaten. 'Was für ein Spiel kommt zuerst?'

'Ein Zweikampf zwischen zwei fähigen Kriegern', sagte der Potentat, und seine schuppige Haut glänzte im Licht, als er sich erhob. 'Ihrer Kultur entsprechend bewaffnet.'

'Das hört sich gut an', sagte der Kaiser und klatschte in die Hände. 'Laßt die Spiele beginnen!'

Als er die beiden Krieger unter dem tosenden Beifall der Menge die Arena betreten sah, fiel Kaiser Reman III. wieder ein, dass er dieser Sache vor Monaten zugestimmt und sie sofort wieder vergessen hatte. Einer der Kämpfer war Savirien-Chorak, der Sohn des Potentaten, ein elfenbeingelb schimmernder Aal, der sein Katana und sein Wakizashi mit dünnen, täuschend schwach aussehenden Armen hielt. Sein Gegner war der Sohn des Kaisers, Prinz Juilek, in einer Ebenerzrüstung und mit einem primitiven Helm, der wie ein Orkhelm aussah. Er war mit Schild und Langschwert bewaffnet.

'Das wird ein faszinierender Anblick', zischte der Potentat und ein breites Grinsen überzog sein schmales Gesicht. 'Ich glaube nicht, dass ich jemals einen Cyrodiil und einen Akavir auf diese Weise habe kämpfen sehen. Für gewöhnlich ist es Armee gegen Armee. Nun können wir endlich sehen, welche Philosophie besser ist - Rüstungen zu erschaffen, die Schwerter bekämpfen, oder Schwerter zu erschaffen, die Rüstungen bekämpfen, so wie es mein Volk tut.'

Niemand unter den Zuschauern, mit Ausnahme einiger akavirischer Berater und des Potentaten selbst, gönnte Savirien-Chorak den Sieg, aber beim Anblick seiner anmutigen Bewegungen hielt die Menge den Atem an. Die Schwerter schienen Teil seiner selbst zu sein, ein Schwanz, der aus seinen Armen entsprang, wie der an seinem Rücken. Der junge Schlangenmann rollte wie ein lebendiges Rad in die Mitte der Arena und nahm Angriffposition ein. Der Prinz musste sich auf die weitaus

weniger beeindruckende normale Art und Weise nach vorn bewegen.

Als sie aufeinander losgingen, kreischte die Masse erfreut auf. Der Akavir umkreiste den Prinzen wie ein Mond im Orbit, und sprang mit Leichtigkeit über seine Schulter, um einen Angriff von hinten zu versuchen, aber der Prinz wirbelte schnell herum, um den Hieb mit seinem Schild abzuwehren. Sein Gegenschlag traf nur Luft, als sein Gegner sich flach auf den Boden fallen ließ und zwischen seinen Beinen herglitt, so dass er stolperte. Der Prinz fiel mit einem lauten Krachen zu Boden.

Metall und Luft verschmolzen, als Savirien-Chorak Schlag auf Schlag auf den Prinzen niederprasseln ließ, der jeden davon mit seinem Schild abblockte.

'In unserer Kultur gibt es keine Schilde', raunte Versiduae-Shaie dem Kaiser zu. 'Ich denke, es wird meinem Jungen seltsam vorkommen. In unserem Land geht man aus dem Weg, wenn man nicht getroffen werden will.'

Als Savirien-Chorak sich nach hinten neigte, um mit einer weiteren Serie wilder Angriffe zu beginnen, trat der Prinz nach seinem Schwanz, wodurch er für einen Moment nach hinten fiel. In Sekundenschnelle hatte er sein Gleichgewicht wieder gefunden, aber der Prinz stand ebenfalls wieder auf seinen Beinen. Die zwei umkreisten sich, bis der Schlangenmann mit ausgestrecktem Katana nach vorne sprang. Der Prinz erkannte, was sein Gegner vorhatte, und blockierte das Katana mit seinem Langschwert und das Wakizashi mit dem Schild. Die kurze Klinge blieb im Metall stecken und Savirien-Chorak geriet aus dem Gleichgewicht.

Das Langschwert des Prinzen schlitzte quer über die Brust des Akavir´, und der plötzliche, intensive Schmerz ließ ihn seine Waffen fallenlassen. Blitzschnell war es vorbei. Savirien-Chorak lag ausgestreckt im Staub, mit dem Langschwert des Prinzen an seiner Kehle.

'Der Kampf ist beendet!' rief der Kaiser, kaum zu hören über dem Applaus der Zuschauer.

Der Prinz grinste, half Savirien-Chorak auf die Füße und führte ihn zu einem Heiler. Der Kaiser schlug dem Potentaten erleichtert auf die Schulter. Er war sich, als der Kampf begann, nicht bewusst gewesen, wie wenig Chancen er seinem Sohn auf den Sieg gegeben hatte.

'Er wird einmal ein ausgezeichneter Krieger', sagte Versiduae-Shaie. 'Und ein großer Kaiser.'

'Denkt immer daran', lachte der Kaiser, 'Ihr Akavir verfügt über eine Menge hübscher Bewegungen, aber wenn nur einer von unseren Schlägen durchkommt, ist für euch alles aus.'

'Oh, ich werde daran denken', nickte der Potentat.

Reman dachte für den Rest des Abends über diese Bemerkung nach, unfähig, die Spiele noch weiter uneingeschränkt zu genießen. War es möglich, dass auch der Potentat ein Feind war, genau wie die Kaiserin? Diese Sache musste man im Auge behalten.

21 Morgenstern, 2920
Gramfeste, Morrowind

'Warum ziehst du nicht das grüne Kleid an, das ich dir geschenkt habe?', fragte der Herzog von Gramfeste, als er seiner jungen Geliebten beim Ankleiden zusah.

'Es passt nicht', lächelte Turala. 'Und Ihr wisst, dass ich rot mag.'

'Es passt dir nicht, weil du fett wirst', lachte der Herzog, zog sie auf das Bett herunter und bedeckte ihren Busen und den gewölbten Bauch mit Küssen. Sie lachte, da es kitzelte, stand aber wieder auf und wickelte sich in das rote Gewand.

'Ich bin so rund wie eine Frau sein sollte', sagte Turala. 'Sehen wir uns morgen?'

'Nein', sagte der Herzog. 'Ich muss morgen Vivec bewirten und am nächsten Tag kommt der Herzog von Ebenherz. Wusstest du, dass ich Almalexia und ihr politisches Geschick niemals wirklich zu würdigen wusste, bis sie fortging?'

'Das ist mit mir genauso', lächelte Turala. 'Du wirst mich auch erst dann schätzen, wenn ich fort bin.'

'Das ist gar nicht wahr', schnaubte der Herzog. 'Ich schätze dich jetzt.'

Turala gewährte dem Herzog einen letzten Kuss, bevor sie zur Tür hinausging. Sie dachte darüber nach, was er gesagt hatte. Würde er sie mehr oder weniger zu schätzen wissen, wenn er erfuhr, dass sie dick wurde, weil sie sein Kind in sich trug? Würde er sie genug wertschätzen, um sie zu heiraten?

Kapitel 2: Sonnenaufgang

3 Sonnenaufgang, 2920
Insel Artaeum, Summerset

Sotha Sil schaute den Geweihten zu, wie sie einer nach dem anderen zu dem Oassumbaum hochschwebten und eine Frucht oder Blüte von seinen oberen Ästen pflückten, bevor sie mehr oder weniger elegant auf den Boden zurückkamen. Er nickte zufrieden und nahm sich einem Moment Zeit, den Tag zu bewundern. Die weiße Statue Syrabanes, für die der große Magier vor Urzeiten selbst Modell gestanden haben soll, stand am Rande der Klippe, welche die Bucht überblickte. Blassviolette Proskatoblumen wiegten sich sanft in der leichten Brise. Darunter lag das Meer und die neblige Grenze zwischen Artaeum und der Hauptinsel von Summerset.

'Im Großen und Ganzen recht akzeptabel', sagte er, als die letzte Schülerin ihre Frucht in seine Hand legte. Mit einem kurzen Wink beförderte er die Früchte und Blüten wieder an den Baum. Ein weiterer Wink, und die Schüler hatten sich im Halbkreis um den Hexenmeister versammelt. Er holte einen kleinen faserigen Ball, etwa fünfzehn Zentimeter im Durchmesser, aus seiner weißen Robe hervor.

'Was ist das?'

Die Schüler verstanden, was dies für ein Test war. Es ging darum, einen Zauber des Erkennens auf dieses geheimnisvolle Objekt anzuwenden. Jeder Geweihte schloß die Augen und stellte sich den Ball in Reich der universellen Wahrheit vor. Seine Energie hatte eine einzigartige Resonanz, wie alle physische und spirituelle Materie, einen negativen Aspekt, eine doppelte Version, relative Pfade, wahre Bedeutung, eine Melodie im Kosmos, eine Textur im Gefüge des Raums, eine Facette des Seins, die immer war und immer sein wird.

'Ein Ball', sagte ein junger Nord namens Gutbein, was einige der jüngeren Geweihten amüsierte, bei den meisten anderen, darunter Sotha Sil, jedoch nur Mißbilligung hervorrief.

'Wenn du schon dumm sein musst, dann sei wenigstens amüsant', grollte der Hexenmeister und blickte dann auf eine junge, dunkelhaarige Altmerin, die am wenigsten verwirrt erschien. 'Lilatha, weißt du es?'

'Es ist Grom', sagte Lilatha unsicher. 'Was die Dreugh meffen nachdem sie K-k-kr-krevinasim gemacht haben.'

'Karvinasim, aber trotzdem sehr gut', sagte Sotha Sil. 'Und nun sag mir, was bedeutet das?'

'Ich weiß es nicht', gestand Lilatha. Die übrigen Schüler schüttelten ebenfalls die Köpfe.

'Es gibt mehrere Schichten zum Verständnis aller Dinge', sagte Sotha Sil. 'Der gewöhnliche Mann betrachtet ein Objekt und weist ihm einen Platz in seiner Art des Denkens zu. Wer in den Alten Weisen geschult ist, dem Weg der Psijic, der Mystik, kann ein Objekt sehen und es an seiner wahren Funktion identifizieren. Aber um Verständnis zu erreichen, muss eine weitere Schicht entfernt werden. Man muss ein Objekt an seiner Funktion und Wahrheit identifizieren und diese Bedeutung interpretieren. In diesem Fall ist der Ball wirklich aus Grom, einer Substanz, die von den Dreugh erzeugt wird, einer unter Wasser lebenden Rasse aus den nördlichen und westlichen Teilen des Kontinents. Für ein Jahr ihres Lebens machen sie das Karvinasim durch und wandeln auf dem

Land. Anschließend kehren sie ins Wasser zurück und meffen, das heißt, sie verzehren die Haut und die Organe, die sie für das Leben an Land benötigt hatten. Anschließend würgen sie alles in kleinen Bällen wie diesem wieder aus. Grom. Dreugh-Kotze.'

Die Schüler betrachteten den Ball leicht angewidert. Sotha Sil liebte diese Lektion.

4 Sonnenaufgang, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

'Spione', murmelte der Kaiser in seinem Bade sitzend, und starrte auf die Beule an seinem Fuß. 'Überall um mich herum, Verräter und Spione.'

Seine Geliebte Rijja wusch ihm den Rücken, ihre Beine um seinen Taille geschlungen. Nach all den vielen Jahren wusste sie, wann sie gefühlvoll und wann aufreizend sein musste. Wenn er sich in einer Stimmung wie dieser befand, war es das Beste, gelassen, beruhigend und auf verführerische Weise sinnlich zu sein. Und kein Wort zu sagen, außer man wurde direkt gefragt.

Was er tat: 'Wie findest du das, wenn ein Kerl auf den Fuß Seiner Kaiserlichen Majestät tritt und sagt: ‚Tut mir Leid, Eure Kaiserliche Majestät'? Denkst du nicht, ‚Vergebt mir, Eure Kaiserliche Majestät' wäre angemessener? ‚Tut mir Leid', das klingt beinahe so, als täte es dem verdammten Argonier Leid, dass ich seine Kaiserliche Majestät bin. Dass er hofft, dass wir den Krieg gegen Morrowind verlieren, genau so klingt es.'

'Wodurch würdet ihr Euch besser fühlen?', fragte Rijja. 'Wünscht Ihr, dass er ausgepeitscht wird? Er ist nur, wie Ihr sagt, der Kriegshäuptling von Seelenruh. Es würde ihn lehren, aufzupassen, wo er hintritt.'

'Mein Vater hätte ihn ausgepeitscht. Mein Großvater hätte ihn töten lassen', grollte der Kaiser. 'Aber meinetwegen können sie alle auf meine Füße treten, solange sie mich respektieren. Und sich nicht gegen mich verschwören."Irgendjemandem mußt du vertrauen.'

'Nur dir', lächelte der Kaiser und drehte sich leicht, um Rijja einen Kuss zu geben. 'Und meinem Sohn Juilek, nehme ich an, obwohl ich mir wünschte, dass er ein wenig vorsichtiger wäre.'

'Und Euer Rat, und der Potentat?', fragte Rijja.

'Eine Bande von Spionen und eine Schlange', lachte der Kaiser und küsste seine Geliebte nochmals. Als sie begannen, sich zu lieben, flüsterte er, 'Solange du mir treu bist, kann die Welt mir nichts anhaben.'

13 Sonnenaufgang, 2920
Gramfeste, Morrowind

Turala stand vor den schwarzen, verzierten Toren der Stadt. Um sie herum heulte der Wind, aber sie fühlte nichts.

Der Herzog war vor Zorn außer sich gewesen, als er erfuhr, dass seine Lieblingsmätresse schwanger war, und hatte sie aus seinen Augen verbannt. Sie versuchte immer wieder, ihn zu sehen, aber seine Wachen schickten sie weg. Schließlich kehrte sie zu ihrer Familie zurück und beichtete ihnen die Wahrheit. Wenn sie doch nur gelogen und gesagt hätte, dass sie nicht wüßte, wer der Vater ist. Ein

Soldat, ein umherziehender Abenteurer, irgendwer. Aber sie erzählte ihnen, dass der Herzog der Vater war, ein Mitglied des Fürstenhauses Hlaluu. Und sie taten, was sie, wie Turala wusste, als stolze Mitglieder des Fürstenhauses Redoran tun mussten.

Unter Tränen brannte ihr Vater das Zeichen der Verbannung auf ihrer Hand ein. Aber die Grausamkeit des Herzogs schmerzte viel stärker. Sie schaute aus dem Tor hinaus auf die weite, winterliche Ebene. Verkrümmte, kahle Bäume und ein Himmel ohne Vögel. Niemand in Morrowind würde sie jetzt noch aufnehmen. Sie musste weit fortgehen.

Mit langsamen, traurigen Schritten begann sie ihre Reise.

16 Sonnenaufgang, 2920
Senchal, Anequina (das heutige Elsweyr)

'Was betrübt dich?' fragte Königin Hasaana, als sie die verdrießliche Laune ihres Gatten bemerkte. Normalerweise war er am Ende des Tages der Liebenden immer bester Laune und tanze mit all den Gästen im Ballsaal, aber an diesem Abend zog er sich früh zurück. Sie fand ihn im Bett liegend, sein Gesicht war sehr ernst.

'Die Geschichte dieses verdammten Barden, über Polydor und Eloisa, hat mich in eine furchtbare Stimmung gebracht', grollte er. 'Warum musste er so deprimierend sein?'

'Aber ist das nicht die Wahrheit, die diese Geschichte vermitteln will, mein Liebling? War nicht die grausame Natur der Welt der Grund für ihre Verdammnis?'

'Mir ist egal, was die Wahrheit ist, er hat mir einen schlechten Dienst erwiesen, indem er eine schlechte Geschichte erzählt hat, und ich werde nicht zulassen, dass er das noch einmal tut', König Bileel sprang aus dem Bett. Seine Augen waren tränenfeucht. 'Woher hat er noch gleich gesagt, dass er kommt?'

'Ich glaube Gilverdale im östlichsten Valenwald', sagte die Königin verunsichert. 'Mein Gatte, was hast du vor?'

Bileel stürmte aus dem Zimmer und eilte die Stufen seines Turmes hinauf. Falls Königin Hasaama wusste, was ihr Mann tun würde, versuchte sie nicht, ihn davon abzuhalten. Er war in letzter Zeit unberechenbar gewesen, mit einer Neigung zu Wutausbrüchen und sogar gelegentlichen Anfällen. Aber sie hatte nie geahnt, wie tief sein Wahnsinn ging, und sein Hass auf den Barden und seine Geschichte von der Bosheit und Verderbtheit der Sterblichen.

19 Sonnenaufgang, 2920
Gilverdale, Valenwald

'Hört mir noch einmal genau zu', sagte der alte Zimmermann. 'Wenn Zelle Drei den wertlosen Schmuck enthält, dann ist der goldene Schlüssel in Zelle Zwei. Wenn der goldene Schlüssel in Zelle Eins ist, dann enthält Zelle Drei wertlosen Schmuck. Wenn Zelle Zwei wertlosen Schmuck enthält, dann ist der goldene Schlüssel in Zelle Eins.'

'Ich verstehe', sagte die Frau. 'Das habt ihr mir schon gesagt. Der goldene Schlüssel ist also in Zelle Eins, richtig?'

'Nein', sagte der Zimmermann. 'Laßt mich von vorne beginnen.'

'Mama?', sagte der kleine Junge und zog am Ärmel seiner Mutter.

'Nur einen Moment, Schatz, deine Mutter unterhält sich gerade', sagte sie und konzentrierte sich wieder auf das Rätsel. 'Ihr sagtet 'Zelle Drei enthält den goldenen Schlüssel, wenn Zelle Zwei den wertlosen Schmuck enthält', richtig?'

'Nein', sagte der Zimmermann geduldig. 'Zelle Drei enthält wertlosen Schmuck, wenn Zelle Zwei -'

'Mama!', schrie der Junge. Seine Mutter schaute schließlich hin.

Ein leuchtender, roter Nebel überflutete, einer Welle gleich, die Stadt und verschlang nacheinander Gebäude für Gebäude. Davor schritt ein rothäutiger Riese. Der Daedra Molag Bal. Er lächelte.

29 Sonnenaufgang, 2920
Gilverdale, Valenwald

Almalexia hielt ihr Ross in dem gewaltigen Sumpf aus Schlamm an, um es aus dem Fluss trinken zu lassen. Es weigerte sich, schien von dem Wasser sogar abgestoßen zu sein. Das kam ihr seltsam vor: sie hatten den Weg von Gramfeste in bemerkenswert guter Zeit zurückgelegt, und das Tier musste ganz sicher durstig sein. Sie stieg ab und wandte sich an ihr Gefolge.

'Wo sind wir jetzt?', fragte sie.

Eine ihrer Begleiterinnen zog eine Karte hervor. 'Ich dachte, wir wären in der Nähe einer Stadt namens Gilverdale.'

Almalexia schloss die Augen und öffnete sie schnell wieder. Die Vision war nicht zu ertragen. Ihr Gefolge schaute zu, wie sie den Teil eines Ziegels und das Fragment eines Knochens aufhob und an ihr Herz presste.

'Wir müssen weiter nach Artaeum', sagte sie leise.

Kapitel 3: Erste Saat

15. Erste Saat 2920
Caer Suvio, Cyrodiil

Von ihrem günstigen Punkt hoch in den Bergen konnte Kaiser Reman III. immer noch die Turmspitzen der Kaiserstadt sehen, aber er wusste, er war weit entfernt von Heim und Herd. Fürst Glavius besaß eine prächtige Villa, aber sie war lange nicht groß genug, um Platz für die ganze Armee zu bieten. Zelte standen am Berghang, und die Soldaten strömten herbei, um die berühmten heißen Quellen zu genießen. Kein Wunder: die Kühle des Winters hing immer noch in der Luft.

'Prinz Juilek, Euer Sohn, fühlt sich nicht wohl.'

Als Potentat Versiduae-Shaie sprach, sprang der Kaiser auf. Wie es kam, dass Akavir durch das Gras gleiten konnte, ohne ein Geräusch zu machen, war ihm ein Rätsel.

'Vergiftet, wette ich,' brummte Reman. 'Seht zu, dass er einen Heiler bekommt. Ich habe ihm geraten, einen Vorkoster anzustellen, aber der Junge ist starrköpfig. Es gibt Spione überall um uns herum, ich weiß es.'

'Ich glaube, Ihr habt recht, Eure Kaiserliche Hoheit,' sagte Versiduae-Shaie. 'Dies sind verräterische Zeiten und wir müssen Vorkehrungen treffen, damit Morrowind diesen Krieg nicht gewinnt, weder auf dem Schlachtfeld noch mit heimtückischen Mitteln. Deswegen würde ich vorschlagen, dass nicht Ihr die Vorhut in die Schlacht führt. Ich weiß, dass Ihr das gerne tun würdet, wie Eure berühmten Ahnherren Reman I., Brazollus Dor und Reman II. es getan haben, aber ich befürchte, es wäre tollkühn. Ich hoffe, es stört Euch nicht, dass ich so offen spreche.'

'Nein,' nickte Reman. 'Ich denke, Ihr habt recht. Wer sollte dann die Vorhut leiten?'

'Ich würde Prinz Juilek vorschlagen, wenn er sich besser fühlen würde,' entgegnete Akavir. 'Andernfalls Storig von Farrun mit Königin Naghea von Stromfeste an der linken Flanke und Kriegsherr Ulaqth von Kleinmottien an der rechten Flanke.

'Ein Khajiit an der linken Flanke und ein Argonier an der rechten,' murrte der Kaiser. 'Ich habe den Tierleuten nie getraut.'

Der Potentat nahm daran keinen Anstoß. Er wusste, dass sich 'Tierleute' auf die Eingeborenen Tamriels bezog, nicht auf die Tsaesci aus Akavir, wie er selbst einer war. 'Ich stimme Eurer kaiserlichen Hoheit völlig zu, aber Ihr werdet mir beipflichten, dass sie die Dunmer hassen. Ulaqth hegt einen besonderen Groll nach den ganzen Sklavenraubzügen des Herzogs von Gramfeste in seinen Ländern.'

Der Kaiser gab dies zu und der Potentat zog sich zurück. Es war überraschend, dachte Reman, aber zum ersten Mal erschien der Potentat vertrauenswürdig. Es war gut, einen solchen Mann auf seiner Seite zu haben.

18. Erste Saat 2920
Ald Erfoud, Morrowind

'Wie weit entfernt ist die Kaiserliche Armee?' fragte Vivec.

'Zwei Tagesmärsche,' antwortete sein Stellvertreter. 'Wenn wir heute die ganze Nacht durchmarschieren, können wir die höher gelegenen Regionen des Pryai morgen früh erreichen. Unsere Spione berichten uns, dass der Kaiser die Nachhut kommandieren wird, Storig von Farrun die Vorhut, Naghea von Stromfeste die linke Flanke und Ulaqth von Kleinmottien die rechte Flanke.'

'Ulaqth,' flüsterte Vivec, dem ein Gedanke kam. 'Sind die Spione zuverlässig? Wer brachte uns die Nachricht?'

'Ein bretonischer Spion in der Kaiserlichen Armee,' sagte der Stellvertreter und zeigte auf einen jungen, rotblonden Mann, der vortrat und sich vor Vivec verbeugte.

'Wie ist Euer Name und warum arbeitet ein Bretone für uns gegen die Cyrodiil?' fragte Vivec lächelnd.

'Mein Name ist Cassyr Funkler von Dwynnen,' sagte der Mann. 'Und ich arbeite für Euch, weil nicht jeder sagen kann, er habe für einen Gott spioniert. Und ich dachte, es könnte, nun, einträglich sein.'

Vivec lachte, 'Das wird es, wenn Eure Auskunft richtig ist.'

19. Erste Saat 2920
Bodrum, Morrowind

Das stille Dörfchen Bodrum lag oberhalb eines gewundenen Flusses, des Pryai. Es war eine idyllische Lage, leicht bewaldet, wo das Wasser eine Biegung um ein steiles Felsufer im Osten machte, mit einer prachtvollen Wildblumenwiese im Westen. Die fremdartige Flora von Morrowind traf auf die fremdartige Flora von Cyrodiil an der Grenze und harmonierte prächtig.

'Ihr werdet Zeit zum Schlafen haben, wenn Ihr fertig seid!'

Die Soldaten hatten das schon den ganzen Morgen gehört. Es war nicht genug, dass sie die ganze Nacht marschieren mussten, nun fällten sie Bäume am Felsufer und stauten den Fluss, so dass sein Wasser überlief. Die meisten von ihnen hatten einen Punkt erreicht, an dem sie zu müde waren, um sich darüber zu beschweren, dass sie müde waren.

'Lasst mich sicher gehen, dass ich es richtig verstehe, mein Fürst,' sagte Vivecs Stellvertreter. 'Wir besetzen das Felsufer, so dass wir Pfeile und Zaubersprüche von oben auf sie herabregnen lassen können. Darum müssen die ganzen Bäume aus dem Weg geräumt werden. Der aufgestaute Fluss wird die Ebene überfluten, so dass sie durch Schlamm waten müssen, was ihre Bewegung behindern wird.'

'Das ist nur die eine Hälfte,' sagte Vivec zustimmend. Er packte einen nahe stehenden Soldaten, der die Bäume fort schleppte. 'Wartet, ich brauche Euch, um die geradesten, stärksten Äste der Bäume abzubrechen und sie zu Speeren zu schnitzen. Wenn Ihr noch etwa hundert anwerbt, wird es nicht mehr als ein paar Stunden dauern, alles was benötigt wird fertig zu stellen.'

Der Soldat tat erschöpft, worum er gebeten wurde. Die Männer und Frauen machten sich an die Arbeit, aus den Bäumen Speere zu fertigen.

'Wenn Ihr mir die Frage erlaubt,' sagte der Stellvertreter. 'Die Soldaten brauchen keine weiteren Waffen. Sie sind zu müde, die festzuhalten, die sie haben.'

'Diese Speere sind nicht zum Festhalten,' sagte Vivec und flüsterte, 'Wenn wir sie heute todmüde machen, haben sie heute Nacht einen guten Schlaf,' bevor er ging, um die Arbeit zu überwachen.

Es war natürlich erforderlich, dass sie scharf waren, aber genauso wichtig war, dass sie gut ausbalanciert und verhältnismäßig spitz zulaufend waren. Die vollendete Spitze um Stabilität zu gewährleisten, musste pyramidenförmig sein, nicht konisch, wie bei anderen Lanzen und Speeren. Er ließ die Männer die Speere, die sie fertig hatten, werfen, um ihre Festigkeit, Schärfe und Balance zu testen und zwang sie, einen neuen anzufangen, falls sie zerbrachen. Allmählich lernten die Männer, aus der reinen Erschöpfung heraus, es falsch gemacht zu haben, wie ein vollkommener Holzspeer herzustellen war. Sobald sie fertig waren, zeigte er ihnen, wie und wo sie anzuordnen waren.

In dieser Nacht gab es kein feuchtes Trinkgelage vor der Schlacht, und kein nervöser Neuling stand auf, der sich vor der bevorstehenden Schlacht fürchtete. Sobald die Sonne hinter den bewaldeten Bergen versank, begab sich das Lager zur Ruhe, bis auf die Schildwachen.

20. Erste Saat 2920
Bodrum, Morrowind

Miramor war erschöpft. Die letzten sechs Tage hatte er die ganze Nacht gespielt und rumgehurt und war dann den ganzen Tag marschiert. Er freute sich auf die Schlacht, doch noch mehr freute er sich auf das Ausruhen danach. Er war unter des Kaisers Befehl an der rückwärtigen Flanke, was gut war, weil es unwahrscheinlich war, dass er dort getötet würde. Auf der anderen Seite bedeutete es, durch den Schlamm und Matsch zu laufen, die Armee links voraus.

Als sie ihre Wanderung durch das Feld der Wildblumen begannen, versanken Miramor und alle Soldaten knöcheltief im kalten Schlamm. Es war eine Anstrengung, sich fort zu bewegen. Weit, weit voraus konnte er die Vorhut sehen, angeführt von Fürst Storig, wie sie am Fuß des Felsufers aus dem Feld herauskam.

Dann passierte es.

Die Armee der Dunmer erschien über dem Felsufer wie ein aufsteigender Daedra, und es ergoss sich Feuer und eine Flut von Pfeilen über die Vorhut. Gleichzeitig galoppierte eine Gruppe Männer, die die Fahne des Herzogs von Gramfeste trugen, über das Ufer und verschwand am Rand des flachen Flusses, wo er sich in ein bewaldetes Tal neigte. Bei diesem Anblick stieß Kriegsherr Ulaqth nahe der rechten Flanke einen Racheschrei aus und jagte los. Königin Naghea schickte ihre Flanke westlich an die Eindämmung, um die Armee auf der Klippe abzufangen.

Der Kaiser wusste nicht, was zu tun war. Seine Truppen steckten zu tief im Schlamm, um schnell vorzurücken und an der Schlacht teilzunehmen. Er befahl ihnen, sich östlich in die Hölzer zu schlagen, für den Fall, dass die Kompanie aus Gramfeste versuchte, sie durch die Wälder zu umgehen. Sie kamen niemals heraus, doch viele Männer wandten sich westlich und verpassten die Schlacht völlig. Miramor behielt das Felsufer im Auge.

Ein großer Dunmer, den er für Vivec hielt, gab ein Signal und die Kampfmagier wandten ihre Zauber gegen etwas im Westen. Miramor schloss daraus, dass dort ein Damm war, da etwas

durchsickerte. Ein mächtiger Wasserschwall schoss heraus und spülte Nagheas linke Flanke in die Überreste der Vorhut und alles zusammen den Fluss hinunter nach Osten.

Der Kaiser hielt inne, als würde er darauf warten, dass seine verschwundene Armee zurückkehren würde und ordnete dann den Rückzug an. Miramor verbarg sich in den Binsen, bis sie vorüber waren und watete dann so leise er konnte zum Felsufer.

Die Armee von Morrowind zog sich ebenfalls in ihr Lager zurück. Er konnte sie feiern hören, als er das Ufer entlang trottete. Im Osten sah er die Kaiserliche Armee. Sie war in ein Netz aus Speeren gespült worden, das quer über den Fluss steckte, Nagheas linke Flanke über Storigs Vorhut über Ulaqths linke Flanke, die Körper hunderter Soldaten steckten übereinander wie Perlen.

Miramor nahm von den Leichen, was er an Kostbarkeiten tragen konnte und rannte dann den Fluss hinunter. Er musste sehr weit gehen, bis das Wasser wieder klar war, nicht mehr rot von Blut.

29. Erste Saat 2920
Hegathe, Hammerfell

'Ihr habt einen Brief aus der Kaiserstadt,' sagte die Oberpriesterin und übergab das Pergament Corda. Die jungen Priesterinnen lächelten alle und schauten erstaunt, doch die Wahrheit war, dass Cordas Schwester Rijja sehr oft schrieb, wenigstens einmal im Monat.

Corda nahm den Brief mit in den Garten, ihren Lieblingsort, um ihn dort zu lesen - er war eine Oase in der einfarbigen sandfarbenen Welt des Konservatoriums. Der Brief selbst war wie immer: angefüllt mit dem Klatsch des Hofes, den neuesten Moden, die zu weinrotem Samt tendierten, und Berichten der unaufhörlich größer werdenden Paranoia des Kaisers.

'Ihr könnt froh sein, fern von all dem zu sein,' schrieb Rijja 'Der Kaiser ist überzeugt davon, dass sein letzter Misserfolg auf dem Schlachtfeld ganz das Resultat der Spione im Palast ist. Er hat selbst mich verhören lassen. Ruptga bewahre, dass Ihr je ein so aufregendes Leben wie ich führt.'

Corda lauschte den Geräuschen der Wüste und erbat von Ruptga das genaue Gegenteil.

Kapitel 4: Regenhand

3 Regenhand, 2920
Kalthafen, Reich des Vergessens

Sotha Sil eilte, so schnell er konnte, durch die geschwärzten, halb in Brackwasser versunkenen Räume des Palastes. Überall um ihn herum glitten scheußliche, gallertartige Kreaturen ins Schilf zurück, weiße Flammen loderten gelegentlich in den oberen Bögen des Saales auf, bevor sie wieder verschwanden, und zahlreiche Gerüche strömten auf ihn ein, ranziger Tod in einem Moment, süßes, blumiges Parfüm im nächsten. Er hatte die Daedraprinzen schon oft im Reich des Vergessens besucht, aber jedes Mal erwartete ihn etwas anderes.

Er kannte seinen Auftrag und ließ sich nicht ablenken.

Acht der bedeutendsten Daedraprinzen erwarteten ihn in dem halb geschmolzenen, gewölbten Raum: Azura, Göttin des Sonnenauf- und Sonnenuntergangs; Boethiah, Prinz der Heimtücke; Herma-Mora, Daedra des Wissens; Hircine der Jäger; Malacath, Gott der Flüche; Mehrunes Dagon, Prinz des Unheils; Molag Bal, Prinz des Zorns; Sheogorath der Verrückte.

Über ihnen warf der Himmel gequälte Schatten auf die Zusammenkunft.

5 Regenhand, 2920
Insel Artaeum, Summerset

Sotha Sils Stimme drang aus der Höhle hervor: 'Schiebt den Stein weg!'

Die Geweihten gehorchten sofort und rollten den großen Felsen beiseite, der den Eingang zur Traumhöhle versperrte. Sotha Sil trat mit ascheverschmiertem Gesicht ins Freie. Er war sehr erschöpft. Er fühlte sich, als sei er Monate oder Jahre weg gewesen, aber es waren nur einige Tage vergangen. Lilatha nahm seinen Arm, um ihn zu stützen, aber er schüttelte den Kopf und lehnte ihre Hilfe gütig lächelnd ab.

'Wart Ihr ... erfolgreich?', fragte sie.

'Die Daedraprinzen, mit denen ich gesprochen habe, stimmen unseren Bedingungen zu', antwortete er. 'Katastrophen wie die von Gilverdal sollen in Zukunft verhindert werden. Nur durch bestimmte Vermittler wie Hexen oder Hexenmeister werden sie den Ruf von Mensch und Mer beantworten.'

'Und was habt Ihr ihnen im Gegenzug versprochen?', fragte der Nord-Junge Gutbein.

'Die Vereinbarungen, die wir mit den Daedra treffen,' sagte Sotha Sil, während sie weiter auf Iachesis' Palast zugingen, wo er sich mit dem Meister des Psijic-Ordens treffen wollte, 'sind nicht für die Ohren der Unschuldigen bestimmt.'

8 Regenhand, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Ein Sturm trommelte gegen die Schlafzimmerfenster des Prinzen und brachte den Geruch feuchter Luft mit sich, der sich mit dem Duft von Weihrauch und Kräutern aus den Rauchfässchen vermischte.

'Ein Brief Eurer Mutter, der Kaiserin, ist eingetroffen', sagte der Kurier. 'Sie erkundigt sich besorgt nach Eurer Gesundheit.'

'Was für besorgte Eltern ich doch habe!', lachte Prinz Juilek von seinem Bett aus.

'Es ist ganz natürlich, wenn eine Mutter sich Sorgen macht', sagte Savirien-Chorak, der Sohn des Potentaten.

'In meiner Familie ist alles unnatürlich, Akavir. Meine verbannte Mutter fürchtet, dass mein Vater mich für einen Verräter halten könnte, der gierig auf die Krone ist, und mich deshalb vergiften lassen will.' Der Prinz ließ sich verärgert auf sein Kissen zurückfallen. 'Der Kaiser hat darauf bestanden, dass ich für alle meine Mahlzeiten einen Vorkoster habe, genau wie er auch.'

'Es gibt viele Komplotte', stimmte der Akavir zu. 'Ihr seid nun schon seit beinahe drei Wochen ans Bett gefesselt und fast jeder Heiler des Reiches war schon einmal in diesem Zimmer. Zumindest können alle sehen, dass Ihr stärker werdet.'

'Stark genug, um bald die Vorhut gegen Morrowind zu führen, hoffe ich', sagte Juilek.

11 Regenhand, 2920
Insel Artaeum, Summerset

Die Geweihten standen schweigend in einer Reihe und blickten in den langen, tiefen, mit Marmor eingefassten Graben vor ihnen, in dem Flammen loderten. Die Hitze ließ die Luft über ihm vibrieren. Obwohl jeder Schüler versuchte, eine unerschrockene und emotionslose Miene aufzusetzen, war ihre Furcht beinahe so deutlich spürbar wie die Hitze. Sotha Sil schloss die Augen und sprach den Zauber des Feuerwiderstands. Langsam schritt er durch das Becken voll lodernder Flammen und kletterte auf der anderen Seite wieder heraus, vollkommen unverletzt. Noch nicht einmal seine weiße Robe war angesengt.

'Der Zauber wird durch die Energie verstärkt, die ihr durch eure eigenen Kräfte einbringt, genau wie bei allen anderen Zaubern. Eure Vorstellungskraft und Willensstärke sind der Schlüssel. Nachdem ihr den Zauber ausgesprochen habt, müsst ihr vergessen, dass es überhaupt einen Grund dafür gibt, dass ihr einen Zauber braucht, der euch vor dem Feuer schützt. Versteht mich nicht falsch: Widerstand bedeutet nicht, die Realität des Feuers zu ignorieren. Ihr werdet die Substanz der Flammen spüren, ihre Struktur, ihren Hunger und sogar ihre Hitze, aber ihr werdet wissen, dass sie euch nicht wehtun oder verletzten können.'

Die Schüler nickten und einer nach dem anderen, sprachen den Zauber aus und gingen durch das Feuer. Einige gingen sogar so weit, eine Handvoll Feuer aufzunehmen und hineinzublasen, so dass es sich wie eine Blase ausdehnte und zwischen ihren Fingern zerschmolz. Sotha Sil lächelte zufrieden. Sie bekämpften ihre Furcht vortrefflich.

Der Oberaufseher Thargallith kam angelaufen. 'Sotha Sil! Almalexia ist auf Artaeum eingetroffen. Iachesis schickt mich, Euch zu holen.'

Sotha Sil wandte sich Thargallith nur einen Moment lang zu, aber die Schreie teilten ihm sofort mit, was passiert war. Der junge Nord Gutbein hatte den Zauber nicht richtig ausgesprochen und brannte. Der Geruch von verbranntem Haar und Fleisch versetzte die anderen Schüler in Panik, die sich bemühten, aus dem Becken herauszukommen und ihren Kameraden mit sich zu ziehen, aber

der Rand war zu steil. Sotha Sil löschte das Feuer mit einer Bewegung seiner Hand.

Gutbein und einige andere Schüler hatten leichte Verbrennungen erlitten. Der Hexenmeister bedachte sie mit einem Heilzauber, bevor er sich wieder Thargallith zuwandte.

'Ich werde gleich mit Euch kommen, Almalexia aber erst einmal Zeit geben, den Staub der Straße abzuschütteln.' Sotha Sil wandte sich mit strenger Stimme wieder seinen Schülern zu: 'Furcht zerstört keinen Zauber, aber Zweifel und Inkompetenz sind die größten Feinde jedes Magiers. Meister Gutbein, Ihr werdet Eure Sachen packen. Ich werde ein Boot anfordern, das Euch morgen früh aufs Festland bringt.'

Der Hexenmeister fand Almalexia und Iachesis lachend im Arbeitszimmer, heißen Rosse trinkend. Sie war noch schöner, als er sie in Erinnerung hatte, obwohl er sie noch nie zuvor so zerzaust gesehen hatte. Sie war in eine Decke gehüllt und ließ ihre langen schwarzen Locken vor dem Feuer herunterbaumeln, um sie zu trocknen. Als sie Sotha Sil hereinkommen sah, sprang sie auf und umarmte ihn.

'Bist du den ganzen Weg von Morrowind geschwommen?', lächelte er.

'Es gießt in Strömen, von Himmelswacht bis zur Küste', erklärte sie und erwiderte sein Lächeln.

'Obwohl wir nur eine halbe Meile entfernt sind, regnet es hier nie', lachte Iachesis stolz. 'Natürlich vermisse ich manchmal den Trubel von Summerset und manchmal sogar das Festland selbst. Trotzdem bin ich immer sehr von allen dort draußen beeindruckt, die etwas zustande bringen. Es ist eine Welt voller Ablenkungen. Da ich von Ablenkungen spreche, was höre ich da ständig von einem Krieg?'

'Du meinst den Krieg, der den Kontinent jetzt schon seit achtzig Jahren mit Blut tränkt?', fragte Sotha Sil amüsiert.

'Ich nehme an, das ist der, den ich meine', sagte Iachesis achselzuckend. 'Und, wie verläuft dieser Krieg?'

'Wir werden ihn verlieren, außer ich kann Sotha Sil überzeugen, Artaeum zu verlassen', sagte Almalexia und ihr Lächeln erstarb dabei. Sie hatte eigentlich warten und allein mit ihrem Freund darüber sprechen wollen, aber der alte Altmer gab ihr den Mut, weiter zu drängen. 'Ich hatte Visionen; Ich weiß, dass es so kommen wird.'

Sotha Sil schwieg einen Moment und schaute dann Iachesis an. 'Ich muss nach Morrowind zurückkehren.'

'Ich kenne dich. Wenn du etwas willst, dann tust du es auch', seufzte der alte Meister. 'Der Weg der Psijic besteht darin, sich nicht ablenken zu lassen. Kriege werden gekämpft, Reiche erheben sich und gehen wieder unter. Du musst gehen, genauso wie wir.'

'Was meinst du, Iachesis? Du verlässt die Insel?'

'Nein, die Insel wird das Meer verlassen', sagte Iachesis und seine Stimme nahm einen verträumten Klang an. 'In einigen Jahren werden die Nebel über Artaeum ziehen und wir werden verschwunden sein. Wir sind von Natur aus Ratgeber und so wie es jetzt aussieht, gibt es zu viele Ratgeber in

Tamriel. Nein, wir werden gehen und zurückkehren, wenn das Land uns wieder braucht, vielleicht in einer anderen Ära.'

Der alte Altmer erhob sich mühsam und trank seinen Rosse aus, bevor er Sotha Sil und Almalexia verließ. 'Verpasst das letzte Boot nicht.'

Kapitel 5: Zweite Saat

10. Zweite Saat 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

'Eure Kaiserliche Majestät,' sagte Potentat Versiduae-Shaie und öffnete die Tür seiner Kammer mit einem Lächeln. 'Ich habe euch in letzter Zeit nicht gesehen. Ich dachte, Ihr wart vielleicht ...indisponiert mit der reizenden Rijja.'

'Sie genießt die Bäder in Mir Corrup,' sagte Kaiser Reman III. Kläglich.

'Bitte tretet ein.'

'Ich habe ein Stadium erreicht, in dem ich nur noch drei Leuten trauen kann: Euch, meinem Sohn, dem Prinzen, und Rijja,' sagte der Kaiser verdrossen. 'Mein kompletter Rat ist nichts weiter als ein Haufen Spione.'

'Was ist der Grund dafür, eure Kaiserliche Hoheit?' fragte Potentat Versiduae-Shaie mitfühlend und schloss die schweren Vorhänge in der Kammer. Augenblicklich wurden alle Geräusche außerhalb des Raumes ausgelöscht, der Widerhall der Fußtritte in den Marmorhallen und der Vögel in den Frühlingsgärten.

'Ich habe entdeckt, dass eine berüchtigte Giftmischerin vom Stamme der Orma aus dem Schwarzmarsch genannt Catchica, zu der Zeit bei der Armee bei Caer Suvio war, als wir vor der Schlacht bei Bordrum dort lagerten und mein Sohn vergiftet wurde. Ich bin mir sicher, sie hätte es vorgezogen, mich zu töten, doch die Gelegenheit ergab sich nicht,' Der Kaiser tobte. 'Der Rat meint, dass wir einen Beweis ihrer Verwicklung benötigen, bevor wir anklagen.'

'Natürlich tut er das,' sagte der Potentat nachdenklich. Besonders, wenn einer oder mehrere von ihnen an der Verschwörung beteiligt sind. Ich habe einen Einfall, Eure Kaiserliche Hoheit.'

'Ja?' sagte Reman ungeduldig. 'Heraus damit!'

'Sagt dem Rat, dass Ihr die Angelegenheit fallen lasst, und ich werde die Wache ausschicken, um diese Catchica aufzuspüren und zu verfolgen. Wir werden sehen, wer ihre Freunde sind, und vielleicht eine Ahnung vom Ausmaß dieser Intrige gegen das Leben Eurer Kaiserlichen Hoheit bekommen.'

'Ja,' sagte Reman mit zufriedenem Blick. 'Das ist ein vortrefflicher Plan. Wir werden denjenigen ausfindig machen, der hinter dieser Intrige steckt.'

'Bestimmt, Eure Kaiserlich Hoheit,' lächelte der Potentat und teilte den Vorhang, um den Kaiser hinaus zu lassen. Draußen im Flur stand Versiduaes Sohn, Savirien-Chorak. Der Junge verbeugte sich vor dem Kaiser, bevor er die Kammer des Potentaten betrat.

'Seid Ihr in Schwierigkeiten, Vater?' flüsterte der Akaviri-Jüngling. 'Ich hörte, dass der Kaiser Bescheid weiß über Wie-war-ihr-Name, die Giftmischerin.'

'Die hohe Kunst des Redegeschicks, mein Junge,' sagte Versiduae-Shaie zu seinem Sohn, 'ist, ihnen in einer Weise zu sagen, was sie hören wollen, die sie dazu bringt zu tun, was man von ihnen will.

Ich möchte, dass Du einen Brief zu Catchica bringst und sicherstellst, dass sie versteht, dass sie, wenn sie den Instruktionen nicht folgt, ihr eigenes Leben mehr riskiert als unseres.'

13. Zweite Saat 2920
Mir Corrup, Cyrodiil

Rijja versank überschwänglich in der plätschernden heißen Quelle und fühlte ihre Haut prickeln, als würde sie sich an Millionen kleiner Steine reiben. Der Felssims über ihrem Kopf schützte sie vor dem Sprühregen, ließ aber den Sonnenschein herein, der durch die Zweige der Bäume schien. Es war ein idyllischer Augenblick in einem idyllischen Leben, und als sie fertig war, wusste sei, dass ihre Schönheit völlig wiederhergestellt war. Das einzige, was sie jetzt noch brauchte, war etwas Wasser zu trinken. Das Bad selbst, obwohl herrlich duftend, schmeckte immer nach Kalk.

'Wasser!' schrie sie zu ihren Dienern herüber. 'Wasser, bitte!'

Eine dürre Frau, deren Augen mit Lumpen verbunden waren, kam an ihre Seite und setzte ein Ziegenfell voll Wasser ab. Rijja war kurz davor, über die Sprödigkeit der Frau zu lachen - sie selbst schämte sich nicht ihres nackten Körpers - aber sie bemerkte durch eine Falte in den Lumpen, dass die alte Frau gar keine Augen hatte. Sie war wie einer dieser Orma-Stammesgenossen, von denen Rijja gehört, die sie aber noch nie getroffen hatte. Geboren ohne Augen waren sie Meister ihrer anderen Sinne. Der Fürst von Mir Corrup engagierte sehr fremdartige Diener, dachte sie.

Im nächsten Augenblick war die Frau fort und vergessen. Rijja fand es sehr schwierig, sich auf etwas anderes als die Sonne und das Wasser zu konzentrieren. Sie öffnete den Korken, doch die Flüssigkeit darin hatte einen fremden, metallischen Geruch. Plötzlich merkte sie, dass sie nicht allein war.

'Gräfin Rijja,' sagte der Hauptmann der Kaiserlichen Wache. 'Ihr kennt Catchica, so weit ich weiß?'

'Ich habe nie von ihr gehört,' stotterte Rijja, bevor sie ungehalten wurde. 'Was tut Ihr hier? Dieser Körper ist nicht für Euren lüsternen Augen gedacht.'

'Nie von ihr gehört, obwohl wir Euch noch vor einer Minute mit ihr gesehen haben,' sagte der Hauptmann, ergriff das Ziegenfell und roch daran. 'Brachte Euch starkes Götterblut, oder? Um den Kaiser damit zu vergiften?'

'Hauptmann,' sagte eine der Wachen, die schnell auf ihn zulief. 'Wir können die Argonierin nicht finden. Es ist, als wäre sie im Wald verschwunden.'

'Ja, darin sind sie gut,' sagte der Hauptmann. 'Das macht nichts. Wir haben ihren Verbindungsmann am Hof. Das sollte seiner Kaiserlichen Hoheit gefallen. Ergreift sie.'

Als die Wachen die sich windende nackte Frau aus dem Teich zogen, schrie sie, 'Ich bin unschuldig! Ich weiß nicht, worum es hier geht, aber ich habe nichts getan! Der Kaiser wird Eure Köpfe dafür fordern!'

'Ja, ich denke, das wird er,' lächelte der Hauptmann. 'Wenn er Euch traut.'

21. Zweite Saat 2920
Gideon, Schwarzmarsch

Die 'Sau und Geier'-Kneipe war die Art von abgelegenem Ort, die Zuuk für diese Art Unterredungen bevorzugte. Anwesend waren neben ihm und seinem Begleiter nur noch ein paar alter Seebären in dem schummerigen Raum, und diese waren mehr bewusstlos als wach vom Trinken. Der Schmutz des ungeputzten Bodens war etwas, was man eher fühlte als sah. Reichlich Staub hing in der Luft, unbeweglich in den spärlichen Strahlen der untergehenden Sonne.

'Ihr habt Kampferfahrungen?' fragte Zuuk. 'Die Belohnung für diese Aufgabe ist gut, doch die Gefahren sind ebenso groß.'

'Sicherlich habe ich Kampferfahrung,' entgegnete Miramor überheblich. 'Ich war vor zwei Monaten bei der Schlacht von Bodrum. Wenn Ihr Euren Teil erledigt und den Kaiser dazu bringt, an dem Tag und zu der Zeit, die wir besprochen haben, mit einer kleinen Eskorte durch den Dorsza-Pass zu reiten, werde ich meinen Teil erledigen. Stellt nur sicher, dass er nicht verkleidet reisen wird. Ich werde nicht jede Karawane abschlachten, die hindurch kommt, in der Hoffnung, dass Kaiser Reman dabei ist.'

Zuuk lächelte, und Miramor sah sich im reflektierenden Gesicht des Kothringi. Er mochte, wie er aussah: wie ein vollendeter zufriedener Profi.

'Einverstanden,' sagte Zuuk. 'Und dann sollt Ihr den Rest Eures Goldes bekommen.'

Zuuk stellte eine große Truhe auf den Tisch zwischen ihnen. Er stand auf.

'Wartet einige Minuten, bevor Ihr geht,' sagte Zuuk. 'Ich möchte nicht, dass Ihr mir folgt. Eure Auftraggeber möchten ihre Anonymität bewahren, falls Ihr durch Zufall gefangen und gefoltert werdet.'

'Geht in Ordnung,' sagte Miramor und bestellte mehr Grog.

Zuuk ritt sein Pferd durch das enge Labyrinth der Straßen von Gideon, und sowohl er als auch sein Pferd waren froh, die Stadt durch die Tore zu verlassen. Die Hauptstrasse nach Schloss Giovese war wie in jedem Jahr überflutet, aber Zuuk kannte einen kürzeren Weg über die Berge. Schnell ritt er an moosbedeckten Bäumen und unheilvollen schleimüberzogenen Felsen vorbei und erreichte die Schlosstore innerhalb von zwei Stunden. Er vergeudete keine Zeit und erklomm die Treppen zu Tavias Zelle im höchsten Turm.

'Was haltet Ihr von ihm?' fragte die Kaiserin.

'Er ist ein Dummkopf,' antwortete Zuuk. 'Aber genau das brauchen wir für diesen Auftrag.'

30. Zweite Saat 2920
Thurzo-Festung, Cyrodiil

Rijja schrie und schrie und schrie. Die einzigen Zuhörer in ihrer Zelle waren die riesigen grauen Steine, mit Moos überzogen aber immer noch standhaft. Die Wachen draußen waren ihr gegenüber taub, wie sie es zu allen Gefangenen waren. Der Kaiser, Meilen entfernt in der Kaiserstadt, war ebenfalls taub für Ihre Unschuldsschreie gewesen.

Sie schrie in dem Bewusstsein, dass sie wahrscheinlich niemand je wieder hören würde.

31. Zweite Saat 2920
Kavas Rim Pass, Cyrodiil

Es war Tage, Wochen her, seit Turala ein menschliches Gesicht gesehen hatte, ob cyroiilisch oder dunmerisch. Als sie die Straße entlang schritt, dachte sie, wie merkwürdig es war, dass ein unbewohnter Ort wie Cyrodiil die Kaiserliche Provinz werden konnte, Sitz des Kaiserreiches. Selbst die Bosmer im Valenwald hatten Wälder, die bevölkerter waren als dieser Wald des Kernlandes.

Sie dachte zurück. War es einen Monat her oder zwei, seit sie die Grenze von Morrowind nach Cyrodiil überschritten hatte? Es war damals viel kälter gewesen, doch an etwas anderes konnte sie sich nicht erinnern. Die Wachen waren schroff gewesen, aber da sie keine Waffen trug, hatten sie sie durchgelassen. Seitdem hatte sie einige Karawanen gesehen, sogar eine Mahlzeit mit einigen Abenteurern in deren Nachtlager geteilt, doch niemanden getroffen, der sie in die Stadt mitgenommen hätte.

Turala nahm ihren Schal ab und stopfte ihn hinter sich. Für einen Augenblick dachte sie, sie hätte jemanden hinter sich gehört und drehte sich um. Es war niemand da. Nur ein Vogel auf einem Zweig, der ein Geräusch machte, das wie Lachen klang.

Sie ging weiter und stoppte dann. Etwas war passiert. Das Kind hatte schon einige Zeit in ihrem Bauch getreten, doch dies war eine andere Art Krampf. Mit einem Stöhnen torkelte sie an den Rand des Pfades und brach im Gras zusammen. Ihr Kind kam.

Sie lag auf ihrem Rücken und atmete schwer, sie konnte kaum sehen durch ihre Tränen des Schmerzes und der Enttäuschung. Wie hatte es dazu kommen können? In der Wildnis zu gebären, ganz allein, ein Kind, dessen Vater der Herzog von Gramfeste war? Ihr Schrei aus Wut und Pein schüttelte die Vögel von den Bäumen.

Der Vogel, der vorher gelacht hatte, flog hinunter auf die Straße. Sie blinzelte, und der Vogel war verschwunden, an seiner Stelle stand ein nackter männlicher Elf, nicht so dunkel wie ein Dunmer, nicht so bleich wie ein Altmer. Sie wusste sofort, dass es ein Ayleïd war, ein Waldelf. Turala schrie, doch der Mann hielt sie fest. Nach einigen Minuten der Anstrengung fühlte sie eine Befreiung, und fiel dann in Ohnmacht.

Als sie erwachte, hörte sie ein Baby schreien. Das Kind war gesäubert worden und lag an ihrer Seite. Turala nahm ihr kleines Mädchen in den Arm, und das erste Mal in diesem Jahr liefen Tränen der Freude ihr Gesicht hinunter.

Sie flüsterte ein 'Danke' in die Bäume und ging mit dem Kind im Arm die Straße Richtung Westen hinunter.

Kapitel 6: Jahresmitte

2 Jahresmitte, 2920
Balmora, Morrowind

'Die kaiserliche Armee hat sich im Süden versammelt', sagte Cassyr. 'Sie sind zwei Wochenmärsche vom Coronatisee und Ald Iuval entfernt, und sie sind in schwerer Rüstung.'

Vivec nickte. Ald Iuval und ihre Schwesterstadt Ald Malak auf der anderen Seite des Sees waren strategisch wichtige Festungen. Seit einiger Zeit schon hatte er einen Feldzug gegen sie erwartet. Sein Hauptmann nahm eine Karte von Südwest-Morrowind von der Wand und breitete sie aus, wobei er gegen eine leichte sommerliche Seebrise, die von den offenen Fenstern hereinwehte, ankämpfte.

'Sie waren in schwerer Rüstung, sagtet Ihr?' fragte der Hauptmann.

'Ja, Herr Hauptmann', sagte Cassyr. 'Sie lagerten nahe Bethal Gray im Kernland, und ich sah nichts als Ebenerz-, Zwergen-, und Daedrarüstungen, edelste Waffen und Belagerungsausrüstungen.'

'Was ist mit Zauberkundigen und Booten?' fragte Vivec.

'Eine Horde Kampfmagier', antwortete Cassyr, 'aber keine Boote.'

'Mit ihrer schweren Ausrüstung werden sie mindestens zwei Wochen benötigen, wie Ihr sagtet, um von Bethal Gray zum Coronatisee zu gelangen', Vivec studierte die Karte sorgfältig.

'Sie würden in den Sümpfen versinken, falls sie versuchten Ald Marak, vom Norden zu umgehen. Also müssen sie planen, die Wasserstraßen hier zu überqueren und Ald Iuval einzunehmen. Danach werden sie um den See im Osten herumgehen und Ald Marak vom Süden einnehmen.'

'Entlang der Wasserstraßen werden sie verwundbar sein', sagte der Hauptmann. 'Vorausgesetzt wir schlagen zu, wenn sie mehr als die Hälfte der Strecke zurückgelegt haben und sich nicht mehr ins Kernland zurückziehen können.'

'Eure Intelligenz war uns einmal mehr dienlich', sagte Vivec und grinste Cassyr an. 'Wir werden die kaiserlichen Aggressoren noch einmal zurückdrängen.'

3 Jahresmitte, 2920
Bethal Gray, Cyrodiil

'Werdet Ihr nach Eurem Sieg diesen Weg zurück nehmen?' fragte Fürst Bethal.

Prinz Juilek schenkte dem Mann kaum Aufmerksamkeit. Er war auf seine Armee konzentriert, welche gerade ihr Lager abbrach. Es war ein kühler und wolkenloser Morgen im Wald. Alle Voraussetzungen für einen heißen Nachmittagsmarsch, besonders in schwerer Rüstung.

'Wenn wir in Kürze zurückkehren, dann, weil wir besiegt wurden', sagte der Prinz. Unten in der Wiese konnte er sehen, wie der Potentat Versiduae-Shaie dem Hofkämmerer seiner Durchlaucht das Essen, den Wein und die Huren des Dorfes bezahlte. Eine Armee war unbestreitbar eine kostspielige Angelegenheit.

'Mein Prinz', sagte Fürst Bethal mit Besorgnis. 'Schickt sich Eure Armee an, Richtung Osten zu marschieren? Das wird Euch geradewegs zur Küste des Coronatisees führen. Wäre es nicht klüger, nach Südosten zu den Wasserstraßen zu gehen?'

'Kümmert Euch einfach nur darum, dass Eure Händler ihren Anteil an unserem Geld bekommen', sagte der Prinz mit einem Grinsen. 'Überlasst mir die Sorge um die Marschrichtung meiner Armee.'

16 Jahresmitte, 2920
Coronatisee, Morrowind

Vivec starrte auf die blaue Fläche des Sees und besah sich seine Spiegelung und die Spiegelung seiner Armee im kühlen, blauen Wasser. Was er nicht sah, war die Spiegelung der kaiserlichen Armee. Sie mussten jetzt die Wasserstraßen erreicht haben, außer wenn ihnen Missgeschicke im Wald passiert waren. Hohe, federdünne Seebäume blockierten den größten Teil seiner Sicht auf die Wasserstraßen. Aber eine Armee, besonders ein Clan in schwerer Rüstung, mit der man sich nur langsam bewegen konnte, konnte nicht ungesehen oder still marschieren.

'Lasst mich die Karte noch einmal sehen', rief er zu seinem Hauptmann. 'Gibt es keinen anderen Weg, auf dem sie sich nähern könnten?'

'Wir haben Wachen in den Sümpfen im Norden aufgestellt, für den Fall, dass sie närrisch genug sind, dort entlang zu gehen und hinuntergezogen zu werden', sagte der Hauptmann. 'Wir würden wenigstens davon hören. Aber es gibt keinen anderen Weg über den See, außer durch die Wasserstraßen.'

Vivec schaute erneut auf seine Spiegelung herunter, die sein Angesicht zu verzerren schien, ihn zu verspotten schien. Dann sah er zurück auf die Karte.

'Spion', sagte Vivec und rief Cassyr zu sich herüber. 'Als Ihr sagtet, dass die Armee eine Horde Kampfmagier hat, was machte Euch da so sicher, dass es auch wirklich Kampfmagier waren?'

'Sie trugen graue Roben mit mystischen Insignien darauf', erklärte Cassyr. 'Ich vermutete, dass sie Magier waren, und warum sonst sollte eine solch große Anzahl mit einer Armee marschieren? Sie können nicht alle Heiler gewesen sein.'

'Ihr Narr!' brüllte Vivec. 'Sie sind Mystiker, geschult in der Kunst der Veränderung. Sie sprachen den Spruch der Wasseratmung über die gesamte Armee.'

Vivec rannte zu einem neuen Aussichtspunkt, von wo aus er den Norden sehen konnte. Jenseits des Sees, obwohl es nur ein schwacher Schatten am Horizont war, konnte er das Lodern der Flammen vom Angriff auf Ald Marak sehen. Vivec schrie vor Wut und sein Hauptmann begann sofort damit, der Armee neue Befehle zu erteilen, nämlich den See einzukreisen und das Schloss zu verteidigen.

'Kehrt zurück nach Dwynnen', sagte Vivec kurz und knapp zu Cassyr, bevor er davonritt, um an der Schlacht teilzunehmen. 'Eure Dienste werden weder länger gebraucht noch gewollt.'

Als die Morrowind-Armee sich Ald Marak näherte, war es schon zu spät. Sie war von der kaiserlichen Armee eingenommen worden.

19 Jahresmitte, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Der Potentat traf in der Kaiserstadt inmitten großartiger Fanfaren ein. Die Straßen waren gesäumt von Männern und Frauen, die ihn als das Symbol der Übernahme von Ald Marak feierten. Um bei der Wahrheit zu bleiben, eine noch größere Menge wäre erschienen, wenn der Prinz zurückgekehrt wäre, und Versiduae-Shaie wusste es. Dennoch machte es ihm unendliche Freude. Niemals zuvor hatten die Einwohner von Tamriel die Ankunft eines Akaviri in ihrem Land gefeiert.

Der Kaiser Reman III. begrüßte ihn mit einer herzlichen Umarmung und kam dann auf den Brief des Prinzen zu sprechen, den er mitgebracht hatte.

'Ich verstehe nicht', sagte er schließlich, noch immer freudig erregt aber auch genauso verwirrt. 'Ihr seid unter dem See durchgegangen?'

'Ald Marak ist eine sehr gut befestigte Bastion', erklärte der Potentat. 'wie, wie ich hinzufügen darf, die Armee von Morrowind wieder feststellen muss, nun da sie sich außerhalb befindet. Für die Einnahme mussten wir überraschend angreifen, mit unseren Soldaten in den robustesten Rüstungen. Da wir den Zauber, der uns erlaubte unter Wasser zu atmen, aussprachen, konnten wir schneller marschieren, als Vivec es vermutet hätte. In der Wasserumgebung wogen unsere Rüstungen weniger, und wir konnten von der Westseite aus angreifen, die an das Wasser grenzt und darum auch die schwächsten Verteidigungsanlagen hatte.'

'Genial!' frohlockte der Kaiser. 'Ihr seid ein wundersamer Taktiker, Versiduae-Shaie! Wäre Euer Vater so gut wir Ihr in diesen Dingen gewesen, dann wäre Tamriel eine Akaviri Domäne!'

Der Potentat hatte nicht vorgehabt, die Anerkennung für Prinz Juileks Planung für sich in Anspruch zu nehmen, aber nach dem Verweis des Kaisers auf das Fiasko seiner Familie bei einer Invasion vor zweihundertsechzehn Jahren änderte er seine Meinung. Er lächelte bescheiden und sog das Lob in sich auf.

21 Jahresmitte, 2920
Ald Marak, Morrowind

Savirien-Chorak glitt zur Mauer, spähte durch die Bogenscharten, und beobachte, wie die Morrowind-Armee sich in die Wälder zwischen den Sümpfen und dem Festungsgelände zurückzog. Es schien die ideale Gelegenheit für einen militärischen Schlag zu sein. Vielleicht könnte man die Wälder niederbrennen, und somit auch die Armee darin. Vielleicht, mit Vivec in den Händen ihrer Feinde, würde die Armee ihnen auch den Besitz von Ald Iuval erlauben. Er unterbreitete dem Prinzen seine Ideen.

'Was Ihr zu vergessen scheint', lachte Prinz Juilek. 'Ist, dass ich mein Wort gab, dass der Armee oder den Befehlshabern während der Waffenstillstandsverhandlungen nichts geschehen wird. Kennt Ihr in Akavir keine Ehre während eines Krieges?'

'Mein Prinz, ich wurde hier in Tamriel geboren und war niemals in der Heimat meiner Familie', antwortete der Schlangenmensch. 'Aber trotzdem erscheinen mir Eure Wege seltsam. Ihr habt keine Schonung erwartet, als wir vor fünf Monaten in der kaiserlichen Arena gekämpft haben, und ich gewährte Euch auch keine.'

'Das war ein Spiel', antwortete der Prinz, bevor er seinem Hofkämmerer zunickte, um den Schlachtherren der Dunmer hereinzulassen.

Juilek hatte Vivec niemals zuvor gesehen, aber er hatte gehört, dass er ein lebender Gott sei. Was nun vor ihm stand, war nichts als ein Mann. Ein kräftig gebauter Mann, gutaussehend, mit einem intelligenten Gesicht, aber trotzdem nur ein Mann. Der Prinz war beruhigt: Mit einem Mann konnte er reden, nicht aber mit einem Gott.

'Seid gegrüßt, mein würdiger Kontrahent', sagte Vivec. 'Wir scheinen in einer Sackgasse zu stecken.'

'Nicht unbedingt', sagte der Prinz. 'Ihr wollt uns Morrowind nicht überlassen, und ich kann Euch dafür nicht tadeln. Aber ich brauche Eure Küste, um das Kaiserreich vor überseeischen Angriffen zu beschützen. Und ich benötige gewisse strategisch wichtige Grenzschlösser, wie dieses hier, sowie Ald Umbeil, Assarnibibiberg, Tel Aruhn, Ald Lambasi und Tel Mothrivra.'

'Und als Gegenleistung?' fragte Vivec.

'Als Gegenleistung?' lachte Savirien-Chorak. 'Ihr vergesst, dass wir hier die Sieger sind, nicht Ihr.'

'Als Gegenleistung', sagte Prinz Juilek vorsichtig, 'wird es keine kaiserlichen Angriffe auf Morrowind geben. Außer als Gegenschlag auf eine Attacke Eurerseits. Ihr werdet von der kaiserlichen Kriegsflotte vor Eindringlingen beschützt. Und Euer Land mag sich ausdehnen, indem Ihr gewisse Anwesen in Schwarzmarsch übernehmt. Wählt welche aus und Ihr bekommt sie, vorausgesetzt sie werden nicht vom Kaiserreich benötigt.'

'Ein angemessenes Angebot', sagte Vivec nach einer Pause. 'Ihr müsst mir vergeben, denn ich bin es nicht gewohnt, Angebote von Cyrodiils zu bekommen als Gegenleistung für etwas, das sie genommen haben. Darf ich ein paar Tage über meine Entscheidung nachdenken?'

'Wir werden uns in einer Woche wiedersehen', sagte der Prinz lächelnd. 'In der Zwischenzeit befinden wir uns im Friedenszustand, falls Eure Armee keine Angriffe auf meine Armee provoziert.'

Vivec verließ die Gemächer des Prinzen und fühlte, dass Almalexia Recht hatte. Der Krieg war zu Ende. Dieser Prinz würde einen ausgezeichneten Kaiser abgeben.

Kapitel 7: Sonnenhöhe

4 Sonnenhöhe, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Kaiser Reman III. und sein Potentat Versiduae-Shaie machten einen Spaziergang durch die kaiserlichen Gärten. Die nördlichen Gärten mit ihren Statuen und Springbrunnen taten der Stimmung des Kaisers gut und waren außerdem, während der Hitze der Sommerzeit, der kühlste Bereich der Stadt. Überall waren schmucklose Blumenbeete in blau, grau und grün zu sehen.

'Vivec hat den Bedingungen des Prinzen für den Frieden zugestimmt', sagte Reman. 'Mein Sohn wird in zwei Wochen zurückkehren.'

'Das sind erfreuliche Nachrichten', sagte der Potentat vorsichtig. 'Ich hoffe, die Dunmer werden die Bedingungen anerkennen. Wir hätten mehr fordern können. Die Festung bei Schwarztor nahe Ebenherz, zum Beispiel. Aber ich nehme an, der Prinz weiß, was vernünftig ist. Er würde das Reich nicht allein des Friedens wegen verkrüppeln.'

'Ich habe in letzter Zeit gelegentlich an Rijja gedacht, und was sie dazu veranlasst haben mag, nach meinem Leben zu trachten', sagte der Kaiser und blieb stehen, um eine Statue der Sklavenkönigin Allesia zu bewundern, bevor er fortfuhr. 'Der einzige Grund, den ich mir vorstellen könnte, ist, dass sie meinen Sohn zu sehr bewundert hat. Sie mag mich für meine Macht und meinen Charakter geliebt haben, aber er ist schließlich jung und gutaussehend und wird eines Tages meinen Thron erben. Sie muss sich gedacht haben, dass sie, wenn ich tot wäre, einen Kaiser haben könnte, der beides hat, Jugend und Macht.'

'Der Prinz ... war an diesem Komplott beteiligt?' fragte Versiduae-Shaie. Es war schwierig, zu erahnen, wann die Paranoia des Kaisers das nächste Mal aufflammen würde.

'Oh, das glaube ich nicht', sagte Reman lächelnd. 'Nein, mein Sohn liebt mich sehr.'

'Ist Euch bekannt, dass Corda, Rijjas Schwester, eine Adeptin des Morwha-Konservatoriums in Hegathe ist?', fragte der Potentat.

'Morwha?', fragte der Kaiser. 'Ich kann mich nicht erinnern: welcher Gott ist das?'

'Die lustvolle Göttin der Fruchtbarkeit der Yokudan', antwortete der Potentat. 'Aber nicht allzu lüstern, wie Dibella. Sittsam, aber eindeutig sexuell.'

'Ich habe genug von lüsternen Frauen. Die Kaiserin, Rijja, sie waren alle viel zu lüstern. Die Lust nach Liebe führt zu einer Lust nach Macht', der Kaiser zuckte mit den Schultern. 'Aber eine zukünftige Priesterin mit einem gewissen gesunden Appetit hört sich ideal an. Nun gut, was hattet ihr über Schwarztor gesagt?'

6 Sonnenhöhe, 2920
Feste Thurzo, Cyrodiil

Rijja stand schweigend da und blickte auf den kalten Steinboden, während der Kaiser sprach. Er hatte sie nie zuvor so blass und freudlos gesehen. Sie sollte zumindest erfreut darüber sein, dass sie befreit und in ihre Heimat zurückgebracht worden war. Wenn sie jetzt aufbräche, könnte sie bis zum

Fest der Kaufleute in Hammerfell sein. Nichts, was er sagte, schien bei ihr eine Reaktion hervorzurufen. Der anderthalbmonatige Aufenthalt in der Feste Thurzo schien ihren Lebensmut gebrochen zu haben.

'Ich habe darüber nachgedacht', sagte der Kaiser schließlich, 'deine jüngere Schwester für einige Zeit in den Palast zu holen. Ich denke, sie würde ihn dem Konservatorium in Hegathe vorziehen, glaubst du nicht?'

Endlich eine Reaktion. Rijja starrte den Kaiser mit animalischem Hass an und stürzte sich wütend auf ihn. Ihre Fingernägel waren in der Gefangenschaft lang geworden und sie kratzte ihm durchs Gesicht, in seine Augen. Er heulte vor Schmerz auf und seine Wachen zogen sie von ihm herunter. Dabei schlugen sie mit den Rückseiten ihrer Schwerter auf sie ein, bis sie bewusstlos war.

Man rief sofort einen Heiler, aber Kaiser Reman III. hatte sein rechtes Auge verloren.

23 Sonnenhöhe, 2920
Balmora, Morrowind

Vivec stieg, von der Hitze des Tages erfrischt, aus dem Wasser und nahm von einem seiner Diener ein Handtuch entgegen. Sotha Sil beobachtete seinen alten Freund vom Balkon aus.

'Sieht so aus, als hättest du seit unserer letzten Begegnung einige Narben mehr angesammelt', sagte der Hexenmeister.

'Azura möge mich in nächster Zeit vor weiteren bewahren', lachte Vivec. 'Wann bist du angekommen?'

'Vor etwas über einer Stunde', sagte Sotha Sil und ging die Stufen zum Rand des Wassers hinunter. 'Ich dachte, ich käme, um einen Krieg zu beenden, aber es scheint, als hättest du es ohne mich getan.'

'Ja, achtzig Jahre sind lang genug für einen ununterbrochenen Krieg', antwortete Vivec und umarmte Sotha Sil. 'Wir haben Zugeständnisse gemacht, aber das haben sie auch. Wenn der alte Kaiser tot ist, treten wir vielleicht in ein goldenes Zeitalter ein. Prinz Juilek ist für sein Alter sehr weise. Wo ist Almalexia?'

'Sie holt den Herzog von Gramfeste ab. Sie sollten heute Nachmittag hier eintreffen.'

Die Männer wurden plötzlich abgelenkt - eine Reiterin näherte sich durch die Stadt und steuerte auf die Eingangstreppen zu. Es war offensichtlich, dass die Frau schon seit einiger Zeit schnell geritten war. Sie trafen sie im Arbeitszimmer, in das sie schwer atmend hineinstürmte.

'Man hat uns betrogen', keuchte sie. 'Die kaiserliche Armee hat Schwarztor eingenommen.'

24 Sonnenhöhe, 2920
Balmora, Morrowind

Es war das erste Mal seit siebzehn Jahren, dass sich die drei Mitglieder des Tribunals von Morrowind zusammen am selben Ort aufhielten, seit Sotha Sil nach Artaeum aufgebrochen war. Alle drei wünschten, dass die Umstände für ihre Wiedervereinigung andere gewesen wären.

'Soweit wir erfahren haben, ist, während der Prinz nach Cyrodiil im Süden zurückkehrte, eine zweite kaiserliche Armee aus dem Norden gekommen', sagte Vivec zu seinen Freunden, die mit versteinerten Mienen zuhörten. 'Man muss vernünftigerweise davon ausgehen, dass Juilek nichts von dem Angriff wusste.'

'Aber es wäre auch nicht unvernünftig, anzunehmen, dass sein Abzug ein bloßes Ablenkungsmanöver war, während der Kaiser den Angriff auf Schwarztor startete', sagte Sotha Sil. 'Dies muss als ein Bruch der Waffenruhe gelten.'

'Wo ist der Herzog von Gramfeste?', fragte Vivec. 'Ich würde gerne seine Meinung zu dieser Angelegenheit hören.'

'Er trifft sich in Tel Aruhn mit der Mutter der Nacht', sagte Almalexia leise. 'Ich sagte ihm, er sollte warten, bis er mit dir gesprochen hat, aber er meinte, dass die Angelegenheit lange genug gewartet habe.'

'Er will die Morag Tog mit einbeziehen? In äußere Angelegenheiten?' Vivec schüttelte den Kopf und sah Sotha Sil an: 'Bitte, tu, was du kannst. Ein Attentat wird uns nur weiter zurückwerfen. Diese Angelegenheit muss durch Diplomatie oder Kampf geregelt werden.'

25 Sonnenhöhe, 2920
Tel Aruhn, Morrowind

Die Mutter der Nacht empfing Sotha Sil in ihrem Salon, der nur durch den Mond erhellt wurde. Sie strahlte eine grausame Schönheit aus, wie sie dort, in einem einfachen schwarzen Seidengewand, auf ihrem Diwan lag. Sie entließ ihre in rote Umhänge gekleideten Wachen mit einer Handbewegung und bot dem Hexenmeister etwas Wein an.

'Ihr habt Euren Freund, den Herzog, nur knapp verpasst', hauchte sie. 'Er war sehr unglücklich, aber ich denke, wir werden sein Problem für ihn lösen.'

'Hat er die Morag Tong angeheuert, um den Kaiser umbringen zu lassen?' fragte Sotha Sil.

'Ihr kommt sofort zur Sache, nicht wahr? Das ist gut. Ich mag Männer, die sagen, was sie wollen: es spart soviel Zeit. Natürlich kann ich Euch nicht sagen, worüber der Herzog und ich gesprochen haben', lächelte sie. 'Das wäre schlecht fürs Geschäft.'

'Was, wenn ich Euch die gleiche Menge Gold anböte, damit ihr den Kaiser nicht umbringt?'

'Die Morag Tong mordet zu Ehren von Mephala und zum Profit', sagte sie in ihr Weinglas hinein. 'Wir töten nicht nicht. Das wäre ein Sakrileg. Sobald das Gold des Herzogs in drei Tagen eingetroffen ist, werden wir unseren Teil des Geschäftes erledigen. Und ich fürchte, wir würden nicht einmal im Traum daran denken, ein Gegenangebot anzunehmen. Auch wenn wir genauso gut ein Unternehmen wie ein religiöser Orden sind, beugen wir uns nicht dem Gesetz von Angebot und Nachfrage.'

27 Sonnenhöhe, 2920
Das Innere Meer, Morrowind

Sotha Sil hatte das Meer nun schon zwei Tage lang beobachtet, auf ein besonderes Schiff wartend,

und jetzt sah er es. Ein schweres Schiff mit der Flagge von Gramfeste. Der Hexenmeister stieg in die Luft und fing es ab, bevor es den Hafen erreichte. Ein flammendes Netz legte sich um ihn und ließ seine Stimme und Gestalt als die eines Daedra erscheinen.

'Verlasst euer Schiff!' dröhnte er, 'wenn ihr nicht mit ihm untergehen wollt!'

Tatsächlich hätte Sotha Sil das Schiff mit einem einzigen Feuerball vernichten können, aber er beschloss, eine Weile zu warten, um der Crew die Möglichkeit zu geben, in das warme Wasser zu springen. Als er sicher war, dass sich kein lebendiges Wesen mehr an Bord befand, konzentrierte er seine Energie in einer zerstörerischen Welle, welche die Luft erschütterte, als er sie losließ. Das Schiff sank, mitsamt der Zahlung des Herzogs an die Morag Tong, auf den Grund des Inneren Meeres.

'Mutter der Nacht', dachte Sotha Sil, als er zurück zur Küste schwebte, um dem Hafenmeister mitzuteilen, dass einige Seeleute in Not waren, 'jeder unterwirft sich dem Gesetz von Angebot und Nachfrage.'

Kapitel 8: Letzte Saat

1. Letzte Saat 2920
Gramfeste, Morrowind

Sie versammelten sich im Hof des Herzogs in der Dämmerung, im Duft und der Wärme eines Feuers aus trockenen Juonzweigen und Barossablättern. Winzige Funken flogen zum Himmel, schwebten einige Augenblicke, bevor sie verschwanden.

'Es war übereilt,' stimmte der Herzog ernst zu. 'Aber Lorkhan hatte seinen Spaß und alles ist gut. Die Morag Tong werden den Kaiser nicht ermorden, jetzt wo ihre Bezahlung auf dem Grund des Langen Meeres liegt. Ich dachte, Ihr hättet eine Art Waffenstillstand mit den Daedraprinzen vereinbart.'

'Was Eure Seemänner als Daedra ansahen, war vielleicht gar keine,' sagte Sotha Sil. 'Vielleicht war es nur ein schurkischer Kampfmagier oder ein Blitz, was Euer Schiff zerstört hat.'

'Der Prinz und der Kaiser sind unterwegs, um von Ald Lambasi Besitz zu ergreifen, wie im Waffenstillstand vereinbart. Es ist sicherlich bezeichnend für die Cyrodiil, anzunehmen, dass ihre Zugeständnisse verhandelbar seien, während unsere es nicht sind,' Vivec zog eine Landkarte hervor. 'Wir können sie hier treffen, in diesem Dorf im Nordwesten von Ald Lambasi, Fervinthil.'

'Doch werden wir zusammentreffen, um zu reden,' fragte Almalexia. 'Oder um Krieg zu führen?'

Niemand hatte darauf eine Antwort.

15. Letzte Saat 2920
Fervinthil, Morrowind

Eine späte Sommerböe wehte durch das kleine Dorf, verdunkelte den Himmel bis auf die Blitze, die wie Akrobaten von Wolke zu Wolke sprangen. Wasser stürzte knöcheltief durch die engen Straßen, und der Prinz musste schreien, um von seinen Hauptmännern gehört zu werden, die nur ein paar Meter entfernt standen.

'Dort vorne ist ein Gasthaus! Wir werden dort den Sturm abwarten, bevor wir nach Ald Lambasi weitereilen!'

Das Gasthaus war warm und trocken und voller Leben. Kellnerinnen eilten hin und her, um Greef und Wein in ein Hinterzimmer zu bringen, offensichtlich aufgeregt wegen eines berühmten Gastes. Jemand, der mehr Aufmerksamkeit erregte als der alleinige Erbe des Kaiserreichs Tamriel. Belustigt beobachtete Juilek sie bis er zufällig den Namen 'Vivec' hörte.

'Mein Fürst Vivec,' sagte er, als er in das Hinterzimmer platzte. 'Ihr müsst mir glauben, ich wusste nichts von dem Angriff auf Schwarztor bis er geschah. Wir werden es natürlich sogleich Eurer Fürsorge überlassen. Ich habe Euch diesbezüglich einen Brief an Euren Palast in Balmora geschrieben, aber offensichtlich seid Ihr nicht dort,' er zögerte, die vielen neuen Gesichter in dem Raum in sich aufnehmend. 'Verzeihung, ich vergaß, mich vorzustellen. Ich bin Juilek Cyrodiil.'

'Mein Name ist Almalexia,' sagte die schönste Frau, die der Prinz jemals gesehen hatte. 'Wollt Ihr Euch nicht zu uns setzen?'

'Sotha Sil,' sagte ein ernst blickender Dunmer in einem weißen Mantel, schüttelte dem Prinzen die Hand und bot ihm einen Stuhl an.

'Hlaluu Brindisi Dorom, Herzog-Prinz von Gramfeste,' sagte der Mann von massiger Statur neben ihm, als er sich setzte.

'Ich stelle fest, dass die Ereignisse des letzten Monats andeuten, dass die kaiserliche Armee bestenfalls nicht unter meiner Kontrolle sind,' sagte der Prinz, nachdem er etwas Wein bestellt hatte. 'Dies ist wahr. Das Heer untersteht meinem Vater.'

'Ich nahm an, dass der Kaiser auch nach Ald Lambasi kommen würde,' sagte Almalexia.

'Offiziell ja,' entgegnete der Prinz vorsichtig. 'Inoffiziell ist er immer noch in der Kaiserstadt. Er hatte einen unglücklichen Unfall.'

Vivec warf schnell einen flüchtigen Blick auf den Herzog, bevor er den Prinzen ansah: 'Einen Unfall?'

'Es geht ihm gut,' entgegnete der Prinz rasch. 'Er wird es überleben, aber es sieht so aus, als würde er ein Auge verlieren. Es war ein Streit, der nichts mit dem Krieg zu tun hatte. Die einzige gute Nachricht ist, dass ich sein Siegel benutzen kann, solange er sich erholt. Jede Vereinbarung, die wir hier und jetzt treffen, ist bindend für das Kaiserreich, unter der Herrschaft meines Vaters sowie unter meiner.

'Dann sollen die Verhandlungen beginnen,' lächelte Almalexia.

16. Letzte Saat 2920
Wroth Naga, Cyrodiil

Das winzige Dörfchen von Wroth Naga begrüßte Cassyr mit seinen farbenfrohen Häusern hoch gelegen im Vorgebirge mit der Aussicht auf die Bergebene von Wrothgaria und Hochfels jenseits davon. Wäre er in besserer Stimmung gewesen, hätte er den Anblick atemberaubend gefunden. So wie es war, konnte er nur praktisch denken, ein kleines Dorf wie dieses würde ihm und seinem Pferd nur magere Verpflegung bieten können.

Er ritt hinunter zum Hauptplatz, wo sich ein Gasthaus namens Adlerschrei befand. Nachdem er dem Stalljungen Anweisungen gegeben hatte, sein Pferd unterzubringen und zu füttern, ging Cassyr in das Gasthaus und war überrascht von der Atmosphäre, die er dort vorfand. Ein Minnesänger, den er einst in Goldental spielen gehört hatte, trug eine muntere alte Weise vor, begleitet vom Klatschen der Bergbewohner. Diese gezwungene Fröhlichkeit war nicht das, wonach Cassyr der Sinn stand. Eine mürrische Dunmer-Frau saß an dem einzigen Tisch entfernt von dem Krach, also nahm er sein Getränk und setzte sich ohne Einladung zu ihr. In diesem Moment sah er, dass sie ein neugeborenes Baby im Arm hielt.

'Ich bin gerade von Morrowind gekommen,' sagte er eher verlegen mit gesenkter Stimme. 'Ich habe für Vivec und den Herzog von Gramfeste gegen die kaiserliche Armee gekämpft. Ein Verräter an meinem Volk, so kann man mich wohl nennen.'

'Ich bin ebenfalls ein Verräter an meinem Volk,' sagte die Frau und hob ihre Hand, die mit einem

eingebrannten Zeichen entstellt war. 'Es bedeutet, dass ich nie wieder in mein Heimatland zurückkehren kann.'

'Nun, Ihr habt nicht vor, hier zu bleiben, oder?' lachte Cassyr. 'Es ist sicherlich anheimelnd, doch wenn der Winter kommt, liegt der Schnee bis zu Euren Wimpern. Es ist kein Ort für ein Neugeborenes. Wie ist ihr Name?'

'Bosriel. Es bedeutet 'Herz des Waldes'. Wo wollt Ihr hin?'

'Dwynnen, an der Bucht in Hochfels. Ihr könnt mich gerne begleiten, ich könnte die Gesellschaft gebrauchen.' Er streckte seine Hand aus. 'Cassyr Funkler.'

'Turala,' entgegnete sie nach einem Augenblick. Sie war kurz davor, ihren Familiennamen zu nennen, wie es Brauch ist, doch dann wurde ihr bewusst, dass es nicht länger ihr Name war. 'Ich würde Euch gerne begleiten, vielen Dank.'

19. Letzte Saat 2920
Ald Lambasi, Morrowind

Fünf Männer und zwei Frauen standen in der Stille der Großen Halle des Schlosses, das einzige Geräusch war das Gekritzel einer Feder auf Pergament und das sanfte Klopfen des Regens an das große Panoramafenster. Als der Prinz das Siegel von Cyrodiil unter das Dokument setzte, war der Friede offiziell geschlossen. Der Herzog von Gramfeste brach in Freudengeschrei aus, es wurde Wein gereicht, um das Ende von achtzig Jahren Krieg zu feiern.

Nur Sotha Sil stand abseits der Gruppe. Sein Gesicht verriet keine Gefühle. Die, die ihn gut kannten, wussten, dass er nicht an Abschlüsse und Anfänge glaubte, aber an den fortwährenden Kreislauf, wovon dies nur ein kleiner Teil war.

'Mein Prinz,' sagte der Haushofmeister, unglücklich, die Feier zu unterbrechen. 'Hier ist ein Bote von Eurer Mutter, der Kaiserin. Er bat darum, Euren Vater zu sehen, doch da er nicht eingetroffen ist--'

Juilek entschuldigte sich und ging, um mit dem Boten zu reden.

'Die Kaiserin lebt nicht in der Kaiserstadt?' fragte Vivec.

'Nein,' antwortete Almalexia und schüttelte traurig ihren Kopf. 'Ihr Ehemann hat sie im Schwarzmarsch eingekerkert, aus Angst, sie würde einen Aufstand gegen ihn anzetteln. Sie ist außerordentlich wohlhabend und hat machtvolle Verbündete in den westlichen Gütern Colovians, also konnte er keine andere heiraten oder sie hinrichten lassen. Sie sind seit siebzehn Jahren, seit Juilek ein Kind war, in einer Sackgasse.'

Der Prinz kehrte einige Minuten später zurück. Sein Gesicht verriet seine Angst, obwohl er sich bemühte, sie zu verbergen.

'Meine Mutter braucht mich,' sagte er schlicht. 'Es tut mir Leid, ich muss sofort aufbrechen. Wenn ich eine Abschrift des Vertrages haben könnte, so nehme ich sie mit mir, um der Kaiserin zu zeigen, was wir heute Gutes getan haben, und ich werde sie weiter in die Kaiserstadt bringen, um es offiziell zu machen.'

Prinz Juilek ging unter dem liebevollen Lebwohl der Drei von Morrowind. Während sie ihn beobachteten, wie er in der regnerischen Nacht südlich in Richtung Schwarzmarsch ritt, sagte Vivec 'Tamriel wird es viel besser gehen, wenn er auf dem Thron sitzt.'

31. Letzte Saat 2920
Dorsza Pass, Schwarzmarsch

Der Mond ging auf über dem verlassenen Steinbruch, dampfend von Sumpfgas nach einem besonders heißen Sommer, als der Prinz und seine Eskorte bestehend aus zwei Wachen aus dem Wald ritten. Die gewaltigen Haufen Erde und Mist waren in der Vorzeit von einigen urzeitlichen, lang verstorbenen Stämmen des Schwarzmarsches aufgehäuft worden, in der Hoffnung, sie würden das Böse aus dem Norden abhalten. Offensichtlich war das Böse am Dorsza-Pass durchgebrochen, dem langen Spalt in dem traurigen, einsamen Wall, der sich über Meilen erstreckte.

Die schwarz verflochtenen Bäume, die auf der Sperre wuchsen, warfen lange Schatten hinunter, wie ein verworrenes Netz. Die Gedanken des Prinzen waren bei dem geheimnisvollen Brief seiner Mutter, der einen drohenden Angriff andeutete. Er konnte natürlich den Dunmern nichts davon erzählen, zumindest bis er genaueres wusste und seinen Vater benachrichtigt hatte. Letzten Endes war der Brief an ihn gerichtet. Es war sein dringender Tonfall, der ihn veranlasst hatte, sich sofort nach Gideon zu begeben.

Die Kaiserin hatte ihn ebenfalls vor einer Schar ehemaliger Sklaven gewarnt, die Karawanen im Dorsza-Pass angreifen würden. Sie riet ihm, seinen kaiserlichen Schild stets sichtbar zu tragen, um sie wissen zu lassen, dass er keiner der verhassten dunmerischen Sklavenhändler sei. Während sie in die hohen Pflanzen ritten, die durch den Pass waberten wie ein verderblicher Fluss, gab der Prinz Anweisungen, seinen Schild zu zeigen.

'Ich erkenne, warum die Sklaven diesen Ort nutzen,' sagte der Hauptmann des Prinzen. 'Es ist ein ausgezeichneter Platz für einen Hinterhalt.'

Juilek nickte, aber seine Gedanken waren woanders. Welche drohende Invasion könnte die Kaiserin entdeckt haben? Fuhren die Akaviri wieder zur See? Wenn ja, wie könnte seine Mutter aus ihrer Zelle im Schloss Giovese davon Kenntnis haben? Ein Rascheln der Pflanzen und ein einzelner scharfer menschlicher Schrei hinter ihm unterbrachen seine Gedankengänge.

Als er sich umdrehte, stellte der Prinz fest, dass er allein war. Seine Eskorte war verschwunden.

Der Prinz blickte über die Weite des mondbeschienenen Grasmeeres, dass sich in nahezu einschläfernden Mustern von Ebbe und Flut im Nachtwind hin und her bewegte und durch den Pass wogte. Es war ihm unmöglich festzustellen, ob sich ein kämpfender Soldat unter dieser schwingenden Formation befand, oder ein sterbendes Pferd unter einer anderen. Ein hoher, pfeifender Wind erstickte jedes Geräusch der Opfer des Hinterhaltes.

Juilek zog sein Schwert und dachte darüber nach, was zu tun sei. Sein Verstand versuchte, sein Herz zu beruhigen. Er war näher am Ausgang des Passes als am Eingang. Was auch immer seine Begleitung erschlagen hatte, musste hinter ihm sein. Wenn er schnell genug reiten würde, könnte er vielleicht entkommen. Sein Pferd zum Galopp anspornend stürmte er auf die vorausliegenden Berge zu, eingerahmt von den mächtigen schwarzen Schmutzhaufen.

Als er abgeworfen wurde, geschah dies so plötzlich, dass er sich noch vorwärts bewegte, bevor ihm wirklich bewusst wurde, was geschehen war. Er landete einige Meter jenseits der Stelle, wo sein Pferd gefallen war, und brach sich beim Aufprall seine Schulter und seinen Rücken. Er fühlte sich wie betäubt, als er sein armes, sterbendes Ross betrachtete, den Unterleib aufgerissen von einem der zahlreichen Speere, die aus der Oberfläche des Grases herausragten.

Prinz Juilek war weder in der Lage, sich umzudrehen und die Gestalt anzusehen, die aus dem Gras herauskam, noch fähig, sich zu bewegen, um sich zu verteidigen. Seine Kehle wurde ihm ohne zu zögern durchschnitten.

Miramor fluchte, als er das Gesicht seines Opfers im Mondschein klarer sah. Er hatte den Kaiser bei der Schlacht von Bodrum gesehen, als er unter dem Befehl Seiner Kaiserlichen Majestät gekämpft hatte, und dies war sicher nicht der Kaiser. Als er den Körper durchsuchte, fand er den Brief und einen Vertrag, unterschrieben von Vivec, Almalexia, Sotha Sil und dem Herzog von Gramfeste als Vertretung von Morrowind und Prinz Juilek Cyrodiil als Vertretung des Cyrodiilischen Kaiserreiches.

'Verflucht sei mein Glück,' murmelte Miramor zu sich selbst und dem raschelnden Gras. 'Ich habe nur einen Prinzen getötet. Was ist jetzt mit der Belohnung?'

Miramor zerstörte den Brief, wie Zuuk ihn beauftragt hatte, und steckte den Vertrag ein. Zumindest würde eine solche Seltenheit einigen Marktwert besitzen. Er demontierte die Fallen, während er seinen nächsten Schritt erwog. Zurückkehren nach Gideon und seinen Arbeitgeber nach einer geringeren Belohnung für das Töten des Erben fragen? In andere Länder weiterziehen? Zumindest hatte er in der Schlacht von Bodrum zwei nützliche Fertigkeiten gelernt, dachte er. Von den Dunmern hatte er die vortreffliche Speer-Falle erlernt. Und als er die kaiserliche Armee verließ, hatte er gelernt, sich im Gras zu verstecken.

Kapitel 9: Herzfeuer

2 Herzfeuer, 2920
Gideon, Schwarzmarsch

Die Kaiserin Tavia lag ausgestreckt auf ihrem Bett. Den heißen Spätsommerwind, der die Fensterläden ihrer Zelle immer wieder gegen die Eisenstäbe schlagen ließ, konnte sie nicht spüren. Ihre Kehle fühlte sich wie Feuer an, und dennoch schluchzte sie unkontrollierbar und wrang ihren letzten Gobelin in den Händen. Ihr Klagen hallte durch die hohlen Hallen des Schlosses Giovese und ließ die Dienstmägde beim Waschen und die Wachen in ihren Unterhaltungen innehalten. Eine ihrer Zofen kam die enge Treppe hinauf, um nach ihrer Herrin zu sehen, aber ihr Gardeführer Zuuk stand am Eingang und schüttelte den Kopf.

'Sie hat gerade erfahren, dass ihr Sohn tot ist', sagte er leise.

5 Herzfeuer, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

'Eure kaiserliche Hoheit', sagte der Potentat Versiduae-Shaie durch die Tür. 'Ihr könnt die Tür öffnen. Ich versichere Euch, dass Ihr vollkommen sicher seid. Niemand will Euch umbringen.'

'Maras Blut!' kam die Stimme des Kaisers Reman III., gedämpft, hysterisch und von Wahnsinn gefärbt. 'Jemand hat den Prinzen ermordet und er trug meinen Schild! Sie könnten gedacht haben, dass ich es bin!'

'Ihr habt vollkommen Recht, Eure Kaiserliche Hoheit', antwortete der Potentat, jeglichen spöttischen Unterton aus seiner Stimme tilgend, während er verächtlich die schwarzen Schlitzaugen verdrehte. 'Und wir müssen die Übeltäter, die für den Tod Eures Sohnes verantwortlich sind, finden und bestrafen. Aber wir können es nicht ohne Euch tun. Ihr müsst für Euer Kaiserreich tapfer sein.'

Keine Antwort war zu hören.

'Ihr müsst zumindest herauskommen und die Anweisung für Gräfin Rijjas Hinrichtung unterzeichnen,' rief der Potentat. 'Lasst uns den einen Verräter und Mörder, von dem wir wissen, beseitigen.'

Eine kurze Pause und dann das Geräusch von über den Boden geschobenen Möbeln. Reman öffnete die Tür nur einen Spalt, aber der Potentat konnte sein wütendes, ängstliches Gesicht und den schrecklichen Wulst zerfleischten Gewebes, der einst sein rechtes Auge war, sehen. Trotz der besten Heiler im Kaiserreich war es dennoch ein grauenvolles Andenken an Gräfin Rijjas Werk in der Thurzo-Festung.

'Gebt mir die Anweisung', knurrte der Kaiser. 'Ich werde sie mit Vergnügen unterschreiben.'

6 Herzfeuer, 2920
Gideon, Cyrodiil

Das seltsame blaue Leuchten des Irrlichts, das, wie ihr gesagt wurde, eine Kombination aus Sumpfgasen und spiritueller Energie war, hatte sie bei jedem Blick aus ihrem Fenster geängstigt. Nun erschien es merkwürdig beruhigend. Jenseits des Moores lag die Stadt Gideon. Es war seltsam,

dachte sie, dass sie niemals einen Fuß auf ihre Straßen gesetzt hatte, obwohl sie die Stadt jeden Tag seit sechzehn Jahren beobachtet hatte.

'Könnt Ihr Euch vorstellen, dass ich etwas vergessen habe?' fragte sie und drehte sich herum, um den treu ergebenen Kothringi Zuuk anzusehen.

'Ich weiß genau, was zu tun ist', sagte er nur. Er schien zu lächeln, aber die Kaiserin erkannte, dass es nur ihr eigenes Gesicht war, das sich in seiner silbrigen Haut widerspiegelte. Sie lächelte und hatte es nicht einmal bemerkt.

'Stellt sicher, dass Ihr nicht verfolgt werdet', warnte sie. 'Ich möchte nicht, dass mein Gatte weiß, wo mein Gold all diese Jahre versteckt war. Und nehmt Euren Anteil davon. Ihr seid mir ein guter Freund gewesen.'

Die Kaiserin trat einen Schritt vor und entschwand aus seiner Sicht in den Dunst. Zuuk setzte die Stäbe wieder in das Turmfenster ein und warf eine Decke über einige Kissen auf ihrem Bett. Mit ein wenig Glück würden sie ihren Körper nicht vor dem Morgen auf dem Rasen entdecken. Er hoffte, zu dieser Zeit bereits die Hälfte des Weges nach Morrowind zurückgelegt zu haben.

9 Herzfeuer, 2920
Phrygias, Hochfels

Die sonderbaren Bäume zu allen Seiten ähnelten knotigen Haufen, von roten, gelben und orangefarbigen Explosionen gekrönt, wie ein Insektenhaufen, der Feuer gefangen hatte. Die Berge von Wrothgaria entschwanden in den nebligen Nachmittag. Turala staunte über den Anblick, so fremd, so anders als Morrowind, als sie mit ihrem Pferd auf eine offene Weide trottete. Hinter ihr, mit dem Kopf auf der Brust und Bosriel wiegend, schlief Cassyr. Für einen Moment erwog Turala, über den niedrigen, angestrichenen Zaun, der das Feld durchkreuzte, zu springen, aber sie überlegte es sich anders. Cassyr sollte noch einige Stunden schlafen, bevor ihm die Zügel übergeben wurden.

Als das Pferd das Feld betrat, sah Turala das kleine, grüne Haus auf dem nächsten Berg, halb versteckt im Wald. Das Bild war so malerisch, dass sie fühlte, wie sie in einen angenehmen Halbschlaf fiel. Das Tuten eines Hornes brachte sie mit einem Schaudern zurück in die Realität Cassyr öffnete die Augen.

'Wo sind wir?' zischte er.

'Ich weiß es nicht', stammelte Turala, die Augen weit aufgerissen. 'Was ist das für ein Geräusch?'

'Orks', flüsterte er. 'Eine Jagdgesellschaft. Nehmt schnell Kurs auf das Dickicht.'

Turala lenkte das Pferd in die kleine Baumansammlung. Cassyr übergab ihr das Kind und stieg ab. Als nächstes fing er an, ihre Taschen abzunehmen und sie in die Büsche zu werfen. Dann hörten sie ein Geräusch, ein entferntes Grollen von Schritten, das lauter wurde und auch näher kam. Turala stieg vorsichtig ab und half Cassyr, das Pferd abzuladen. In der ganzen Zeit beobachtete Bosriel sie mit großen Augen. Turala sorgte sich manchmal darum, dass ihr Säugling niemals weinte. Jetzt war sie dafür dankbar. Von der Last des Gepäcks befreit, schlug Cassyr das Pferd auf die Hinterbacken und schickte es galoppierend in das Feld. Er nahm Turalas Hand und kauerte sich in die Büsche.

'Wenn wir Glück haben', murmelte er. 'Werden sie denken, dass sie ein Wildpferd ist, oder dass sie

zu dem Hof gehört, und werden nicht nach ihrem Reiter suchen.'

Noch während er sprach, wälzte sich ein Horde Orks in das Feld und blies in ihre Hörner. Turala hatte zuvor schon Orks gesehen, aber niemals in solcher Fülle, niemals mit solch einer barbarischen Dreistigkeit. Vor Vergnügen brüllend über die Stute und ihren verwirrten Zustand, hasteten sie an dem Wäldchen vorbei, in dem Cassyr, Turala und Bosriel sich versteckt hielten. Die Wildblumen flogen bei ihrem Ansturm durch die Luft und überpuderten sie mit Samen. Turala versuchte, ein Niesen zurückzuhalten, und dachte auch, dass sie es geschafft hätte. Dennoch hörte einer der Orks etwas, und brachte zur Überprüfung einen weiteren mit sich.

Cassyr nahm all sein Selbstvertrauen zusammen und zog sein Schwert aus der Scheide. Seine Fähigkeit war die Spionage, nicht der Kampf, aber er hatte geschworen, Turala und ihr Kind so lange er konnte zu beschützen. Vielleicht konnte er diese beiden niederstrecken, schlussfolgerte er, aber nicht bevor sie aufschreien konnten und somit den Rest der Horde anlocken würden.

Plötzlich rauschte etwas Unsichtbares durch die Büsche, wie ein Wind. Die Orks flogen nach hinten und fielen tot auf ihre Rücken. Turala drehte sich um, und sah ein runzliges Weib mit leuchtend rotem Haar aus einem nahen Busch auftauchen.

'Ich dachte, Ihr würdet sie direkt zu mir bringen', flüsterte sie lächelnd. 'Am besten Ihr kommt mit mir.'

Die drei folgten der alten Frau durch eine tiefe Schlucht von Brombeerbüschen, die sich durch das Feld in Richtung des Hauses auf dem Berg zog. Als sie auf der anderen Seite auftauchten, drehte die Frau sich um und schaute auf die Orks, die an den Resten des Pferdes schlemmten: Eine blutgetränkte Orgie zum Takt zahlreicher Hörner.

'Euer Pferd?' fragte sie. Als Cassyr nickte, lachte sie laut auf. 'Das ist eine schwere Mahlzeit, wahrlich, das ist es. Die Monster da werden morgen früh Bauchschmerzen und Blähungen haben. Geschieht ihnen recht.'

'Sollten wir nicht weiterreisen?' flüsterte Turala, entnervt vom Gelächter der Frau.

'Sie werden nicht hier hochkommen', grinste sie und schaute dabei Bosriel an, der zurücklächelte. 'Sie haben zu viel Angst vor uns.'

Turala drehte sich zu Cassyr um, der den Kopf schüttelte. 'Hexen. Gehe ich recht in der Annahme, dass dies das Gut des alten Barbyns ist, die Heimat des Skeffington-Zirkels?'

'Richtig, Schätzchen', kicherte die alte Frau mädchenhaft, erfreut darüber, so berüchtigt zu sein. 'Ich bin Mynista Skeffington.'

'Was habt Ihr mit den Orks gemacht?' fragte Turala. 'Dort unten im Dickicht?'

'Geisterfaust auf die rechte Kopfseite', sagte Mynista und kletterte weiter den Berg hinauf. Vor ihnen befand sich das Gelände des Gutshauses: Ein Brunnen, ein Hühnerstall, ein Teich, Frauen allen Alters bei Alltagsarbeiten, das Gelächter von Kindern beim Spielen. Die alte Frau drehte sich um und sah, dass Turala es nicht verstand. 'Gibt es dort, wo Ihr herkommt, keine Hexen, Kindchen?'

'Nicht, dass ich wüsste', sagte sie.

'In Tamriel gibt es alle Arten von Magiekundigen', erklärte sie. 'Die Psijics studieren die Magie, als ob es ihre schmerzhafte Pflicht ist. Die Kampfmagier im Armeedienst auf der anderen Seite feuern Zauber wie Pfeile ab. Wir Hexen halten Zwiesprache und beschwören und zelebrieren. Um jene Orks niederzustrecken, flüsterte ich nur zu den Luftgeistern Amaro, Pina und Tallatha, den Fingern von Kynareth. Und zum Atem der Welt, mit dem mich eine enge Vertrautheit verbindet, wisperte ich, dass er diese Bastarde totschlagen solle. Seht Ihr, in der Beschwörung geht es nicht um Macht, oder darum Rätsel zu lösen, oder darum, sich den Kopf über muffige, alte Schriftrollen zu zermartern. Es geht darum, Beziehungen zu hegen. Freundlich zu sein, könnte man sagen.'

'Nun, natürlich wissen wir es zu schätzen, dass Ihr uns freundlich gesinnt seid', sagte Cassyr.

'Das solltet Ihr auch', keuchte Mynista. 'Euresgleichen zerstörte vor zweitausend Jahren das Heimatland der Orks. Davor sind sie nie den ganzen Weg hier hochgekommen, um uns zu belästigen. Jetzt lasst uns zusehen, das wir Euch sauber und satt bekommen.'

Mit diesen Worten führte Mynista sie in das Gutshaus, und Turala lernte die Familie des Skeffington-Zirkels kennen.

11 Herzfeuer, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Rijja hatte nicht einmal versucht, in der vergangenen Nacht zu schlafen, und sie fand, dass die düstere Musik, die zu ihrer Hinrichtung gespielt wurde, einen einschläfernden Effekt hatte. Es war, als ob sie von selbst, noch vor dem Axthieb, bewusstlos werden wollte. Ihre Augen waren verbunden, somit konnte sie nicht sehen, dass ihr früherer Geliebter, der Kaiser, vor ihr saß und sie mit seinem intakten Auge anstarrte. Sie konnte den Potentaten Versiduae-Shaie nicht sehen, seine Windungen fein säuberlich unter sich aufgewickelt und mit einem triumphierenden Blick in seinem goldenen Gesicht. Wie betäubt fühlte sie die Hand des Scharfrichters auf ihrem Rücken, um sie still zu halten. Sie zuckte zusammen wie ein Träumer, der versucht aufzuwachen.

Der erste Hieb traf die Rückseite ihres Kopfes und sie schrie. Der nächste hackte durch ihr Genick, und sie war tot.

Der Kaiser wandte sich müde zum Potentaten und sagte: 'Jetzt ist es vollbracht. Ihr sagtet, dass sie in Hammerfell eine hübsche Schwester namens Corda hat?'

18 Herzfeuer, 2920
Dwynnen, Hochfels

Das Pferd, das die Hexen ihm verkauft hatten, war nicht so gut wie sein altes, fand Cassyr. Geisterverehrung, Opferungen und Schwesternschaft mochten ja gut und schön und bei der Geisterbeschwörung dienlich sein, aber sie neigten dazu, Lasttiere zu verhätscheln. Dennoch gab es wenig, worüber er sich beklagen konnte. Er lag gut in der Zeit, jetzt, da die Dunmerfrau und ihr Kind nicht mehr bei ihm waren. Vor ihm lagen die Mauern, die seine Heimatstadt umgaben. Fast gleichzeitig wurde er von seinen alten Freunden und der Familie überfallen.

'Wie verlief der Krieg', rief sein Cousin, während er auf die Straße lief. 'Ist es wahr, dass Vivec ein Friedensabkommen mit dem Prinzen unterschrieben hat, der Kaiser sich aber weigert, es zu respektieren?'

'So war es doch nicht, oder?' fragte ein Freund, als er zu ihnen stieß. 'Ich hörte, dass die Dunmer den Prinzen haben ermorden lassen und dann eine Geschichte über ein Abkommen erfunden haben. Aber es gibt keine Beweise dafür.'

'Ist hier nichts Interessantes passiert?' lachte Cassyr. 'Ich bin wirklich nicht im geringsten daran interessiert, über den Krieg oder Vivec zu reden.'

'Ihr habt den Zug der Gräfin Corda verpasst', sagte sein Freund. 'Sie kam mit vollem Gefolge über die Bucht und reiste weiter östlich in die Kaiserstadt.'

'Aber das ist doch nichts. Wie war Vivec?' fragte sein Cousin eifrig. 'Es wird gemutmaßt, dass er ein lebender Gott ist.'

'Wenn Sheogorath hinuntersteigt und sie einen anderen Gott des Wahnsinns benötigen, wäre Vivec für das Amt geeignet', sagte Cassyr hochmütig.

'Und die Frauen?' fragte der Bursche, der dunmerische Damen nur zu wenig Anlässen gesehen hatte.

Cassyr lächelte bloß. Turala Skeffington leuchtete kurz in seinem Gedächtnis auf und verschwand sofort wieder. Sie würde im Hexenzirkel glücklich werden, und ihr Kind würde gut versorgt sein. Aber sie gehörten nun der Vergangenheit an. Ein Ort und ein Krieg, die er für immer vergessen wollte. Er stieg von seinem Pferd ab, ging in die Stadt und plauderte über belanglosen Klatsch vom Leben in der Iliac-Bucht.

Kapitel 10: Eisherbst

10 Eisherbst, 2920
Phrygias, Hochfels

Die Kreatur vor ihnen blinzelte, dumm, seine Augen glasig. Sein Mund öffnete und schloss sich, als ob er seine Funktion neu erlernen müsse. Ein dünner Speichelfaden klebte zwischen seinen Hauern und hing herunter. Turala hatte nie zuvor seinesgleichen gesehen, reptilartig und wuchtig, auf den Hinterbeinen sitzend wie ein Mann. Mynistera applaudierte begeistert.

'Mein Kindchen', krähte sie. 'Ihr seid in solch kurzer Zeit so weit gekommen. Was dachtet Ihr, als Ihr diesen Daedroth beschworen habt?'

Turala brauchte einen Moment, um sich daran zu erinnern, ob sie überhaupt gedacht hatte. Sie war lediglich überwältigt, dass sie über das Gefüge der Realität in das Reich des Vergessens hinübergelangt und dieses abscheuliche Geschöpf hinausgepflückt hatte, es in die Welt beschworen hatte mit der Macht ihres Verstandes.

'Ich dachte an die Farbe rot', sagte Turala konzentriert. 'Ihre Einfachheit und Klarheit. Und dann - Ich verlangte und sprach den Zauber. Und dies ist, was ich heraufbeschwor.'

'Verlangen ist eine mächtige Kraft für eine junge Hexe', sagte Mynistera. 'Und das passte bei dieser Gelegenheit gut zusammen. Denn dieser Daedroth ist nichts als ein einfacher Handlanger der Geister. Könnt Ihr Euer Verlangen auch genauso einfach wieder freisetzen?'

Turala schloss ihre Augen und sprach die Verbannungsbeschwörung. Das Monster, immer noch verwirrt blinzelnd, verblasste wie ein Bild im Sonnenlicht Mynistera umarmte ihre Dunkelelf-Schülerin und lachte vor Freude.

'Ich hätte es nie geglaubt. Einen Monat und einen Tag lebt Ihr nun beim Hexenzirkel und seid bereits fortgeschrittener als die meisten Frauen hier. Es fließt mächtiges Blut in Euch, Turala. Ihr berührt Geister wie Ihr einen Geliebten berühren würdet. Eines Tages werdet Ihr diesen Hexenzirkel anführen - Ich habe es gesehen!'

Turala lächelte. Es tat gut, Komplimente zu erhalten. Der Herzog von Gramfeste hatte ihr hübsches Gesicht gepriesen, und ihre Familie, bevor sie sie entehrt hatte, pries ihre Manieren. Cassyr war nie mehr als ein Begleiter gewesen: Seine Komplimente bedeuteten nichts. Aber bei Mynistera fühlte sie sich zu Hause.

'Ihr werdet den Zirkel noch viele Jahre lang anführen, große Schwester', sagte Turala.

'Sicherlich habe ich das vor. Aber die Geister, obwohl wunderbare Gefährten und ausgezeichnete Wahrsager, sind doch häufig vage bezüglich des Wann und Wie. Ihr könnt ihnen keine Vorwürfe machen. Wann und Wie bedeuten ihnen so wenig', Mynistera öffnete die Tür des Schuppens und erlaubte so der frischen Herbstbrise, die scharfen und stinkenden Gerüche des Daedroth zu vertreiben. 'Nun brauche ich Euch für einen Botengang nach Wegesruh. Es ist nur ein Wochenritt dorthin, und ein Wochenritt zurück. Nehmt Doryatha und Celephyna mit Euch. So sehr wir auch versuchen, selbstständig zu sein, gibt es doch Kräuter, die wir hier nicht anpflanzen können. Außerdem scheinen wir in kürzester Zeit eine gewaltige Menge Edelsteine zu verbrauchen. Es ist wichtig, dass die Leute in der Stadt lernen, Euch als eine der weisen Frauen des Skeffington-Zirkels

zu erkennen. Ihr werdet feststellen, dass die Vorzüge des Berüchtigtseins die Unannehmlichkeiten bei weitem überwiegen'.

Turala tat, worum sie gebeten wurde. Als sie und ihre Schwestern die Pferde bestiegen, brachte Mynistera ihr Kind, den fünf Monate alten Bosriel, damit er seiner Mutter einen Abschiedskuss gab. Die Hexen waren verrückt nach dem kleinen dunmerischen Kind, gezeugt von einem niederträchtigen Herzog und auf die Welt gebracht von wilden Ayleïds im bewaldeten Herzen des Kaiserreichs. Turala wusste, dass ihre Kindermädchen ihr Kind mit ihren Leben beschützen würden. Nach vielen Küssen und einem Abschiedswink ritten die drei jungen Hexen los in die leuchtenden Wälder, unter einem Himmel der rot, gelb und orange war.

12 Eisherbst, 2920
Dwynnen, Hochfels

Für einen Middasabend war die Taverne 'Zum ungeliebten Stachelschwein' maßlos überfüllt. Ein bullerndes Feuer in einer Grube in der Mitte des Raumes warf einen fast Unheil verkündenden Schein auf die Stammgäste und ließ die Fülle an Körpern aussehen wie einen von arcturischen Ketzereien inspirierten Bestrafungsgobelin. Cassyr nahm mit seinem Cousin seinen üblichen Platz ein und bestellte einen Krug Ale.

'Wart Ihr beim Baron?' fragte Palyth.

'Ja, möglicherweise hat er im Palast von Urvaius Arbeit für mich', sagte Cassyr stolz. 'Aber ich kann nicht mehr dazu sagen. Ihr versteht schon, Staatsgeheimnisse und all so was. Warum sind so verflucht viele Leute heute Abend hier?'

'Eine Schiffsladung Dunkelelfen kam gerade an, um Unterschlupf zu suchen. Sie sind aus dem Krieg gekommen. Ich habe auf Euch gewartet, um Euch als einen weiteren Veteranen vorzustellen.'

Cassyr errötete, aber fasste sich schnell genug wieder, um zu fragen: 'Was tun sie hier? Gab es einen Waffenstillstand?'

'Ich kenne nicht die ganze Geschichte', sagte Palyth. 'Aber offensichtlich stecken der Kaiser und Vivec in erneuten Verhandlungen. Diese Kameraden hier mussten dringend nach ihren Geldanlagen sehen, und sie meinten, dass es in der Bucht ruhig genug ist. Aber die einzige Möglichkeit, die ganze Geschichte zu erfahren, ist, mit den Burschen zu reden.'

Mit diesen Worten ergriff Palyth den Arm seines Cousins und zog ihn so plötzlich an das andere Ende der Bar, dass Cassyr gewalttätig hätte werden müssen, um sich zu widersetzen. Die dunmerischen Reisenden waren an vier Tischen verteilt und lachten mit den Einheimischen. Sie waren weitgehend freundliche junge Männer, gut gekleidet, anständige Kaufleute, mit lebendigen Gesten, die durch den Schnaps immer ausschweifender wurden.

'Entschuldigt bitte', sagte Palyth, als er ihre Unterhaltung störte. 'Mein scheuer Cousin Cassyr war auch im Krieg und kämpfte für den lebenden Gott Vivec.'

'Der einzige Cassyr, von dem ich je gehört habe', sagte einer der Dunmer betrunken mit einem breiten, freundlichen Lächeln und schüttelte Cassyrs freie Hand. 'War ein Cassyr Funkler, der, wie Vivec sagte, einer der schlechtesten Spione in der Geschichte war. Wir verloren Ald Marak aufgrund seiner stümperhaften Geheimdienstarbeit. Euretwegen, Freund, hoffe ich, dass Ihr beide

niemals miteinander verwechselt werdet.'

Cassyr lächelte und hörte zu, wie der Rüpel die Geschichte seines Versagens erzählte und auch noch reichlich Übertreibungen einfügte, die den Tisch veranlassten, vor Lachen zu brüllen. Mehrere Augen waren auf ihn gerichtet, aber keiner der Einheimischen riß sich darum, zu erklären, dass der Narr selbst der Geschichte aufmerksam zuhörte. Die Augen, die ihn am glühendsten anstarrten, waren die seines Cousins, des junge Manns, der geglaubt hatte, er sei als großer Held nach Dwynnen zurückgekehrt. Irgendwann würde der Baron sicherlich davon hören und seine Blödheit würde bei jeder Weitererzählung um ein Vielfaches gesteigert werden.

Mit der ganzen Kraft seiner Seele verfluchte Cassyr den lebenden Gott Vivec.

21 Eisherbst, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Corda, gekleidet in eine strahlend weiße Robe, die Uniform der Priesterinnen des Hegathe-Morwha-Konservatoriums, kam in der Stadt an, als der erste Wintersturm gerade vorüberzog. Das Sonnenlicht brach durch die Wolken und die wunderschöne Rothwardonin erschien mit Geleit in der breiten Allee und ritt auf den Palast zu. Während ihre Schwester groß, dünn, knochig und hochmütig war, war Corda eine schmale, rundwangige Maid mit großen, braunen Augen. Die Einheimischen zogen schnell Vergleiche.

'Nicht einmal einen Monat nach Gräfin Rijjas Hinrichtung', murmelte eine Dienstmagd, die aus dem Fenster spähte und ihrer Nachbarin zuzwinkerte.

'Und auch nicht einmal einen Monat aus dem Kloster heraus.', stimmte die andere Frau zu, den Skandal genießend. 'Dieser hier blüht ein Ritt. Ihre Schwester war kein Unschuldslamm und schaut, wo sie geendet ist.'

24 Eisherbst, 2920
Dwynnen, Hochfels

Cassyr stand am Hafen und sah zu, wie der frühe Schneeregen auf das Wasser fiel. Es war eine Schande, dachte er, dass er anfällig für Seekrankheit war. Es gab für ihn in Tamriel, ob West oder Ost, nun nichts mehr zu tun. Vivecs Geschichte seiner Stümperhaftigkeit in der Kunst des Spionagehandwerks hatte sich überall in den Tavernen herumgesprochen. Der Baron von Dwynnen hatte ihn von seinem Vertrag entbunden. Zweifelsohne lachten sie deswegen auch in Daggerfall, und Dämmerstern, Kleinmottien, Krempen, Grünherz und wahrscheinlich auch in Akavir und Yokuda über ihn. Vielleicht wäre es am Besten, sich in die Wellen fallen zu lassen und dann zu versinken. Der Gedanke blieb jedoch nicht für lange in seinem Verstand: Er wurde nicht von Verzweiflung geplagt, sondern von Wut. Hilflose Wut, die er nicht besänftigen konnte.

'Verzeiht, Herr', sagte eine Stimme hinter ihm, die ihn zusammenzucken ließ. 'Es tut mir Leid, Euch zu stören, aber ich fragte mich, ob Ihr mir ein preisgünstiges Gasthaus empfehlen würdet, in dem ich die Nacht verbringen kann.'

Es war ein junger Mann, ein Nord, mit einem Sack über der Schulter. Offensichtlich war er gerade von einem Schiff von Bord gegangen. Das erste Mal seit Wochen sah jemand Cassyr nicht als gewaltigen und berühmten Idioten an. Trotzdem seine Laune mehr als düster war, konnte er nicht anders, als freundlich sein.

'Seid Ihr gerade aus Himmelsrand gekommen?' fragte Cassyr.

'Nein, Herr, dorthin werde ich gehen', sagte der Bursche. 'Ich bin auf dem Heimweg. Ich kam herauf aus Sentinel, und davor aus Stros M'kai, und davor aus Waldschlot in Valenwald, und davor aus Artaeum auf Summerset. Gutbein ist mein Name.'

Cassyr stellte sich vor und schüttelte Gutbein die Hand. 'Sagtet Ihr, dass Ihr aus Artaeum kommt? Seid Ihr ein Psijic?'

'Nein, Herr, nicht mehr', sagte der Bursche resignierend. 'Ich wurde verwiesen.'

'Wisst Ihr etwas über die Daedrische Beschwörung? Ich möchte nämlich einen Fluch über eine besonders mächtige Person, man könnte sagen einen lebenden Gott, aussprechen und hatte bisher nicht viel Glück dabei. Dem Baron darf ich nicht unter die Augen treten, aber die Baronin hegt Sympathien für mich und erlaubte mir, Ihre Beschwörungskammern zu nutzen.' spuckte Cassyr aus. 'Ich vollzog alle Rituale, brachte Opfer, aber nichts passierte.'

'Das dürfte wegen Sotha Sil sein, meinem alten Meister', antwortete Gutbein mit einiger Bitterkeit. 'Die Daedraprinzen sind übereingekommen, nicht von Amateuren heraufbeschworen zu werden, zumindest nicht bis zum Ende des Krieges. Nur die Psijics, und einige wenige nomadische Hexenmeister und Hexen, dürfen sich mit den Daedra beraten.'

'Hexen, sagtet Ihr?'

29 Eisherbst, 2920
Phrygias, Hochfels

Fahles Sonnenlicht flimmerte hinter dem Dunst im Wald, als Turala, Doryatha und Celephyna ihre Pferde antrieben. Der Boden war feucht aufgrund einer dünnen Schicht von Frost und, beladen mit Waren, war es ein schlüpfriger Weg über die ungepflasterten Berge. Turala konnte ihre Erregung über ihre Heimkehr zum Zirkel kaum unterdrücken. Wegesruh war ein Abenteuer gewesen, und sie liebte die ängstlichen und respektvollen Blicke, die die Stadtbewohner ihr zuwarfen. Aber während der letzten Tage konnte sie nur an die Rückkehr zu ihren Schwestern und ihrem Kind denken.

Ein scharfer Wind blies ihr das Haar ins Gesicht, so dass sie nur den Pfad vor sich sehen konnte. Sie hörte nicht, dass ein Reiter sich näherte, bis er fast auf ihrer Höhe war. Als sie sich herumdrehte und Cassyr erblickte, schrie sie auf vor Überraschung und auch vor Vergnügen darüber, einen alten Freund wiederzutreffen. Sein Gesicht war bleich und abgespannt, aber sie schob dies auf die Beschwerlichkeiten einer Reise.

'Was bringt Euch zurück nach Phrygias?' lächelte sie. 'Wurdet Ihr in Dwynnen nicht gut behandelt?'

'Gut genug', sagte Cassyr. 'Ich brauche die Hilfe des Skeffington-Zirkels.'

'Reitet mit uns', sagte Turala. 'Ich werde Euch zu Mynistera bringen.'

Die vier setzten ihre Reise fort, und die Hexen erfreuten Cassyr mit Geschichten aus Wegesruh. Es war deutlich, dass es auch für Doryatha und Celephyna ein rares Vergnügen war, das Gut des alten Barbyns zu verlassen. Sie waren dort geboren worden, als Töchter und Enkelinnen von Skeffington-Hexen. Das gewöhnliche Stadtleben in Hochfels erschien ihnen, genauso wie Turala, fremdartig.

Cassyr sagte wenig, lächelte aber und nickte, was Ermutigung genug war. Glücklicherweise handelte keine der Geschichten, die sie gehört hatten, von seiner eigenen Dummheit. Oder zumindest sagten sie ihm nichts davon.

Doryatha war inmitten einer Geschichte, die sie in einer Taverne gehört hatte, und die von einem Dieb handelte, der über Nacht in einem Pfandhaus eingeschlossen war, als sie einen vertrauten Berg überquerten. Plötzlich hielt sie in ihrer Geschichte inne. Die Scheune hätte sichtbar sein sollen, war es aber nicht. Die drei anderen folgten ihrem Blick in den Nebel und ritten einen Moment später so schnell sie konnten in Richtung dessen, was einst der Sitz des Skeffington-Zirkels gewesen war.

Das Feuer war schon lange erloschen. Nichts war übrig geblieben, außer Asche, Skelette und Waffen. Cassyr erkannte sofort die Anzeichen für einen Überfall der Orks.

Die Hexen fielen von ihren Pferden und liefen jammernd durch die Überreste. Celephyna fand ein zerrissenes und blutiges Stück Tuch, das sie von Mynisteras Umhang wiedererkannte. Sie presste es schluchzend an ihr aschfahles Gesicht. Turala schrie nach Bosriel, aber die einzige Antwort, die sie bekam, war das hohe Pfeifen des Windes durch die Asche.

'Wer tat das?' rief sie und die Tränen rannen ihr über das Gesicht. 'Ich lege einen Eid ab, dass ich die mächtigsten Flammen des Reichs des Vergessens beschwören werde! Was haben sie mit meinem Kind gemacht?'

'Ich weiß, wer es war', sagte Cassyr ruhig, als er von seinem Pferd stieg und auf sie zuging. 'Ich habe diese Waffen zuvor schon einmal gesehen. Ich fürchte, ich traf die verantwortlichen Unmenschen in Dwynnen. Aber ich habe niemals erwartet, dass sie Euch finden werden. Dies ist das Werk von Attentätern, die im Auftrag des Herzogs von Gramfeste handelten.'

Er machte eine Pause. Die Lüge kam ihm ganz einfach über die Lippen. Plötzlich und aus dem Stegreif. Mehr noch, er konnte sofort sehen, dass sie ihm glaubte. Ihr Groll über die Unbarmherzigkeit, die der Herzog ihr gegenüber gezeigt hatte, hatte sich beruhigt, war aber niemals verschwunden. Ein Blick in ihre glühenden Augen sagte ihm, dass sie die Daedra heraufbeschwören würde, um ihre - und seine - Rache an Morrowind zu nehmen. Und mehr noch, er wusste, dass sie zuhören würden.

Und sie hörten zu. Denn die Kraft, die noch größer ist als Verlangen, ist die Rache. Selbst unangebrachte Rache.

Kapitel 11: Sonnenuntergang

2. Sonnenuntergang, 2920
Tel Aruhn, Morrowind

'Hier ist ein Mann, der Euch sprechen möchte, Mutter der Nacht', sagte die Wache. 'Ein Stammesangehöriger der Kothringi, der sich als Fürst Zuuk vom Schwarzmarsch vorstellt, Mitglied der kaiserlichen Garnison von Gideon.'

'Wie kommt Ihr darauf, dass ich auch nur das entfernteste Interesse daran haben könnte, ihn zu sehen?', fragte die Mutter der Nacht mit giftiger Süße.

'Er bringt einen Brief von der verblichenen Kaiserin des cyrodiilischen Reiches.'

'Dies ist tatsächlich ein ereignisreicher Tag', lächelte sie und klatschte erfreut in die Hände. 'Führt ihn herein.'

Zuuk betrat das Gemach. Seine metallische Haut, die zwar nur an Gesicht und Händen zu sehen war, fing das Licht des Kaminfeuers und das Leuchten der Blitze ein, die draußen die stürmische Nacht erhellten. Die Mutter der Nacht bemerkte außerdem, dass sie sich selbst so sehen konnte, wie er sie sah: gelassen, schön, furchterregend. Er reichte ihr wortlos den Brief der Kaiserin. Sie las ihn und trank dabei ihren Wein.

'Der Fürst von Morrowind hat mir in diesem Jahr bereits einen nennenswerten Betrag angeboten, damit der Kaiser umgebracht wird', sagte sie, während sie den Brief zusammenfaltete. 'Seine Zahlung versank und wurde nie überbracht. Das war wirklich äußerst ärgerlich, vor allem, da ich mir bereits die Mühe gemacht hatte, einen meiner Agenten im Palast unterzubringen. Warum sollte ich annehmen, das Eure mehr als großzügige Vergütung von einer toten Frau ankommen wird?'

'Ich habe sie bei mir', sagte Zuuk schlicht. 'Sie ist draußen in der Kutsche.'

'Dann bringt sie herein und das Geschäft ist perfekt', lächelte die Mutter der Nacht. 'Der Kaiser wird noch vor Ende des Jahres tot sein. Ihr könnt das Geld Apaladith geben. Es sei denn, Ihr möchtet zuvor etwas Wein?'.

Zuuk lehnte das Angebot ab und zog sich zurück. In dem Moment, als er den Raum verließ, schlüpfte Miramor lautlos hinter dem dunklen Wandteppich hervor. Die Mutter der Nacht bot ihm ein Glas Wein an und er nahm es an.

'Ich kenne diesen Zuuk', sagte Miramor vorsichtig. 'Ich wusste allerdings nicht, dass er für die alte Kaiserin gearbeitet hat.'

'Lasst uns weiter von Euch sprechen, falls es Euch nichts ausmacht', meinte sie, wohl wissend, dass ihm dies ganz bestimmt nichts ausmachen würde.

'Gebt mir die Gelegenheit, meinen Wert zu beweisen', sagte Miramor. 'Lasst mich derjenige sein, der den Kaiser beseitigt. Ich habe bereits seinen Sohn getötet und Ihr habt gesehen, wie gut ich mich verbergen kann. Sagt mir, dass Ihr auch nur ein Kräuseln des Teppichs gesehen habt.'

Die Mutter der Nacht lächelte. Alles fügte sich erfreulich gut zusammen.

'Wenn Ihr wisst, wie man mit einem Dolch umgeht, werdet Ihr ihn in Bodrum finden', sagte sie und erklärte ihm, was er zu tun hatte.

3. Sonnenuntergang, 2920
Gramfeste, Morrowind

Der Herzog starrte aus dem Fenster. Es war früh am Morgen und schon den vierten Tag nacheinander hing ein roter Nebel über der Stadt, aus dem Blitze hervorschossen. Ein entfesselter Wind tobte durch die Straßen, riss die Fahnen von den Zinnen seines Schlosses und zwang seine Untertanen, ihre Fensterläden fest zu verschließen. Irgendetwas Schlimmes kam über sein Land. Er war kein besonders gebildeter Mann, aber er erkannte die Zeichen. Das galt auch für sein Volk.

'Wann werden meine Boten die Drei erreichen?', grollte er und wandte sich seinem Burgvogt zu.

'Vivec befindet sich weit im Norden und verhandelt gerade ein Abkommen mit dem Kaiser', sagte der Mann, dessen Gesicht und Stimme vor Furcht zitterten. 'Almalexia und Sotha Sil sind in Necrom. Sie sind möglicherweise in einigen Tagen zu erreichen.'

Der Herzog nickte. Seine Boten waren schnell, aber das galt auch für die Mächte des Vergessens.

6 Sonnenuntergang, 2920
Bodrum, Morrowind

Das Kerzenlicht, das auf dem nebelverhangenen Schnee einen eigenartigen Widerschein erzeugte, verlieh dem Ort eine anderweltliche Atmosphäre. Soldaten aus beiden Lagern saßen dicht zusammengedrängt um das größte der Lagerfeuer herum. Der Winter ließ die Feinde aus achtzig Jahren Krieg eng zusammenrücken. Obwohl nur wenige der dunmerischen Soldaten Cyrodiilisch sprachen, fanden sie beim Kampf um Wärme ein gemeinsames Interesse. Als eine schöne Frau der Rothwardonen sich in ihre Mitte begab, um sich aufzuwärmen, bevor sie wieder ins Verhandlungszelt ging, wurde ihre Schönheit von vielen Männern aus beiden Armeen bewundert.

Kaiser Reman III. hätte die Verhandlungen gern verlassen, noch bevor sie begonnen hatten. Einen Monat zuvor hatte er gedacht, es sei ein Zeichen des guten Willens, sich hier am Ort seiner Niederlage gegen Vivec zu Verhandlungen treffen. Aber der Platz brachte mehr schlechte Erinnerungen in ihm hoch, als er gedacht hatte. Trotz der Beteuerungen seines Potentaten Versiduae-Shaie, dass die Steine des Flusses von Natur aus rot seien, hätte er schwören können, dass er Spritzer vom Blut seiner Soldaten sah.

'Wir sind uns über alle Einzelheiten des Vertrags einig', sagte er und nahm ein Glas heißer Yülle von seiner Mätresse Corda entgegen. 'Aber hier und jetzt ist nicht der Ort zum Unterzeichnen. Wir sollten das im Kaiserpalast tun, mit all dem Pomp und Glanz, den ein solch historisches Ereignis verlangt. Ihr müsst auch Almalexia mitbringen. Und diesen Zauberer.'

'Sotha Sil', flüsterte der Potentat.

'Wann?', fragte Vivec mit unendlicher Geduld.

'In genau einem Monat', sagte der Kaiser gönnerhaft lächelnd und erhob sich dabei umständlich. 'Wir werden einen großen Ball zu Ehren des Ereignisses abhalten. Jetzt muss ich einen Spaziergang unternehmen. Meine Beine sind ganz steif von dem Wetter. Corda, meine Liebe, kommt Ihr mit?'.

'Aber natürlich, Eure kaiserliche Majestät', sagte sie und half ihm zum Ausgang des Zeltes.

'Wünscht Ihr, dass ich Euch ebenfalls begleite, Eure kaiserliche Majestät?', fragte Versiduae-Shaie.

'Oder ich?', fragte König Dro'Zel von Selchal, ein neu ernannter Berater des Hofes.

'Das wird nicht notwendig sein, ich bin sofort wieder da', sagte Reman.

Miramor hockte an derselben Stelle im Schilf, an der er sich vor beinahe acht Monaten verborgen hatte. Jetzt war der Boden hart und mit Schnee bedeckt und das Schilf war voller Eis. Jede kleine Bewegung erzeugte ein Knirschen. Wären da nicht die rauen Gesänge der um das Feuer versammelten Soldaten von Morrowind und der kaiserlichen Armee gewesen, hätte er es nicht gewagt, sich so nah an den Kaiser und seine Konkubine heranzuschleichen. Sie standen unterhalb der Klippe, an einer Biegung des gefrorenen Flusses, umgeben von eisig glänzenden Bäumen.

Vorsichtig zog Miramor den Dolch aus der Scheide. Er hatte etwas übertrieben, als er der Mutter der Nacht von seinem Geschick mit der kurzen Klinge berichtet hatte. Sicher, er hatte einen Dolch benutzt, um Prinz Juilek die Kehle durchzuschneiden, aber der Junge war zu diesem Zeitpunkt auch nicht in der Lage gewesen, sich zu wehren. Trotzdem, wie schwierig konnte es sein, einen alten, einäugigen Mann zu erstechen? Welche Kunstfertigkeit würde ein solch einfacher Mord schon verlangen?

Schon bald bot sich ihm die ideale Gelegenheit. Die Frau entdeckte etwas tiefer im Wald einen Eiszapfen von ungewöhnlicher Form und eilte los, um ihn zu holen. Der Kaiser blieb lachend zurück. Er drehte sich zur Stirnseite des Felsvorsprungs, um seinen Soldaten beim Singen zuzusehen, und wandte seinem Angreifer dabei den Rücken zu. Miramor wusste, dass sein Moment gekommen war. Bemüht, auf dem eisigen Boden möglichst wenig Geräusche zu verursachen, trat er vor und stach zu. Beinahe.

Fast gleichzeitig spürte er, wie ein starker Arm seinen Dolcharm festhielt und ein anderer einen Dolch in seine Kehle stieß. Er konnte nicht einmal schreien. Der Kaiser, der immer noch zu seinen Soldaten hochblickte, bemerkte nicht, wie Miramor zurück in den Busch gezogen wurde und eine Hand, die weitaus geschickter war als die seine, in seinen Rücken stach und ihn lähmte.

Während sein Blut ausströmte und auf dem eisigen Boden kristallisierte, sah Miramor sterbend zu, wie der Kaiser und seine Kurtisane zu dem Lager auf der Klippe zurückgingen.

12 Sonnenuntergang, 2920
Gramfeste, Morrowind

Ein sich windender Mahlstrom aus entfesselten Flammen, aus dem kochende Wolken in den Himmel schossen, war das Einzige, was vom zentralen Innenhof von Schloss Gramfeste übrig geblieben war. Ein dichter, zäher Gluthauch rollte durch die Straßen und entzündete alles, was aus Holz oder Papier war. Geflügelte, fledermausartige Kreaturen trieben die Bevölkerung aus ihren Verstecken ins Freie, wo die eigentliche Armee sie erwartete. Das Einzige, was verhinderte, dass ganz Gramfeste bis auf die Grundmauern niederbrannte, war das nasse, spritzende Blut seiner Einwohner.

Mehrunes Dagon lächelte, als er zusah, wie das Schloss in sich zusammenstürzte.

'Nicht auszudenken, dass ich beinahe nicht gekommen wäre', sagte er laut. Seine Stimme dröhnte über das Chaos hinweg. 'Sich vorzustellen, dass ich den ganzen Spaß verpasst hätte.'

Seine Aufmerksamkeit wurde von einem nadeldünnen Lichtstrahl gefangen genommen, der die schwarz-rote Wolkendecke durchbrach. Er verfolgte ihn zu seiner Quelle zurück. Zwei Gestalten, ein Mann und eine Frau, standen auf dem Hügel über der Stadt. Den Mann in der weißen Robe erkannte er sofort als Sotha Sil, den Hexenmeister, der die Prinzen des Reich des Vergessens zu diesem bedeutungslosen Waffenstillstand überredet hatte.

'Wenn Ihr wegen des Herzogs von Gramfeste gekommen seid, er ist nicht hier', lachte Mehrunes Dagon. 'Aber vielleicht findet Ihr das nächste Mal, wenn es regnet, Stücke von ihm.'

'Daedra, wir können dich nicht töten', sagte Almalexia mit harter und entschlossener Miene. 'Aber das wirst du bald bedauern.'

Und damit begann in den Ruinen von Gramfeste eine Schlacht zwischen zwei lebenden Göttern und einem Prinzen aus dem Reich des Vergessens.

17 Sonnenuntergang, 2920
Tel Aruhn, Morrowind

'Mutter der Nacht', sagte der Wache. 'Eine Nachricht von Eurem Agenten im Kaiserpalast.'

Die Mutter der Nacht las das kurze Schreiben aufmerksam. Der Test war erfolgreich gewesen. Miramor war mit Erfolg entdeckt und getötet worden. Der Kaiser befand sich in äußerst unsicheren Händen. Die Mutter der Nacht antwortete umgehend.

18 Sonnenuntergang, 2920
Balmora, Morrowind

Sotha Sil begrüßte Vivec mit ernster und unlesbarer Miene auf dem großen Platz vor seinem Palast. Vivec war Tag und Nacht geritten, nachdem er in seinem Zelt in Bodrum von dem Kampf erfahren hatte. Er hatte Meile um Meile hinter sich gebracht und das tückische Gelände bei Dagoth Ur in Windeseile überquert. Während seiner gesamten Reise konnte er im Süden die wirbelnden roten Wolken sehen und wusste, dass die Schlacht sich fortsetzte, Tag für Tag. In Gnisis traf er auf einen Boten von Sotha Sil, der ihn darum bat, nach Balmora zu kommen.

'Wo ist Almalexia?'.

'Im Palast', sagte Sotha Sil müde. Eine lange, hässliche Schnittwunde verlief quer über sein Kinn. 'Sie ist schwer verletzt worden, aber Mehrunes Dagon wird für viele Monde nicht aus dem Reich des Vergessens wiederkehren.'

Almalexia lag auf einem Lager aus Seide, versorgt von Vivecs eigenen Heilern. Ihr Gesicht, sogar ihre Lippen, waren grau wie Stein und Blut drang durch die Gaze ihrer Bandagen. Vivec nahm ihre kalte Hand. Almalexias Mund bewegte sich stumm. Sie träumte.

Sie kämpfte wieder gegen Mehrunes Dagon, inmitten eines Feuersturms. Um sie herum brachen die geschwärzten Mauern eines Schlosses ein und schleuderten Funken in den Nachthimmel. Die Klauen des Daedra schlugen sich in ihren Bauch und jagten Gift durch ihre Venen, während

Almalexia den dunklen Prinzen würgte. Als sie neben ihrem besiegten Gegner zu Boden sank, sah sie, dass das von den Flammen verzehrte Schloss nicht Schloss Gramfeste war. Es war der Kaiserpalast.

24 Sonnenuntergang, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Ein Wintersturm blies über die Stadt und klatschte gegen die Fenster und Glaskuppeln des Kaiserpalastes. Bebende Lichtstrahlen erleuchteten die Gestalten im Inneren auf surreale Weise.

Die Vorbereitungen für das Bankett und den Ball waren in vollem Gange und der Kaiser erteilte seinem Hofstaat lautstark Anweisungen. Dies war, was er am meisten genoss, noch mehr als Schlachten. König Dro'Zel, der für die Unterhaltung zuständig war, hatte hier ganz bestimmte Vorstellungen. Der Kaiser selbst kümmerte sich um die Details des Festmahls. Gerösteter Nebfisch, Speisekürbisse, Cremesuppen, in Butter gedünsteter Helerac, Leckerdorsch, Zunge in Aspik. Der Potentat Versiduae-Shaie hatte selbst einige Vorschläge gemacht, aber die Akaviri hatten einen ziemlich eigentümlichen Geschmack.

Als die Nacht anbrach, begleitete Corda den Kaiser in seine Gemächer.

Kapitel 12: Abendstern

1 Sonnenuntergang, 2920
Balmora, Morrowind

Die Wintermorgensonne funkelte durch das Netz aus Frost, das das Fenster bedeckte, und Almalexia öffnete die Augen. Ein uralter Heiler wischte mit einem nassen Tuch über ihre Stirn und lächelte erleichtert. Auf dem Stuhl neben ihrem Bett schlief Vivec. Der Heiler eilte zu einem Schrank an der Wand und kehrte mit einem Krug Wasser zurück.

'Wie fühlt Ihr Euch, Göttin?', fragte der Heiler.

'So, als hätte ich sehr lange geschlafen', sagte Almalexia.

'Das habt Ihr. Fünfzehn Tage lang', sagte der Heiler und berührte Vivecs Arm. 'Meister, wacht auf. Sie spricht.'

Vivec schreckte aus dem Schlaf hoch und als er sah, dass Almalexia lebte und wach war, breitete sich auf seinem Gesicht ein breites Grinsen aus. Er küsste sie auf die Stirn und nahm ihre Hand. Endlich war wieder Wärme in ihr zu spüren.

Almalexias friedlicher Gesichtsausdruck verzerrte sich plötzlich: 'Sotha Sil …'

'Er lebt und es geht ihm gut', antwortete Vivec. 'Er arbeitet wieder irgendwo an einer seiner Maschinen. Er wäre auch hier geblieben, aber dann sah er ein, dass er dir eine größere Hilfe ist, wenn er weiter an seiner besonderen Magie arbeitet.'

Der Burgvogt erschien in der Tür. 'Ich bedaure, Euch stören zu müssen, Meister, aber ich wollte Euch mitteilen, dass Euer schnellster Bote gestern in die Kaiserstadt aufgebrochen ist.'

'Bote?', fragte Almalexia. 'Vivec, was ist passiert?'.

'Ich wollte am Sechsten einen Waffenstillstandsvertrag mit dem Kaiser unterzeichnen, aber ich habe ihm mitteilen lassen, dass der Termin verschoben werden muss.'

'Du kannst mir hier nicht helfen', sagte Almalexia, sich mit einiger Anstrengung aufsetzend. 'Aber wenn du diesen Vertrag nicht unterzeichnest, führst du Morrowind zurück in den Krieg, vielleicht für weitere achtzig Jahre. Wenn du heute mit einer Eskorte aufbrichst und dich beeilst, kannst du die Kaiserstadt mit einer Verspätung von nur ein oder zwei Tagen erreichen.'

'Bist du sicher, dass du mich hier nicht brauchst?', fragte Vivec.

'Ich weiß, dass Morrowind dich mehr braucht.'

6 Sonnenuntergang 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

Kaiser Reman III. saß auf seinem Thron und begutachtete das Audienzzimmer. Es war ein spektakulärer Anblick: silberne Bänder hingen von der Decke herunter, in jeder Ecke standen Rauchfässer mit süßen Kräutern, pyandoneanische Schwalbenschwänze flogen singend durch die

Luft. Wenn erst einmal die Kerzen angezündet und die Diener mit ihren Fächern hier sein würden, würde sich der Raum in ein schimmerndes Reich der Fantasie verwandeln. Die Gerüche aus der Küche drangen bereits an seine Nase, der Duft von Gewürzen und Braten.

Der Potentat Versiduae-Shaie und sein Sohn Savirien-Chorak betraten den Raum, beide mit dem Kopfschmuck und Geschmeide der Tsaesci bekleidet. Kein Lächeln zeigte sich auf ihren goldenen Gesichtern, aber das war meistens so. Der Kaiser begrüßte seinen langjährigen Berater trotzdem mit Begeisterung.

'Das sollte diese barbarischen Dunkelelfen beeindrucken', lachte er. 'Wann werden sie erwartet?'.

'Es ist gerade ein Bote von Vivec eingetroffen', sagte der Potentat ernst. 'Ich denke, es wäre am besten, wenn Eure kaiserliche Majestät ihn alleine treffen würde.'

Das Lächeln des Kaisers gefror, aber er bedeutete seinen Dienern mit einem Nicken, sich zurückzuziehen. Dann öffnete sich die Tür und Fürstin Corda betrat mit einem Pergament in der Hand das Zimmer. Sie schloss die Tür hinter sich, schaute aber nicht auf, um dem Kaiser ins Gesicht zu blicken.

'Der Bote gab den Brief meiner Mätresse?', sagte Reman ungläubig und erhob sich, um die Nachricht entgegenzunehmen. 'Dies ist eine höchst ungewöhnliche Methode, eine Botschaft zu überbringen.'

'Aber die Nachricht selbst ist sehr gewöhnlich', sagte Corda und blickte in sein gesundes Auge. Mit einer einzigen, kaum sichtbaren Bewegung hob sie den Brief unter das Kinn des Kaisers. Seine Augen weiteten sich und Blut tropfte auf das leere Pergament. Leer bis auf ein kleines schwarzes Zeichen, das Symbol der Morag Tong. Der Brief fiel zu Boden und ließ den kleinen Dolch sichtbar werden, der unter ihm verborgen war. Corda drehte die Waffe in der Wunde und durchtrennte seine Kehle bis zum Knochen. Der Kaiser stürzte zu Boden, lautlos nach Luft schnappend.

'Wie lange braucht Ihr?', fragte Savirien-Chorak.

'Fünf Minuten', sagte Corda und wischte das Blut von ihren Händen. 'Wenn Ihr mir allerdings zehn geben könntet, wäre ich Euch doppelt dankbar.'

'Sehr gut', sagte der Potentat, als Corda das Audienzzimmer eilig verließ. 'Sie hätte eine Akaviri sein sollen. Die Art und Weise, mit der dieses Mädchen mit der Klinge umgeht, ist wirklich bemerkenswert.'

'Ich muss gehen und unsere Alibis zusammenzimmern', sagte Savirien-Chorak und verschwand in einem der geheimen Durchgänge, die nur die engsten Vertrauten des Kaisers kannten.

'Erinnert Ihr Euch, was Ihr mir vor beinahe einem Jahr gesagt habt, Eure kaiserliche Majestät?', fragte der Potentat lächelnd und blickte auf den sterbenden Mann hinunter. 'Ihr sagtet mir, immer an Folgendes zu denken: ‚Ihr, Akaviri, verfügt über eine Menge ansehnlicher Bewegungen, aber wenn nur einer unserer Schlägen durchkommt, ist alles aus für Euch.' Ich habe daran gedacht, wie Ihr seht.'

Der Kaiser spuckte Blut und schaffte es gerade noch, ein einzelnes Wort hervorzustoßen: 'Schlange.'

'Ich bin eine Schlange, Eure kaiserliche Majestät, innerlich und äußerlich. Aber ich habe nicht gelogen. Da war ein Bote von Vivec. Es sieht so aus, als käme er ein wenig zu spät', sagte der Potentat achselzuckend, bevor er in den geheimen Durchgang verschwand. 'Und macht Euch keine Sorgen. Ich bin sicher, das Essen wird schon nicht schlecht werden.'

Der Kaiser starb in einer Lache seines eigenen Blutes, inmitten seines leeren, für einen großen Ball geschmückten Audienzzimmers. Fünfzehn Minuten später entdeckte ihn einer seiner Leibwächter. Corda war nirgendwo zu finden.

8 Sonnenuntergang 2920
Caer Suvio, Cyrodiil

Fürst Glavius, der sich ausführlichst für den Zustand der Straße durch den Wald entschuldigte, war der erste Abgesandte, der Vivec und seine Eskorte bei deren Ankunft begrüßte. Eine Lichterkette aus brennenden Kugeln schmückte die blattlosen Bäume, die die Villa umgaben, und schwankte leicht im sanften, aber eiskalten Wind. Aus dem Inneren drang der Geruch eines einfachen Mahls und eine traurige Melodie an Vivecs Ohr. Es war ein traditionelles Winterlied der Akaviri.

Versiduae-Shaie begrüßte Vivec an der Eingangstür.

'Ich bin froh, dass Ihr die Nachricht erhalten habt, bevor Ihr die Stadt erreichen konntet', sagte der Potentat und führte seinen Gast in das große, warme Empfangszimmer. 'Wir befinden uns in einer schwierigen Übergangszeit und momentan ist es besser, wenn wir unsere Angelegenheit nicht in der Stadt erledigen.'

'Gibt es keinen Thronerben?', fragte Vivec.

'Keinen offiziellen, obwohl da einige entfernte Cousins um den Thron wetteifern. Während wir uns um eine Lösung in dieser Sache bemühen, haben die anderen Edelmänner beschlossen, dass ich zumindest vorübergehend das Amt meines verblichenen Herrschers übernehmen soll.' Versiduae-Shaie bedeutete den Dienern, zwei bequeme Sessel zum Kamin hin zu ziehen. 'Wäre es Euch genehm, wenn wir das Abkommen sofort unterzeichneten, oder möchtet Ihr zuvor etwas essen?'.

'Ihr beabsichtigt, das Abkommen des Kaisers zu achten?'.

'Ich beabsichtige, alles genau so zu tun wie der Kaiser', sagte der Potentat.

14 Sonnenuntergang, 2920
Tel Aruhn, Morrowind

Corda, noch staubig von der Reise, warf sich in die Arme der Mutter der Nacht. Einen Moment lang blieben sie eng umschlungen stehen und die Mutter der Nacht streichelte ihrer Tochter übers Haar und küsste ihre Stirn. Schließlich griff sie in ihren Ärmel und reichte Corda einen Brief.

'Was ist das?', fragte Corda.

'Ein Brief des Potentaten, in dem er seiner Freude über dein Können Ausdruck verleiht', antwortete die Mutter der Nacht. 'Er hat versprochen, uns zu bezahlen, aber ich habe ihm bereits eine Antwort zurückgeschickt. Die verstorbene Kaiserin hat uns genug für den Tod ihrer Ehemanns gezahlt. Mephala möchte nicht, dass wir übertrieben gierig sind. Man soll nicht zweimal für den gleichen

Mord bezahlt werden, so steht es geschrieben.'

'Er hat Rijja, meine Schwester, getötet', sagte Corda leise.

'Und daher warst du es, die den Dolch führte.'

'Wohin gehe ich jetzt?'.

'Wann immer einer unserer heiligen Krieger zu bekannt wird, um seinen Kreuzzug fortsetzen zu können, senden wir ihn zu einer Insel namens Vounoura. Sie ist nicht weiter als einen Monat mit dem Schiff entfernt und ich habe für dich ein wunderschönes Anwesen als Zufluchtsort gewählt. Du wirst viele Freunde treffen und ich weiß, dass du dort endlich Ruhe und Frieden finden wirst, mein Kind.'

19 Sonnenuntergang, 2920
Gramfeste, Morrowind

Almalexia beaufsichtigte den Wiederaufbau der Stadt. Die Stimmung unter der Bevölkerung war wirklich inspirierend, dachte sie, als sie zwischen den Baugerüsten einherging, die inmitten der geschwärzten, zerschmetterten Ruinen der alten Gebäude standen. Sogar die Pflanzenwelt zeigte eine bemerkenswerte Widerstandskraft. In den verbrannten Überresten von Cohmbeeren und Roobüschen regte sich noch Leben. Sie konnte den Puls fühlen. Im nächsten Frühling würde Grün durch das Schwarz hervorbrechen.

Der Nachfolger des Herzogs, ein Bursche von hoher Intelligenz und dem entschlossenen Mut der Dunmer, kam aus dem Norden, um den Platz seines Vaters einzunehmen. Das Land würde mehr als nur überleben: es würde stärker und größer werden. Sie fühlte die Zukunft stärker, als sie die Gegenwart sehen konnte.

Tief in ihrem Inneren wusste sie, dass Gramfeste auf ewig die Heimat zumindest einer Göttin sein würde.

22 Sonnenuntergang, 2920
Die Kaiserstadt, Cyrodiil

'Die cyrodiilische Linie ist ausgestorben', verkündete der Potentat der Menge, die sich vor dem Balkon des Kaiserpalastes versammelt hatte. 'Aber das Kaiserreich lebt. Die entfernten Verwandten unseres geliebten Kaisers sind von der Fürstenschaft, die Seiner kaiserlichen Majestät während ihrer langen und strahlenden Herrschaft als Berater zur Seite stand, als des Throns für unwürdig befunden worden. Man hat entschieden, dass ich als unbestechlicher und treuer Freund Remans III. die Verantwortung habe, in seinem Namen weiter zu regieren.'

Der Akaviri machte eine Pause, um seine Worte auf die Bevölkerung einwirken zu lassen. Die starrte ihn aber einfach nur schweigend an. Regen war durch die Straßen der Stadt geströmt, aber nun kam die Sonne heraus und schien die Winterstürme einen Moment lang unterbrechen zu wollen.

'Ich möchte klarstellen, dass ich nicht vorhabe, den Titel eines Kaisers anzunehmen', fuhr er fort. 'Ich war und werde auch weiterhin Potentat Versiduae-Shaie sein, ein Fremder, der freundlich an Eurer Küste empfangen wurde. Ich werde es als meine Pflicht ansehen, meine neue Heimat zu

beschützen, und gelobe, dieser Pflicht unermüdlich nachzukommen, bis jemand, der für diese Aufgabe würdiger ist als ich, diese Bürde wieder von mir nimmt. Als meine erste Amtshandlung erkläre ich, dass zum Gedenken an diesen historischen Moment, beginnend mit dem Ersten des Monats Morgenstern, wir in das Jahr Eins der zweiten Ära eintreten werden. Auf diese Weise betrauern wir den Verlust unserer kaiserlichen Familie und schauen nach vorne in die Zukunft.'

Nur ein Mann applaudierte diesen Worten. König Dro'Zel von Senchal glaubte wirklich, dies sei das großartigste Ereignis in der Geschichte von Tamriel. Natürlich war er ziemlich verrückt.

31 Sonnenuntergang, 2920
Ebenherz, Morrowind

In den raucherfüllten Katakomben unterhalb der Stadt, wo Sotha Sil mit seinem geheimnisvollen Uhrwerk-Apparat die Zukunft schmiedete, passierte etwas Unvorhergesehenes. Eine ölige Blase drang aus einem altbewährten Getriebeteil hervor und platzte. Der Hexenmeister wurde Zeuge der Kettenreaktion, die dieses kleine Ereignis auslöste. Ein Rohr glitt einen halben Zentimeter zur Seite. Ein Gang wurde übersprungen. Eine Spule wickelte sich auf und begann, sich in die entgegengesetzte Richtung zu drehen. Ein Kolben, der jahrtausendelang links-rechts, links-rechts gestoßen hatte, begann auf rechts-links zu wechseln. Nichts zerbrach, aber alles veränderte sich.

'Das kann jetzt nicht repariert werden', sagte der Hexenmeister leise.

Er blickte durch einen Riss in der Decke nach oben in den Nachthimmel. Es war Mitternacht. Die zweite Ära, das Zeitalter des Chaos, war angebrochen.

ABC für Barbaren



A wie Atronach.



B wie Brettpilz.



C wie Cohmbeere.

Abhandlung über Ayleïdische Städte:
Varsa Baalim und das Nefarivigum
Dagons Prüfung

Kapitel Zehn

Ich bin nicht der erste Gelehrte, der darauf hinweist, dass die Ayleïdische Mischung aus guten Absichten und Arroganz die Ursache vieler Tragödien für die damaligen Elfen der Kernlande war.

Das Nefarivigum war ein schändliches Konstrukt von Mehrunes Dagon, welches auf Pilger wartete, die sich ihm näherten und eine unbekannte Prüfung bestanden. Es heißt, dass solch ein Pilger mit einer bösartigen Waffe namens Mehrunes' Klinge belohnt werden würde, welche die Seelen derer, die von ihr erschlagen wurden, Dagon selbst zuführt:

Es waren gute Absichten, die die Ayleïden dazu brachten, nach dem Nefarivigum zu suchen. Ihre Arroganz ließ sie glauben, dass sie jeden, der die Klinge suchte, aufhalten könnten. Und somit errichteten sie die große, befestigte und labyrinthische Stadt Varsa Baalim, als sich die Herrschaft der Ayleïden auf ihrem Gipfel befand. Die Pilger kamen nach Varsa Baalim so sicher wie der Tod, und viele Jahre lang vertrieben die Elfen sie, bis es eines Nachts einem Vampir gelang, unbemerkt in die Stadt zu gelangen. Die Vampirseuche breitete sich unter der Bevölkerung aus, und die Stadt versank in einem Sturm aus Wahnsinn und Verfall. Schon bald war niemand mehr da, um diejenigen, die nach der Klinge suchten, aufzuhalten.

Dann war Varsa Baalim plötzlich verschwunden. Die historischen Aufzeichnungen sind sich uneins, ob der Grund dafür in einer finalen Sicherheitsmaßnahme, einer Naturkatastrophe oder göttlichem Eingreifen lag. Was auch immer die Ursache war, so sind sich die Historiker einig, dass die Berge im östlichen Niben Varsa Baalim und das Nefarivigum mit ihr verschlungen haben, wo sie seit den frühen Tagen der Ersten Ära begraben liegen.

Wenn diese Geschichte wahr ist, dann wartet das Nefarivigum noch immer irgendwo am östlichen Rand des Niben-Tals, jenseits des Einflussbereichs der Menschen, in einer Stadt voller untoter Abscheulichkeiten, begraben im kalten Inneren des Berges.

Abriss der Geschichte Morrowinds
von Jeanette Sitte

[aus der Einleitung]

Angeführt vom legendären Propheten Veloth, kamen die Vorfahren der Dunmer, Flüchtlinge altmerischer Kulturen auf der heutigen Insel Summerset, in die Region von Morrowind. In den frühesten Zeiten wurden die Dunmer von Piraten der Nord bedroht und tyrannisiert. Als die verstreuten dunmerischen Stämme sich zu den Vorgängern der heutigen Fürstenhäuser vereinigten, vertrieben sie die nordischen Unterdrücker und wehrten weitere feindliche Überfälle erfolgreich ab.

Die alte Ahnen-Anbetung der Stämme wurde mit der Zeit von der monolithischen Theokratie des Tribunals-Tempels abgelöst und die Dunmer wuchsen zu einer großen Nation heran, die sie Resdayn nannten. Resdayn war die letzte Provinz, die sich Tiber Septim unterwarf; genau wie Schwarzmarsch konnte sie nie erobert werden, und wurde dem Kaiserreich friedlich, durch ein Abkommen, als die Provinz Morrowind angegliedert.

Fast vier Jahrhunderte nach dem Erscheinen der kaiserlichen Legionen wird Morrowind immer noch von ihnen besetzt gehalten, mit einem kaiserlichen König als Galionsfigur, obwohl das Kaiserreich die meisten Funktionen der traditionellen lokalen Regierung den Räten der fünf Fürstenhäuser übertragen hat.

[über den Distrikt Vvardenfell]

In 3Ä 414 wurde das Vvardenfell-Territorium, zuvor ein Reservat des Tempels unter kaiserlichem Schutz, als kaiserlicher Provinz-Distrikt neu organisiert. Vvardenfell war seit dem Waffenstillstandsvertrag ein vom Tempel verwaltetes Reservat gewesen, und bis auf einige Ansiedlungen der Fürstenhäuser, die der Tempel genehmigt hatte, war Vvardenfell zuvor unbewohnt und unerschlossen gewesen. Aber als das jahrhundertealte Handels- und Siedlungsverbot des Tempels vom König von Morrowind aufgehoben wurde, brach eine Flut von Kolonisten aus dem Kaiserreich und dem Hause Dunmer über Vvardenfell herein, vergrößerte alte Ansiedlungen und errichtete neue.

Der neue Distrikt wurde in die Distrikte der Redoran, Hlaalu, Telvanni und den Tempel-Distrikt aufgeteilt, jeder einzeln verwaltet von lokalen Ratsversammlungen der Fürstenhäuser oder Priesterschaften der Tempel. Alles unter Beratung und Genehmigung von Herzog Dren und dem Distrikts-Rat in Ebenherz. In den Distrikten der Fürstenhäuser war das lokale Gesetz eine Mischung aus den Gesetzen der Häuser und des Kaiserreiches, deren Einhaltung von Haus- und Legionswachen gemeinsam gesichert wurde. Im Tempel-Distrikt wurde das Gesetz des Tempels und des Kaiserreiches von Ordinatoren überwacht. Der Tempel war immer noch die anerkannte Hauptreligion, aber die Anbetung der Neun Götter stand unter dem Schutz der Legionen und wurde von kaiserlichen Missionen unterstützt.

Der Tempel-Distrikt umfasste die Stadt Vivec, die Festung Geisterpforte und alle heiligen und entweihten Stätten (darunter die verpesteten Bereiche innerhalb des Geisterwalls), sowie alle unbesiedelten Gebiete und Wildnisse Vvardenfells. In der Praxis umfasste dieser Distrikt alle Teile von Vvardenfell, die nicht von den Redoran, Hlaalu oder Telvanni beansprucht worden waren. Der Tempel bekämpfte verbissen jegliche Bauvorhaben in seinem Distrikt und war dabei weitgehend erfolgreich.

Das Haus Hlaalu begann gemeinsam mit kaiserlichen Kolonisten eine energische Siedlungs- und Erschließungskampagne. In den Jahrzehnten nach der Neuorganisation erlebten Balmora und die Regionen der Ascadia-Inseln ein stetiges Wachstum. Caldera und Pelagiad waren vollständig neue Ansiedlungen, und alle Legionsfestungen wurden ausgebaut, um größeren Garnisonen Platz zu bieten.

Das Fürstenhaus Telvanni, normalerweise konservativ und isolationistisch, erwies sich bei seiner Ausdehnung über ihre traditionellen Turmstädte hinaus als überraschend aggressiv. Unter Nichtbeachtung der Proteste der anderen Häuser, des Tempels, des Herzogs und des Distriktrates, griffen die Pioniere der Telvanni auf die wilden Ländereien über, die dem Tempel zugeteilt worden waren. Der telvannische Rat lehnt offiziell jegliche Verantwortung für diese ungenehmigten telvannischen Siedlungen ab, aber es ist ein offenes Geheimnis, dass sie von ambitionierten telvannischen Magierfürsten gefördert und unterstützt werden.

Unter dem Druck des Tempels hat sich das konservative Fürstenhaus Redoran standhaft jeder Ausdehnung in ihrem Distrikt widersetzt. Infolgedessen besteht für das Fürstenhaus Redoran und den Tempel die Gefahr, durch die offensiveren und expansionistischeren Interessen der Hlaalu und Telvanni politisch und ökonomisch an den Rand gedrängt zu werden.

Die kaiserliche Verwaltung steht im Distrikt Vvardenfell vor vielen Herausforderungen, aber die schwerwiegendsten sind die Rivalitäten zwischen den Fürstenhäusern, die Feindseligkeit der aschländischen Nomaden, interne Konflikte des Tempels selbst und die Pest des Roten Berges. Die Streitigkeiten zwischen den Fürstenhäusern, dem Tempel und kaiserlichen Interessen um die Kontrolle von Vvardenfells Ressourcen könnten jederzeit zu einem offenen Krieg eskalieren. Die Aschländer überfallen Siedlungen, plündern Karawanen und töten Fremde, die ihr wildes Land durchqueren. Der Tempel hat ohne Erfolg versucht, Kritik zu unterdrücken und ruft nun nach einer Reform in seinen eigenen Reihen.

Die größte Bedrohung geht aber von den Seuchen und Krankheitsüberträgern aus, die von den vom Roten Berg herunterwehenden Peststürmen ausgehen. Vvardenfell und ganz Morrowind werden schon seit langem von den legendären Übeln von Dagoth Ur und den Aschenvampiren heimgesucht, die unterhalb des Roten Berges leben. Seit Jahrhunderten hat der Tempel diese Bedrohung innerhalb des Geisterwalles eingeschlossen. Aber in letzter Zeit haben Mittel und Willen des Tempels nachgelassen und die vom Roten Berg ausgehende Bedrohung hat an Größe und Intensität zugenommen. Sollte der Geisterwall nachgeben und Massen von verpesteten Monstern über die Städte und Dörfer Vvardenfells hereinbrechen, wird das Kaiserreich vielleicht keine andere Wahl haben, als den Distrikt Vvardenfell zu evakuieren und der Krankheit und Korruption zu überlassen.

Aedra und Daedra

Die Bezeichnungen der Götter, Dämonen, Aedra und Daedra sind für alle Laien verwirrend. Sie werden häufig vertauscht.

Die Begriffe 'Aedra' und 'Daedra' sind keine relativen Begriffe. Sie kommen aus der Elfensprache und haben eine feste Bedeutung. Azura ist sowohl in Himmelsrand als auch in Morrowind eine Daedra. 'Aedra' wird mit 'Ahne' übersetzt, genauer kann dieses elfische Konzept im Cyrodiiliischen nicht übersetzt werden. Das Wort 'Daedra' bedeutet, grob übersetzt, 'nicht unsere Ahnen'. Diese Unterscheidung war für die Dunmer wichtig, deren fundamentaler ideologischer Unterschied in ihrem mytischen Stammbaum zu erkennen ist.

Aedra werden mit Stillstand assoziert. Daedra repräsentiert die Veränderung.

Aedra haben die sterbliche Welt erschaffen und sind über Erdknochen mit ihr verbunden. Daedra können nicht erschaffen, Sie haben die Macht, zu verändern.

Laut dem göttlichen Vertrag der Schöpfung können die Aedra getötet werden. Siehe Lorkhan und die Monde.

Für die gestaltwandlerischen Daedra gelten diese Regeln nicht, deshalb können sie nur verbannt werden.

Ahnen und die Dunmer

Geister sind unter ihnen

Die verstorbenen Geister der Dunmer, und möglicherweise die aller Rassen, bestehen nach ihrem Tod weiter. Das Wissen und die magische Kraft der verstorbenen Ahnen stärkt die Blutlinien der dunmerischen Fürstenhäuser. Das Band zwischen lebenden Familienmitgliedern und den unsterblichen Ahnen wird mit Blut, Ritualen und Willenskraft besiegelt. Ein durch Heirat in das Fürstenhaus eingetretenes Mitglied bindet sich durch Ritual und Eid an den Clan und erhält somit den Kontakt und die Vorteile der Ahnen des Clans; jedoch wird sein Zugriff auf die Ahnen geringer sein als der seiner Kinder, und er behält zum Teil Zugriff auf die Ahnen seiner eigenen Blutlinie.

Der Familienschrein
Jedes Wohnhaus verfügt über einen Familienschrein. In ärmeren Häusern kann dies ein Kamin oder eine Nische sein, wo Familienreliquien aufgestellt und geehrt werden. In wohlhabenden Häusern wird den Ahnen ein Raum zur Verfügung gestellt. Dieser Schrein wird Wartetür genannt, und repräsentiert die Tür in das Reich des Vergessens.
Hier machen die Familienmitglieder den Ahnen durch Opfer und Gebete ihre Aufwartung, durch Eide und durch Berichte über Familienangelegenheiten. Im Gegenzug kann die Familie Informationen, Übung und Segen von ihren Ahnen bekommen. Die Ahnen sind daher die Beschützer des Heims, vor allem in der Umgebung der Wartetür.

Der Geisterwall
Die heiligste Pflicht einer Familie besteht darin, dafür zu sorgen, dass die sterblichen Überreste der Ahnen ordentlich in einer Totenstadt bestattet werde, wie beispielsweise Necrom. Hier trösten sich die Geister gegenseitig über die Kälte in der Welt der Sterblichen hinweg. Als Zeichen besonderer Ehre und eines großen Opfers kann ein Ahne jedoch einen Teil seiner Überreste als Bestandteil eines Geisterwalls zur Verfügung stellen, der den Familienschrein und die Umgebung schützen kann. Häufig wird im Testament eines Familienmitglieds bestimmt, dass ein Knöchelbein aus den sterblichen Überresten mit heiliger Magie und einer feierlichen Zeremonie in einen Clan-Geisterwall eingebracht werden soll. Seltener wird ein gesamtes Skelett oder sogar ein konservierter Körper in einen Geisterwall eingebunden.
Diese Überreste werden Leitbild und Zentrum für die Geister der Vorfahren und besonders für den Geist des Verstorbenen. Je mehr Knochen im Geisterwall gebunden sind, desto stärker ist der Zaun. Die mächtigsten Überreste stammen von denen, die auch im Leben die größte Macht besaßen.
Der vom Tribunal errichtete Große Geisterwall, der die Pest zurückhalten soll, enthält die Knochen unzähliger Helden des Tempels und der Häuser Indoril und Redoran, die ihre Geister dem Tempel und dem Clan als Ersatzfamilie gewidmet haben. Der Geisterwall enthält außerdem Knochen, die aus den Katakomben von Necrom und von den zahlreichen Schlachtfeldern Morrowinds stammen.

Die Kälte der Sterblichen
Geister besuchen die sterbliche Welt nicht gern und tun es nur aus Pflichtgefühl. Die Geister berichten uns, dass die Anderwelt für Geister angenehmer, oder zumindest bequemer ist, als unsere wirkliche Welt, die kalt, bitter und voll Schmerz und Verlust sei.

Wahnsinnige Geister
Wenn Geister gegen ihren Willen gezwungen werden, in unserer Welt zu verweilen, können sie wahnsinnig oder zu Gespenstern werden.
Manche Geister sind an diese Welt gebunden, weil sie unter schrecklichen Umständen gestorben sind oder weil sie an einen Menschen, einen Ort oder eine Sache stark emotional gebunden sind.

Diese Geister werden Quälgeister genannt.
Einige Geister sind von Zauberern gefangen und an verzauberte Gegenstände gebunden worden. Wenn diese Bindung unfreiwillig ist, werden die Geister meistens wahnsinnig. Ein Geist, der freiwillig an einen Gegenstand gebunden ist, kann seinen Verstand behalten. Das hängt von der Stärke des Geistes und der Weisheit des Beschwörers ab.
Einige Geister sind gegen ihren Willen zum Schutz von Familienschreinen gebunden. Dieses unangenehme Schicksal ist für diejenigen reserviert, die ihrer Familie zu Lebzeiten nicht treu gedient haben. Pflichtbewusste und ehrenvolle Geister unterstützen im Allgemeinen das Einfangen und Binden eigenwilliger Geister. Diese Geister werden für gewöhnlich wahnsinnig und geben schreckliche Wächter ab. Durch Rituale wird verhindert, dass sie Sterblichen ihres Clans Schaden zufügen. Das hält sie jedoch nicht unbedingt von boshaftem oder mürrischem Verhalten ab. Sie sind außerordentlich gefährlich für Eindringlinge. Wenn jedoch ein kluger Eindringling den Wahnsinn des Geistes durchdringt und den Groll des Geistes gegen den eigenen Clan ausnutzt, gelingt es ihm machmal, den Geist zu manipulieren.

Das Reich des Vergessens
Die Existenz des Reichs des Vergessens wird von allen Kulturen Tamriels anerkannt. Es gibt jedoch wenig Einigkeit über die Natur dieser Anderwelt. Einigkeit herrscht jedoch darüber, dass dies die Heimat der Aedra und Daedra ist und dass mittels Magie Kommunikation und das Reisen zwischen dieser Welt und dem Reich des Vergessens möglich ist.
Anders als die menschlichen Kulturen von Tamriel sehen die Dunmer keinen großen Unterschied zwischen dieser Welt und dem Reich des Vergessens. Sie betrachten unsere Welt und die Anderwelt eher als ein Ganzes, das über zahlreiche Pfade miteinander verbunden ist, denn als getrennte Welten mit verschiedenen Naturen und eindeutigen Grenzen. Dieser philosophische Blickwinkel ist wahrscheinlich der Grund für die größere Affinität der Elfen zur Magie und ihren Praktiken.

Fremdländische Ansichten über den Ahnenkult der Dunmer und Geistermagie
Die Altmer und Bosmer verehren ebenfalls ihre Ahnen; jedoch nur, indem sie den friedlichen und glücklichen Übergang der Geister von dieser Welt in die nächste ehren. Das bedeutet, Waldelfen und Hochelfen empfinden es als grausam und unnatürlich, die Geister der Toten zu einem Dasein in unserer Welt zu ermutigen. Noch grotesker und abstoßender ist das Zurschaustellen von Körperteilen von Ahnen in Geisterwällen und Aschegruben; die Ablage von Fingerknochen in einem Familienschrein empfinden Waldelfen (die ihre Toten essen) als ein Sakrileg und Hochelfen (die ihre Toten begraben) als unglaublich barbarisch.
Die menschlichen Kulturen Tamriels sind unwissend und ängstlich in Bezug auf Dunkelelfen und deren Kultur und betrachten sie als genauso unmenschlich und grausam, wie Orks und Argonier, jedoch als fortschrittlicher. Die menschliche Bevölkerung von Tamriel bringt den Ahnenkult der Dunmer und Geistermagie mit Totenbeschwörung in Zusammenhang; tatsächlich ist diese Assoziation der Dunkelelfen mit Totenbeschwörung zumindest teilweise für den schlechten Ruf der Dunmer in ganz Tamriel verantwortlich. Das ist im Grunde eine Folge von Unwissenheit, weil Totenbeschwörung, außerhalb der akzeptierten Clan-Rituale, von den Dunmern aufs Äußerste verabscheut wird.
Die Dunkelelfen würden niemals daran denken, an einem Dunkelelfen Totenbeschwörung zu praktizieren, und auch nicht an den Überresten anderer Elfen. Allerdings betrachten Dunkelelfen Menschen und Orks als wenig mehr als Tiere. Daher haben sie keinerlei Einwände gegen Totenbeschwörung an deren Überresten, oder an Tieren, Vögeln oder Insekten.
Die kaiserliche Politik erkennt die Ahnenverehrung und Geistermagie der Dunmer offiziell als Religion an und schützt daher die Freiheit, diese Praktiken auszuführen, so lange die Sicherheit des Reiches nicht bedroht wird. Insgeheim glauben die meisten kaiserlichen Offiziellen und Händler, dass die Ahnenverehrung der Dunmer und das Zurschaustellen von sterblichen Überresten

barbarisch ist oder sogar etwas mit Totenbeschwörung zu tun hat.

'Totenbeschwörung' der Telvanni

Die Telvanni sind erfahrene Meister der Totenbeschwörung. Sie praktizieren sie jedoch nicht an Überresten von Dunkelelfen, und vernünftige Telvanni betrachten solche Praktiken mit Abscheu und rechtschaffenem Zorn. Dies gilt allerdings nicht für die von ihnen durchgeführte Totenbeschwörung an den Überresten von Tieren und an denen von Menschen, Orks und Argoniern - die letztlich in Morrowind auch nicht mehr als Tiere sind.

Anmerkung des Herausgebers:
Dieses Buch wurde, kurz nach Unterzeichnung des Waffenstillstandsvertrages, von einem unbekannten Gelehrten als Führer für fremdländische Besucher in Morrowind verfasst. Viele der hier beschriebenen Praktiken sind seitdem in Ungnade gefallen. Die deutlichsten Änderungen betreffen die Totenbeschwörung und den Großen Geisterwall. Die Dunmer betrachten heutzutage jegliche Totenbeschwörung an einer der anerkannten Rassen als Abscheulichkeit. Der Geisterwall hat viele Änderungen im Ahnenkult nötig gemacht. Da die meisten Überreste der Ahnen zur Stärkung des Großen Geisterwalls verwendet werden, der den Berg Dagoth Ur umgibt, gibt es in Morrowind nur wenige Geisterwälle einzelner Clans. Der Tempel bezeichnet eine solche Praktik als eigennützig. Auch die Instandhaltung von Familiengruften und privaten Wartetüren ist in Ungnade gefallen, da seit dem Waffenstillstand in diesen Gruften und Schreinen nur sehr wenige Überreste bestattet wurden. In den letzten Jahren verehren die meisten Dunmer kleine Teile der Überreste ihrer Ahnen, die in lokalen Tempeln aufbewahrt werden.

Ahzirr Trajijazaeri
von Anonym

Dies ist ein absurdes Buch. Doch wie bei allen Khajiit-Dingen, wie man so sagt: gzalzi vaberzarita maaszi, "Absurdität ist Notwendigkeit geworden". Vieles von dem, was ich zu sagen habe, ist wahrscheinlich noch nie aufgeschrieben worden, und wenn doch, dann hat niemand es gelesen. Die Kaiserlichen haben das Gefühl, dass alles für die Nachwelt niedergeschrieben werden muss, doch jedes in Elsweyr geborene Khajiit-Kätzchen kennt seine Geschichte, nimmt sie mit der Muttermilch auf.

Doch in jüngster Zeit haben unsere Anstrengungen, unser Heimatland vom habgierigen Grafen von Leyawiin zurückzugewinnen, mitfühlende Personen, sogar Kaiserliche, angezogen, die sich unserer Sache anschließen möchten, aber scheinbar unsere Kultur nicht verstehen. Unsere Feinde verstehen uns natürlich auch nicht, aber das wollen wir ja so haben, als Waffe in unserem Arsenal. Doch unsere Nicht-Khajiit-Freunde sollten wissen, wer wir sind, warum wir sind, und was wir tun.

Der Khajiit-Verstand eignet sich nicht zur Selbstbetrachtung. Wir tun einfach, was wir tun, und der Rest kümmert uns nicht. Unsere Philosophie in Worte zu fassen und zu rationalisieren ist uns fremd, und ich kann nicht garantieren, dass Ihr uns selbst nach dem Lesen dieses Dokuments verstehen werdet. Begreift diese schlichte Wahrheit - q'zi no vano thzina ualizz: "Wenn ich mir selbst widerspreche, sage ich die Wahrheit."

Wir sind die Renrijra Krin. "Das Grinsen des Söldners", "Das Lachen der Landlosen" und "Der lächelnde Abschaum" sind alles angemessene Übersetzungen. Es handelt sich um einen abfälligen Begriff, doch er ist amüsant, und so haben wir ihn übernommen.

Wir tragen Zorn in unseren Herzen, doch nicht auf unseren Gesichtern. Wir kämpfen für Elsweyr, doch wir verbünden uns nicht mit der Mähne, die unser Land symbolisiert. Wir glauben an Gerechtigkeit, doch folgen wir keinen Gesetzen.

Q'zi no vano thzina ualizz.

Dies sind keine Vorschriften, denn es gibt kein Wort für "Vorschriften" in Ta'agra. Nennt sie unsere thjizzrini, "törichten Konzepte".

1. Vaba Do'Shurh'do: "Es ist gut, tapfer zu sein"

Wir kämpfen mit wenig Aussicht auf Erfolg, nämlich gegen das Kaiserreich von Tamriel. Unsere Sache ist die edelste von allen: die Verteidigung der Heimat. Sollten wir scheitern, so verraten wir unsere Vergangenheit und unsere Zukunft. Unsere Toten sind Ri'sallidad, was man als "Märtyrer" im wahrsten und besten Sinne dieses so oft missbrauchten Wortes auslegen kann. Wir ehren ihr Opfer, und hinter unserem Lächeln betrauern wir sie zutiefst.

Unsere Tapferkeit zeigt sich am deutlichsten in jenem Lächeln, das für den "Krin"-Teil unseres Namens gesorgt hat. Es bedeutet nicht, dass wir mit einem Grinsen herumlaufen wie die idiotischen pavianähnlichen Imga von Valenwald. Unsere Gegner amüsieren uns einfach. Wir finden einen ausgeglichenen, fairen Kampf extrem langweilig. Wir lächeln voller Selbstvertrauen, da wir wissen, dass wir letzten Endes nur gewinnen können. Und wir wissen, dass unser Lächeln unseren Feinden den letzten Nerv raubt.

2. Vaba Maaszi Lhajiito: "Es ist notwendig fortzulaufen"

Wir kämpfen mit wenig Aussicht auf Erfolg, nämlich gegen das Kaiserreich von Tamriel. Ehre ist Wahnsinn. Ja, wir liebten die Renrijra Krin, die im tapferen Kampf gegen die Truppen des Kaiserreichs gefallen sind, doch ich garantiere Euch, dass jeder dieser Ri'sallidad einen Fluchtweg hatte, den er vergaß zu nutzen, und im Sterben noch "Verdammich" sagte.

Wenn der große Senche-Raht auf die Saimisil-Steppen kommt, ist er nie in der Lage, zu jagen oder zu schlafen, da die winzigen Alfiq auf seinen Rücken springen und ihn beißen, und dann weglaufen, bevor er seinen massigen Körper in ihre Richtung wenden kann. Schließlich, trotz seiner sturen Hoffnung, die Alfiq zu fangen, muss der Senche-Raht doch immer von dannen ziehen. Sie sind unsere Vettern, diese Alfiq, und wir haben ihre Strategie gegen den großen Tiger von Leyawiin übernommen.

Verbündet Euch nicht mit den Renrija, wenn Ihr Euch danach sehnt, Teil einer mächtigen Armee zu sein, die resolut vorwärts marschiert, und für die Rückzug ein Gräuel ist. Wir lachen über Eure selbstmörderische Idiotie, während wir ins Schilf am Fluss verschwinden und dem unvermeidlichen Massaker zuschauen.

3. Fusozay Var Var: "Freut Euch des Lebens"

Das Leben ist kurz. Wenn Ihr in letzter Zeit nicht die Freuden der Liebe genossen habt, dann legt bitte dieses Buch nieder und kümmert Euch so rasch wie möglich darum. Findet ein williges Mädchen oder einen strammen Burschen, oder auch mehrere, in jeder Kombination, die Euren weisen Lenden so einfällt, und stellt Euch auf keinen Fall unnahbar. Unser Kampf gegen die kolossalen Streitkräfte der Unterdrückung kann warten.

Gut. Seid erneut willkommen.

Wir Renrijra Krin leben und kämpfen gemeinsam und wissen, dass Leyawiin und das Kaiserreich nicht so schnell aufgeben werden, wahrscheinlich nicht zu unseren Lebzeiten. In der Zeit, die uns bleibt, wollen wir unsere engsten Kameraden nicht mürrisch, lustlos, farblos, nüchtern und jungfräulich erleben müssen. Wenn wir das wollten, hätten wir uns den Klingen des Kaisers angeschlossen.

Nehmt uns unsere obszönen Scherze, unsere unflätigen,betrunkenen Nächte, unseren Mondzucker nicht übel. Dies sind die Vergnügungen, die Leyawiin uns versagt, und so nehmen wir unsere gute Laune sehr ernst.

4. Fusozay Var Dar: "Töte ohne Bedenken"

Das Leben ist kurz. Sehr kurz, wie viele erfahren haben, die den Renrijra Krin in die Quere gekommen sind.

Wir kämpfen mit allen Mitteln. Wenn uns ein Feind gegenübersteht, können wir unsere Optionen bedenken und sogar davonschlüpfen, falls sein Schwert zu groß aussieht. Wenn er uns allerdings den Rücken zukehrt, ziehe ich persönlich es vor, ihn zu Boden zu schlagen und dann auf seinen Nacken zu springen, wo die Knochen mit einem befriedigenden Knirschen brechen. Doch das bleibt

natürlich Euch und Eurem persönlichen Stil überlassen.

5. Ahzirr Durrarriss: "Wir geben dem Volk mit vollen Händen"

Lasst uns nicht unsere Ziele vergessen. Wir kämpfen für unsere Familien, die Khajiit, die von den reichen, fruchtbaren Ufern des Makapi-Sees und des Flusses Malapi vertrieben wurden, wo sie und ihre Vorfahren schon seit Ewigkeiten gelebt hatten. Es ist unser Kampf, doch ihre Tragödie. Wir müssen ihnen zeigen, dass wir für sie kämpfen, damit sie nicht von anderen Reden beeinflusst werden.

Die Mähne, der Kaiser und der Graf können Reden führen, Gesetze verabschieden und, da sie ihr Leben offen leben, ihre Positionen und Philosophien den Leuten erklären, um die unausweichliche Revolution abzuwenden. Personen außerhalb des Gesetzes wie wir Renrijra Krin müssen ihre Taten für sich sprechen lassen. Dies bedeutet mehr, als nur für das Gute zu kämpfen und über unsere verdatterten Feinde zu lachen. Es bedeutet, das Volk einzubeziehen und zu verführen. Unser Krieg ist kein militärischer, er ist ein politischer Krieg. Wenn das Volk sich gegen unsere Unterdrücker erhebt, werden diese sich zurückziehen, und wir werden siegen.

Gebt diesen Menschen, wann immer möglich, Gold, Mondzucker und unsere starken Arme, und obwohl sie sich verstecken, werden ihre Herzen bei uns sein.

6. Ahzirr Traajijazeri: "Wir nehmen zu Recht mit Gewalt"

Lasst uns nicht unsere Ziele vergessen. Wir sind Diebe und Schläger, Schmuggler und Saboteure. Wenn wir einen Bauernhof nicht einnehmen können, brennen wir ihn nieder. Wenn die Kaiserlichen in einer prachtvollen alten Festung, die von unseren Ahnen geliebt wurde, in Garnison liegen und sich nicht ergeben, so reißen wir das Bauwerk nieder. Wenn der einzige Weg, das Land von der widerrechtlichen Aneignung durch Leyawiin zu befreien, darin besteht, es für alle unbewohnbar zu machen, dann sei es so.

Wir wollen unser Leben und unsere Heimat zurück, so wie sie vor zwanzig Jahren waren, doch sollte dies unrealistisch sein, dann akzeptieren wir auch ein anderes einfaches, pragmatisches Ziel. Rache. Und zwar mit einem Lächeln.

Akrashs letzte Scheide
von Tabar Vunqidh

Während einiger Sommertage im Jahr 3Ä 407 besuchte eine junge, hübsche, verschleierte dunmerische Frau einen der Meisterschmiede der Stadt Tränenstadt. Obwohl die Anwohner nie ihr Gesicht sahen, waren sie sich ob ihrer guten Figur und ihres erhabenen Ganges sicher, dass es sich um eine sehr schöne Frau handeln musste. Nachdem er seinen Laden geschlossen und seine Gesellen für ein paar Stunden fortgeschickt hatte, zogen sich die Frau und der Schmied gewöhnlich in den hinteren Teil des Ladens zurück. Dann am späten Nachmittag ging die Frau, nur um am folgenden Tag zur gleichen Zeit wieder zu erscheinen. Gerüchten zufolge handelte es sich um recht unspektakuläre Dinge und doch sorgte der Gedanke an das, was der alte Mann wohl mit der jungen, attraktiven Frau machen könnte, für den ein oder anderen derben Scherz. Nach einigen Wochen hörten die Besuche auf und das normale Leben hielt wieder Einkehr in die Armenviertel von Tränenstadt.

Etwa einen oder zwei Monate nachdem die Besuche aufgehört hatten, fragte ein junger Schneider, der in einer der unzähligen Tavernen zu viel gebechert hatte, den Schmied: 'Was ist denn aus deiner hübschen Freundin geworden? Hast du ihr das Herz gebrochen?'

Der Schmied, der sich der Gerüchte wohl bewusst war, entgegnete: 'Sie ist eine junge, anständige Dame von guter Erziehung. Es war nichts zwischen ihr und einem wie mir.'

'Was hat sie denn dann jeden Tag in deinem Laden zu suchen gehabt?', fragte die Schankfrau der Taverne, die fast vor Neugier sterbend darauf gewartet hatte, das Thema anschneiden zu können.

'Wenn ihr es wissen wollt,' sagte der Schmied, 'ich habe sie das Handwerk gelehrt.'

'Du willst uns zum Narren halten', sagte der Schneider lachend.

'Nein, die junge Dame war einfach von meinem Handwerk fasziniert', sagte der Schmied voller Stolz und mit verträumtem Blick. 'Ich zeigte ihr insbesondere die Kunst, Schwerter zu fertigen. Sie lernte alles über Kerben, Brüche, Haarrisse, gebrochene Knäufe und Griffe. Als sie anfing, hatte sie keine Ahnung, wie man eine Klinge an einem Griff zu befestigen hatte. Nun, natürlich hatte sie die nicht! Woher sollte sie das auch wissen? Aber sie hatte keine Angst davor, sich die Hände schmutzig zu machen. Ich brachte ihr bei, wie man die kleinen Silber- und Goldeinlagen, die man in meinen Klingen findet, macht und wie man ein Schwert so gut poliert, dass es aussieht, als hätten die Götter es soeben erst von ihrem himmlischen Amboss gezogen.'

Die Schankfrau und der Schneider lachten laut. Egal um was es sich auch drehen mochte, der Schmied sprach von der Ausbildung der jungen Frau, wie andere Männer es nur von einer alten Liebe tun.

Es hätten sicherlich mehr in der Taverne den Geschichten des Schmiedes gelauscht, wenn nicht eine andere Nachricht wie ein Lauffeuer Verbreitung gefunden hätte. Man hatte einen weiteren ermordeten Sklavenhändler in der Stadt gefunden, der von vorne bis hinten aufgeschlitzt war. Das machte insgesamt sechs tote Sklavenhändler in vierzehn Tagen. Einige nannten den Mörder 'den Befreier', aber diese ablehnende Haltung gegenüber der Sklaverei war unter den einfachen Leuten nicht weit verbreitet. Die bevorzugten es, ihn 'den Köpfer' zu nennen, da einige der frühen Opfer enthauptet vorgefunden worden waren. Andere hatten nur Einstiche, Schnitte oder die Kehle durchtrennt, aber der Köpfer behielt seinen Spitznamen trotzdem.

Während der Pöbel schon Wetten auf den Zustand des nächsten Opfers abschloss, trafen sich einige Dutzend Angehörige der Sklavenhändler auf dem Landgut von Serjo Dres Minegaur. Minegaur war ein entfernter Angehöriger des Hauses Dres, aber ein ranghohes Mitglied der Sklavenhändlergilde. Obwohl er seine besten Jahre hinter sich hatte, zählten die anderen noch immer auf seine Weisheit.

'Wir müssen zusammentragen, was wir von diesem Köpfer wissen und dementsprechend nach ihm suchen', sagte Minegaur, der vor seinem imposanten Kamin saß. 'Wir wissen, dass er einen mir völlig unverständlichen Hass gegen die Sklaverei und die Sklavenhändler hegt. Wir wissen, dass er gut mit einer Klinge umgehen kann. Wir wissen, dass er über genug Geschicklichkeit und Hinterlist verfügt, um unsere besten Mitglieder in ihren noch so gesicherten Anwesen aufzuspüren und zu töten. Klingt für mich nach einem Abenteurer, einem Fremdländer. Kein Einwohner Morrowinds würde uns auf diese Art und Weise angreifen.'

Die Sklavenhändler nickten einvernehmlich. Fremdländer schienen für ihre Probleme verantwortlich zu sein. Das war schon immer so.

'Wäre ich fünfzig Jahre jünger, so würde ich meine Klinge Akrash vom Kamin nehmen', Minegaur machte eine Geste in Richtung der glänzenden Waffe, 'und Euch bei der Suche nach diesem Schreckensmensch beistehen. Ihn dort suchen, wo sich Abenteurer treffen - in Tavernen und den Hallen der Gilden.Und dann würde ich ihm zeigen, was ich vom Köpfen verstehe.'

Die Sklavenhändler lachten höflich.

'Ihr würdet uns nicht zufällig Eure Klinge für die Exekution borgen, Serjo?', fragte Soron Jeles, ein junger, kriecherischer Sklaventreiber, enthusiastisch.

'Das wäre eine ausgezeichnete Verwendung für Akrash,' seufzte Minegaur, 'aber ich habe gelobt, sie hier zur Ruhe zu betten, als ich mich zur Ruhe gesetzt habe.'

Minegaur rief nach seiner Tochter Peliah, um den Sklavenhändlern mehr Flin zu bringen, aber diese deuteten ihr, wieder zu gehen. Es sollte eine Nacht werden, in der sie den Köpfer jagen, nicht ihre Sorgen hinunterspülen würden. Minegaur begrüßte ihre Willensstärke, und zwar vor allem weil der Likör langsam teuer wurde.

Als der letzte Sklavenhändler gegangen war, küsste der alte Mann seine Tochter auf den Kopf. Er warf einen letzten Blick auf Akrash und schlurfte dann in Richtung Bett. Kaum dass er dies getan hatte, nahm Peliah die Klinge aus der Scheide und rannte damit über den Hinterhof des Anwesens. Sie wusste, dass Kazagh schon seit Stunden in den Stallungen auf sie wartete.

Er sprang aus dem Schatten auf sie zu, schlang seine behaarten Arme um sie und küsste sie lang und süß. Nach einem Moment löste sie sich von ihm, um ihm die Klinge zu geben. Er prüfte ihre Schneide.

'Die besten Schmiede der Khajiit könnten keine solche Klinge schmieden', sagte er zu seiner Geliebten voller Stolz. 'Und ich weiß, dass ich sie letzte Nacht ehrenhaft geführt habe.'

'Das hast du', sagte Peliah. 'Du musst mit ihr durch einen eisernen Brustharnisch geschlagen haben.'

'Die Sklavenhändler sind vorsichtiger geworden', erwiderte er. 'Was haben sie bei ihrem Treffen besprochen?'

'Sie glauben, dass es ein Abenteurer, ein Fremdländer ist', sagte sie lachend. 'Es ist keinem von ihnen auch nur der Gedanke gekommen, dass ein Khajiit-Sklave das Können besitzen könnte, um diese Enthauptungen durchzuführen.'

'Und dein Vater ahnt nicht, dass es sein geliebtes Schwert Akrash ist, das in das Herz der Unterdrücker stößt?'

'Wie sollte er? Findet er es doch jeden Tag in dem Zustand, in dem er es zurückgelassen hat. Jetzt muss ich gehen, bevor es jemandem auffällt, dass ich fort bin. Meine Ankleidefrau kommt manchmal, um mit mir Details über die Hochzeit zu besprechen. Als ob ich überhaupt eine Wahl hätte ...'

'Ich verspreche dir,' erwiderte Kazagh mit ernstem Blick, 'du wirst nicht in eine Ehe gezwungen werden, nur damit sich das Unrecht des Sklavenhandels innerhalb deiner Familie fortsetzt. Die letzte Scheide, in die Akrash fährt, wird das Herz deines Vaters sein. Und wenn du eine Waise bist, kannst du die Sklaven befreien, in eine fortschrittlichere Provinz ziehen und heiraten, wen du willst.'

'Ich frage mich, wer das wohl sein wird', sagte Peliah augenzwinkernd und rannte aus dem Stall.

Kurz vor Sonnenaufgang erwachte Peliah und schlich hinaus in den Garten, wo sie Akrash zwischen den Ranken des Bittergrüns fand. Die Klinge war immer noch relativ gerade, doch die Oberfläche des Schwertes war von Kratzern überzogen. Eine weitere Enthauptung, dachte sie, während sie die Kratzer mit Bimsstein geduldig aus dem Metall arbeitete, um es danach mit einer Lösung aus Essig und Salz auf Hochglanz zu polieren. Es war wieder in seinem ursprünglichen Zustand, als ihr Vater die Räumlichkeiten betrat, um sein Frühstück einzunehmen.

Als sie die Neuigkeit erreichte, dass man Kemillith Torom, Peliahs künftigen Ehemann, kopflos vor einer Wohninsel gefunden hatte und dass sein Schädel später auf einem Pfahl aufgespießt entdeckt wurde, tat sie erst gar nicht so, als würde sie trauern. Ihr Vater wusste schließlich, dass sie ihn nicht heiraten wollte.

'Es ist eine Schande', sagte er. 'Der Knabe war ein guter Sklavenhändler. Aber es gibt noch genug junge Männer, die liebend gern ein Bündnis mit unserer Familie eingehen würden. Wie steht es mit dem jungen Soron Jeles?'

Zwei Tage später stattete der Köpfer Soron Jeles einen Besuch ab. Der Kampf dauerte nicht lange, aber Soron hatte eine kleine Waffe zu seiner Verteidigung dabei. In einem seiner Ärmel verbarg er eine in Gift getränkte Nadel. Nachdem ihm der tödliche Treffer versetzt worden war, fiel er in Richtung des Angreifers und stach dabei Kazagh mit der Nadel in die Wade. Als dieser beim Anwesen der Minegaurs eintraf, war er bereits zum Tode verdammt.

Alles drehte sich, als er am Dachsims zu Peliahs Fenster kletterte und klopfte. Peliah kam nicht sofort ans Fenster, da sie gerade in einem tiefen, wundervollen Traum von sich und dem Khajiit als Ehemann träumte. Er klopfte lauter und weckte damit nicht nur Peliah, sondern auch ihren Vater im Nebenzimmer.

'Kazagh!', schrie sie und öffnete das Fenster. Die zweite Person im Schlafzimmer war niemand anderes als Minegaur selbst.

Wie es aussah, war der Sklave, sein Eigentum, kurz davor seiner Tochter, sein Eigentum, mit seinem Schwert, seinem Eigentum, den Kopf abzuschlagen. Im nächsten Moment rannte Minegaur mit der Energie eines jungen Mannes zu dem sterbenden Khajiit und schlug ihm das Schwert aus der Hand. Bevor Peliah ihn zurückhalten konnte, stieß er die Klinge ins Herz ihres Geliebten.

Von der plötzlichen Aufregung übermannt, ließ der alte Mann das Schwert fallen und drehte sich zur Tür, um die Wachen zu rufen. Urplötzlich schoss ihm in den Sinn, dass seine Tochter verletzt sein könnte und er vielleicht einen Heiler rufen sollte. Minegaur drehte sich zu ihr um. Einen Moment lang verlor er die Orientierung. Er spürte die Kraft des Schlages, aber nicht die Klinge selbst. Dann sah er das Blut und fühlte den Schmerz. Bevor ihm klar wurde, dass seine Tochter ihn mit Akrash erstochen hatte, war er auch schon tot. Das Schwert hatte seine letzte Scheide gefunden.

Nachdem die offiziellen Ermittlungen eine Woche später abgeschlossen waren, wurde der Sklave in einem namenlosen Grab auf dem Anwesen begraben. Serjo Hlaluu Minegaur fand seine letzte Ruhe in einem bescheidenen Winkel der großzügig gestalteten Familiengruft. Eine große Menge an Schaulustigen versammelte sich, um der Bestattung des mutigen Sklaven beizuwohnen, den der Köpfer umgebracht hatte. Das Publikum war andächtig und ruhig, obwohl es wohl niemanden gab, der sich die letzten Sekunden im Leben dieses Mannes nicht hätte vorstellen können. Er hatte in seinem Wahn die eigene Tochter angegriffen, die nur von ihrem treuen Sklaven geschützt wurde, und danach das Schwert gegen sich selbst gerichtet.

Unter den Zuschauern befand sich auch ein alter Schmied, der die verschleierte junge Frau ein letztes Mal sah, bevor sie für immer aus Tränenstadt verschwand.

Alchemistische Formelsammlung

Rezepte für den Heiler
Heiler sollten die Rezepte für die folgenden landläufigen Tränke kennen. Glücklicherweise sind die Zutaten in den meisten Fällen weit verbreitet und günstig zu bekommen.

Um die Lebensenergie der Kranken und Verwundeten wiederherzustellen, mische man zu gleichen Teilen zwei oder mehr der folgenden günstigen und weit verbreiteten Zutaten: Sumpfblumen, Dochtweizen, Korkwurzel und Salzreis. Sumpfblumen sind eines der Hauptprodukte der Ascadia-Inseln, wachsen aber auch wild in den Weidenländern und an der Azuraküste. Dochtweizen ist ein wildes aschländisches Getreide, das in den Weidenländern wächst. Korkwurzel gedeiht am besten auf den Ascadia-Inseln. Der größte Teil des Salzreises stammt aus dem südöstlichen Morrowind. Es gibt jedoch auch einige neuere, florierende Höfe und Plantagen auf den Ascadia-Inseln. Salzreis wächst gelegentlich auch wild in den Weidenländern und an der Azuraküste.

Gegen Erschöpfung nach großen Anstrengungen mische man zwei oder mehr der folgenden Zutaten: Krabbenfleisch, Brot, kleine Kwama-Eier und Hustengras. Krabbenfleisch kommt von der Schlammkrabbe, die an jeder Küste leicht zu finden ist. Brot wird in Morrowind für gewöhnlich aus Salzreis-Mehl gebacken. Kwama-Eier werden in Eierminen abgebaut und in ganz Morrowind verkauft. Die kleineren Eier verfügen noch über Eigenschaften, die im weiteren Reifeprozess verloren gehen. Hustengras ist ein zäher Busch aus dem bergigen Hochland von der Westspalte.

Um gewöhnliche Krankheiten zu heilen, mische man die folgenden Zutaten: Grabesstaub und Grüne Flechte. Grabesstaub ist ein geistaffiner Staub aus Gebeinen, die in geweihtem Boden begraben wurden. Grüne Flechte ist eine primitive und robuste Pflanze, die auf den Ascadia-Inseln und an der Azuraküste wächst.

Um die Magie zum Zaubern wiederherzustellen, mische man Cohmbeeren und Frostsalze. Cohmbeeren sind bittere Beeren, die zur Herstellung von Wein verwendet werden und hauptsächlich auf den Ascadia-Inseln wachsen. Frostsalze sind selten und kostbar. Diese kristallinen Verbindungen sind der Niederschlag aus gelöstem, elementarem Frost. Solcherart Rückstände können aus den Überbleibseln von Eis-Atronachen gewonnen werden, die von der Ebene der Sterblichen verbannt wurden.

Rezepte für den Reisenden
Die folgenden preisgünstigen Rezepte sind besonders für Pilger und Reisende von Nutzen:

Für den magischen Feder-Effekt, mit dem sich die Ermüdungserscheinungen vom Tragen des Reisegepäcks reduzieren lassen, braucht man Heidekraut und Skattel. Heidekraut ist ein niedrig wachsender, immergrüner Strauch von den Ascadia-Inseln, der besonders durch seine kleinen, rosa- bis lilafarbenen Blüten auffällt. Skattel, das beliebteste Gericht inVvardenfell, wird aus dem Fleisch einheimischer Käfer hergestellt und ähnelt Käse.

Der Levitationstrank ermöglicht das Fliegen und kann aus zweien der folgenden Zutaten hergestellt werden: Tramawurzel, Läuferfedern und Codablumen. Die dicke, bittere Wurzel des Tramastrauchs wächst in den Regionen des Aschlands, des Roten Bergs und Molag Amurs. Läuferfedern werden toten Klippenläufern ausgerupft. Codablumen werden von den primitiven Schleppschwanz-Pflanzen der Bitterküste gesammelt.

Die Fähigkeit der Wasseratmung ist besonders für Reisende nützlich. Man erhält sie, indem man

zwei oder mehr der folgenden Zutaten mischt: Leuchtendes Russula, Häckselblatt und Kwama-Sekret. Leuchtendes Russula ist ein gedrungener, braun-grün gesprenkelter Schirmpilz aus der Gegend der Bitterküste. Häckselblatt ist das Blatt einer Fettpflanze aus den Weidenländern, das wegen seines Geschmacks und seiner stärkenden Kraft geschätzt wird. Kwama-Sekret ist eine zähe, wächserne Masse, die aus Beuteln in den Mäulern von Kwamas stammt.

Rezepte für den Abenteurer

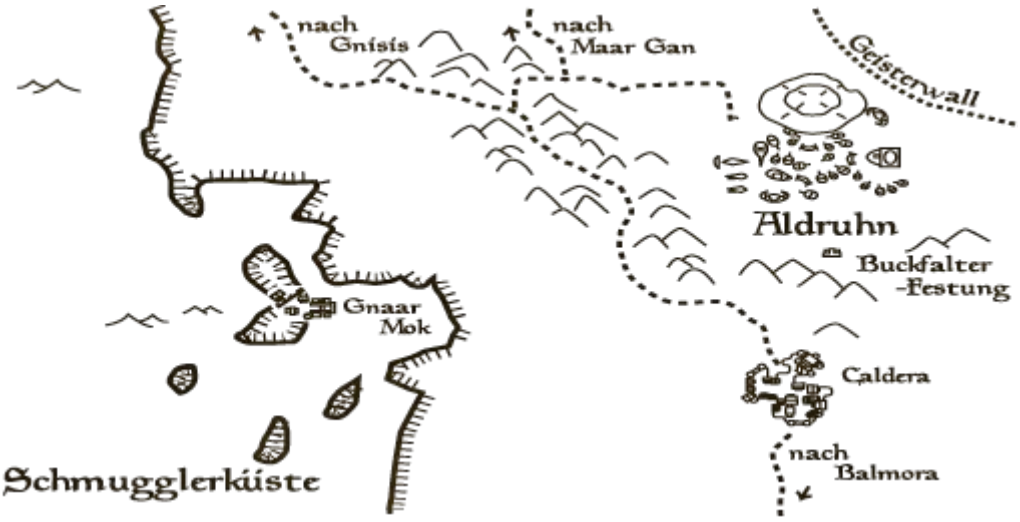
Für die Tränke, die Abenteurer am meisten schätzen, braucht man seltenere und etwas kostspieligere Zutaten. Es gibt allerdings Ausnahmen, wie z. B. das einfache und erschwingliche Rezept für den Feuerschild. Aber in den häufigsten Fällen braucht man für die Tränke mindestens eine Zutat, für die ein hoher Preis in Geld oder Blut bezahlt werden muss.

Feuerschild-Tränke werden aus einer Mischung von Cohmbeeren und Kreckenseife hergestellt. Cohmbeeren sind bittere Beeren von den Ascadia-Inseln. Kreckenseife ist eine wächserne Substanz aus unreifen, empfindungsunfähigen Kreckenrassen. Kreckenseife ist preisgünstig, wird aber von Trankmischern und Alchemisten nur selten geführt und kann auch nicht vor Ort gewonnen werden.

Abenteurer können ihre Kraft mit einem Trank aus Aschekartoffeln und Dreugh-Wachs verstärken. Aschekartoffeln sind ein auf den Ascadia-Inseln heimisches, zähes Knollengemüse. Dreugh-Wachs ist eine zähe, wächserne Substanz, die aus Dreugh-Muscheln herausgeschabt wird. Die Dreugh sind mächtige Wasserlebewesen - die Suche nach ihren Verstecken und die Jagd auf sie sind gefährliche Angelegenheiten.

Unsichtbarkeit, einer der am meisten geschätzten Effekte magischer Tränke, kann nur aus einer Mischung von zerstoßenen Diamanten und Bittergrün-Blüten hergestellt werden. Bittergrün ist eine rote, Blüten tragende Pflanze aus der Gegend um den Roten Berg. Diamanten sind dagegen sehr teuer und selten und müssen gemeinhin gut sortieren Alchemisten abgekauft werden.

Ald'ruhn-Führer



Grunddistrikte von Ald'ruhn

Ald'ruhn ist der Sitz des Fürstenhauses Redoran und eine der größten Siedlungen in Vvardenfell. Die drei Grunddistrikte sind Ald'ruhn-Stadt, Ald'ruhn-unter-Skar und die Festung Buckfalter.

Ald'ruhn-Stadt ist eine große Ansiedlung im Stil eines redoranischen Dorfes, aus regionalen Baustoffen errichtet, mit organischen Bögen und undekorierten Außenwänden, inspiriert von der Landschaft und den Hüllen einheimischer riesiger Insekten. Die meisten Gildenhäuser, Tavernen und Händler befinden sich im Südwesten der Stadt, nahe dem Westtor und der Anlegestelle der Schlickschreiter, während der Tempel sich höher gelegen im Osten befindet, umgeben von Wohnvierteln.

Ald'ruhn-unter-Skar ist das ausgeprägteste architektonische Kennzeichen von Ald'ruhn - ein Guts- und Ratsdistrikt beschirmt von der Hülle einer uralten, gigantischen, ausgestorbenen Krabbe. Der große Rückenschild umgibt eine zentrale Kuppel, von der sich die Eingänge zu den redoranischen Ratskammern, den Gütern der redoranischen Ratsherren und den Geschäften einiger höher in der Hülle liegender Händler strahlenförmig ausbreiten.

Festung Buckfalter ist die Garnison der kaiserlichen Legionen in diesem Distrikt. Die starken Mauern und Türme dieser westlichen Festung liegen nicht weit entfernt im Süden von Ald'ruhn-Stadt, durch das Südtor hinter der Magiergilde.

Weltliche und geistliche Dienste

Die Dienste des Fürstenhauses Redoran befinden sich im Ratshaus und den Gütern der Ratsherren in Ald'ruhn-unter-Skar. Der Tempel von Ald'ruhn auf der Ostseite der Stadt bietet den Anbetern des Tempels seine Dienste an. Festung Buckfalter stellt ihre Dienste und einen Altar des kaiserlichen Kults den kaiserlichen Legionen und den Verehrern des kaiserlichen Kults zur Verfügung. Die Gildenhäuser der Kriegergilde und der Magiergilde befinden sich nahe dem Südtor. Preiswerte Geschäfte von Kleiderhändlern, Alchemisten und Beschwörern mit qualitativ hochwertiger Ware findet man auch in Unter-Skar. Gebrauchsgüter zu vernünftigen Preisen, doch in kleinerer Auswahl,

kann man vom Schmied, Kleiderhändler, Händler, Pfandleiher und Buchhändler in der Nähe des Eingangs zu Ald'ruhn-unter-Skar erwerben. Der 'Ald Skar'-Gasthof und die Ratsklub-Taverne findet man im Westen, nahe dem Westtor und der Anlegestelle der Schlickschreiter. Die Taverne 'Die Ratte und der Topf' befindet sich im Süden Ald'ruhns, in der Nähe der Gildenhäuser.

Bedeutende Personen

Alle sechs redoranischen Ratsherren, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran, Athyn Sarethi, Garisa Llethri, Miner Arobar und Bolvyn Venim, besitzen Güter in Ald'ruhn-unter-Skar. Edwinna Elbert ist der Kämmerer der Magiergilde und Persius Mercius ist vor kurzem Kämmerer der Kriegergilde geworden. Der alte Methal Seran ist ein hervorragender Tempel-Priester und Gelehrter. Raesa Pullia ist Kommandant der Festung Buckfalter, doch Imsin die Träumerin ist Kämmerer des Abschnittes. Hean, der Rothwardone, ist Priester des kaiserlichen Kultes. Goren Andarysis ist der Gildekämmerer der Morag Tong, deren Gildenhaus man in Ald'ruhn-unter-Skar findet.

Reisen und Beförderung

Straßen führen in den Nordwesten in die Dörfer Maar Gan und Gnisis und über eine weitläufige Strecke nach Caldera, Balmora und zu anderen südlichen Punkten. Die Straße nach Balmora wendet sich nach Nordwesten, um die unfruchtbaren Ödländer zu umgehen, und macht einen Bogen nach Westen, bis sie sich wieder südlich gen Caldera erstreckt. Zwischen Ald'ruhn und Caldera gibt es viele Seitenwege; achtet auf Wegweiser, oder Ihr verirrt Euch. Die Anlegestelle der Schlickschreiter liegt an der westlichen Stadtmauer, nördlich des Westtors. Schlickschreiter verkehren von Ald'ruhn nach Balmora, Gnisis, Khuul oder Maar Gan. Gildeführer in der Magiergilde teleportieren Euch für eine bescheidene Gebühr nach Balmora, Vivec, Caldera und Sadrith Mora. Nach Gnaar Mok ist es ein langer und ausgesprochen unbequemer Weg an die Küste und dann nach Süden; es gibt keine Pfade oder markierte Strecken. Nachlässige Reisende, die gegen Angriffe von wilden Tieren und Straßenräubern nicht gewappnet sind, sollten auf den Straßen bleiben und den Reise-Diensten vertrauen.

Alduin is echt und er is nich Akatosh
von Thromgar Eisen-Kopf, stolzer Nord

Wie mein Vater immer sagte - Kaiserliche sint Idioten!

Deswegn schraibe ich dises Buch. Ich hab noch nih ains geschribn unt dänk nicht, dass ich nochmal ains schraib. Abr manchmal muss ain Mann tun, was ain Mann tun muss. Unt ich muss ain paar Sachen über den Gott, den Akatrosh, unt über den Drache Alduin klar stelen. Sie sind nicht glaich, egal, was die Kaiserlichen sagn oder wünschn. Main Vater hat nih an Götter geglaubt, aber Mutter schon. Sie hat die Göttlichen angebeetet unt hat mir fihl baigebracht. Ich waiß ain paar Dinge übr Akatosh. So fihl wih jeder Kaiserliche. Ich waiß, dass er der erste Gott von allen war, dass er am Ort vom Ursprung Form angenommn hat. Unt ich waiß, dass er die Form von einem Drachen hat.

Main Vater hat mir sogar die Geschichte von Martin Spetim erzählt unt von den Dingn, die pasiert sind, als sich die Tore zum Raich des Vergesens geöfnet habn. Septim haht sich in den Gaist von Akatosh verwandelt und tötete Mehrunes Dagon. Ich waiß nicht wih es Euch geht, aber ein Drache, der gegn den Prinz der Zerstöhrung kämpft, ist schon in Ordnung.

Ich hoffe, Ihr versteet das Problem. Akatosh ist gut. Alle wisen das, egal ob Nord oder Kaiserlicher. Aber Alduin? Der is nich gut! Der ist das Gegentail von gut! Dieser Alduin ist durch unt durch böhse. Ihr seht also, dass Akatosh und Alduin nicht derselbe sein könen.

Als Junge habe ich in Himelsrant die ganzen Geschichtn gehört - von meinem Vater, der sih von seinem Vater erzählt bekommen hat, der sih wiederum von seinem Vater gehört hat - unt so waiter. Unt in ainer Geschicht ging es um Alduin. Aber er war nicht Akatosh. Es war ain Drache unt zwar ain echter.

Ich glaub, Akatosh ist so aine Art Gaistdrache, wenn er mal Lust hat, überhaupt ain Drache zu sain (unt nicht ain Gott, der an so ainem Götterort wie dem Raich des Vergesens wont). Aber Alduin ist ain echter Drache, mit Flaisch unt Zähnen unt länger als der Waißflus. Unt Alduin wolte auch mal mit den andren Drachen übr Himelsrant herschen.

Schlißlich musstn ainige total starke Heldn Alduin tötn, umm dihse traurige Geschichte zu beendn.

Alte Sagen der Dwemer
von Marobar Sul

Teil I: Das Lösegeld für Zarek

Jalemmil stand in ihrem Garten und las den Brief, den ihr der Diener gebracht hatte. Das Bukett Rosen fiel ihr aus der Hand und landete auf dem Boden. Einen Moment lang war es, als hätten die Vögel zu singen aufgehört und eine dunkle Wolke den Himmel verdeckt. Ihre sorgsam kultivierte und strukturierte Oase schien mit Dunkelheit durchflutet zu werden.

'Wir haben Euren Sohn', stand in der Nachricht. 'Wir werden in Kürze wegen des Lösegelds Kontakt mit Euch aufnehmen.'

Zarek war also doch nicht bis Akgun gekommen. Eine Gruppe von Banditen, vermutlich Orks oder verfluchte Dunmer, mussten die gut ausgestattete Kutsche gesehen und ihren Sohn gefangen genommen haben. Jalemmil klammerte sich an einen Pfosten und fragte sich, ob ihr Junge wohl verletzt sei. Er war doch nur ein Student und niemand von der Sorte, die sich gegen gut ausgerüstete Männer zur Wehr setzen können. Ob sie ihn geschlagen hatten? Die Vorstellung war mehr, als das Herz einer Mutter ertragen konnte.

'Sagt mir jetzt nicht, dass sie ihre Lösegeldforderung so schnell geschickt haben', rief eine bekannte Stimme und das dazugehörige bekannte Gesicht blickte durch die Hecke. Es war Zarek. Jalemmil beeilte sich, den Jungen zu umarmen. Tränen liefen über ihr Gesicht.

'Was ist geschehen?', schrie sie. 'Ich dachte, man hätte dich entführt.'

'Das hat man auch', sagte Zarek. 'Drei große Nord griffen mit einem Wagen auf dem Frimvorn-Pass an. Brüder, so erfuhr ich später, mit den Namen Mathais, Ulin und Koorg. Du hättest die Männer sehen sollen, Mutter. Jeder von ihnen würde nur mit Mühe durch die Vordertür passen.'

'Was ist geschehen?'. Jalemmil wiederholte sich. 'Hat man dich gerettet?'

'Ich spielte mit dem Gedanken, darauf zu warten, aber ich wusste, dass sie eine Lösegeldforderung schicken würden und dachte mir, dass dich dies schrecklich in Sorge versetzen würde. Also dachte ich daran, was mein Mentor in Akgun mich gelehrt hat: ruhig bleiben, die Umgebung beobachten und nach einer Schwäche des Gegners Ausschau halten', sagte Zarek grinsend. 'Es dauerte eine Weile, denn diese Burschen waren wahre Monster. Und dann, als ich sie voreinander prahlen hörte, wurde mir plötzlich klar, dass die Eitelkeit ihre Schwäche war.'

'Was hast du getan?'

'Sie hatten mich in ihrem Lager in den Wäldern, nicht fern von Cael, angekettet, auf einer Anhöhe, von der man einen Fluss sehen konnte. Ich hörte, wie einer von ihnen, Koorg, den anderen erzählte, dass es wohl knapp eine Stunde dauern werde, den Fluss zu durchschwimmen. Die anderen nickten anerkennend, als ich das Wort ergriff.

'Ich könnte den Fluss in dreißig Minuten hin und zurück durchschwimmen', sagte ich.

'Unmöglich', erwiderte Koorg. 'Ich kann schneller schwimmen als du kleines Welplein.'

'Also einigten wir uns darauf, von der Klippe zu springen, zur Insel in der Mitte des Flusses und wieder zurück zu schwimmen. Als wir uns auf den Felsen stellten, begann Koorg, mir die Finessen des Schwimmens beizubringen. Das Wichtigste seien gleichmäßige Bewegungen der Arme und Beine. Nur so könne man die höchste Geschwindigkeit erreichen. Wichtig sei außerdem, dass man erst nach jedem dritten oder vierten Zug Luft holt, um nicht unnötig langsam zu werden. Man sollte aber selbstverständlich auch nicht weniger atmen, damit einem nicht die Puste ausgeht. Ich nickte und stimmte ihm in allen Punkten zu. Dann sprangen wir von der Klippe. Ich schaffte es zu der Inseln und wieder zurück in knapp einer Stunde, aber Koorg kehrte nie zurück. Er hatte sich an den Felsen vor der Klippe den Schädel zerschmettert. Mir waren die verräterischen Wellenformen, die auf Felsen im Wasser hinwiesen, sofort aufgefallen, aber anscheinend hatte er sie nicht bemerkt.'

'Und dann bist du zu den anderen zurückgekehrt?', fragte Jalemmil verblüfft. 'War das denn nicht der Zeitpunkt, an dem du entkommen bist?'

'Das schien mir zu riskant', erwiderte Zarek. 'Sie hätten mich leicht wieder einfangen können und ich war nicht versessen darauf, für Koorgs Verschwinden die Schuld zu bekommen. Ich sagte, ich wüsste nicht, was mit ihm passiert sei. Nach einiger Suche waren beide dann der Meinung, dass er das Wettschwimmen vermutlich vergessen habe und wohl ans Ufer geschwommen sei, um zu jagen. Sie konnten sich nicht vorstellen, dass ich etwas mit seinem Verschwinden zu tun haben könnte, da ich während der ganzen Zeit gut sichtbar gewesen war. Die beiden Brüder begannen damit, ein Lager an der Felsenklippe zu errichten, um mir die Flucht unmöglich zu machen.

Einer der Brüder, Mathais, begann, über die Art des Bodens und die Steigung in der Bucht unter uns zu sinnieren. Er meinte, der Ort eigne sich ideal für ein Wettrennen. Ich gab völlige Unwissenheit über diesen Sport vor und er begann, mir enthusiastisch die richtigen Techniken für ein Rennen beizubringen. Er zog lächerliche Grimassen, als er mir zeigte, wie man durch die Nase ein- und durch den Mund ausatmen müsse. Er zeigte mir außerdem, wie man die Knie beim Aufwärtslaufen im richtigen Winkel anzuziehen habe und betonte, wie wichtig die richtige Fußstellung sei. Am wichtigsten, meinte er, sei, dass der Läufer einen aggressiven, aber nicht zu anstrengenden Laufstil wähle, nur so könne er das Rennen gewinnen. Es spräche nichts dagegen, während des Rennens Zweiter zu sein, solange man seine Kraftreserven für den Schlussspurt aufspare.

Ich war ein gelehriger Schüler und Mathais meinte, dass wir ein kleines Wettrennen am Rande der Bucht machen sollten, bevor die Nacht hereinbrach. Ulin trug uns auf, auf unserem Rückweg Feuerholz mitzubringen. Wir starteten auf dem Weg, der die Klippe säumte. Ich folgte seinem Rat bei Atem, Laufstil und Fußstellung, aber ich rannte von Anfang an mit voller Kraft. Trotz seiner längeren Beine lag ich ein paar Schritte vor ihm, als wir um die erste Ecke bogen.

Da seine Augen auf meinen Rücken gerichtet waren, konnte Mathais nicht die Ranke im Felsen sehen, über die ich sprang. Er stürzte und fiel über die Klippe, noch bevor er schreien konnte. Ich wartete einige Minuten, um wieder zu Atem zu kommen, und kehrte dann zu Ulin ins Lager zurück.'

'Und dann hast du angefangen, aufzuschneiden', sagte Jalemmil mit einem Stirnrunzeln. 'Das wäre doch die beste Möglichkeit zur Flucht gewesen.'

'Das mag vielleicht so aussehen,' sagte Zarek zustimmend, 'aber du hättest die Gegend sehen sollen - einige große Bäume und dann nichts als Büsche. Ulin hätte meine Flucht bemerkt und mich dann schnell wieder eingefangen und ich hätte dann Schwierigkeiten gehabt, ihm die Abwesenheit von Mathais zu erklären. Eine schnelle Erkundung des Gebietes und der Anblick einiger Bäume in der Nähe brachten mich dann auf die Idee zu meinem letzten Plan.

Als ich mit ein paar Zweigen zu Ulin zurückkehrte, erzählte ich, dass Mathais, der einen langen, abgestorbenen Baum hinter sich herschleife, etwas länger brauchen würde. Ulin spottete über die Stärke seines Bruders und sagte, dass er selbst einen lebenden Baum, samt Wurzeln, in kurzer Zeit aus dem Boden reißen und in das Feuer werfen könne. Ich äußerte begründete Zweifel.

'Ich werde es dir zeigen', sagte er und riss ein acht Meter großes Exemplar mühelos aus dem Boden.

'Aber das ist doch gerade mal ein Pflänzchen', meinte ich abwertend. 'Ich dachte, du könntest einen Baum ausreißen.' Sein Blick folgte dem meinen, zu einem besonders schwer anmutenden Exemplar am Rande der Lichtung. Ulin griff den Baum und begann mit unvorstellbarer Kraft und Wucht daran zu wackeln, um die Wurzeln aus dem Boden zu lösen. Dadurch löste er ein Wespennest aus den oberen Ästen, das auf seinen Kopf fiel.'

'Und in genau diesem Moment bin ich geflohen,' sagte Zarek nicht ohne Stolz, 'als nämlich Mathais und Koorg am Boden der Klippe lagen und Ulin, von einem Schwarm Wespen umringt, um sich schlug.'

Jalemmil nahm ihren Sohn ein weiteres Mal in die Arme.

Anmerkung des Herausgebers:
Ich habe zunächst gezögert, die Werke von Marubar Sul zu veröffentlichen, aber als die Universität von Gwylim Press mich bat, diese Ausgabe herauszugeben, beschloss ich diese Gelegenheit zu nutzen, um die Dinge ein für alle Mal richtig zu stellen.

Die Gelehrten sind uneinig über das exakte Entstehungsdatum von Marobar Suls Werken, aber es entspricht der allgemeinen Auffassung, dass sie von dem Dramatiker 'Gor Felim' verfasst wurden, der, in der Zeit zwischen dem Fall des ersten cyrodiilischen Reiches und dem Aufstieg Tiber Septims, für seine beliebten Komödien und Romanzen bekannt war. Die gegenwärtige Theorie geht davon aus, dass Felin einige authentische Erzählungen der Dwemer hörte und sie für die Bühne adaptierte, um Geld zu verdienen, zusammen mit umgeschriebenen Versionen seiner eigenen Stücke.

Gor Felim erschuf die Gestalt des 'Marobar Sul', eines Übersetzers der dwemerischen Sprache, um seine Arbeiten überzeugender und für das leichtgläubige Publikum noch wertvoller zu machen. Nehmt zur Kenntnis, dass es, obwohl 'Marobar Sul' zum Gegenstand hitziger Kontroversen wurde, keine verlässlichen Aufzeichnungen darüber gibt, dass jemals jemand diesen Mann wirklich getroffen hätte. Außerdem hat weder die Magiergilde noch die Schule von Julianos noch irgendeine andere intellektuelle Institution jemals jemanden dieses Namens beschäftigt.

Wie dem auch sei, die Dwemer in den meisten von 'Marobar Suls' Erzählungen haben nur wenig mit der furchterregenden, unergründlichen Rasse gemein, die selbst die Dunmer, Nords und Rothwardonen vor Furcht erstarren und Ruinen zurückließ, die selbst heute noch einer Erklärung harren.

Teil II: Die Saat

Das kleine Dörfchen Lorikh war eine ruhige, friedliche Dwemer-Ansiedlung, die in den eintönig grauen und gelbbraunen Dünen und Felsen von Dejasyte lag. In Lorikhgab es keinerlei Vegetation, obwohl die schwarz verfärbten Überreste von Bäumen in der ganzen Stadt zu sehen waren. Kamdida, die mit einer Karawane eintraf, sah ihr neues Zuhause verzweifelt an. Sie war die Wälder des Nordens gewohnt, wo die Familie ihres Vaters gewohnt hatte. Hier jedoch gab es keinen Schatten, nur wenig Wasser und einen großen, weiten Himmel über ihnen. Es sah aus wie totes Land.

Die Familie ihrer Mutter nahm Kamdida und ihren jüngeren Bruder Nevith bei sich auf und war sehr gut zu den Waisenkindern. Trotzdem fühlten sich die beiden in dem fremden Dorf einsam. Erst in einer alten Argonier-Frau, die in der Wasserfabrik arbeitete, fand Kamdida eine Freundin. Ihr Name war Sigerthe und sie sagte, dass ihre Familie schon Jahrhunderte vor den Dwemern in Lorikh lebte, als der Ort noch ein schöner, großer Wald war.

'Wann sind die Bäume gestorben?', fragte Kamdida.

'Als nur Argonier in diesem Land lebten, wurden nie Bäume gefällt, weil diese kein Holz zum Bauen oder als Brennmaterial benötigten. Als die Dwemer kamen, erlaubten wir ihnen, die Bäume nach Bedarf zu verwenden. Alles unter der Voraussetzung, dass sie niemals die Histenbäume anrühren würden, da diese für uns und unser Land heilig sind. Viele Jahre lebten wir in Frieden. Niemandem mangelte es an etwas.'

'Was geschah dann?'

'Einige eurer Wissenschaftler entdeckten, dass sie aus dem Destillat eines bestimmten Baumsaftes, wenn sie diesen formten und trockneten, widerstandsfähige Rüstungen namens Harzstahl herstellen konnten', sagte Sigerthe. 'Die meisten Bäume hatten kaum Saft in sich, aber die Histenbäume schon. Viele von ihnen glänzten geradezu vor Saft und das machte die dwemerischen Händler gierig. Sie heuerten einen Waldarbeiter namens Juhnin an, um die heiligen Bäume um des Profites willen zu schlagen.'

Die alte Argonierfrau blickte auf den staubigen Boden und seufzte, 'Natürlich ging ein Aufschrei durch die Argonier und alle waren strikt dagegen. Es war unsere Heimat und wenn ein Histenbaum erst einmal verschwundem war,würde er nie zurückkehren. Die Händler überlegten noch, als Juhnin beschloss, auf eigene Faust unseren Willen zu brechen. Eines schrecklichen und blutigen Tages bewies er, dass er seine Axt nicht nur gegen Bäume, sondern auch gegen Menschen zu führen wusste. Jeder Argonier, der sich ihm in den Weg stellte, wurde entzwei gehackt, selbst Kinder. Die Dwemer in Lorikh verschlossen ihre Türen und ihre Ohren, um die Schreie der Sterbenden nicht zu hören.'

'Schrecklich', ächzte Kamdida.

'Es ist nur schwer zu erklären,' sagte Sigerthe, 'aber der Tod der Unsrigen war für uns lange nicht so schlimm wie der Tod unserer heiligen Bäume. Dazu musst du verstehen, dass für mein Volk die Histenbäume Ursprung und Ende des Lebens bedeuten. Die Körper zu zerstören, bedeutete nichts, die Bäume zu zerstören, bedeutete, uns auszulöschen. Als Juhnin seine Axt gegen die Histenbäume erhob, tötete er das Land. Das Wasser verschwand, die Tiere starben und alles andere Leben, das die Bäume ermöglichten, verging und wurde zu Staub.'

'Und du bist noch immer hier?', fragte Kamdida. 'Warum bist du nicht weggegangen?'

'Wir sind hier gefangen. Ich gehöre zu den Letzten eines sterbenden Volkes. Nur wenige von uns sind stark genug, um weit entfernt von den Wurzeln unseres Volkes zu leben. Und manchmal, selbst jetzt, ist ein Duft in der Luft über Lorikh, der uns Leben schenkt. Es wird aber nicht mehr lange dauern, bis wir alle verschwunden sind.'

Kamdida spürte, wie Tränen in ihren Augen aufstiegen. 'Dann werde ich an diesem schrecklichen Ort alleine und ohne Freunde sein.'

'Wir Argonier haben eine Redensart', sagte Sigerthe mit einem traurigen Lächeln, während sie Kamdidas Hand nahm. 'Der beste Boden für eine Saat liegt in deinem Herzen.'

Kamdida sah in ihre Handfläche und bemerkte das kleine schwarze Kügelchen, das Sigerthe ihr in die Hand gedrückt hatte. Es war ein Samenkorn. 'Es sieht tot aus.'

'Es kann nur an einem einzigen Ort in ganz Lorikh wachsen', sagte die alte Argonierfrau. 'Vor dem alten Landhaus in den Hügeln vor der Stadt. Ich kann nicht dorthin, weil der Besitzer mich, wie er es mit allen meiner Rasse täte, sofort töten würde. Ich bin schon zu alt und gebrechlich, um mich selbst zu verteidigen. Aber du kannst dorthin und die Saat pflanzen.'

'Was wird geschehen?', fragte Kamdida. 'Wird der Histenbaum zurückkehren?'

'Nein. Aber ein Teil seiner Kraft wird zurückkehren.'

In dieser Nacht schlich sich Kamdida aus dem Haus und ging zu den Hügeln. Sie kannte das Landhaus, von dem Sigerthe gesprochen hatte. Ihre Tante und ihr Onkel hatten ihr verboten, jemals dorthin zu gehen. Als sie dort ankam, öffnete ein alter, sehr starker Mann die Tür. Eine große Axt lag über seiner Schulter.

'Was hast du hier zu suchen, Kind?', fragte er. 'In dieser Dunkelheit hielt ich dich fast für einen Echsenmenschen.'

'Ich habe mich im Dunkeln verlaufen', erwiderte sie schnell. 'Ich will zurück zu meinem Zuhause in Lorikh.'

'Dann mach dich auf den Weg.'
'Ihr habt nicht zufällig eine Kerze für mich?', fragte sie mitleiderregend. 'Ich fürchte, ich bin die ganze Zeit im Kreis gelaufen. Nicht dass ich nachher wieder vor Eurer Tür stehe, so ganz ohne Licht.'

Der alte Mann murmelte etwas und ging ins Haus zurück. Schnell grub Kamdida ein Loch in den Dreck und verscharrte die Saat, so gut sie konnte. Der Mann kehrte mit einer brennenden Kerze zurück.

'Hüte dich davor, wieder hierher zu kommen,' sagte er grimmig, 'oder ich hacke dich entzwei.'

Er ging zurück ins Haus zu seinem Kamin. Als er am nächsten Morgen erwachte und die Tür öffnete, sah er einen gewaltigen Histenbaum, der ihm den Weg versperrte. Er nahm seine Axt und versetzte dem Baum Schlag um Schlag, ohne dem Holz Schaden zuzufügen. Er versuchte Schläge

von der Seite, aber das Holz heilte sich selbst. Er schlug von oben und von unten, aber jede Öffnung wurde sofort wieder vom Holz versiegelt.

Es verging einige Zeit, bis jemand die ausgemergelte Leiche des alten Juhnin vor der offenen Tür seines Anwesens fand. Die stumpfe, zerbrochene Axt lag noch immer in seiner Hand. Es blieb allen ein Rätsel, was er gehackt hatte, aber die Legende begann in Lorikh umzugehen, dass Histensaft auf der Schneide zu sehen war.

Kurze Zeit später begannen in der Stadt, kleine Wüstenblumen ihren Weg durch den Staub an die Oberfläche zu finden. Bäume und Pflanzen, die ausgesät wurden, gediehen gut, wenn auch nicht prächtig. Die Histenbäume kehrten nicht zurück, aber Kamdida und die Bewohner von Lorikhbemerkten, dass in der Dämmerung die großen, langen Schatten von Bäumen in den Straßen und auf den Hügeln zu sehen waren.

Anmerkung des Herausgebers:
'Die Saat' ist eine der Erzählungen Marobar Suls, deren Ursprünge wohlbekannt sind. Sie stammt von den argonischen Sklaven des südlichen Morrowind. 'Marobar Sul' ersetzte einfach die Dunmer durch Dwemer und behauptete eine dwemerische Ruine gefunden zu haben. Er stellte später außerdem die Behauptung auf, dass die argonische Fassung der Geschichte nur eine Nacherzählung seines 'Originals' sei.

Lorikh, obwohl eindeutig kein dwemerischer Name, existiert nicht. Tatsächlich ist Lorikh ein Name, der in Gor Felims Stücken, fälschlicherweise, häufig für dunmerische Männer verwendet wurde. Die argonischen Fassungen der Erzählung spielen gemeinhin in Vvardenfell, für gewöhnlich in der telvannischen Stadt Sadrith Mora. Natürlich werden die so genannten 'Gelehrten' des Tempels Null vermutlich behaupten, dass diese Geschichte etwas mit 'Lorkhan' zu tun hätte, einfach deswegen, weil der Name der Stadt mit dem Letter 'L' beginnt.

Teil III: Die Wichtigkeit des Wo

Der Häuptling von Othrobar versammelte seine Weisen um sich und sagte: 'Jeden Morgen wird ein Zehntel meiner Herde abgeschlachtet aufgefunden. Was ist die Ursache?'

Der Kriegsführer Fangbith sagte: 'Vielleicht kommt ein Monster vom Berg herunter und verschlingt Eure Herde.'

Der Heiler Ghorick sagte: 'Möglicherweise hat eine seltsame neue Krankheit Schuld daran.'

Der Priester Beran sagte: 'Wir müssen der Göttin ein Opfer bringen, damit sie uns rettet.'

Die Weisen brachten Opfergaben, und während sie auf Antworten der Göttin warteten, ging Fangbith zu Mentor Joltereg und sagte: 'Ihr habt mich gründlich gelehrt, den Knüppel aus Zolia zu schmieden und ihn im Kampfe zu führen. Aber ich muss nun wissen, wann es weise ist, meine Fähigkeit zu nutzen. Warte ich auf die Antwort der Göttin, oder darauf, dass die Medizin wirkt, oder jage ich das Monster, das sich meines Wissens auf dem Berg befindet?'

'Wann ist nicht wichtig', sagte Joltereg. 'Wo ist alles, was wichtig ist.'

Also nahm Fangbith seinen Zolic-Knüppel zur Hand und wanderte weit durch den dunklen Wald, bis er zum Fuße des Großen Berges kam. Dort traf er auf zwei Monster. Das eine, noch blutig vom Fleisch der Herde von Othrobars Häuptling, griff ihn an, während sein Gefährte floh. Fangbith erinnerte sich an das, was sein Meister ihn gelehrt hatte, nämlich dass 'wo' alles ist, was wichtig war.

Er traf das Monster an jedem seiner fünf Vitalpunkte: Kopf, Leiste, Kehle, Rücken und Brust. Fünf Schläge auf diese fünf Punkte und das Monster war erschlagen. Es war zu schwer, um es mit sich zu tragen, aber Fangbith kehrte dennoch triumphierend nach Othrobar zurück.

'Ich sage, dass ich das Monster erschlagen habe, das Eure Herde fraß', rief er aus.

'Welchen Beweis habt Ihr, dass Ihr überhaupt ein Monster erschlagen habt?' fragte der Häuptling.

'Ich sage, dass ich Eure Herde mit meiner Medizin gerettet habe', sagte der Heiler Ghorick.

'Ich sage, dass die Göttin aufgrund meiner Opfergaben die Herde gerettet hat', sagte der Priester Beran.

Zwei Morgen verstrichen und die Herden waren sicher. Aber am Morgen des dritten Tages wurde erneut ein Zehntel der Herde des Häuptlings abgeschlachtet aufgefunden. Der Heiler Ghorick ging in sein Studierzimmer, um eine neue Medizin zu finden. Der Priester Beran bereitete mehr Opfergaben vor. Fangbith nahm erneut seinen Zolic-Knüppel zur Hand und wanderte weit durch den dunklen Wald, bis er zum Fuße des Großen Berges kam. Dort traf er auf das andere Monster, blutig vom Fleisch der Herde von Othrobars Häuptling. Sie kämpften und wiederum erinnerte sich Fangbith daran, was sein Meister ihn gelehrt hatte, nämlich dass das 'wo' alles ist, was wichtig war.

Er schlug das Monster fünf Mal auf den Kopf, worauf es floh. Als er es den Berg entlang jagte, traf er es fünf Mal in die Leiste, worauf es floh. Als sie durch den Wald liefen, überholte Fangbith das Monster und schlug es fünf Mal in die Kehle, worauf es floh. Als sie die Felder von Othrobar

betraten, überholte Fangbith das Monster und schlug es fünf Mal in den Rücken, worauf es floh. Am Fuße der Festung tauchten der Häuptling und seine Weisen auf, angelockt vom Heulen des Monsters. Dort erblickten sie das Monster, das die Herde des Häuptlings abgeschlachtet hatte. Fangbith schlug das Monster fünf Mal in die Brust, worauf es starb.

Eine große Feier wurde zu Ehren Fangbiths gehalten und die Herde von Othrobar wurde nie wieder niedergemetzelt. Joltereg umarmte seinen Schüler und sagte, 'Ihr habt schließlich gelernt, wo Ihr Eure Schläge treffen lassen müsst.'

Anmerkung des Herausgebers:
Auch diese Erzählung hat ihre Ursprünge offenbar bei den aschländischen Stämmen von Vvardenfell und ist eine ihrer ältesten Geschichten. 'Marobar Sul' hat einfach die Namen der Charaktere so verändert, dass sie 'zwergischer' klangen und die Erzählung als Teil seiner Sammlung verkauft. Der Große Berg ist eindeutig der 'Rote Berg', trotz der Tatsache seiner Bewaldung. Der Fall des Sterns und spätere Ausbrüche haben die Vegetation des Berges vernichtet und ihm seine heutige, karge Erscheinung verliehen.

Diese Erzählung ist von einigem wissenschaftlichen Interesse, da sie eine primitive aschländische Kultur, aber auch das Leben in 'Festungen' beschreibt, die den heutigen Ruinen von Vvardenfell gleichen. Es gibt sogar Verweise auf eine Festung namens 'Othrobar', irgendwo zwischen Vvardenfell und Himmelsrand, aber nur wenige Festungen außerhalb des spärlich besiedelten Vvardenfell haben bis heute überdauert. Die Gelehrten sind sich nicht einig darüber, wer diese Festungen errichtet hat oder wann, aber ich glaube, dass diese Geschichte und andere Beweise eindeutig darauf hinweisen, dass die Aschländer diese Festungen in ihrer tiefsten Vergangenheit nutzen, anstatt der Lager aus Dochtweizen-Hütten, die sie heutzutage bewohnen.

Das Wortspiel, das die Lektion der Fabel bildet - dass es wichtig ist zu wissen, wo das Monster erschlagen werden soll, nämlich bei der Festung, und auch zu wissen, wo am Körper das Monster getroffen werden muss, um es zu erschlagen - ist typisch für die späteren Geschichten der Aschländer. Rätsel, auch so einfache wie dieses, werden von den Aschländern, wie auch von den verschwundenen Dwemern, sehr verehrt. Obwohl die Dwemer für gewöhnlich als diejenigen beschrieben werden, die das Rätsel auftstellen, anstatt es zu lösen, wie es in den Geschichten der Aschländer üblich ist.

Teil V: Das Lied der Alchemisten

König Maraneons Alchemist wurde verscheucht von Hof und Thron,
Schuld war ein Experiment, das endete in Detonation.
Der König ließ verkünden dann, im Land und jeder Schänke,
er suche einen neuen Mann
Zum Mischen edler Tränke.
Eingestellt vom Hofe
und bezahlt mit goldnen Barren
würde dies nur ein Meister werden,
der König war satt die Narren.

Nach Überlegungen lang und schwer bei sanftem Kerzenschein
traf der König eine Wahl und ließ sich auf zwei Bewerber ein.
Ianthippus Minthurk und Umphatic Faer
machten Eindruck auf ihn, stärker als mancher von weit her.
Der König sprach: 'Um herauszufinden, wer von Euch beiden am besten,
werde ich es mir nicht nehmen lassen, Euch beide zu testen.'
Sie gingen in einen großen Raum gefüllt mit Kräutern und Töpfen,
Edelsteinen, Krügen und mehr, genug die Natur zu schröpfen.

'Erschafft mir einen Trank, der unsichtbar macht',
befahl der König und verschwand in der Nacht.
Umphatic Faer und Ianthippus Minthurk
begannen mit ihrem Werk.
Kräuter, Metalle zermalmten sie wie sonst nur tote Knochen,
ihre Kessel füllten sie und ließen es vorsichtig kochen.
Jeder benutzte Dinge so viel, das sie sie kaum noch trugen,
all das, nicht ohne dabei verstohlen zum anderen zu lugen.

Nachdem sie gearbeitet für dreiviertel der Stunde Blatte,
waren Ianthippus Minthurk und Umphatic Faer
sich sicher, wer gewonnen hatte.
König Maraneon sprach zu den beiden,
mit seiner Krone auf seinem Schopf:
'Probiert Eure Tränke direkt aus dem Topf.'
Minthurk verschwand, zu sehen war er nicht,
Faer dagegen trafen noch immer die Strahlen aus Licht.

'Du denkst, du nahmst Silber, Blau und Gelb-Gras!',
sagte lachend der König, 'doch sieh nur oben, die Farbe des Deckenglas'.
Die Farben, die du wähltest, waren nicht deiner Wahl,
Verändert wurde ihr Ton durch den farbigen Strahl.
Was erhältst du, was ist dir holt,
mischst du einen Trank aus Rot, Blau-Gras und Gold?'
'Bei den Dwemer-Göttern', sprach Faer, sein Gesicht voller Reue,
'ich mischte einen Trank für verbesserte Schläue.'

Anmerkung des Herausgebers:
Dieses Werk ist so eindeutig im Stile Gor Felims verfasst, dass es keiner weiteren Erläuterung bedarf. Beachtet das überaus einfache Reimschema, das ungeschickt gewählte Metrum, die Witze und die augenscheinlich absurden Namen, Umphatic Faer und Ianthippus Minthurk. Der Witz, dass ausgerechnet der dümmere Alchemist einen Trank gemischt hat, der ihn schlauer werden lässt, hätte vielleicht die anti-intellektuelle Gesinnung des Publikums des Interregnums angesprochen, wäre aber von den Dwemern sicherlich abgelehnt worden.

Beachtet auch, dass selbst 'Marobar Sul' es ablehnt, die Namen irgendwelcher Götter der Dwemer zu nennen. Die dwemerische Religion, wenn man sie überhaupt so nennen kann, ist eines der komplexesten und schwierigsten Rätsel ihrer Kultur.

Über die Jahrtausende hinweg errang dieses Lied eine große Beliebtheit in den Tavernen von Hochfels, bevor es schließlich verschwand und nur noch in den Büchern der Gelehrten zu finden war. Darin ähnelt es den Dwemern selbst.

Teil VI: Chimarvamidium

Nach vielen Kämpfen war klar, wer den Krieg gewinnen würde. Die Chimer besaßen großes Geschick in der Magie und Schwertkunst, aber gegen die gepanzerten Bataillone der Dwemer, bekleidet mit den edelsten Schutzplatten Jnaggos, gab es nur wenig Hoffnung, jemals zu siegen. Um dem Land ein gewisses Maß an Frieden zu bewahren, stimmte der Kriegsherr Sthovin einem Waffenstillstand mit Karenithil Barif, der Bestie zu. Für das umstrittene Land gab Sthovin Barif einen mächtigen Golem, der das Territorium der Chimer gegen die Streifzüge der nördlichen Barbaren beschützen würde.

Barif war hocherfreut über das Geschenk und brachte es zu seinem Lager, wo all seine Krieger es ehrfürchtig anstarrten. Mit seinem glitzernden, goldenen Farbton ähnelte er einem dwemerischen Kavalier mit stolzem Gesichtsausdruck. Um seine Stärke zu testen, stellten sie ihn in die Mitte eines Platzes und warfen magische Blitzstrahlen nach ihm. Er war so geschickt, dass nur wenige der Strahlen ihn trafen. An seinen Hüften hatte er Utensilien, die er als Gegengewicht nutzte, um die Hauptlast der Attacken zu umgehen, ohne seine Balance zu verlieren und doch mit den Füßen fest auf dem Boden zu stehen. Es folgten mehrere Feuerbälle, denen der Golem geschickt auswich, indem er seine Knie und Beine dehnte und sich so um die Explosionen herumdrehte. Bei den wenigen Malen, die er getroffen wurde, sorgte er dafür, dass er an den robustesten Teilen seines Körpers, nämlich Brust und Taille, getroffen wurde.

Die Truppen jubelten beim Anblick einer solch beweglichen und kräftigen Schöpfung. Mit ihm in der Verteidigung würden die Barbaren aus Himmelsrand niemals wieder ihre Dörfer erfolgreich heimsuchen. Sie nannten ihn Chimarvamidium, die Hoffnung der Chimer.

Barif ließ den Golem in seinen Gemächer bringen, wo alle Fürsten seines Hauses versammelt waren. Dort testeten sie Chimarvamidium weiter: Seine Stärke, seine Schnelligkeit, seine Unverwüstbarkeit. Sie konnten keinen Makel in seiner Bauweise finden.

'Stellt Euch nur vor, wie diese nackten Barbaren bei ihren Raubzügen als ersten auf ihn treffen', lachte einer der Fürsten.

'Es ist nur bedauerlich, dass er eher einem Dwemer ähnelt als einem der unseren', sinnierte Karenithil Barif. 'Es ist widerlich zu denken, dass sie mehr Respekt vor unseren anderen Feinden haben werden, als vor uns.'

'Ich denke, dass wir den Friedensbedingungen niemals hätten zustimmen dürfen', sagte einer der aggressivsten Fürsten. 'Ist es zu spät, den Kriegsherrn Sthovin mit einer Attacke zu überraschen?'

'Es ist nie zu spät für einen Angriff', sagte Barif. 'Aber was ist mit seinen mächtigen, gepanzerten Kriegern?'

'Ich habe gehört', sagte Barifs Meisterspion, 'dass seine Soldaten immer im Morgengrauen aufwachen. Wenn wir eine Stunde davor zuschlagen, bevor sie noch die Gelegenheit für ein Bad hatten, geschweige denn ihre Rüstungen anzulegen, können wir sie ohne große Gegenwehr überwältigen.'

'Wenn wir ihren Waffenschmied Jnaggo gefangen nehmen könnten, würden auch wir dann die Geheimnisse der Schmiedekunst kennen', sagte Barif. 'So soll es sein. Wir greifen morgen an, eine Stunde vor Morgengrauen.'

So war es festgelegt. Die Armee der Chimer marschierte bei Nacht und fiel in das Lager der Dwemer ein. Sie vertrauten auf Chimarvamidium, der die erste Angriffswelle anführen sollte. Aber er funktionierte nicht richtig und fing an, die Truppen der Chimer zu attackieren. Darüber hinaus waren die Dwemer in vollständiger Rüstung, gut ausgeruht und begierig zu kämpfen. Die Überraschung hatte sich ins Gegenteil verkehrt, und die meisten der hochrangigen Chimer, Karenithil Barif, das Biest eingeschlossen, wurden gefangen genommen.

Sie waren zwar zu stolz zu fragen, aber Sthovin erklärte ihnen dennoch, dass er vor ihrem Angriff durch das Zeichen eines seiner Männer gewarnt worden war.

'Welcher Eurer Männer hält sich in unserem Lager auf?' spottete Barif.

Chimarvamidium, der aufrecht neben den Gefangenen stand, nahm seinen Kopf ab. In seinem metallenen Körper steckte Jnaggo, der Waffenschmied.

'Ein achtjähriges Dwemerkind kann einen Golem erschaffen', erklärte er. 'Aber nur ein wahrhaft großer Krieger und Waffenschmied kann vorgeben, ein Golem zu sein.'

Anmerkung des Herausgebers:
Dies ist eine der wenigen Erzählungen dieser Sammlung, die sich tatsächlich auf die Dwemer zurückverfolgen lässt. Die Formulierung weicht zwar stark von den alten, meist in Aldmerisch verfassten, Versionen ab, der Inhalt an sich stimmt aber überein. 'Chirmarvamidium' könnte der dwemerische 'Nchmarthurnidamz' sein. Dieses Wort erscheint häufig auf dwemerischen Plänen für Rüstungen und Animunculi. Über seine Bedeutung ist allerdings nichts bekannt. Es ist jedoch beinahe auszuschließen, dass es 'Hoffnung der Chimer' ist.

Die Dwemer waren vermutlich die Ersten, die schwere Rüstungen einsetzten. Es ist wichtig, zur Kenntnis zu nehmen, dass ein Mann in einer Rüstung in dieser Legende so viele Chimer zum Narren halten konnte. Beachtet auch die Reaktionen der chimerischen Krieger. Als diese Geschichte erzählt wurde, müssen Rüstungen, die den ganzen Körper bedeckten noch sehr außergewöhnlich und neu gewesen sein, wogegen selbst zu dieser Zeit, dwemerische Schöpfungen wie Golems oder Zenturien wohlbekannt waren.

In einem Moment seltener Weisheit lässt Marobar Sul einige Passagen der ursprünglichen Legende intakt, wie beispielsweise Teile der aldmerischen Zeile 'Ein achtjähriges Dwemerkind kann einen Golem erschaffen, aber nur jeder achte Dwemer kann zu einem werden'.

Ein weiterer Aspekt dieser Legende, den Gelehrte wie ich interessant finden, ist die Erwähnung eines 'Zeichens'. In dieser Legende, wie auch in anderen, gibt es die Vermutung, dass die Rasse der Dwemer eine Art von lautloser, magischer Kommunikation besaß. Es gibt Aufzeichnungen über den Psijic-Orden, die andeuten, dass auch sie dieses Geheimnis teilen. Wie auch immer, es gibt keine dokumentierten Zaubersprüche des 'Zeichens'. Der Cyrodiil-Historiker Borgusilus Malier schlug dies als erster als Erklärung für das Verschwinden der Dwemer vor.
Er vertrat die Theorie, dass im Jahre 1Ä 668 die dwemerischen Enklaven von einem ihrer mächtigen Philosophen-Hexenmeister (Kagrnak in einigen Dokumenten) zusammengerufen wurden, um zu einer großen Reise aufzubrechen. Eine Reise von solch erhabenem Ausmaß, dass sie ihre Städte und Ländereien verließen, um sich als vollständige Kultur der Suche nach fremden Gefilden anzuschließen.

Teil X: Die Aussteuer

Ynaleigh, der reichste Grundbesitzer in Gunal, hatte seit einigen Jahren eine außerordentliche Aussteuer für den Mann angesammelt, der seine Tochter Genefra heiraten würde. Als sie das Ehemündigkeitsalter erreichte, schloss er das Geld zur sicheren Aufbewahrung weg und kündigte an, dass er sie zu verheiraten gedachte. Sie war ein gut aussehendes Mädchen und eine hervorragende Sportlerin, trug jedoch einen düsteren, grüblerischen Gesichtsausdruck. Dieser Makel kümmerte die wenigsten potenziellen Verehrer, ebenso wenig waren sie jedoch von ihren positiven Eigenschaften beeindruckt. Jeder Mann wusste, welch enormer Reichtum ihn als Gemahl von Genefra und Schwiegersohn von Ynaleigh erwartete. Das allein genügte, dass Hunderte nach Gunal kamen, um ihr den Hof zu machen.

'Der Mann, der meine Tochter heiraten wird', sagte Ynaleigh zu den versammelten Verehrern, 'darf dies nicht nur aus Habgier tun. Er muss mir zu meiner Zufriedenheit zeigen, dass auch er wohlhabend ist.'

Schon allein diese Ankündigung vertrieb den Großteil der Verehrer, die wussten, dass sie den Grundbesitzer mit ihren kläglichen Besitztümern nicht beeindrucken konnten. Die paar Dutzend, die übrig geblieben waren, fuhren in den folgenden Tagen in prachtvollen Kutschen vor, gekleidet in feinstes, silberdurchwirktes killarzisches Tuch und begleitet von exotischen Dienern. Von all denen, die kamen, um Ynaleighs Zustimmung zu finden, hatte keiner einen so prunkvollen Auftritt wie Welyn Naerillic. Der junge Mann, von dem noch nie jemand zuvor gehört hatte, traf in einer glänzenden Kutsche aus Ebenholz ein, die von einem Drachengespann gezogen wurde. Seine Kleider waren von erlesener Güte und er wurde von einer Mannschaft der fantastischsten Diener begleitet, die man in Gunal je gesehen hatte. Kammerdiener, die Augen rund um den Kopf hatten, und Hausmädchen, die wie in Edelstein gegossen schienen.

Aber das allein genügte Ynaleigh nicht.

'Der Mann, der meine Tochter zur Frau nehmen wird, muss zeigen, dass er ein intelligenter Bursche ist. Ich möchte keinen Unwissenden als Schwiegersohn und Geschäftspartner', sagte er.

Durch diese Vorgabe wurde die Gruppe der wohlhabenden Verehrer erneut verkleinert, da viele von ihnen aufgrund ihres Reichtums nicht viel denken mussten. Dennoch meldeten sich in den nächsten Tagen einige und führten ihre Intelligenz und Gelehrtheit vor, indem sie die großen Sagen der Vergangenheit zitierten und ihre Philosophien zur Metaphysik und Alchimie vorführten. Welyn Naerillic kam ebenfalls und bat Ynaleigh, ihn doch in der Villa, die er außerhalb von Gunal gemietet hatte, zum Abendessen zu besuchen. Der Grundbesitzer fand dort Dutzende von Schriftgelehrten vor, die an Übersetzungen von aldmerischen Traktaten arbeiteten, und erfreute sich an der pietätlosen, aber dennoch faszinierenden Intelligenz des jungen Mannes.

Obwohl Ynaleigh von Welyn Naerillics sehr beeindruckt war, hatte er eine weitere Forderung.

'Ich liebe meine Tochter sehr', sagte Ynaleigh, 'und ich hoffe, dass der Mann, der sie heiraten wird, sie glücklich macht. Sollte einer von Euch in der Lage sein, sie zum Lächeln zu bringen, dann gehören sie und die große Mitgift Euch.'

Die Verehrer standen tagelang an, sangen Lieder für sie, verkündeten ihre Hingabe und beschrieben ihre Schönheit in dichterischen Versen. Genefra starrte sie an, ihr Blick voller Hass und Melancholie. Ynaleigh, der bei ihr stand, fing langsam an zu verzweifeln. Die Gruppe der Verehrer

seiner Tochter schrumpfte unter dieser Aufgabe bis auf einen zusammen. Als letzter kam Welyn Naerillic zu ihrer Kammer.

'Ich werde Eure Tochter zum Lächeln bringen', sagte er. 'Ich bin sogar gewiss, dass ich sie zum Lachen bringen werde. Ich müsst allerdings zuerst unserer Vermählung zustimmen. Falls sie innerhalb der ersten Stunde unserer Verlobung nicht hoch erfreut ist, könnt Ihr die Hochzeit absagen lassen.'

Ynaleigh wandte sich seiner Tochter zu. Sie lächelte nicht, aber in ihren Augen konnte er ein Glitzern sehen, gepaart mit einer makabren Neugierde über diesen jungen Mann. Da bisher noch kein anderer Verehrer eine solche Reaktion bei ihr hervorgerufen hatte, stimmte er zu.

'Die Aussteuer wird naturgemäß erst ausgezahlt, nachdem ihr auch wirklich verheiratet seid', sagte Ynaleigh. 'Das Verlöbnis allein ist nicht ausreichend.'

'Darf ich dennoch einen Blick auf die Aussteuer werfen?', fragte Welyn.

Da Ynaleigh wusste, welch ein Mythos sich um den Schatz rankte, willigte er ein. Er wusste auch, dass der junge Mann wahrscheinlich nie näher an den Schatz kommen würde als bei dieser Gelegenheit. Er mochte Welyn mittlerweile recht gern. Auf sein Geheiß hin gingen also Welyn, Ynaleigh, die missgelaunte Genefra und der Kastellan in die Tiefen der Festung Gunal. Der erste Tresor war durch Berühren einer Kombination von Runensymbolen zu öffnen. Wenn auch nur eines der Symbole falsch gedrückt wurde, ging eine Salve vergifteter Pfeile auf den Dieb nieder. Ynaleigh war besonders stolz auf die nächste Sicherheitsstufe, ein Schloss, bestehend aus Klingen mit achtzehn Zuhaltungen, zu dessen Öffnung drei Schlüssel benötigt wurden, die gleichzeitig gedreht werden mussten. Die Klingen waren so angeordnet, dass sie jeden, der sich nur an einem einzelnen Schloss versuchte, sofort ausweiden würden. Schlussendlich erreichten Sie den Lagerraum.

Er war absolut leer.

'Bei Lorkhan, wir sind beraubt worden!', heulte Ynaleigh. 'Aber wie kann das sein? Wer kann das getan haben?'

'Ein bescheidener, aber meiner Meinung nach sehr talentierter Einbrecher', sagte Welyn. 'Ein Mann, der Eure Tochter seit vielen Jahren aus der Ferne liebt, der aber nicht die notwendigen Reichtümer oder die gewünschte Intelligenz besitzt, um Euch zu beeindrucken. Das heißt natürlich, ehe das Gold aus Eurer Aussteuer mir die Gelegenheit dazu bot.'

'Ihr?', brüllte Ynaleigh lauthals, da er es kaum glauben konnte. Dann passierte etwas, was fast noch unglaublicher war.

Genefra begann zu lachen. Sie hätte niemals gedacht, dass sie eines Tages jemanden wie diesen Dieb treffen würde. Sie warf sich vor den wütenden Augen ihres Vaters in seine Arme. Kurz darauf fing auch Ynaleigh an zu lachen.

Genefra und Welyn wurden innerhalb eines Monats getraut. Auch wenn er arm war und nur eine spärliche Ausbildung besaß, war Ynaleigh doch überwältigt zu sehen, wie sein Reichtum durch diesen Schwiegersohn und Geschäftspartner wuchs. Er fragte jedoch nie, woher der Überschuss an Gold kam.

Anmerkung des Herausgebers:
Die Geschichte eines Mannes, der versucht die Hand einer Maid zu gewinnen, deren Vater (gemeinhin ein reicher Mann oder König) jeden Bewerber auf eine Probe stellt, ist weit verbreitet. Siehe beispielsweise die neuere Erzählung 'Benithas vier Verehrer' von Jole Yolivess. Das Verhalten der Charaktere ist für Dwemer sehr ungewöhnlich. Niemand in der heutigen Zeit kennt ihre Hochzeitsbräuche, oder ob das Konzept der Ehe ihnen überhaupt bekannt war.

Eine eher ungewöhnliche Theorie über das Verschwinden der Zwerge geht auf diese und einige andere Erzählungen von 'Marobar Sul' zurück. Es wurde vorgeschlagen, dass die Dwemer tatsächlich niemals fortgegangen seien. Sie hätten Nirn nicht verlassen und noch weniger den Kontinent von Tamriel, sondern lebten, verkleidet, immer noch unter uns. Diese Gelehrten nehmen die Geschichte 'Azura und die Kiste' als Beleg dafür, dass die Dwemer Azura fürchteten, ein Wesen, das sie weder verstehen noch beherrschen konnte, und daher die Kleidung und das Verhalten der Chimer und Altmer übernahmen, um sich vor Azuras Blick zu verbergen.

Teil XI: Azura und die Kiste

Nynolar hatte eine abenteuerliche Jugend genossen und war zu einem sehr klugen und sehr alten Gelehrten herangewachsen, der sein Leben mit der Suche nach der Wahrheit verbrachte, den Aberglauben zerstreuend. Er hatte vieles erfunden, so manchen Lehrsatz und logische Anordnung erdacht, die seinen Namen trugen. Doch vieles in der Welt verwirrte ihn noch, und nichts war ihm ein größeres Rätsel als das Wesen der mächtigsten Geister von allen, der Aedra und der Daedra. Im Verlauf seiner Nachforschungen kam er zu dem Schluss, dass viele der Götter lediglich von Menschheit und Mer erfunden wurden. Er glaubte, dass viele andere identisch waren, denn ein einziger Gott kann unter vielen Namen bekannt sein. Er schrieb, dass fast alle Götter bis zur Entstellung vereinfacht worden waren, so dass die Anhänger je nach Umstand einen Geist anbeten oder verfluchen konnten.

Jedoch war keine Frage für Nynolar wichtiger als die nach den Grenzen der göttlichen Macht. Waren die Höheren Wesen die Herrscher der gesamten Welt, oder hatten die niederen Geschöpfe die Kraft, ihre eigenen Schicksale zu schmieden? Als Nynolar das Ende seines Lebens kommen sah, fühlte er, dass er diese letzte grundlegende Wahrheit verstehen musste.

Unter den Bekannten des Weisen befand sich ein heiliger chimerischer Priester namens Falefic Aogoth. Als der Priester Balag-Zâram besuchte, erzählte ihm Nynolar, was er zu tun beabsichtigte, um die Beschaffenheit göttlicher Macht herauszufinden. Aogoth fürchtete sich und flehte seinen Freund an, nicht den Versuch zu machen, dieses großes Geheimnis zu lüften, aber Nylonar war entschlossen. Endlich stimmte der Priester zu, aus Liebe zu seinem Freund mitzuwirken, obwohl er die Ergebnisse dieser Blasphemie fürchtete.

Aogoth beschwor Azura. Nach den üblichen formellen Ritualen, in denen der Priester seinen Glauben in ihre Kräfte erklärt und Azura zustimmt, ihm nichts anzutun, betraten Nylonar und ein Dutzend seiner Schüler die Beschwörungskammer und trugen eine große Kiste bei sich.

'Wie wir Euch in unserem Land sehen, Azura, so seid Ihr die Göttin von Abenddämmerung und Morgengrauen und allen Geheimnissen darin,' sagte Nylonar in dem Versuch, so liebenswürdig und unterwürfig, wie er nur konnte, zu erscheinen. 'Man sagt, Euer Wissen ist unbeschränkt'

'So ist es,' lächelte die Daedra.

'Ihr wisst zum Beispiel was in dieser Holzkiste ist,' sagte Nylonar.

Azura wandte sich mit gerunzelter Stirn an Falefic Aogoth. Der Priester erklärte schnell, 'Göttin der Chimer, dieser Dwemer ist ein sehr weiser und angesehener Mann. Glaubt mir bitte, es besteht nicht die Absicht, Eure Erhabenheit zu verspotten, vielmehr sie seinen Wissenschaftlern und dem Rest seiner unglücklicherweise skeptischen Rasse zu beweisen. Ich habe versucht, ihm Eure Macht zu erklären, aber seine Weltanschauung ist, dass er es veranschaulicht sehen muss.'

'Um meine Macht in einer Weise zu demonstrieren, dass die Rasse der Dwemer sie versteht, bedarf es einer bedeutenderen Tat,' brummte Azura und drehte sich um, um Nylonar in die Augen zu sehen. 'Dort ist eine Blume mit roten Blütenblättern in der Kiste.'

Nylonar konnte sich weder freuen noch ärgern. Er öffnete einfach die Kiste und enthüllte allen, dass sie leer war.

Als die Schüler sich nach Azura umdrehten, war sie verschwunden. Nur Aogoth hatte den Gesichtsausdruck der Göttin gesehen, bevor sie verschwunden war, und er konnte vor lauter Zittern nicht sprechen. Ein Fluch war gefallen, dessen war er sicher, doch noch viel entsetzlicher war die Kenntnis der göttlichen Macht, die demonstriert worden war. Nylonar sah auch schwach aus, unsicher auf seinen Füßen, aber sein Gesicht zeigte keine Angst sondern Wonne. Das Lächeln eines Wissenschaftlers, der den Beweis einer Wahrheit gefunden hatte, die er schon lange vermutet hatte.

Zwei seiner Schüler begleiteten ihn und zwei weitere den Priester, als sie den Raum verließen.

'Ich habe über die Jahre vieles untersucht, unzählige Experimente durchgeführt, mir tausend Sprachen beigebracht, und dennoch ist die Fähigkeit, die mich die endgültige Wahrheit gelehrt hat, die, die ich als armer junger Mann gelernt habe, um immer genug Gold zum Essen zu haben,' flüsterte der Weise.

Als er über die Treppe zu seinem Bett geleitet wurde fiel ein rotes Blütenblatt aus einem Ärmel seines weiten Umhangs. Nylonar starb in dieser Nacht, ein Bild des Friedens, entstanden durch zufriedenes Wissen.

Anmerkungen des Übersetzers:
Die Verwicklungen dieser sicherlich zweifelhaften und diskutierbar blasphemischen Geschichte sind so groß, dass sie für Jahrtausende in der Dunkelheit begraben war. Eine ähnliche Geschichte kann man in vielen Kinderbüchern der Dunmer finden, aber so gedreht, dass Azura den törichten Philosophen überlistet und ihre Allmacht und Allwissenheit beweist. Die Entdeckung dieser Schriftrolle in den Archiven der Universität von Gwilym vor fünf Jahren erzeugte einen bemerkenswerten Aufruhr in wissenschaftlichen und theologischen Kreisen. Von vielen als Betrug verschrien, hat die sorgfältige Analyse der Sprache der Dwemer, die in diesem Schriftstück verwand wird, es als echtes Dokument offenbart.

Der Charakter Nylonars ist ein unverkennbares Vorbild dwemerischer Tugenden. Selbst seine verwegene Skepsis, die ohne Zweifel einen Fluch über die Dwemer und das ungenannte Haus des armen Priester bringen sollte, wird gepriesen. Der Aufbau der Geschichte ähnelt dem der Symbolischen Fabel der alten Altmer. Es mag angenommen werden, dass das wirkliche Ereignis nicht so wie beschrieben stattgefunden hat, und dass die Kiste, und die Blume, als Metaphern zu verstehen sind.

Die Theologie der Dwemer ist zweifellos umständlich für einen modernen Schüler. Als die Geschichte endet scheint es, dass Azura im Recht war, ihre Kraft war mächtig, aber sie schien selbst an ihrer Überlegenheit zu zweifeln. Sie konnte sogar durch eine List, die von Taschendieben seit einer Ewigkeit benutzt wird -der alte etwas-im-Ärmel Trick - getäuscht werden. Der Gelehrte Nylonar stirbt am Ende, zufrieden, dass Menschheit und Mer einen gewissen Grad an Selbstbestimmung haben, dass die Götter und Daedra allmächtig aber nicht allwissend sind.

Was immer das wahre Wesen der Götter ist, und wie richtig oder völlig falsch die Dwemer über sie denken, diese Geschichte mag in ihrer Weise erklären, warum die Zwerge vom Angesicht Tamriels verschwunden sind. Obwohl Nylonar und seine Rasse vielleicht beabsichtigt hatten, die Aedra und Daedra zu verspotten, so hat ihre Skepsis sicherlich die göttlichen Anweisungen offensiver gemacht. Vielleicht hat Azura, immer noch wütend über die List des Weisen, den Tod der Zwerge verursacht, oder vielleicht haben sie aus Angst vor ihr beschlossen, zu fliehen.

Angst ist sicherlich ein starker Antrieb. Ob kultureller Stolz dies auch ist, werden wir in der

nächsten Geschichte untersuchen.

Anleitung zu Fischspießen

[In diesem Buch findet man alle Informationen zu Fischsspießen. Die Seiten der uns zur Verfügung gestellten Fassung sind jedoch dermaßen mit Soße bekleckert, dass es unmöglich ist, auch nur eine von ihnen zu lesen.]

Anvil-Führer
von Alessia Ottus

Süße Dibella, Fürstin der Liebe, segne uns und unsere Kinder!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über Anvil erzählen.

Der Regierungssitz der Grafschaft Anvil liegt am Meer. Auf den ersten Blick ist die Stadt sehr hübsch, macht aber bei näherer Betrachtung einen recht unangenehmen Eindruck. Die Wasseransichten sind bezaubernd, aber an den Anlegestellen und im Hafenbezirk außerhalb der Stadt sieht man viele Matrosen, Landstreicher und sonstiges Gesindel. Schloss Anvil ist sauber und gepflegt, und innerhalb der Stadtmauern sind einige Häuser hell und fröhlich. Andere wiederum sind baufällig und verlassen, oder schäbig und heruntergekommen; zum Teil hängt das Pflaster vom Mauerwerk, und auf Schritt und Tritt begegnet man Verrückten und Betrunkenen.

Schloss Anvil
Herrscherin von Anvil ist Gräfin Millona Umbranox. Ihr Mann, Corvus Umbranox, verschwand vor vielen Jahren, und die meisten Leute würden mir beipflichten, dass ihre Ladyschaft ohne ihn besser dran ist, denn er war ein frivoler, leichtfertiger Mensch, der sich einem zügellosen Lebenswandel hingab, den mancher als skandalös bezeichnen würde. Die Gräfin selbst ist eine rechtschaffene, fromme Frau und eine ausgezeichnete Herrscherin, die beim Volk sehr beliebt ist. Wenn sie nur die Stadtwache dazu bringen könnte die Matrosen, den Pöbel, die Faulenzer und die Diebe von den Straßen Anvils zu vertreiben, wäre das Leben in Anvil vielleicht erträglicher.

Die Bezirke von Anvil
Wenden wir uns den fünf Bezirken von Anvil zu. Schloss Anvil liegt außerhalb der Stadtmauern und südlich der Stadt. Es überblickt den Hafen und wird durch das Tor von Chapelgate erreicht. Innerhalb der Stadt gibt es drei Bezirke: Kirchentor im Osten, Westtor im Westen, und Gildentor zwischen Kirchentor und Westtor. Der Hafenbereich liegt außerhalb der Stadtmauern, südlich der Stadt, und wird durch das Tor vom Bezirk Westtor erreicht.

Kirchentor
Eine schönere Kapelle gibt es wohl in ganz Cyrodiil nicht zu bewundern. Zwischen der Kapelle und der Stadtmauer lädt ein ruhiger Garten mit einer hübschen Statue von Dibella zur Meditation ein. Gegenüber der Kapelle findet Ihr einen weiteren Garten und eine überdachte Arkade, wo Anbeter vor den Elementen geschützt sind. Leider wissen die Anwohner von Anvil diese Vorzüge kaum gebührend zu schätzen, und werden selten beim Gebet in der Kapelle gesehen. Ob das die Schuld der Priesterin ist, einer eitlen und oberflächlichen Frau, oder der Gräfin, die durch ihr Beispiel wenig dazu beiträgt, dass die Kapelle regelmäßig besucht wird, vermag ich nicht zu beurteilen.

Gildentor
In den wohlhabendsten Bezirk Anvils gelangt Ihr durch das Gildentor, durch das Haupttor oder durch das Nordtor. Hier stehen Seite an Seite die hübschesten und hässlichsten Gebäude von Anvil. Die Gildengebäude sind sauber und gepflegt, und sowohl die Magiergilde als auch die Kämpfergilde sind, verglichen mit dem allgemeinen Standard von Cyrodiil, ungewöhnlich ehrgeizig und fleißig. Der Leiter der Magiergilde, Carahil, ist ein Gelehrter von gutem Ruf und ein ausdrücklicher Gegner der Nekromantie, des Beschwörens und der dunklen Künste. Die Kämpfergilde ist hier stark vertreten und aktiv, und zeigt kein Zeichen der Schwächlichkeit und schlechten Moral wie einige andere Ortsverbände in Cyrodiil. Neben der Magiergilde steht jedoch eine mit Brettern vernagelte, verlassene Ruine, die ein ins Auge springender Schandfleck ist.

Westtor
Dies ist der Wohnbezirk Anvils. Die Häuser hier sind größtenteils schäbig und in schlechtem Zustand. Die Leute sind ungepflegt und dumm, mit Ausnahme einer berühmten Bürgerin Anvils, der argonischen Autorin Quillweave, die elende Bücher schreibt, in denen die Missgeschicke und Intrigen der niederen, kriminellen Schichten gefeiert werden. Diese Person tut ihre Rasse keinen Gefallen, indem sie die Vorurteile von jenen bestätigt, die glauben, Argonier seien gottlos, unehrlich und kaum besser als das Vieh.

Hafen
Die Hafengegend ist heruntergekommen und verfallen, und aus den Laderäumen der Schiffe und der verkommenen Lagerhäuser strömen alle möglichen Gerüche. Zwielichtige Personen treffen sich hier, um sich zu sonnen, Gerüchte zu verbreiten, zu schwatzen und Pläne zu schmieden, wie man Gold für Wein und Bier erbetteln oder stehlen kann. Hier führt eine gute Frau namens Mirabelle Monet ein Heim für obdachlose Matrosen, aber leider muss ich sagen, dass sie mit ihrer übertriebenen Weichherzigkeit und Wohltätigkeit diese Drückeberger und Trunkenbolde nur bestärkt. Sie sollte diese schlechten und müßigen Männer lieber dazu drängen, sich durch Fleiß und die Lehren der Neun zu verbessern. Es gibt jedoch einen sehr ansehnlichen Leuchtturm südlich des Hafens, von dem aus man eine viel angenehmere, da entfernterer Ansicht vom Schloss von Anvil, der Stadt und der Hafengegend genießen kann.

Mögen die Neun über Euch wachen und Euch führen!

Artefakte aus Tamriel
von Yagrum Bagarn

Die folgenden Aufzeichnungen über Objekte von unermesslicher Bedeutung habe ich über die letzten Jahrhunderte zusammengetragen. Jedes einzelne von ihnen hatte wechselnde Besitzer und tauchte immer wieder in Tamriel auf, ging jedoch ebenso oft wieder verloren. Bei einigen handelt es sich möglicherweise um Mythen, die Existenz anderer ist vielleicht frei erfunden und dennoch haben viele auf der Suche nach diesen begehrten Artikeln oder bei dem Versuch, sie zu beschützen, ihr Leben gelassen.

Die Rüstung des Fürsten
Diese Rüstung wird manchmal auch als Rüstung von Morihaus oder 'Kynareths Geschenk' bezeichnet. Es ist ein antiker Kürass von unvergleichlicher Qualität. Er verleiht dem Träger die Macht, Lebensenergie zu absorbieren, Zaubersprüche abzuwehren und Gifte zu neutralisieren. Man sagt, dass Kynareth die Rüstung des Fürsten demjenigen, den sie ihrer unwürdig erachtet, wieder abnimmt und so lange versteckt, bis der nächste Auserwählte gefunden ist.

Die Ebenerzrüstung
Die Ebenerzrüstung ist eine Brustplatte, die in vorgeschichtlicher Zeit von Boethiah, einem Gott der Dunkelelfen, angefertigt wurde. Sie bestimmt, wer die Ebenerzrüstung besitzt und wie lange sie jeweils im Eigentum des Trägers verbleibt. Dem Würdigen verleiht sie die Gabe, sich vor Feuer und Magie zu schützen. Dazu bildet sie einen magischen Schutzmantel. Boethiah allein bestimmt, wann eine Person ihrer nicht mehr würdig ist - und der Gott kann sehr launisch sein.

Der Zauberbrecher
Der Zauberbrecher, der auf den ersten Blick wie ein dwemerischer Turmschild aussieht, ist eines der ältesten Artefakte Tamriels. Abgesehen von seiner historischen Bedeutung ob der Rolle, die er in der Schlacht von Rourken-Shalidor spielte, schützt der Zauberbrecher denjenigen, der ihn zu nutzen weiß, vor fast jedem Zauberspruch, der gegen ihn ausgesprochen wird, indem er entweder die Magie reflektiert oder einen Magier, der einen Zauber sprechen will, zum Schweigen bringt. Es wird behauptet, dass der Zauberbrecher noch immer nach seinem ursprünglichen Besitzer sucht und niemals lange im Besitz eines Einzelnen verbleibt. Für die meisten bedeutet aber bereits der kurzzeitige Besitz des Zauberbrechers ein unglaubliches Geschenk.

Chrysamere
Die Klinge des Paladin ist ein altes Breitschwert, dessen Wirksamkeit beim Angriff nur von dem ihm innewohnenden Schutzzauber übertroffen wird. Es verleiht dem Träger Lebensenergie, schützt ihn vor Feuer und wirft jeden Zauberspruch, der gegen den Träger ausgesprochen wird, auf denjenigen zurück, der ihn ausgesprochen hat. Chrysamer war nur selten über einen längeren Zeitraum im Besitz eines einzelnen Schwertkämpfers, da die Waffe es vorzieht, nicht nur einem Träger zu gehorchen.

Der Stab des Magnus
Der Stab des Magnus ist eines der ältesten Artefakte Tamriels und war für seinen Schöpfer, Magnus, eine Art metaphysische Energiequelle. Wenn er benutzt wird, absorbiert er die Lebensenergie sowie die mystische Energie des jeweiligen Gegenspielers. Der Stab wird jeden Magier nach einer Weile verlassen, bevor dieser zu mächtig wird und damit die mystische Ausgewogenheit, die er zu schützen geschworen hat, gefährdet.

Der Ring des Hexenmeisters
Der vom Erzmagier Syrabane erschaffene Ring des Hexenmeisters ist eines der bekanntesten Objekte in Mythen und Fabeln. In den Anfangszeiten von Tamriel rettete Syrabane den gesamten Kontinent, indem er seinen Ring weise einzusetzen wusste. Seitdem hat er vielen Abenteurern jedoch auch bei der Verwirklichung weniger hehrer Ziele geholfen. Er ist hauptsächlich für seine Fähigkeit bekannt, Zaubersprüche auf denjenigen zurückzuwerfen, der sie ausgesprochen hat, die Schnelligkeit zu verbessern sowie für Heilung zu sorgen. Kein Abenteurer wird den Ring des Hexenmeisters lange tragen. Es heißt, dass nur Syrabane alleine den Ring befehligen kann.

Der Ring des Phynaster
Der Ring des Phynaster wurde vor Hunderten von Jahren von einem Mann erschaffen, der ob seines abenteuerlichen Lebens eine gute Verteidigung benötigte. Dank des Ringes lebte Phynaster viele Hundert Jahre lang. Der Ring wurde seitdem von Person zu Person weitergegeben. Er verbessert die Abwehr gegenüber Giften, Magie und Schock. Phynaster war listig und hat den Ring verflucht. Er verschwindet ganz urplötzlich aus dem Besitz seines Trägers und taucht an einem anderen Ort wieder auf, nicht wirklich zufrieden, bevor er nicht wieder bei Phynaster selbst einkehrt.

Der Ring der Khajiit
Bei dem Ring der Khajiit handelt es sich um eine altertümliches Relikt, Hunderte von Jahren älter als Rajhin, der Dieb, der den Ring berühmt gemacht hat. Es war Rajhin, der die Kräfte des Ringes nutzte, mit dem er unsichtbar und so schnell wie der Odem des Windes wurde. Durch den Ring wurde er zum erfolgreichsten Einbrecher in der Geschichte Elsweyrs. Über Rajhins Schicksal ist nicht viel bekannt, es heißt jedoch, dass der Ring sich gegen diese konstante Anwendung wehrte und Rajhin verließ, der damit seinen Feinden schutzlos ausgeliefert war.

Der Streitkolben des Molag Bal
Der auch als Keule des Vampirs bekannte Streitkolben von Molag Bal entzieht seinem Opfer die Magie und überträgt sie auf den Träger der Keule. Ebenso kann die Stärke des Feindes auf den Halter des Streitkolbens übertragen werden. Molag Bal ging sehr freizügig mit der Waffe um. Es gibt viele Legenden um sie. Besonders gern wurde sie offenbar zum Verschwindenlassen von Zauberern eingesetzt.

Die Maske von Clavicus dem Schrecklichen
Der in allen Lebenslagen überaus eitle Clavicus der Schreckliche schuf eine seiner Persönlichkeit entsprechende Maske. Der Träger der Maske wird von den Bewohnern Tamriels gewöhnlich ausgesprochen zuvorkommend behandelt. Je stärker die Persönlichkeit, desto größer der Vorteil. Die bekannteste Geschichte um die Maske erzählt von Avalea, einer Adligen von hohem Ansehen. Als junges Mädchen wurde sie von einem boshaften Diener fürchterlich verunstaltet. Avalea schloss einen dunklen Pakt mit Clavicus dem Schrecklichen und erhielt im Austausch dafür die Maske. Obwohl die Maske ihr Aussehen nicht veränderte, wurde sie dennoch auf einmal von allen verehrt und respektiert. Ein Jahr und einen Tag nach ihrer Vermählung mit einem wohlbekannten Baron forderte Clavicus der Schreckliche die Maske zurück. Obwohl sie das Kind des Barons unter ihrem Herzen trug, wurde sie aus seinem Haushalt vertrieben. Einundzwanzig Jahre und einen Tag später erschlug Avaleas Tochter den Baron und nahm so Rache für ihre Mutter.

Mehrunes Klinge
Die Dunkle Bruderschaft begehrt diesen aus Ebenerz gefertigten Dolch seit Generationen. Die mystische Waffe kann jede Kreatur auf Anhieb töten. Bis heute sind die Träger der Klinge nirgendwo verzeichnet. Allerdings wurde die Dunkle Bruderschaft einst durch einen fürchterlichen internen Machtkampf merklich dezimiert. Man vermutet, dass Mehrunes Klinge daran beteiligt war.

Die Haut des Geretteten
Ein weiteres von Hircine erschaffenes Objekt ist die Haut des Geretteten. Mit diesem Kürass kann man Magie widerstehen. Der Legende nach vermachte Hircine seine abgezogene Haut dem ersten und einzigen Sterblichen, der je seinen Jagdgründen entkommen würde. Dieser unbekannte Sterbliche ließ die Haut in einen magischen Kürass für seine zukünftigen Abenteuer schneidern. Die Haut des Geretteten wandert von Held zu Held, gerade so, als ob sie einen eigenen Willen besäße.

Der Speer der bitteren Barmherzigkeit
Eine der mysteriösesten Waffen ist der Speer der bitteren Barmherzigkeit. Man weiß fast nichts über diesen Speer. Es existieren keine Aufzeichnungen über ihn, viele vermuten jedoch, dass er von den Daedra gefertigt wurde. Die einzig bekannte Legende beschreibt seinen Einsatz durch einen mächtigen Helden bei der Verteidigung des Schlachtenturms. Der Speer half, Mehrunes Dagon zu besiegen und den Schlachtenturm zurückzuerobern. Danach wurde der Speer der bitteren Barmherzigkeit in Tamriel nur noch selten gesichtet.

Die daedrische Geißel
Die daedrische Geißel ist eine mächtige Streitaxt, die in den Feuern von Trümmerschrecken aus heiligem Ebenerz geschmiedet wurde. Die legendäre Waffe des Mackkan war einst ein fürchterliches Objekt, das verwendet wurde, um die dunklen Geister ins Reich des Vergessens zurückzuschicken. Die Waffe hat die Fähigkeit, Wesen aus dem Reich des Vergessens herbeizurufen. Einst ein wichtiges Instrument im Kampf gegen die daedrischen Fürsten im Schlachtenturm, zieht sie nun mit Abenteuern durchs Land.

Der Schattenbogen
Der Legende nach wurde der Schattenbogen von der Daedra der Nacht geschmiedet. Der legendäre Waldhüter Raerlas Ghile erhielt den Bogen für eine geheime Mission, die jedoch missglückte und bei der der Bogen verloren ging. Raerlas wehrte sich tapfer und man sagt, dass er mit Hilfe des Bogens etliche seiner Feinde mit ins Grab nahm. Der Bogen verleiht seinem Träger die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen und an Schnelligkeit zu gewinnen. Der Schattenbogen ist mehrmals wiederaufgetaucht und man erzählt sich, dass der finstere Dunkelelf Dram, ein Attentäter der Zweiten Ära, den Bogen einst besaß.

Die Handschuhe des Randagulf
Randagulf aus dem Clan Begalin gilt in der Geschichte Tamriels als einer der mächtigsten Krieger aus Himmelsrand. Er war ob seines Mutes und seiner Entschlossenheit im Kampf bekannt und entschied viele Schlachten. Er wurde erst besiegt, als König Harald Himmelsrand eroberte. König Harald hatte Respekt für den großen Helden und machte sich dessen Handschuhe zu Eigen. Nach König Haralds Tod verschwanden die Handschuhe. Der König behauptete, dass sie dem Träger zusätzliche Kraft verliehen.

Die Eisklinge des Monarchen
Die Eisklinge des Monarchen ist mit Sicherheit eine der wertvollsten Waffen von Tamriel. Der Legende nach verzauberte der böse Erzmagier Almion Celmo das Schwert eines großen Kriegers mit der Seele eines Eis-Monarchen, der stärkeren Variante des häufiger vorkommenden Eis-Atronachs. Der Krieger Thurgnarr Assi sollte einen großen König in einem fernen Land ermorden und dann zum neuen Herrscher ausgerufen werden. Die Ermordung misslang jedoch und der Erzmagier wurde eingesperrt. Die Eisklinge läßt jeden, den sie trifft in Eis erstarren. Die Klinge wandert von Besitzer zu Besitzer und verbleibt nie lange an ein und demselben Ort.

Der Ring des Verschmelzens
Über diesen Ring ist nur wenig bekannt, es heißt jedoch, dass er dem Träger die Fähigkeit verleiht, mit seiner Umgebung zu verschmelzen.

Die Stiefel des Apostels
Die Stiefel des Apostels stellen ein wahres Mysterium dar. Der Träger der Stiefel kann angeblich frei in der Luft schweben, nie jedoch hat dies jemand mit eigenen Augen gesehen.

Der Ring des Mentors
Dieser Ring ist für Anfänger in der Zauberkunst von besonderem Nutzen. Er erhöht die Intelligenz und Weisheit seines Trägers, so dass dieser seine Magie sehr viel besser einsetzen kann. Der große Zauberer Carni Asron hat angeblich den Ring erschaffen, und zwar als Hilfsmittel für die Zauberlehrlinge, die unter seiner Führung standen. Nach Asrons Tod verschwanden der Ring und verschiedene andere seiner Besitztümer. Sie tauchten danach jedoch an verschiedenen Orten in Tamriel immer wieder auf.

Ring des Windes
Über diesen Ring ist praktisch nichts bekannt. Sein Name und die wenigen Gerüchte, die es um ihn gibt, lassen jedoch vermuten, dass er dem Träger zusätzliche Schnelligkeit verleiht.

Der Ring des Vampirs
Eine der tödlichsten und seltensten Waffen in Tamriel ist der Ring des Vampirs. Man munkelt, dass der Ring die Macht hat, seinem Opfer die Lebensenergie zu entziehen und sie auf seinen Besitzer zu übertragen. Der Ursprung und die eigentliche Bedeutung des Ringes sind gänzlich unbekannt. Viele der Älteren erzählen davon, wie er in Morrowind vor langer, langer Zeit von einer Kultgemeinde von Vampiranhängern geschmiedet wurde. Der Ring des Vampirs ist eine extrem selten auftretende Waffe, die nur alle paar Hundert Mondzyklen tatsächlich gesehen wird.

Der Schild des Eleidon
Eleidon war ein legendärer heiliger Ritter in der Geschichte der Bretonen. Er war ob seines Mutes und seiner Entschlossenheit, die Dinge ins Lot zu rücken, ein gefragter Mann. In einer Geschichte wird erzählt, dass er die Tochter eines Barons aus der sicheren Umklammerung des Todes durch einen bösen Kriegsherren riss. Aus Dankbarkeit gab der Baron sein ganzes Gold, um einen verzauberten Schild für Eleidon schmieden zu lassen. Der Schild verlieh Eleidon die Macht, alle seine Wunden zu heilen.

Der Stab des Hasedoki
Es wird behauptet, dass Hasedoki ein sehr ehrgeiziger Zauberer war. Er wanderte im Land umher und suchte nach Zauberern, die mächtiger waren als er. Keiner hat jedoch je die Kunde gehört, dass er einen fand, der es mit ihm hätte aufnehmen können. Es wird gesagt, dass er sich so einsam und abgeschnitten fühlte, weil alle Angst vor seinen Zauberkräften hatten, dass er seine ganze Lebenskraft in seinen Zauberstab bannte. Es heißt, dass seine Seele sich bis heute darin befindet. Magier aus ganz Tamriel haben nach diesem Zauberstab gesucht. Da sein Besitzer vor jedweder Magie geschützt ist, handelt es sich bei ihm um ein begehrtes Instrument für jeden Magier.

Der Helm des Blutwurmes
Es wird behauptet, dass der König der Würmer eines seiner wichtigsten Besitztümer zurückgelassen hat, den Helm des Blutwurmes. Der Helm besteht aus magisch geformtem Knochen. Der Träger des Helms kann Skelette heraufbeschwören und die Untoten beherrschen. Er wäre für einen Totenbeschwörer ein äußerst nützliches Artefakt.

Die Drachenknochenrüstung
Bei dieser Rüstung handelt es sich um eins der bei weitem mächtigsten Objekte, die ein Sammler oder ein Held sein Eigen nennen könnte. Sie ist tatsächlich aus echten Drachenknochen gefertigt und vom ersten Kaiserlichen Kampfmagier, Zurin Arctus, in den frühen Jahren der Dritten Ära verzaubert worden. Viele haben versucht, diese wahrhaft unvergleichliche und exquisite Arbeit in ihren Besitz zu bringen. Die Rüstung verleiht dem Träger die Macht, Feuer abzuwehren und dem Feind durch einen Feuerstoß Schaden zuzufügen. Man weiß nur wenig über die Beteiligung von Zurin Arctus an der Verzauberung der Rüstung. In einer alten Erzählung wird jedoch von einer Schuld berichtet, die er einem umherziehenden Krieger zu begleichen hatte. Wie der Krieger verweilt auch die Rüstung des Drachenknochens nie lange an derselben Stelle.

Der Schädelbrecher
Der Schädelbrecher ist eine erstaunlich lange und mächtige Waffe. Diese Schlachtkeule wurde in einem Feuer erschaffen, das vom Zauberer Dorach Gusal magisch angeheizt wurde, und dann von dem großen Waffenschmied Hilbongard Rolamus geschmiedet. Der Stahl wurde dabei magisch gehärtet. Die Waffe ist erstaunlich leicht, so dass sie mächtigere Schwünge ermöglicht und eine tödlichere Wirkung erzielt. Die Keule sollte auf einem Jahrmarkt ausgestellt werden, Diebe konnten sie jedoch entwenden. Der Schädelbrecher reist weiter auf der Suche nach seinen Schöpfern durch Tamriel.

Goldbrand
Über dieses magische Schwert ist so gut wie nichts bekannt. Diebe berichten davon, dass es aus Gold gefertigt und angeblich von den alten Drachen des Nordens geschmiedet wurde. In ihren Erzählungen heißt es, dass es an einen großen Ritter übergeben wurde, der dazu auserkoren war, die Drachen zu beschützen. Das Schwert verleiht seinem Träger die Macht, den Feind mit Feuer abzuwehren. Goldbrand wurde seit einiger Zeit nicht gesehen und man munkelt, dass es noch auf einen würdigen Helden wartet.

Die Fänge des Haynekhtnamet
Schwarzmarsch wurde einst von Wesen bevölkert, welche die Argonier Wamasus nannten. Die Männer des Nordens hielten sie für intelligente Drachen, in deren Adern statt Blut Blitze zuckten. Eine dieser mächtigen Bestien, Haynekhtnamet, wurde von den Männern des Nordens getötet, obwohl es dazu sieben Tage und Nächte und ein Dutzend Männer brauchte. Einer der Überlebenden nahm einen der Reißzähne als Trophäe mit nach Hause. Dort schnitzte er aus ihm eine Klinge für einen kleinen Dolch. Der Dolch birgt auf mysteriöse Weise die magischen Kräfte der Bestie in sich und derjenige, der ihn verwendet, kann seinen Gegner in einen Schockzustand versetzen. Dieser einzigartige Dolch wird gelegentlich von Abenteurern gesehen.

Das Umbraschwert
Das Umbraschwert wurde von der alten Hexe Naenra Waerr besprochen und diente nur einem einzigen Zweck: der Gefangennahme von Seelen. In Verbindung mit einem Seelenstein kann der Träger des Schwertes die Seele eines Feindes in dem Stein einschließen. Naenra wurde für ihr bösartiges Werk hingerichtet, sie konnte jedoch kurz vorher das Schwert noch verstecken. Das Umbraschwert ist sehr wählerisch, wenn es um seinen Besitzer geht, und bleibt deshalb so lange verborgen, bis es einen findet, den es für würdig erachtet.

Der Ring des Denstagmer
Das Einzige, was man von diesem Ring weiß, ist, dass er dem Träger möglicherweise Schutz vor bestimmten Elementen verleiht. Sogar der Name, Denstagmer, bleibt bis heute ein Rätsel.

Der Helm von Oreyn Bärentatze

Einer von Valenwalds legendären Helden ist Oreyn Bärentatze. Der Sohn von König Faume Krötenauge war ein anerkannter Clanjäger und der zukünftige Clanführer. Den Legenden der Waldelfen zufolge besiegte Oreyn mit nur einer Hand die Hexenschlage des Elfenwaldes, Glenhwyfaunva, und brachte damit seinem Clan ewigen Frieden. Oreyn vollbrachte noch eine Reihe weiterer Heldentaten, fiel allerdings später der Knahaten-Grippe zum Opfer. Sein Helm sollte zukünftigen Generationen als Monument seiner Größe dienen. Als der Clan sich teilte, ging er jedoch verloren und wird nun von verschiedenen Abenteurern geschätzt. Man behauptet, dass der Helm von Oreyn Bärentatze die Beweglichkeit und Ausdauer seines Trägers verbessert.

Daedrischer Halbmond

Das vielleicht seltenste Artefakt ist der allgemein geächtete Daedrische Halbmond. Diese Klingen wurden von Mehrunes Dagons daedrischen Streitkräften bei der Eroberung des Kaiserlichen Schlachtenturms geschwungen. Nach der Rückeroberung des Turmes durch das Kaiservolk wurden diese äußerst seltenen Waffen eingesammelt und vernichtet. Obwohl das Kaiserreich alle für zerstört hält, gibt es Gerüchte, dass irgendwo in Tamriel noch eine existiert. Allerdings hat sie nie jemand gesehen. Die Klinge verleiht ihrem Besitzer die Fähigkeit großen Schaden beim Gegner anzurichten, ihn zu lähmen und seine Rüstung stark zu beschädigen. Falls sie wirklich existiert, ist diese Waffe ein wahrer Schatz für jeden mächtigen Krieger.

Aufstieg und Fall der Klingen
Verfasser unbekannt

Viele erinnern sich noch an die Klingen. Doch es gibt nicht mehr viele, die ihre Geschichten weitergeben können, ihre Ursprünge, ihren Niedergang. Mein Vater konnte es. In seinen stolzesten Momenten sagte er zu mir: "Du bewahrst Geheimnisse wie die Klingen." Die Klingen waren gut darin, Geheimnisse zu bewahren. Sie haben nicht viel niedergeschrieben. Sie tauschten Informationen sehr vorsichtig zwischen ihren Spionen in sämtlichen Provinzen und ihren Elitemitgliedern aus, die den Kaiser schützten. Selbst untereinander behielten sie vieles für sich.

Die meisten assoziieren die Klingen mit ihrer zeremoniellen Akaviri-Rüstung und ihren gekrümmten Langschwertern. Ihre Geschichte lässt sich bis zu den wildesten Kriegern von Akavir zurückverfolgen, der Drachenwache. Dort beschützten sie bereits die Herrscher und ihr Königreich so wie sie es einst in Tamriel tun würden. Doch jüngste Entdeckungen zeigen, dass das noch nicht alles ist.

Viele klassische Texte erzählen von Abenteuerreisen nach Akavir, auch als Drachenlande des Ostens bekannt. So mancher aus Tamriel wollte Akavir schon erobern; der berühmteste derartige Versuch wurde im Jahre 3Ä 288 von Kaiser Uriel V. und seiner Zehnten Armee unternommen, wie im Bericht der kaiserlichen Kommission zur Katastrophe von Ionith nachzulesen ist. Die Drachen tauchen in Akavir in vielen Legenden auf, und viele glauben, dass es sich bei denen, die ein kurzes Gastspiel in Tamriels Geschichte gaben, um Flüchtlinge aus Akavir handelte - denn dort wurden sie von der Drachenwache gejagt und abgeschlachtet. Die Drachenwache würde denen, die nach Tamriel geflohen waren, in der Spätzeit der 1. Ära folgen.

Das Invasionsheer der Drachenwache aus dem Norden traf jedoch nicht nur auf Drachen, sondern auch auf die Menschen von Himmelsrand, welche Invasionen nicht mit freudig erhobenen Metkrügen begrüßen. Die Drachenwache bahnte sich den Weg durch Himmelsrand, und erst, als sie von Reman Cyrodiil in der Schlacht am Fahlen Pass aufgehalten wurden, fand die Invasion ein Ende. Reman war es, der die Menschenländer von Cyrodiil vereinigte und die Akaviri-Invasoren besiegte.

Reman ist einer der ersten geschichtlich belegten und auf breite Akzeptanz stoßenden mythischen Drachenblut-Krieger; also einer derjenigen, die von Akatosh und Alessia selbst gesalbt wurden. "Geboren mit der Seele eines Drachen", sagten seine Anhänger immer. Die Berichte über den genauen Ablauf der Schlacht am Fahlen Pass weichen erheblich voneinander ab. Doch das Endergebnis ist dasselbe: Als die verbleibenden Kämpfer der Drachenwache die Stimme von Reman Cyrodiil hörten, knieten sie nieder und schworen, für ihn, ihren Eroberer und Retter, ihr Leben zu geben. Textfragmente aus der Spätzeit der 1. Ära belegen, dass die Krieger auf die Knie fielen und sagten: "Wir haben nicht gejagt" (oder "Wir hatten es nicht vor", Anmerkung des Autors - grobe Übersetzung), und anschließend: "Wir haben nach Euch gesucht." Sie beschützten Reman mit ihrem Leben, wie auch seine Nachkommen, und mit Remans Dynastie begann Tamriels 2. Ära. In diesen Jahren weitete sich ihr Einfluss aus und ihr Orden wurde zu den Klingen. Nachdem sie die Drachen nun endgültig bezwungen hatten, war ihr einziges Ziel nur noch, den Drachenblut-Krieger zu beschützen, und mit ihm das Kaiserreich.

Sie erreichten ihre Blütezeit gegen Ende der 3. Ära, unter der Herrschaft der Septim-Kaiser. Trotz ihrer Anzahl blieben sie im Verborgenen. Ihre sichtbarsten und am besten dokumentierten Mitglieder waren diejenigen, die den Kaiser persönlich schützten, wobei sie die traditionellen Akaviri-Rüstungen trugen. Doch das war nur die Spitze des Speers, denn die Klingen waren eine

größere Organisation, die sich bis in den letzten Winkel von Tamriel erstreckte. Ihre Agenten gehörten allen möglichen Völkern an. Sie waren Händler, Diebe, Handwerker, Magier und Krieger. Und alle fungierten sie als Spione, die das Kaiserreich schützten, wenn es nötig war, und die im Verborgenen agierten. Sie handelten oft alleine, aber einige Fragmente sprechen davon, dass sie sich in geheimen Festungen auf dem ganzen Kontinent trafen. Die bekannteste darunter waren Cyrodiils Wolkenherrscher-Tempel, wo sie die Schwerter derjenigen aufhängten, die bei der Bewachung des Drachenbluts den Tod fanden. Andere Karten erwähnen den Windscheuer-Tempel unterhalb der riesigen Weiten der Alik'r-Wüste in Hammerfell, den Tempel der Himmelszuflucht in den Bergen von Himmelsrand, und den Sturmklauentempel östlich von Wegesruh.

Sie sollen einen "Großmeister" besessen haben, der oft unerkannt unter den Menschen lebte. Details über ihre Kommunikationswege, Treffpunkte und Missionen kannten nur einige wenige Elitemitglieder. Die beiden einzigen, die alles wussten, waren der Großmeister selbst und der Chronist, dessen einzige Aufgabe darin bestand, dafür zu sorgen, dass die Mission der Gruppe niemals bekannt wurde, aber auch niemals verloren ging.

Mit dem Tod von Uriel Septim VII. und seinem Sohn Martin ging die 3. Ära zu Ende, und die Klingen verschanzten sich tief im Inneren von Cyrodiils Wolkenherrscher-Tempel, wo sie darauf warteten, dass ein Drachenblut zurückkehrte und sie wieder gebraucht werden würden.

In der 4. Ära traten die Klingen nicht mehr offen als Beschützer des Reiches oder des Kaisers auf. Diese Rolle hat der Penitus Oculatus übernommen, eine rein kaiserliche Organisation. Doch die Klingen setzten ihre geheimen Aktivitäten fort, hielten Ausschau nach dem Drachenblut und waren auf der Hut vor zukünftigen Feinden. Die Klingen zählten zu den Ersten, die erkannten, dass die Thalmor des Aldmeri-Bundes nicht für immer innerhalb ihrer Grenzen isoliert bleiben würden. Sie konnten tun, wozu der den kaiserlichen Richtlinien unterstellte Penitus Oculatus nicht fähig war, und zogen sich daher den ewigen Hass der Thalmor zu.

Die Warnungen der Klingen bewahrheiteten sich, wie wir alle bestens wissen. Der Große Krieg zwischen dem Kaiserreich und den Thalmor zehrte die Kräfte des Kaiserreichs auf und zerstörte es beinahe. Kaiser Titus Mede II. handelte schließlich einen Frieden mit den Thalmor aus, doch den Preis dafür müssen viele von uns noch heute zahlen.

Der Einfluss und die zerstörerische Natur der Thalmor ist vielen ein Begriff (Anmerkung des Autors: In meiner Familie haben wir sie am eigenen Leib erfahren). Sie sind nicht dumm. Sie erkannten schon früh, dass die Klingen ein Feind waren. Also jagten sie diese während des gesamten Großen Krieges. Einige wurden getötet, als sie ihre Tempel verteidigten, andere, als sie in ihren Verstecken schliefen ... alleine. Manche kämpften, manche flohen, manche versteckten sich. Doch die Thalmor spürten sie alle auf.

Manche behaupten, dass die Klingen noch unter uns weilen, dass sie sich vor den Thalmor verbergen. Angeblich warten sie, wie sie es seit eh und je getan haben, dass ein Drachenblut zurückkehrt. Auf jemanden, den sie schützen können, jemanden, der sie führen kann.

Aus der Apographa der abtrünnigen Priester aufgezeichnet von Gilvas Barelo, Abt von Holamayan

Die sieben Flüche

durch die Tore des unbetrauerten Hauses

durch das die Spötter spotten und die Pläneschmieder ihre Ränke schmieden

von den Hallen des Hauses des gebrochenen Eides

klingen die sieben Flüche, die Gott lästern

erster Fluch, der Fluch des Feuers

zweiter Fluch, der Fluch der Asche

dritter Fluch, der Fluch des Fleisches

vierter Fluch, der Fluch der Geister

fünfter Fluch, der Fluch des Samens

sechster Fluch, der Fluch der Verzweiflung

siebter Fluch, der Fluch der Träume

Anmerkungen:
Zeile 1-3: Zweideutig. Bezieht sich eventuell auf die Pietätlosigkeit des gotteslästerlichen Hauses Dwemer oder der verräterischen Diplomatie des raffinierten Hauses Dagoth oder auf beide. Das Haus Dagoth wurde als Eidbrecher ob seines Verrates am Roten Berg beschimpft. Es kann sich allerdings auch auf nicht spezifizierte Friedensversprechen zwischen Fürst Nerevar und Fürst Dumac beziehen, den Begründern des Großen Rates. Nerevar und Dumac waren enge Freunde, bis die Dwemer und die anderen Großen Häuser in offenen Konflikt miteinander traten.

Zeile 4: Die Dwemer waren die Spötter und Verächter des Göttlichen.

Zeile 5-6: Die Flüche des Feuers und der Asche bezieht sich mit Sicherheit auf den Roten Berg, wo Dagoth Ur regiert. Es handelt sich dabei um die ersten Bedrohungen, die uns vom Roten Berg zu Ohren gekommen sind.

Zeile 7: Der Fluch des Fleisches lässt auf fürchterliche Krankheiten schließen, insbesondere auf die Corprus-Krankheit. Die Feuer- und Aschestürme gehen den Bedrohungen von Krankheit und Corprus voraus.

Zeile 8-10: Unklar. Kann sich auf bisher noch nicht geklärte Bedrohungen von Seiten Dagoth Urs beziehen.

Zeile 11: Jüngste Berichte über Fälle von Seelenkrankheit und gestörte Träume erhielten wir sowohl von den Bewohnern der Stadt wie auch von den Aschländern. Dass der siebte und letzte Fluch bereits zu wirken begonnen hat, lässt darauf schließen, dass die Bedrohung, der wir uns gegenüber sehen, bereits in ein kritisches Stadium getreten ist.

Die verlorene Prophezeiung

Aus dem siebten Zeichen der elften Generation,

weder Hund noch Guar, weder Samen noch Egge,

aber der aus dem Drachen geborene und durch einen fernen Stern bezeichnete

fremdländische Wiedergeborene unter dem Roten Berg,

der gelobte Gast, der den sieben Flüchen begegnen kann,

die mit einem Stern gesegnete Hand schwingt die dreimal verfluchte Klinge,

um die Ernte des unbetrauerten Hauses einzufahren.

Anmerkungen:
Zeile 1-3: 'Aus einer alten Familie', aber nicht aus den vier großen Aschländerstämmen. 'Unter einem fremden Stern geboren' und das 'Zeichen des Drachens' - das kaiserliche Zeichen.

Zeile 4-5: 'fremdländischer Wiedergeborener' erscheint als formelles Beiwort und hebt so die Verbindung der Wörter miteinander hervor. Der 'fremdländische Wiedergeborene' ist ein 'gelobter Gast', einer, der nicht in den Stämmen geboren, aber als Gast akzeptiert wird, mit dem Recht am Herd zu sitzen und gastfreundlich behandelt zu werden. Unter dem Roten Berg wird er sich mit den sieben Flüchen auseinandersetzen müssen. Siehe auch die Prophezeiung der 'Sieben Flüche'; Dagoth Ur wird von seinen sieben Brüdern verteidigt, die einst große Zauberfürsten waren und von den Aschländern als Aschenvampire bezeichnet werden.

Zeile 6-7: 'mit einem Stern gesegnet' weist auf Azura hin, der Daedra und Schutzherrin der Magie, des Schicksals und der Prophezeiung. Die 'dreimal verfluchte Klinge' bezieht sich möglicherweise auf eine Waffe, die wir Seelenklinge nennen und die in einigen Legenden mit der Schlacht am Roten Berg und dem listigen Dwemer-Fürsten Kagrenac in Verbindung gebracht wird. 'Die Ernte einbringen' deutet auf ein Sprichwort hin: 'Ihr erntet, was Ihr sät', mit anderen Worten: Ihr erhaltet so viel, wie Ihr verdient, sowohl im positiven Sinne einer Belohnung als auch im negativen Sinne einer Bestrafung. Das 'unbetrauerte Haus' kann sich auf eines oder beide der Großen Häuser der Dunmer, Haus Dwemer und Haus Dagoth, beziehen.

Auswirkungen der Schriftrollen der Alten

Unter Gelehrten sind die Gefahren, die das Lesen der Schriftrollen der Alten birgt, allgemein bekannt. Die Wirkungsweise dieser Auswirkungen ist derzeit jedoch noch weitgehend ungeklärt. Theorien über Geheimwissen und göttliche Vergeltung waren reine Spekulationen und basierten auf nur wenig tatsächlichen Forschungen. Ich, Justinius Poluhnius, habe mich der gründlichen Dokumentation der von den Schriftrollen bei ihren Lesern verursachten Leiden gewidmet. Bislang konnte ich jedoch noch keine einheitliche Theorie darüber entwickeln, welche Form diese Leiden annehmen, weshalb dies ein Objekt künftiger Forschungen bleibt.

Ich habe die Auswirkungen in vier Gruppen unterteilt und entdeckt, dass die Effekte zum großen Teil vom Geist des Lesers abhängen. Um dies zu verdeutlichen, werde ich diese im Folgenden genauer beschreiben.

Erste Gruppe: Die Unbedarften

Für diejenigen, die über keinerlei Wissen über die Geschichte oder die Wesensart der Schriftrollen der Alten verfügen, ist die Schriftrolle letztlich wirkungslos. Der Leser kann weder Prophezeiungen sehen noch Wissen erlangen. Und wenn die Rolle auch dem Ungebildeten kein Wissen bringt, so schadet sie ihm zumindest auch in keinerlei Hinsicht. Die Rolle scheint von seltsamen Buchstaben und Symbolen überzuquellen. Diejenigen, die ein wenig von der Astronomie verstehen, behaupten oft, Sternbilder in den Mustern und Verbindungen zu erkennen, aber diese Spekulationen lassen sich nicht überprüfen, da die Studie verlangt, dass die Testsubjekte ungebildet sind.

Zweite Gruppe: Der ungeschützte Verstand

Diese zweite Gruppe ist sich der Gefahren, die im Lesen der Schriftrollen liegen, bewusst. Es sind Personen, die eine Vorstellung von der Natur der Schriftrollen der Alten haben, und sie verfügen über ausreichend Wissen, um sie lesen zu können. Allerdings fehlt es ihnen an der notwendigen Disziplin, um die zerstörerische Wirkung, die ein kurzer Blick auf die Unendlichkeit hat, abzuwenden. Diese unglücklichen Seelen erblinden unmittelbar und unwiederbringlich. Dies ist der Preis, den sie für die Überbeanspruchung ihrer Fähigkeiten zahlen. Es bleibt jedoch zu erwähnen, dass mit der Blindheit auch ein Teil des versteckten Wissens kommt. Dabei hängt es von der Person und ihrem Platz in der größeren Ordnung ab, ob es sich dabei um Wissen über die Zukunft, die Vergangenheit oder das Wesen des Seins handelt. Aber Wissen wird in jedem Falle erlangt.

Dritte Gruppe: Das moderate Verständnis

In Tamriel scheint nur der Kult der Ahnenmotte die Disziplin entwickelt zu habe, die den Geist beim Lesen der Rollen schützt. Die Novizen unterziehen sich der strengsten geistigen Zucht, und oft dürfen sie erst nach einem Jahrzehnt oder mehr im Kloster ihre erste Schriftrolle der Alten lesen. Die Mönche, die schon viele ungeschützte Geister unter ihren ungeduldigeren Schülern erlebt haben, behaupten, dass dies dem Schutz des Eingeweihten dient. Mit ausreichender Seelenstärke gewappnet wird die Sicht der Leser zwar geschwächt, aber bei Weitem nicht so stark wir bei den Ungeschützten. Die Sicht vernebelt sich, aber Formen, Farben und Texte bleiben lesbar. Auch das Wissen, dass die Schriftrolle offenbart, wird so gemäßigt und es bedarf der Meditation und der Reflexion, um das Gesehene vollends würdigen und wiedergeben zu können.

Vierte Gruppe: Erleuchtetes Verständnis

Zwischen der vorherigen Gruppe und dieser befindet sich ein Kontinuum, welches bislang nur von den Mönchen der Ahnenmotte durchquert wurde. Je mehr sie lesen, umso blinder werden die Mönche, aber sie erlangen größeres und detaillierteres Wissen. Während sie jede wache Stunde damit verbringen, die Offenbarungen zu studieren, steigert sich auch ihre Seelenstärke. Es gibt für jeden Mönch den Tag der vorletzten Lesung, an dem das einzige Wissen, dass die Schriftrolle offenbart, darin liegt, dass die nächste Lesung die Letzte sein wird.

Für jeden Mönch kommt die vorletzte Lesung zu einem anderen, unvorhersehbaren Zeitpunkt. Es wurden vorläufige Studien angefertigt, um dieses Ereignis anhand einer Tabelle der Schwere der Blindheit des jeweiligen Mönches vorauszusagen, aber alle, die diese fortgeschrittenen Stadien erreichen, berichten, dass der Zuwachs an Blindheit mit einer hohen Anzahl an Lesungen abnimmt. Manche vermuten, dass ein anderer, unbekannter Sinn in dieser Endphase weiterhin abnimmt, aber derartige Spekulationen überlasse ich den Philosophen.

Um sich auf seine letzte Lesung vorzubereiten, zieht sich ein Mönch normalerweise zurück, um über ein Leben voller Offenbarungen zu nachzudenken und seinen Geist auf die letzte Einsicht vorzubereiten. Nach dieser letzten Lesung wird er so sicher erblinden wie die Ungeschützten, die unbedarft zum Wissen drängen. Der Erleuchtete hat jedoch seinen Verstand sein Leben lang bewahrt, und er verfügt über eine ganzheitliche Ahnung dessen, was ihm offenbart wurde.

Ich hoffe, dass dieser Katalog denen dient, die unser sterbliches Verständnis der Schriftrollen der Alten vergrößern wollen. Die Mottenpriester stehen über diesen Dingen, und sie betrachten die fortschreitende Schwächung, die mit dem Lesen kommt, als Auszeichnung. Möge dieser Text ein nützlicher Ausgangspunkt für all jene sein, die derartige Studien unternehmen wollen.

- Diktiert dem Anstius Metchim, 4. Letzte Saat, im 126. Jahr der Zweiten Ära

Ayleïden-Inschriften und ihre Übersetzungen
Von Raelys Anine

Die folgenden Inschriften wurden im Laufe vieler langer Jahre in mühsamer Arbeit abgeschrieben und übersetzt, und werden hier für alle Zeiten bewahrt.

Av molag anyamis, av latta magicka.

"Vom Feuer, Leben; vom Licht, Magie."

Barra agea ry sou karan.

"Tragt überliefertes Wissen als eure Rüstung."

Agea haelia ne jorane emero laloria.

"Durch Schmerz erlangte Weisheit ist ein zuverlässiger Führer in dunklen Zeiten." [wörtlich, "Schreckliches Wissen hat die Lehrmeister nie fehlgeleitet."]

Nou aldmeris mathmeldi admia aurane gandra sepredia av relleis ye brelyeis ye varlais.

"Unsere verbannten Elfenvorfahren hörten die einladenden Geschenke des Friedens in den Bächen, den Buchen und den Sternen." *["Mathmeldi" bedeutet wörtlich "von zu Hause vertrieben".]*

Suna ye sunnabe.

"Segne und sei gesegnet."

Va garlas agea, gravia ye goria, lattia mallari av malatu.

"In den hässlichen, dunklen Höhlen der alten Lehren leuchtet das Gold der Wahrheit."

Vabria frensca, sa belle, sa baune, amaraldane aldmeris adonai.

"Die schäumende Welle, gewaltig und mächtig, kündigt die edlen Elfen an."

Azuras Beschwörung
von Sigillah Parate

Seit dreihundert Jahren bin ich Priesterin der Azura, der Daedra des Mondschattens, Mutter der Rose und König des Nachthimmels. Jedes Jahr zum Hogithum, den wir am 21. Erste Saat feiern, bitten wir sie um Rat und bieten Ihrer Majestät Wertvolles und Schönes an. Sie ist eine grausame, aber weise Meisterin. Wir beschwören sie nicht, wenn zum Hogithum Gewitter ist, weil diese Nächte Sheogorath, dem Wahnsinnigen, gehören, auch wenn sie mit dem Feiertag zusammenfallen. Azura versteht zu diesen Zeiten unsere Vorsicht.

Azuras Beschwörung ist sehr persönlicher Natur. Ich bin Priesterin dreier anderer daedrischer Prinzen gewesen, aber Azura achtet die Fähigkeiten ihrer Anhänger und die Wahrheit hinter unserer Bewunderung für sie. Als sechzehnjährige dunkelelfische Maid trat ich in den Zirkel meiner Großmutter ein. Sie verehrten Molag Bal, den Prinzen der Intrigen. Erpressung und Bestechung gehören ebenso wie schwarze Magie zu den Waffen der Hexen Molag Bals. Die Beschwörung Molag Bals erfolgt, außer bei stürmischem Wetter, am 20. Abendstern. Diese Zeremonie wird selten ausgelassen, aber Molag Bal erscheint seinen Anhängern an anderen Tagen häufig als Sterblicher. Als meine Großmutter bei dem Versuch starb, den Erben von Feuerwacht zu vergiften, überdachte ich meinen Glauben an den Kult.

Mein Bruder war ein Hexer des Boethiah-Kultes und nach dem, was er mir erzählte, war der Dunkle Krieger meinem Geist näher als der tückische Molag Bal. Boethiah ist ein Kriegerprinz, der offener handelt als jeder andere Daedroth. Nach Jahren der Kriecherei und der Intrigen war es angenehm, für einen Herrn Akte mit direkten, sofortigen Folgen zu vollziehen. Außerdem gefiel mir, dass Boethiah ein Daedra der Dunkelelfen ist. Unser Kult rief ihn an dem Tag, den wir Bluttag nannten, dem 2. Sonnenuntergang. Blutige Wettkämpfe wurden ihm zu Ehren abgehalten, und die Duelle und Kämpfe dauerten so lange, bis neun Anhänger von den Händen anderer Anhänger getötet worden waren. Boethiah sorgte sich wenig um seine Anhänger - er dachte nur an unser Blut. Ich bin mir sicher, dass ich ihn lächeln sah, als ich meinen Bruder in einem Übungskampf versehentlich erschlug. Mein Entsetzen schien ihm zu gefallen.

Wenig später verliess ich den Kult. Boethiah war mir zu unpersönlich, zu kalt. Ich wollte einen Meister mit größerer Tiefe. In den nächsten achtzehn Jahren meines Lebens huldigte ich niemandem. Ich las und forschte stattdessen. In einem alten und ketzerischen Buch fand ich Nocturnals Namen - Nocturnal, der Meister der Nacht, Nocturnal der Unergründliche. Wie in dem Buch beschrieben, rief ich ihn an ihrem heiligen Tag, dem 3. Herzfeuer. Schließlich hatte ich den persönlichen Meister gefunden, den ich mir so lange gewünscht hatte. Ich bemühte mich, seine verschlungene Philosophie, die Quelle seines mysteriösen Schmerzes, zu verstehen. Alles an ihm war dunkel und verhüllt, selbst seine Art zu sprechen und die Aufgaben, die ich für ihn erfüllen sollte. Ich brauchte Jahre, um die einfache Tatsache zu begreifen, dass ich Nocturnal nie würde verstehen können. Seine Geheimniskrämerei gehörte ebenso zu ihm wie die Brutalität zu Boethiah oder die Tücke zu Molag Bal. Um Nocturnal zu verstehen, muss man ihn negieren, die Vorhänge zu seinem dunklen Reich öffnen. So sehr ich ihn auch liebte, erkannte ich doch die Sinnlosigkeit, seine Rätsel enthüllen zu wollen. Ich wandte mich daher an seine Schwester, Azura.

Azura war die einzige Daedra, der ich je gehuldigt habe, der sich für ihre Anhänger zu interessieren scheint. Molag Bal wollte meinen Verstand, Boethiah meine Waffen und Nocturnal vielleicht meine Neugierde. Azura möchte all dies, und vor allem unsere Liebe. Nicht unterwürfige Sklaverei, sondern unsere ehrliche und wahre Zuneigung in allen Formen. Es ist wichtig, dass unsere Gefühle in unsere Verehrung einbezogen sind. Und unsere Liebe muss auch nach innen gerichtet sein. Wenn

wir sie lieben und uns hassen, spürt sie unseren Schmerz. Bis in alle Ewigkeit werde ich keinen anderen Meister haben.

Balmora-Führer



Balmora ist der Sitz des Fürstenhauses Hlaalu und die größte Siedlung in Vvardenfell nach der Stadt Vivec. Balmoras vier Distrikte sind die Hochstadt, das Händlerviertel, die Handwerksstadt und die Mondfalter-Festung. In der Hochstadt, auf dem Hügel im Westen, findet man den Tribunals-Tempel, die Hlaalu-Ratshallen, reiche Güter, bessere Geschäfte und das Gildenhaus der Morag-Tong. Das Händlerviertel, gleich westlich des Flusses, liegt in der Mitte eines großen Platzes nördlich des Südtors mit der Anlegestelle der Schlickschreiter an der Südmauer, östlich des Südtors. Die Kriegergilde und Magiergilde und die meisten Geschäfte und Gasthäuser von Balmora liegen an den Straßen im Händlerviertel. In der Handwerksstadt östlich des Flusses, wo die Bürgerlichen und Armen leben, findet man einige bescheidene Tavernen und wenige Händler. Die Mondfalter-Festung, ein gutes Stück südöstlich der Stadt, beherbergt die Garnison der Legionen und den kaiserlichen Kult.

Weltliche und geistliche Dienste

Dienste des Fürstenhauses Hlaalu findet man im Hlaalu Ratshaus in Hochstadt. Gläubige des Tempels suchen Trost und Gottesdienste im Balmora-Tempel im Südosten. Fremdländer müssen die Stadt durch das Südtor verlassen und sich östlich auf den gut markierten Straßen zur Mondfalter-Festung zu den kaiserlichen Legionen und den Diensten des kaiserlichen Kults begeben. Die Gildenhäuser der Kriegergilde und der Magiergilde befinden sich an der Straße nördlich des Platzes im Händlerviertel. Dienste der Morag Tong findet man in deren Gildenhaus im äußersten Nordwesten von Hochstadt. Bessere Geschäfte gibt es in Hochstadt auf dem Hügel, mit zahlreichen Händlern im Händlerviertel westlich des Flusses und einigen in der Handwerksstadt östlich des Flusses.

Bedeutende Personen

Keiner der Hlaalu-Ratsherren lebt in Balmora. Nileno Dorvayn in der Ratshalle ist der ranghöchste ansässige Hlaalu. In der Kriegergilde ist Eydis Feuerauge der Kämmerer. Ranis Athrys ist der Kämmerer der Magiergilde. Ethasi Rilvayn ist der Kämmerer der Morag Tong. Feldrelo Sadri ist der ranghöchste Kleriker des Balmora-Tribunals-Tempels. Der schillernden 'Honigmund' Habasi wird nachgesagt, dass sie die Chefin der örtlichen Diebesgilde sei.

Reisen und Beförderung

Eine gute Straße führt südlich nach Pelagiad, Seyda Neen, Ebenherz und Vivec. Ein holpriger Weg durch die Wildnis führt südwestlich am Odai entlang zum Fischerdorf Hla Oad. Ausgebesserte Straßen führen nördlich nach Caldera und Ald'ruhn. Die Anlegestelle der Schlickschreiter liegt am Westufer des Flusses nahe dem Südtor. Schlickschreiter verkehren nach Ald'ruhn, Suran, Ald'ruhn und Seyda Neen. Gildenführer der Magiergilde teleportieren Euch gegen eine Gebühr nach Ald'ruhn, Vivec, Caldera und Sadrith Mora. Hla Oad liegt südwestlich an der Küste. Ein nicht ausgebauter Pfad führt nordöstlich über die Schluchten der Foyada Mamaea zur Geisterpforte; dem

Pfad kann man leicht folgen, jedoch werden die Pilger, die diesen Weg zum Schrein der Geisterpforte nehmen, häufig von gefährlichen Tieren angegriffen.

Baranats Gebete
Eine traditionelle Legende

Als die Gräfin Genevrah von ihrem Anwesen entführt und dann als Geisel gehalten wurde, ließ ihre Mutter verkünden, dass, wer immer sie retten würden, sie auch heiraten dürfe und das Land erben würde. Leider waren in jenen bewegten Tagen Entführung, Mord, und Diebstahl weit verbreitet, und deshalb gab es einen Mangel an tauglichen Abenteurern für derartige Aufgaben. Tatsächlich war die einzige Person, die ihrem Ruf folgte, ein kleiner, magerer Bursche mit Namen Baranat.

'Ihr seid sicherlich tapfer, aber ich fürchte, dass Ihr das nicht überleben werdet', sagte die alte Frau. 'Seht Ihr, meine Tochter wurde von den Gebrüdern Coribael entführt, deren körperliche Fähigkeiten den Stoff für Legenden bildet.'

'Meine gnädige Dame', sagte Baranat. 'Als ich auf die Welt kam, wurde ich von Vivec, Almalexia, und Sotha Sil gesegnet, und ich habe das Ohr der Heiligen. Wenn mir Ärger begegnet, rufe ich sie an, mir Beistand zu leisten.'

Skeptisch, aber ohne andere Aussichten, schickte die alte Frau Baranat fort und erklärte ihm, dass das Lager der vier Brüder im Norden zu finden war. In der Mitte des Lagers hielt der älteste und mächtigste der Brüder, Airen Coribael, Gräfin Genevrah gefangen. Jeder seiner Brüder bewachte einen anderen Posten entlang des Tals - Baranat würde jeden von ihnen besiegen müssen, um die Gräfin zu retten.

Baranat ritt viele Meilen durch die nördlichen Sümpfe, bevor er zum Wachposten des ersten Bruders kam. Dort erblickte er Vanis Coribael, den jüngsten der Gebrüder, der das Tal nach Eindringlingen absuchend beobachtete. Vanis war dafür bekannt, dass er schneller als der Wind war. Ein Krieger, der seine Gegner vernichtend schlagen konnte, bevor diese auch nur ihre Waffen gezogen hatten. Baranat schaute auf sein trauriges, billiges Eisenschwert, und betete zu den Heiligen.

Der heilige Veloth, der Pilger, erschien vor Baranat in leuchtenden Roben, und lächelte auf ihn hinab: 'Baranat, legt Euer Schwert nieder, und ich werde Euch geschwinder als einen Blitz machen.'

Baranat ließ sein Schwert fallen und rannte auf Vanis zu, so schnell, dass er mit seinen Schritten nicht einmal ein Blatt aufwirbelte. Vanis war im Nu tot, von Baranats Händen niedergestreckt. Der Abenteurer zog weiter, bis er den zweitjüngsten Bruder, Feryn Coribael, erreichte, der nicht nur so schnell wie Vanis war, sondern auch so stark, dass er einen Tramastrauch mit zwei Fingern entwurzeln konnte. Baranat versteckte sich und zitterte, als der den riesigen Feryn Coribael erblickte. Abermals betete der junge Abenteurer zu den Heiligen.

Der heilige Nerevar, der Hauptmann, erschien vor Baranat in goldener Rüstung, und lächelte auf ihn hinab: 'Baranat, ich werde Euch stärker als hundert Krieger machen.'

Baranat stürzte sich auf Feryn und schlug nach dem Riesen mit einem Felsbrocken, der beim Aufprall zu Staub zerfiel. Feryn versuchte, wieder aufzustehen, aber Baranat riss ihn auseinander und verstreute die siebenundachtzig Stücke über den Boden des Tals. Jenseits Feryns Postens war ein wogender Fluss, an dem der zweitälteste Bruder, Horis Coribael, Wache stand. Horis war schneller als sein Bruder Vanis, stärker als sein Bruder Feryn, und so zäh, dass er in der Lava von Dagoth Ur schwimmen konnte, als ob es der Padomayer-Ozean wäre. Baranat dachte an seine eigene Schmerzempfindlichkeit, die recht groß war, und betete zu den Heiligen um Beistand.

Der heilige Roris, der Märtyrer, erschien vor Baranat mit Fleisch wie funkelnde Edelsteine, und lächelte auf ihn hinab: 'Baranat, ich werde Euch so unnachgiebig machen wie das Herz des Reichs des Vergessens.'

Baranat stürzte sich auf Horis, und beide fielen in den strömenden Fluss. Zwölf Stunden lang rangen sie gegeneinander unter Wasser, bis Horis seinen Atem nicht länger anhalten konnte und ertrank. Baranat stieg aus dem Wasser des Flusses und zog weiter das Tal hinunter, bis er Lager erreichte. Airen Coribael war dort und bewachte einen zappelnden Sack, der, so vermutete Baranat, entweder die Gräfin oder mehrere große Katzen enthalten musste. Der junge Abenteurer verzagte bei der Aussicht, gegen Airen Coribael, den schnellsten, stärksten, robustesten und erfahrensten Kämpfer der Brüder, antreten zu müssen. Er betete zu den Heiligen um Beistand.

Der heilige Olms, der Gerechte, erschien vor Baranat in einer Flammenexplosion, und lächelte auf ihn hinab: 'Baranat, ich werde Euch gerissener im Kampf machen als die gefährlichsten Daedra.'

Baranat schritt ruhig in das Lager und begann den Kampf mit Airen Coribael. Das Gefecht dauerte sieben Tage, und während sechs davon hatte Airen die Oberhand. Er ließ Tritte und Faustschläge niederprasseln, indem er den arhythmischen Stil nutzte, den die Khajiit Gichthauer nannten; er parierte und blockte nach den Sitten der großen nordischen Krieger, er bewahrte sein Gleichgewicht, Koordination, Schnelligkeit, Stärke, zeitliche Abstimmung, und Taktiken, während die Monde am Himmel auf- und untergingen. Aber am siebten Tag, als er sich gerade auf seinen Todesstoß vorbereitete, hielt er plötzlich mit weit aufgerissenen Augen inne. Das Blut wich aus seinem Gesicht, und er erkannte die Falle, in die er gegangen war. Eine Falle ohne Entkommen. Mit drei schnellen Blitzen seiner Hand vervollständigte Baranat den Blutzyklus, jenen alten Kampfstil der Rothwardonen, den er am ersten Tag begonnen hatte. Airen Coribael atmete nicht mehr.

Der junge Abenteurer beeilte sich, den Sack zu öffnen, in dem Gräfin Genevrah lag. Seine erste Überraschung. Ihr Gesicht sah aus wie die Brut eines Dreughs und als sie begann, ihn dafür zu schelten, dass er so lange gebraucht hatte, bemerkte er, dass sie auch ein sehr, sehr, sehr unangenehmes Wesen hatte. Einige Tage später, als sie zurück am Hofe der alten Frau waren, fand er heraus, dass das Anwesen, welches er erben würde, aufgrund jahrzehntelanger Peststürme und schlechter Saaten gänzlich unfruchtbar war.

Der heilige Delyn, der Weise, sah den jungen Abenteurer von den Wolken im Himmel aus, und lächelte auf ihn herab: 'Baranat, bevor Ihr kämpft, findet heraus, worum Ihr kämpft.'

Benithas vier Verehrer
von Jole Yolivess

Bis zu seinem zehnten Lebensjahr gehörte Oin Parnafacasis zur elitären Gruppe der besten Familien von Gnisis. Diese Familien gingen zu den besten Schneidern, teilten sich die gleichen Lehrer und spielten in der gleichen exklusiven Gesellschaft. Als seine Mutter starb und sein Vater herausfand, dass das Geld, von dem sie gelebt hatten, aus Diebstählen stammte, fand er sich plötzlich in einer ganz anderen Umgebung wieder, in der zu leben er nur schlecht gerüstet war. Sie waren arm.

Oin lernte schließlich, seinen Lebensunterhalt mit der einzigen Beschäftigung zu verdienen, für die er geeignet schien: Gartenbau. Mit der Zeit legte er einen beeindruckenden Garten aus Weidenbeutel, Goldkanet, Hustengras, weißem Blähwurz und Tramasträuchern an. Er hatte sich außerdem zu einem bemerkenswert uninteressanten Mann entwickelt - bis auf seine Gartenarbeit hatte er wenig vorzuweisen. Er war ungelernt, unsympathisch, unsportlich und unkoordiniert. Und dennoch hatte er Sehnsüchte. Besonders sehnte er sich nach einem Mädchen, das er vor seinem Unglück gekannt hatte, ein süßes Ding mit gekräuseltem Haar und einem fröhlichen Lachen namens Benitah Gorgoth. Einmal hatte er beim Spielen einen Rabauken weggeschubst, der ihr wehtun wollte, und der anerkennende Blick, den sie ihm zugeworfen hatte, reichte aus, um all die Tage danach lebenswert zu machen.

Als er eines Tages im Frühling, vor nicht allzu vielen Jahren, in seinem Garten arbeitete, hörte er durch die dichten, hoch gewachsenen Tramasträucher einige Leute über die Heirat zwischen Sedura Indoril Pavlek Mamoona, einem der wohlhabendsten und anerkanntesten Edelmänner von Gnisis, und Serjo Benitah Gorgoth sprechen. Sein Herz wurde schwer. Sie hatte einen anderen gefunden, bloß neun Jahre, nachdem sie ihm beim Spielen diesen Blick geschenkt hatte.

Als der Frühling zum Sommer wurde und der Sommer zum Herbst, begann Oin seine Kräuter zu verkaufen, darunter einige an Kena Yakin Bael, einen bekannten Heiler in der Stadt. Er war sowohl Benitahs als auch Oins Lehrer gewesen und erzählte dem jungen Mann, dass es dem Ehemann der Dame nicht gut gehe. Oin unterdrückte seine Freude und setzte seinen Weg fort.

Nur wenig später erkrankte Sedura Indoril Pavlek Mamoona schwer und starb, trotz aller Bemühungen der großen Heiler, darunter Yakin Bael. Als Oin an diesem Tag wieder erschien, um Kräuter zu liefern, sagte er: 'Falls du noch mit Benitah in Kontakt stehst, übermittle ihr bitte mein Mitgefühl.'

'Ich werde es versuchen,' sagte Yakin, 'falls ich irgendwie an ihren Beratern vorbeikomme. Sie versuchen, einen neuen Mann für Benitah zu finden, und sie hat deutlich gemacht, dass sie nur den stärksten Mann von Morrowind heiraten wird.'

'Wer ist das?', fragte Oin.

'Horath der Starke', antwortete Yakin. 'Man sagt, dass er einen Wagen mit nichts als seinem Zeigefinger und Daumen hochheben kann.'

'Ihr könntet mich einen Zauber lehren, der meine eigene Kraft verstärkt', sagte Oin.
'Ich flehe Euch an, dies auf der Stelle zu tun.'

'Nun gut', antwortete Yakin. 'Aber als Gegenleistung will ich Eure gesamte nächste Tramawurzel-Ernte für mich alleine haben.'

Oin stimmte zu und Yakin lehrte ihn einen Zauber zur Verstärkung seiner Kraft. Er brauchte einige Zeit, um ihn zu meistern, sich vorzustellen, wie magische Energie durch seinen ganzen Körper, durch die Fasern seiner Muskeln strömte und ihm eine Stärke verlieh, die weitaus über die kümmerliche Kraft hinausging, die ihm die Natur verliehen hatte. Als Oin Horath auf den Straßen von Gnisis begegnete, vollführte er den Zauber und forderte ihn zu einem Duell der Stärke heraus.

'Ich bin Horath der Starke', sagte Horath der Starke erwartungsgemäß. 'Seid Zeuge, wie ich diesen Wagen mit nichts als meinem Daumen und Zeigefinger emporhebe.' Und genau das tat er.

'Ich bin Nimlon der Mächtige', sagte Oin mit einiger künstlerischen Freiheit. 'Seid Zeuge, wie ich den Stall, in dem Euer Wagen steht, mit nichts als meinem Zeigefinger emporhebe.' Und genau das tat er.

Die Nachricht verbreitete sich schnell in ganz Morrowind. Der stärkste lebende Mann befand sich in der Provinz. Oin ging seinen Freund Yakin Bael besuchen.

'Gräfin Benitah hat von der Stärke Nimlons des Mächtigen erfahren und mitteilen lassen, dass sie sich geirrt habe. Sie suche zum Heiraten nicht nach einem Mann von Stärke, sondern nach einem Mann von Intelligenz, einem großen Gelehrten. Dem größten von ganz Morrowind.'

'Wer ist das?', fragte Oin.

'Kena Warfel Tomasin', antwortete Yakin. 'Man sagt, dass er jeden Mann und jede Frau in einem Duell des Verstandes schlagen kann.'

'Ihr könntet mich einen Zauber lehren, der meine eigene Intelligenz verstärkt', sagte Oin. 'Ich flehe Euch an, dies auf der Stelle zu tun.'

'Nun gut', antwortete Yakin. 'Aber als Gegenleistung will ich Eure gesamte nächste Blähwurz-Ernte für mich alleine haben.'

Oin willigte ein und in den nächsten Wochen lehrte Yakin ihn den Zauber und unterwies ihn in seiner Anwendung. Er brachte ihm bei, wie er seinen Geist vor dem plötzlichen Ansturm von Erleuchtung und Wissen abschirmen konnte, der ihn überfluten würde, und wie er sich den plötzlichen Ideen und Theorien hingeben solle, die in sein Bewusstsein eindringen würden. Als Oin Warfel Tomasin in der Magiergilde von Gnisis begegnete, vollführte er seinen Zauber und sprach die Herausforderung aus.

'Ich bin Kena Warfel Tomasin und ich kann beweisen, dass Akatosh, Nirn und das Reich des Vergessens eins sind', sagte Warfel und schrieb die mathematische Formel auf, die bewies, dass dem so war.

'Ich bin Kena Zombel Mokafa und ich kann beweisen, dass Ihr nicht existiert', sagte Oin und schrieb die mathematische Formel auf, die dies bewies. Und Kena Warfel Tomasin verschwand umgehend.

Die Nachricht verbreitete sich schnell in ganz Morrowind. Der klügste lebende Mann befand sich in der Provinz. Oin ging seinen Freund Yakin Bael besuchen.

'Gräfin Benitah hat von der Intelligenz Kena Zombel Mokafas erfahren und mitteilen lassen, dass

sie sich geirrt habe. Sie suche zum Heiraten nicht nach einem Mann von Intelligenz, sondern nach einem Mann von einer Ausdauer und Härte, die dem ältesten aller Felsen gleicht. Dem größten von ganz Morrowind.'

'Wer ist das?', fragte Oin.

'Ich würde sage, Meister Combova', sagte Yakin. 'Man sagt, er könne zwanzig Minuten lang in blauen Flammen stehen.'

'Ihr könntet mich einen Zauber lehren, der meine eigene Härte verstärkt', sagte Oin. 'Ich flehe Euch an, dies auf der Stelle zu tun.'

'Nun gut', antwortete Yakin. 'Aber als Gegenleistung will ich Eure gesamte nächste Hustengras-Ernte für mich alleine haben.'

Oin willigte ein und in den nächsten Wochen erlernte er einen Zauber, der seine Härte der eines Felsen gleich machen würde. Er lernte die Wirkung von Frost, Gift, Feuer und Blitzschlägen abzuschütteln, indem er den Schmerz in einem Feld aus magischer Energie einschloss und von sich wegstieß. Als er den Zauber beherrschte, traf er Meister Combova in Madachs Handelshaus.

'Mein Name ist Meister Combova', sagte der Bursche und stieß die Hexe neben ihm an. 'Kena Leles, zaubert für mich eine Kugel aus blauen Flammen herbei.' Und er saß zwanzig Minuten lang in dem flammenden Inferno, bevor es verließ.

'Meister Combova, mein Name ist Meister Vomph', sagte Oin. 'Kena Leles, zaubert für mich eine Kugel aus blauen Flammen herbei.' Und er saß beinahe eine Stunde in dem flammenden Inferno, bevor es verließ.

Die Nachricht verbreitete sich schnell in ganz Morrowind. Der härteste lebende Mann befand sich in der Provinz. Oin ging seinen Freund Yakin Bael besuchen.

'Gräfin Benitah hat von der Härte Meister Vomphs gehört', sagte Yakin, nicht besonders von Oins letztem Spitznamen angetan, 'und gesagt, dass sie sich geirrt habe. Sie suche zum Heiraten keinen Mann von Härte, sondern einen Mann von Beweglichkeit, einen flinken Akrobaten. Den größten von ganz Morrowind.'

'Wer ist das?', fragte Oin.

'Ich würde sagen, Funcrazot Priif', sagte Yakin. 'Man sagt, er sei der größte Schildkämpfer und Taschendieb von ganz Morrowind.'

'Ihr könntet mich einen Zauber lehren, der meine eigene Beweglichkeit verstärkt', sagte Oin. 'Ich flehe Euch an, dies auf der Stelle zu tun.'

'Nun gut', antwortete Yakin. 'Aber als Gegenleistung will ich Eure gesamte nächste Goldkanet-Ernte für mich alleine haben.'

Oin willigte ein und Yakin lehrte ihn einen Zauber, der seine Reflexe mit Magie beschleunigen würde. In den nächsten Wochen lernte er seine eigene, natürliche Energie durch die des Zaubers zu verstärken und die Welt verlangsamt zu sehen, so wie es alle tun, denen eine erhöhte Beweglichkeit

eigen ist. Als die Zeit gekommen war, traf er Funcrazot auf einem Feld außerhalb der Stadt, wo dieser gerade seine übliches Training absolvierte. Oin vollführte seinen Zauber und näherte sich dem Akrobaten.

'Ah, bewundert die Macht des unglaublichen Funcrazot Priif', sagte der zuvor Erwähnte und wies seinen Trainingspartner an, ihn mit einem Schwert anzugreifen. Er blockte die Hiebe mit seinem Schild zehn Minuten lang mühelos ab und offenbarte anschließend, dass er dabei den Geldbeutel des jungen Mannes gestohlen hatte.

'Sehr eindrucksvoll, Ser Priif. Ah, bewundert die Macht des unglaublichen Gazouf Mough', sagte Oin und wies Priifs Trainingspartner an, ihn mit seinem Schwert anzugreifen. Nachdem er die Hiebe des Mannes zwanzig Minuten lang mit seinem Schwert abgewehrt hatte, offenbarte er, dass er dabei Funcrazot Priifs Geldbeutel gestohlen hatte.

Die Nachricht verbreitete sich schnell in ganz Morrowind. Der geschickteste lebende Mann befand sich in der Provinz. Oin ging seinen Freund Yakin Bael besuchen. Die Tür was dieses Mal geschlossen und er hörte Stimmen im Inneren.

'Habt Ihr von dem bemerkenswerten Gazouf Mough gehört?', fragte Yakin Bael. 'Er scheint ein viel versprechender Kandidat zu sein.'

'Die Wahrheit ist, Kena, dass ich an ihm nicht mehr Interesse habe, als ich es an Nimlon dem Mächtigen, Kena Zombel Mokafa oder Meister Vomph hatte', antwortete eine weibliche Stimme, die Oin vertraut vorkam. 'Ich werde mir einen neuen Test für die Heiratsanwärter ausdenken müssen, während ich nach meiner wahren Liebe suche.'

'Ihr wollt nicht den stärksten, klügsten, härtesten und flinksten Bewerber heiraten?'

'Nein, absolut nicht', antwortete die Frau. 'Ich hatte mir eine Art Test ausdenken müssen, um die Avancen all dieser Männer, die nur an meinem Geld und dem meines seligen Gatten interessiert sind, abzuwehren. In Wahrheit konnte ich nie den Jungen vergessen, der so nett zu mir war, als ich noch ein kleines Mädchen war, und der so tapfer die frechen Burschen vertrieben hat. Sein Name war Oin Parnafacasis.'

Oin stürzte in den Raum und war wieder mit Benitah vereint. Sie heirateten sofort. Eine Woche später kehrte er zu Yakin Bael zurück und lernte, im Austausch für die nächste Weidenbeutel-Ernte, seine Persönlichkeit zu stärken. Von da an lebten sie glücklich bis ans Ende ihrer Tage.

Bestiarium der Zitternden Inseln
von Namlir Esprink

Meinem guten Freund und Kollegen Venristwie gewidmet, der die Wesen aller Reiche geschützt hat.

Obwohl meine frühe Ausbildung die umfassende Erforschung aller Formen der Fauna einschloss, konnte mich nichts auf die Überraschungen vorbereiten, die mich auf meiner großen Expedition auf die Zitternden Inseln erwarteten. Obwohl ich mein ganzes Leben hier verbracht habe, entdecke ich jetzt erst, wie wunderbar und einzigartig die Kreaturen der Inseln sind.

Die Expedition war eine ausführliche sechsjährige Erkundung jeden Winkels der Inseln mit dem Ziel, die einheimische Fauna zu kategorisieren und diese Informationen für die Nachwelt und die Wissenschaft zu bewahren. In den nachfolgenden Zeilen habe ich mein Möglichstes getan, jedes Wesen detailliert zu beschreiben. Der geneigte Leser möge beachten, dass diese Informationen um den Preis vieler Leben gesammelt wurden, und dass dies als umfassendstes und maßgeblichstes Nachschlagewerk seiner Art betrachtet werden muss.

Baliwog

Der Baliwog ist ein außerordentlich hässliches amphibisches Lebewesen, das die Seen, Flüsse und Sümpfe der Zitternden Inseln bewohnt. Obwohl der Baliwog, oder "Wog", wie manche der Einheimischen ihn nennen, auf allen Vieren läuft, darf man ihn keinesfalls für dumm oder sanftmütig halten. Ein ausgewachsener Baliwog kann mit seinen Klauen und seinen messerscharfen Zähnen lebensgefährliche Wunden verursachen. Die tödlichste Wirkung entsteht dabei nicht durch die Verletzungen, die er dem Opfer zufügt, sondern vielmehr durch die schrecklichen Krankheiten, die er hervorzurufen scheint. Ebenfalls bemerkenswert ist die unheimliche Fähigkeit des Baliwogs, sich im Wasser zu regenerieren. Unseren Beobachtungen nach ist es das Beste, diese Ungetüme gänzlich zu meiden. Es heißt allerdings, dass einige von ihnen makellose Perlen in ihren Körpern tragen, wobei ungeklärt ist, weshalb sie diese schlucken oder welchen Nutzen sie daraus ziehen.

Elytra

Elytra sind große insektenähnliches Wesen und fast überall auf den Inseln zu finden. Obwohl es zwischen der nördlichen Art (Mania) und südlichen (Dementia) Unterart deutliche Farbunterschiede gibt, sind sie sich vom Verhalten und Erscheinungsbild her bemerkenswert ähnlich. Elytra stellen eine ernsthafte Bedrohung für arglose Reisende dar, da sie über zwei interessante Eigenschaften verfügen, die sie im Kampf einsetzen. Zum einen besitzen sie die unheimliche Fähigkeit, bewaffnete Angriffe abzuwehren. Meine Beobachtungen haben ergeben, dass ihre Fühler als eine Art Frühwarnsystem dienen, das drohende Angriffe erkennt, zum Beispiel von einer oder einem Pfeil. Die Fühler senden dann ein Signal ans Hirn, und sie heben instinktiv die Arme, um den Angriff zu blocken. Die zweite Eigenschaft ist ein natürliches Gift in ihrem Stachel. Dieses Gift ist täuschend, denn es wirkt nicht sofort, sondern entwickelt seine tödliche Wirkung erst mit Verzögerung. Wird nichts dagegen unternommen, kann das Gift einen durchschnittlich großen Mann in wenigen Stunden töten. Besonders tödlich ist das Gift der Elytra-Matrone, das über einen viel längeren Zeitraum wirkt als die Gifte der einfachen Vertreter dieser Spezies.

Fleisch-Atronach

Eines der ungewöhnlichsten Wesen auf den Inseln ist der Fleisch-Atronach. Dieses zusammengenähte Konglomerat aus Haut und Muskeln ist mit mystischen Symbolen geschmückt und trägt einen Eisenkragen. Unbekannt ist, ob der Atronach von Sheogorath oder einem anderem Daedra-Fürsten erschaffen wurde, doch seine Funktion scheint offensichtlich die eines Wächters zu sein. Für gewöhnlich bewohnt der Fleisch-Atronach unterirdische Ruinen und verteidigt Bereiche, die er beschützen soll, bis zum Tod. Eine einzigartige optische Eigenschaft dieses Wesens sind die auf seinem Körper vorhandenen Energiepunkte. Diese farbigen Bereiche scheinen mit einem inneren Licht zu glühen und die Macht des jeweiligen Atronachs anzuzeigen. In zunehmender Größenordnung scheinen diese Gelb, Lila und Rot zu sein. Die Funktion der Punkte ist noch ein Rätsel, aber aus meinen Beobachtungen vermute ich, dass sie eine Art magiedämpfende Drüse darstellen. Wie zu erwarten sind Fleisch-Atronache gegen alle Krankheiten und Gifte vollkommen immun, und gegen Feuer und Frost äußerst widerstandsfähig. Schock-Magie scheint eine nachteilige Wirkung auf sie zu haben und ihre größte Schwäche zu sein. Die lila und roten Spielarten besitzen wohl auch natürliche magische Fähigkeiten, einschließlich Heilung und Feuerbälle.

Knorz

Das vielleicht fremdartigste Wesen von allen ist der Knorz oder "Wandelnde Baum", wie er manchmal genannt wird. Wie die Elytra ist auch diese beseelte Pflanze fast überall auf den Inseln zu finden. Der Knorz, eines der einzigartigten Geschöpfe Sheogoraths, besitzt die ungewöhnliche Eigenschaft, die Energie eines gegen ihn verwendeten Zaubers zu absorbieren und zur Stärkung seiner eigenen Verteidigung nutzen zu können. Wird der Knorz von Feuer, Frost oder Blitz getroffen, wächst sein Körper und wird gegen das jeweilige Element für kurze Zeit resistent. Interessanterweise ist gerade dies der wunde Punkt des Knorzes, denn er wird zwar widerstandsfähiger gegen das Element, von dem er getroffen wurde, aber auch gleichzeitig anfälliger für die anderen Elemente. Unser Führer auf der Expedition demonstrierte dies, indem er einen Knorz zuerst mit einem Flammenpfeil traf, danach mit einem Frostpfeil, dann wieder mit einem Flammenpfeil und so weiter.

Grummit

Der Grummit stellt das einzige heimische waffentragende Wesen auf den Zitternden Inseln dar. Diese primitiven, im Wasser geborenen Humanoiden haben eine stammesartige Sozialstruktur. Unklar ist allerdings, wen oder was sie anbeten. Es ist anzunehmen, dass die Grummits ihren Schöpfer Sheogorath verehren, obwohl ihre religiösen Totems keine Bildnisse des Wahngottes tragen. Bekannt ist, dass sie eine einfache Hierarchie haben, mit Schamanen und Stammeshäuptlingen, die die anderen Grummits befehligen. Die Grummits haben auch die Kunst des Zauberns gemeistert. Ein Beweis hierfür ist der durchaus tödliche Grummit-Magus. Kurioserweise können Grummits sich selbst heilen, ähnlich wie Baliwogs: unter Wassereinwirkung regenerieren sich ihre Verletzungen. Anders als beim Baliwog tritt dieser Regenerationseffekt auch bei Regen ein, was sie bei Schauerwetter zu gefährlichen Gegnern macht. Die besagte wasserheilende Fähigkeit lässt mich vermuten, dass Baliwogs und Grummits irgendwie miteinander verwandt sind, doch trotz intensiver Nachforschung gelang es mir nicht, eine Verbindung konkret nachzuweisen.

Der Hunger

Wenn ein Wesen die dunkle Seite von Sheogorath verkörpert, dann ist es der Hunger. Diese reinrassigen daedrischen Kreaturen wurden hier auf den Inseln als Diener und Wächter eingeführt. Der Hunger ist äußerst schnell und wendig, und seine blitzartigen Reflexe sowie die Fähigkeit, die Lebensenergie seines Opfers zu absorbieren, machen ihn zu einem sehr ernst zu nehmenden Gegner. Mein Rat, sollte man auf dieses schreckliche Wesen stoßen, ist entweder einen großen Bogen um ihn zu machen, oder ihn schnellstens zu erlegen. Vorsicht, denn es heißt, dass Beschwörungszauber existieren, mit denen der Hunger beschworen und auf die Feinde des Zauberers losgelassen werden kann.

Der Skalon

Ein weiteres einheimisches Wasserwesen der Zitternden Inseln ist der Skalon. Er weist auffallende Ähnlichkeit mit einem aufrecht gehenden Baliwog auf, besitzt große, flossenähnliche Glieder sowie Rückenstacheln. Der Anblick eines sich langsam an seine Beute heranpirschenden Skalons ist fürchterlich. Diese scheinbar schwerfällige Kreatur ist nicht zu unterschätzen, denn der Skalon besitzt eine schier unglaubliche Sprungkraft, die es ihm ermöglicht, seine Opfer aus erstaunlicher Entfernung anzugreifen. Eine weitere Eigenschaft, die er mit dem Baliwog teilt, ist die Tatsache, dass er durch Biss- oder Kratzwunden Krankheiten auf sein Opfer übertragen kann. Es wird empfohlen, diese Wesen aus äußerster Entfernung durch Zauber oder mit Fernwaffen zu bekämpfen, denn aus nächster Nähe sind sie äußerst gefährlich.

Die Klapperscheuche

Die Klapperscheuche ist eine Art untotes Gestell, gebaut aus Knochen, Draht und Fetzen von Stoff. Die hierfür verwendeten Knochen wurden scheinbar wahllos zusammengebunden. So dienen Schädel als Kniescheiben und Beinknochen als Arme, nur um einige Beispiele zu nennen. Die Klapperscheuche mag zwar untot sein, aber sie verfolgt jedes Opfer wie ein Raubtier seine Beute. Wie ihre untoten knochigen Gefährten ist die Klapperscheuche gegen Krankheit, Gift und Lähmung völlig immun; außerdem ist sie für alle Frostzauber unempfindlich.
Überdies explodiert die Klapperscheuche bei Eintritt des Todes in einem spektakulären Eisregen. Diese Fähigkeit scheint ihr von ihrem Schöpfer als ein interessanter letzter Abwehrmechanismus gegeben worden zu sein. Diese Tatsache war mir am Anfang unbekannt, und einer unserer besten Führer wurde getötet, als er mit seinem Hammer den Todesstoß ausführte. Wer vorhat, gegen diese untoten Wesen zu kämpfen, sollte Frostschutzkleidung tragen oder sie aus der Ferne vernichten.

Gehäuteter Hund

Auf diese scheußlichen untoten Biester stößt man im Allgemeinen innnerhalb und außerhalb der Ruinen, die hier und da auf den Inseln zu finden sind. Der äußerst schnelle und wendige Gehäutete Hund hat einen unstillbaren Appetit auf Fleisch. Wie der Fleisch-Atronach scheint er nur aus Haut und Muskeln zu bestehen, die irgendwie grob zusammengenäht wurden, aber noch ist ungeklärt, ob er beschworen oder nur gebaut wurde. Der Gehäutete Hund ist als Gegner nicht zu unterschätzen; er überfällt seine Opfer mit einem unglaublichen, unsichtbaren Sturmangriff, ähnlich wie ein Geist. Er besitzt eine gewisse Frostresistenz und ist völlig immun gegen Krankheiten und Gift. Die Schwäche dieser Biester ist Feuer. Sie scheinen nicht intelligent genug zu sein, sich davon abschrecken zu

lassen, und es ist äußerst effektiv, um sie schnell zu töten.

Obwohl dieses Werk die kampfbezogenen Eigenschaften dieser Wesen nur am Rande behandelt, finde ich es dennoch von größter Wichtigkeit für jeden Reisenden innerhalb der Grenzen der Zitternden Inseln. In zukünftigen Werken werde ich weitere Aspekte dieser Kreaturen behandeln -- z.B. Fortpflanzung bzw. Erschaffung, magische Ursprünge -- und sogar einige köstliche Rezepte beschreiben, die ich auf meinen Reisen entdeckt habe. Mein Rat für den, der auf den Straßen und Pfaden der Inseln wandelt, ist, stets wachsam zu bleiben und immer vorbereitet zu sein. Seine Feinde zu kennen, kann den Unterschied zwischen Tod und Überleben bedeuten.

Bettelprinz

Wir sehen auf die Bettler des Reiches herab. Diese verlorenen Seelen sind die Armen und Elenden des Landes. Jede Stadt hat ihre Bettler. Die meisten sind so arm, dass sie nur das besitzen, was sie am Leib tragen. Sie essen die Brocken, die wir anderen verschmähen. Wir werfen ihnen eine Münze zu, um nicht lange über ihre Not nachdenken zu müssen.

Stellt Euch meine Überraschung vor, als ich die Erzählung des Bettelprinzen hörte. Ich konnte mir unter einem Bettelprinzen nichts vorstellen. Dies ist die Erzählung, die ich gehört habe. Sie trug sich in der ersten Ära zu, als die Götter unter den Menschen wandelten, und Daedra ungestraft die Wildnis unsicher machten. Es war die Zeit, bevor sie alle nach Oblivion verbannt wurden.

Es war einmal ein Mann namens Wheedle. Oder vielleicht war es eine Frau. In der Geschichte bemüht man sich, eine klare Aussage über Wheedles Geschlecht zu vermeiden. Wheedle war das 13. Kind eines Königs in Valenwald. Als solches war Wheedle weder berechtigt, die Thronfolge anzutreten, noch viel Land oder gar Reichtum zu erben.

Wheedle verließ den Palast, um auf eigene Faust Glück und Ruhm zu suchen. Nach vielen Tagen des Wanderns durch endlose Wälder und winzige Dörfer stieß Wheedle auf drei Männer, die einen Bettler umringten. Der Bettler war von Kopf bis Fuß in Lumpen gehüllt. Kein Körperteil des Landstreichers war zu sehen. Die Männer waren offensichtlich darauf aus, den Bettler zu töten.

Mit einem Schrei der Wut und Empörung stürzte sich Wheedle mit gezogenem Schwert auf die Männer. Die einfachen Bauern, die nur mit Heugabeln und Sensen bewaffnet waren, flohen sofort vor der gepanzerten Gestalt mit dem leuchtenden Schwert.

"Vielen Dank, dass Ihr mich gerettet habt", keuchte der Bettler aus dem Haufen stinkender Lumpen heraus. Wheedle konnte den Geruch kaum ertragen.

"Wie lautet Euer Name, Unglücklicher?" fragte Wheedle.

"Ich heiße Namira."

Im Gegensatz zu den Bauern war Wheedle gebildet. Dieser Name bedeutete ihnen zwar nichts, aber für Wheedle bot sich eine Gelegenheit.

"Ihr seid die daedrische Fürstin!" rief Wheedle. "Warum erlaubtet Ihr jenen Männern, Euch zu malträtieren? Ihr hättet sie alle mit einem Flüstern töten können."

"Es freut mich, dass Ihr mich erkannt habt", krächzte Namira. "Ich werde oft von Bauern beschimpft. Es freut mich, wenn man mich an meinen Eigenschaften erkennt, wenn nicht an meinem Namen."

Wheedle wusste, dass Namira die daedrische Fürstin alles Üblen und Widerwärtigen war. Krankheiten wie Lepra und Wundbrand waren ihre Domäne. Wo andere eine Gefahr gesehen hätten, sah Wheedle eine günstige Gelegenheit.

"Oh große Namira, lasst mich Euer Lehrling sein. Ich bitte Euch nur, mir Gaben zu schenken, mit denen ich mein Glück finden und mir einen Namen machen kann, der bis in alle Ewigkeit fortdauern wird."

"Nein. Ich gehe meinen Weg in der Welt allein. Ich brauche keinen Lehrling."

Namira machte sich mit schlurfendem Gang davon. Doch Wheedle wollte sich nicht abwimmeln lassen. Mit einem Satz heftete sich Wheedle an Namiras Fersen und drängte auf eine Lehre. 33 Tage und Nächte lang redete Wheedle auf sie ein. Namira sagte nichts, aber Wheedle redete unaufhörlich. Schließlich, am 33. Tag, war Wheedle zu heiser, um weiter zu sprechen.

Namira drehte sich zu der plötzlich verstummten Gestalt um. Wheedle kniete im Schlamm zu ihren Füßen und hob die Hände flehend empor.

"Anscheinend habt Ihr Eure Lehre bei mir doch vollendet", erklärte Namira. "Ich werde Eure Bitte erfüllen."

Wheedle war überglücklich.

"Ich schenke Euch die Macht der Krankheit. Ihr dürft an jeder beliebigen Krankheit leiden und diese nach Wunsch ändern, vorausgesetzt, dass ihre Symptome sichtbar sind. Jedoch müsst ihr immer mindestens eine ertragen.

"Ich schenke euch die Macht des Mitleids. Ihr werdet in jedem Mitleid erwecken, der Euch erblickt.

"Schließlich schenke ich Euch die Macht der Nichtbeachtung. Ihr könnt andere veranlassen, eure Anwesenheit zu ignorieren."

Wheedle war entsetzt. Das waren keine Gaben, mit denen man ein Vermögen verdienen konnte. Es waren Flüche, jeder für sich genommen schon schrecklich, aber zusammen waren sie unvorstellbar.

"Wie soll ich mit diesen schrecklichen Geschenken ein Vermögen verdienen und mir einen Namen machen?"

"So, wie Ihr 33 Tage und Nächte lang zu meinen Füßen gebettelt habt, so sollt Ihr jetzt um euer Glück in den Städten der Menschen betteln. Euer Name wird unter den Bettlern von Tamriel Legende werden. Die Geschichte von Wheedle, dem Bettelprinzen, wird von Generation zu Generation weitergegeben.

Es kam so, wie von Namira vorausgesagt. Wheedle war ein unwiderstehlicher Bettler. Niemand konnte das arme Wesen ansehen, ohne der kauernden Gestalt dringend eine Münze zuwerfen zu wollen. Wheedle entdeckte jedoch auch, dass durch die Macht der Nichtbeachtung Zugang zu allen Geheimnissen im Reich möglich war. Die Leute sprachen arglos wichtige Dinge aus, wo Wheedle sie hören konnte. Mit der Zeit kannte Wheedle jede Bewegung jedes einzelnen Bürgers der Stadt.

Bis heute heißt es, dass, wenn man wirklich etwas wissen will, man die Bettler fragen solle. Sie haben ihre Augen und Ohren überall in den Städten. Sie kennen alle kleinen Geheimnisse des täglichen Lebens der Einwohner.

Bettler, Dieb, Krieger, König von Reven

Bettler

Eslaf Erol wurde als letzter eines Wurfs von Fünflingen als Sohn von Königin Lahpyrcopa und ihrem Mann, König Ytluaf, im wohlhabenden nordischen Königreich Erolgard geboren. Während ihrer Schwangerschaft war die Königin doppelt so breit wie hoch gewesen, und die Niederkunft dauerte drei Monate und sechs Tage. So ist es vielleicht begreiflich, dass Königin Lahpyrcopa, nachdem sie Eslaf geboren hatte, die Stirn runzelte, "bloß weg damit" sagte und verstarb.

Wie viele Nords machte sich Ytluaf wenig aus seiner Frau, und noch weniger aus seinen Kindern. Seine Untertanen waren deshalb etwas verwundert, als er bekanntgab, dass er, einer alten Tradition des Volkes von Atmora folgend, seiner geliebten Gattin ins Grab folgen wolle. Man hatte weder gedacht, dass die beiden einander besonders nahegestanden hatten, noch kannte man eine solche Tradition. Doch die einfachen Leute waren dankbar, weil das kleine königliche Drama ihnen die Langeweile ein wenig vertrieb, die ein allgemeines Problem in den dunkleren Teilen von nördlichem Himmelsrand war und noch immer ist, besonders in der Winterzeit.

Ytluaf rief seinen Haushalt und seine fünf kleinen dicken, heulenden Erben zu sich, und verteilte seine Hinterlassenschaft. Seinem Sohn Ynohp vermachte er seinen Titel; seinem Sohn Laernu vermachte er sein Land; seinem Sohn Suoibud vermachte er sein Vermögen, und seiner Tochter Laicifitra vermachte er seine Armee. Ytluafs Berater hatten ihn gebeten, er solle doch das Erbe zum Wohle des Königreichs zusammenhalten, aber Ytluaf machte sich wenig aus seinen Beratern, und noch weniger aus dem Königreich. Nachdem er sein Erbe verteilt hatte, zog er seinen Dolch und schnitt sich die Kehle durch.

Kurz bevor der König sein Leben aushauchte, rang sich schließlich eine ziemlich schüchterne Amme dazu durch, etwas zu sagen: "Eure Majestät, Ihr habt Euer fünftes Kind vergessen, den kleinen Eslaf."

Der gute Ytluaf stöhnte. Es ist schwer, sich zu konzentrieren, wenn man gerade mit durchgeschnittener Kehle verblutet. Der König versuchte krampfhaft, an etwas zu denken, was er noch vermachen konnte, aber es gab nichts mehr.

Schließlich stotterte er gereizt: "Dann hätte Eslaf sich halt irgendwas nehmen sollen" und starb.

Dass ein wenige Tage alter Säugling sein rechtmäßiges Erbe selbst einfordern sollte, war wohl etwas ungerecht. Aber so bekam Eslaf Erol mit dem letzten Atemzug seines Vaters sein Geburtsrecht. Er bekam nichts, außer dem, was er sich selbst nahm.

Da ihn sonst niemand haben wollte, nahm Drusba, die schüchterne Amme, Kind mit zu sich nach Hause. Sie wohnte in einer ärmlichen kleinen Baracke, die im Lauf der darauf folgenden Jahre immer noch ärmlicher wurde. Da sie keine Arbeit fand, verkaufte Drusba ihre ganze Einrichtung, damit sie dem kleinen Eslaf Essen kaufen konnte. Als er schließlich laufen und sprechen konnte, hatte sie die Wände und das Dach ebenfalls verkauft, und so bestand ihr Heim nur noch aus einem Fußboden. Und wer jemals in Himmelsrand gewesen ist, kann sich vorstellen, dass das nicht so ganz ausreichte.

Drusba erzählte Eslaf weder von seiner Geburt noch von seinen Geschwistern, die mit ihrem Erbe

ein schönes Leben führten, denn sie war wie gesagt recht schüchtern, und es fiel ihr schwer, das Thema anzuschneiden. Sie war sogar derart schüchtern, dass sie, wann auch immer er irgendwelche Fragen zu seiner Herkunft stellte, einfach davonlief. Das war mehr oder weniger ihre Antwort auf alles - die Flucht.

Um überhaupt mit ihr kommunizieren zu können, lernte Eslaf beinahe gleichzeitig mit dem Gehen das Laufen. Zuerst konnte er mit seiner Adoptivmutter überhaupt nicht Schritt halten, aber mit der Zeit lernte er, nur über den Ballen zu laufen, wenn er einen kurzen, schnellen Sprint hinlegen musste, und über den ganzen Fuß abzurollen, wenn es so aussah, als würde Drusba mal wieder zur Langstreckenflucht ansetzen. Eslaf bekam zwar nie die Antworten, die sie ihm schuldig war, aber er lernte immerhin, richtig schnell zu rennen.

Während Eslaf heranwuchs, herrschte ziemlicher Trübsinn im Königreich von Erolgard. König Ynohp hatte kein Staatsvermögen, weil dieses Suoibud bekommen hatte; er hatte kein Land, mit dem er Einnahmen hätte erzielen können, weil dieses nun Laernu besaß; er hatte keine Armee, um das Volk zu verteidigen, weil diese Laicifitra gehörte. Zudem wurden, da Ynohps ja noch ein Kind war, alle Entscheidungen im Königreich von seinem ziemlich korrupten Rat getroffen. Es war ein bürokratisches, ausbeuterisches Land geworden, mit hohen Steuern, zügellosem Verbrechen und regelmäßigen Überfällen aus den angrenzenden Königreichen. Keine besonders ungewöhnliche Situation für ein Königreich in Tamriel, aber dennoch unangenehm.

Schließlich kam der Tag, an dem der Steuereintreiber vor Drusbas Schuppen stand, um auch noch den Rest davon einzukassieren - den Fußboden. Anstatt zu protestieren, lief die arme, schüchterne Amme davon, und Eslaf sah sie niemals wieder.

Jetzt war Eslaf obdach- und mutterlos und wusste nicht, was er tun sollte. Er war es gewohnt, in Drusbas Hütte in der kalten Nachtluft zu schlafen, aber er hatte Hunger.

"Kann ich ein Stück Fleisch haben?" fragte er den Metzger einige Häuser weiter. "Ich habe schrecklichen Hunger."

Der Metzger kannte den Jungen schon seit Jahren. Oft hatte er zu seiner Frau gesagt, wie sehr es ihm Leid tat, ihn in einem Haus ohne Decken oder Wände aufwachsen zu sehen. Er lächelte Eslaf an und sagte, "Hau ab, sonst setzt es Prügel."

Eslaf verließ eilig den Metzger und ging in eine nahe gelegene Taverne. Der Wirt war ein ehemaliger Diener vom Königshof und wusste, dass der Junge eigentlich ein Prinz war. Oft hatte er das arme, zerlumpte Kind auf der Straße gesehen und darüber geseufzt, wie das Schicksal ihn behandelt hatte.

"Kann ich etwas zu essen haben?", fragte Eslaf den Wirt. "Ich habe schrecklichen Hunger."

"Du kannst vom Glück reden, dass ich dich nicht brate und aufesse", antwortete der Wirt.

Eilig verließ Eslaf die Taverne. Den Rest des Tages verbrachte der Knabe damit, die guten Bürger von Erolgard anzusprechen und um Essen zu betteln. Einer warf ihm etwas zu, aber wie es sich herausstellte, war es ein ungenießbarer Stein.

Als die Nacht hereinbrach, humpelte ein zerlumpter Mann auf Eslaf zu und reichte ihm wortlos etwas Obst und ein Stück Trockenfleisch. Der Junge nahm das Angebotene mit großen Augen an,

und während er es verschlang, bedankte er sich artig bei dem Mann.

"Wenn ich dich morgen auf der Straße beim Betteln erwische", knurrte der Mann "bring ich dich eigenhändig um. Wir von der Gilde lassen in der Stadt nur eine bestimmte Anzahl vonBettlern zu, und du bist einer zuviel. Du versaust mir das Geschäft."

Es war ein Glück für Eslaf Erol, dass er so gut laufen konnte. Er lief die ganze Nacht hindurch.

Dieb

Eslaf entdeckte, dass die lästigste aller Methoden der Nahrungsbeschaffung darin bestand, darum zu bitten. Viel leichter war es, sich in der Wildnis Essen zu suchen, oder von unbewachten Marktständen zu stehlen. Nur eins war noch schlimmer als das Betteln um Nahrung, nämlich das Betteln um Arbeit, um Nahrung zu kaufen. Das erschien ihm unnötig kompliziert.

Nein, Eslaf fand es viel nützlicher, ein Landstreicher, Bettler und ein Dieb zu sein.

Er beging seinen ersten Diebstahl kurz nachdem er Erolgard verlassen hatte, in den südlichen Wäldern von Tamburkar im rauen Land nahe dem Berg Jensen, östlich des Dorfes Hoarbeld. Eslaf war kurz vor dem Verhungern, da er seit vier Tagen nichts außer einem ziemlich mageren rohen Eichhörnchen gegessen hatte, als er Bratenduft roch und Rauch entdeckte. Eine Truppe fahrender Sänger hatte ihr Lager aufgeschlagen. Er beobachtete sie vom Gebüsch aus, währende sie kochten, scherzten, flirteten und sangen.

Er hätte sie um Essen bitten können, aber so viele andere hatten vorher seine Bitte abgelehnt. Stattdessen eilte er zum Feuer hin, ergriff ein Stück Fleisch, wobei er sich verbrannte und das Gesicht verzog, und stieg damit auf den nächstbesten Baum, um es zu verschlingen, während die Barden unter ihm standen und lachten.

"Was hast du denn jetzt vor, Dieb?" kicherte eine hübsche rothaarige Frau, die von oben bis unten tätowiert war. "Wie willst du von hier fortkommen, ohne dass wir dich fangen und bestrafen?"

Während sein Hunger langsam nachließ, begriff Eslaf, dass sie Recht hatte. Die einzige Möglichkeit, den Baum zu verlassen, ohne in ihrer Mitte zu landen, bestand darin, weiter den Ast entlang zu kriechen, der über einen Bach unten an der Klippe ragte, fünfzig Fuß tiefer. Das schien die klügste Strategie zu sein; also begann Eslaf, sich in diese Richtung zu kriechen.

"Hey, Junge, du weißt doch wohl, wie man sich richtig fallen lässt, oder?" rief ein junger Khajiiti, der nur wenige Jahre älter war als Eslaf, schlank aber muskulös, und in der kleinsten Bewegung anmutig. "Wenn du es nicht weißt, solltest du einfach herunterklettern und die Folgen tragen. Es ist idiotisch, sich den Hals zu brechen, wenn wir dir nur den Hintern versohlen und dich dann wegschicken würden."

"Natürlich weiß ich, wie man richtig fällt", rief Eslaf zurück, aber er wusste es nicht. Er dachte, der Trick beim Fallen bestehe darin, nichts unter sich zu haben, und die Natur ihren Lauf nehmen zu lassen. Aber wenn man aus fünfzig Fuß Höhe hinuntersieht, kommt man doch ins Grübeln.

"Entschuldige, dass ich deine Fähigkeiten angezweifelt habe, Meisterdieb", sagte der Khajiiti mit einem Grinsen. "Offenbar weißt du, dass du dich mit den Füßen zuerst und mit geradem, aber entspanntem Körper fallen lassen musst, damit du nicht wie ein Ei zerbrichst. Wie es scheint, ist dir beschieden, uns zu entkommen."

Eslaf hielt sich klugerweise an die Hinweise des Khajiiti und sprang in den Fluss. Es war kein eleganter Sprung, aber er blieb unverletzt. In den darauf folgenden Jahren musste er gelegentlich aus noch größeren Höhen springen. Gewöhnlich geschah dies nach einem Diebstahl, manchmal auch ohne Wasser unter sich, und es verbesserte seine Technik erheblich.

Als er am Morgen seines einundzwanzigsten Geburtstags in der westlichen Stadt Jallenheim ankam,

brauchte er nicht lange, um herauszufinden, wer der reichste Bewohner war, bei dem sich ein Einbruch am meisten lohnen würde. Ein undurchdringlicher Palast in einem zentral gelegenen Park gehörte einem geheimnisvollen jungen Mannes namens Suoibud. Eslaf suchte sofort den Palast und begann ihn zu beobachten. Ein befestigter Palast, das wusste er inzwischen, war wie ein lebendes Wesen, mit Marotten und Gewohnheiten unter seiner harten Schale.

Es war kein alter Bau; offensichtlich war dieser Suoibud erst vor relativ kurzer Zeit zu Geld gekommen. Regelmäßig patrouillierten dort Wachen, woraus sich schließen ließ, dass der Reiche Angst vor Einbrüchen hatte, und das aus gutem Grund. Auffälligstes Merkmal des Palasts war sein Turm, der die Steinmauern um hundert Fuß überragte und dem Bewohner zweifellos eine gute Rundumsicht gewährte. Wenn Suoibud derart unter Verfolgungswahn litt, war, wie Eslaf vermutete, auch der Lagerraum des Palasts vom Turm aus zu sehen. Der reiche Mann würde sein Vermögen bestimmt im Auge behalten wollen. Das bedeutete, dass die Beute nicht direkt unter dem Turm war, sondern irgendwo im Hof innerhalb der Mauern sein musste.

Im Turm brannte die ganze Nacht hindurch Licht. Daraus schloss Eslaf kühn, dass es das Beste sei, bei Tageslicht einzubrechen; irgendwann musste Suoibud ja schlafen. Zu dieser Zeit würden die Wachen einen Dieb am wenigsten erwarten.

Und so, während die Mittagssonne über den Palast schien, erklomm Eslaf schnell die Mauer in der Nähe des Haupttors, versteckte sich zwischen den Zinnen und wartete. Der Innenhof war leer und einsam und bot kaum Versteckmöglichkeiten, aber er entdeckte zwei Brunnen. Aus einem davon holten die Wachen von Zeit zu Zeit Wasser herauf, um ihren Durst zu stillen, aber Eslaf fiel auf, dass die Wachen an dem anderen vorbeigingen und ihn nie benutzten.

Er wartete, bis die Wächter für einen Augenblick durch die Ankunft eines Händlers, der mit seinem Wagen Waren für den Palast lieferte, abgelenkt wurden. Während sie den Wagen durchsuchten, sprang Eslaf elegant und mit den Füßen voran von der Mauer hinab in den Brunnen.

Es war keine besonders weiche Landung, denn, wie Eslaf vermutet hatte, war der Brunnen nicht mit Wasser gefüllt, sondern mit Gold. Doch er wusste, wie man sich beim Fall abrollt, und tat sich nicht weh. In dem feuchten unterirdischen Lager stopfte er seine Taschen mit Gold voll und wollte gerade zu der Tür gehen, die zum Turm zu führen schien, als er einen Edelstein von der Größe eines Apfels bemerkte, der mehr wert war als das ganze Gold, das noch übrig war. Eslaf fand noch Platz dafür in seiner Hose.

Die Tür führte tatsächlich zum Turm, und Eslaf stieg die Wendeltreppe leise, aber zügig hinauf. Oben angekommen fand er sich im Schlafzimmer der privaten Gemächer des Palasts wieder, reich verziert und kalt, mit unschätzbaren Kunstwerken und dekorativen Schwertern und Schildern an den Wänden. Eslaf nahm an, dass der schnarchende Hügel unter der Decke Suoibud war, sah aber nicht näher nach. Er schlich zum Fenster und schaute hinaus.

Es würde ein schwieriger Sprung sein, das stand fest. Er musste vom Turm aus über die Mauer hinaus auf den Baum auf der anderen Seite springen. Die Zweige würden zwar wehtun, gleichzeitig aber den Aufprall dämpfen, und er hatte unter dem Baum einen Heuhaufen aufgeschichtet, um schlimmere Verletzungen zu verhindern.

Eslaf wollte gerade springen, als der Bewohner des Zimmers aus dem Schlummer hochschreckte und "Mein Juwel!" kreischte.

Eslaf starrte ihn einen langen Moment mit großen Augen an. Sie sahen sich sehr ähnlich. Was nicht verwunderlich war, denn sie waren Brüder.

Krieger

Suoibud Erol wusste wenig über seine Vergangenheit, was ihm auch einerlei war.

Seine Kindheit hatte er in Erolgard verbracht, aber das Königreich war sehr arm und die Steuern infolgedessen sehr hoch. Er war zu jung, um sein reichliches Erbe zu verwalten, und aus Angst, ihr Herr könnte ruiniert werden, zogen seine Diener mit ihm nach Jallenheim. Niemand wusste, warum dieser Ort ausgesucht wurde. Ein altes Dienstmädchen, inzwischen längst tot, hatte es für einen guten Ort gehalten, um ein Kind aufzuziehen. Niemandem war etwas Besseres eingefallen.

Möglicherweise hat es Kinder gegeben, die noch mehr verwöhnt und verhätschelt wurden als der junge Suoibud, aber das ist fraglich. Als er älter wurde, begriff er, dass er zwar reich war, sonst aber gar nichts besaß. Keine Familie, keine soziale Position, überhaupt keine Sicherheit. Wahre Loyalität, so stellte sich bei mehr als einer Gelegenheit heraus, kann nicht gekauft werden. Wissend, dass es nur eines gab, was für ihn sprach, nämlich sein riesiges Vermögen, war er fest entschlossen, dieses zu verteidigen und, wenn möglich, zu vermehren.

Es gibt habgierige Menschen, die ansonsten sehr sympathisch sind, aber Suoibud gehörte zu dem seltenen Menschenschlag, der, sei es durch Veranlagung oder Erziehung, kein anderes Interesse im Leben hat als das Anhäufen und Horten von Gold. Er war bereit, alles zu tun, um sein Vermögen zu mehren. Vor kurzem hatte er heimlich damit begonnen, Söldner anzuheuern und attraktive Grundstücke überfallen zu lassen, um diese dann, wenn keiner mehr dort leben wollte, zu kaufen. Danach hörten die Angriffe natürlich auf, und Suoibud besaß einträgliches Land, das er für ein Butterbrot gekauft hatte. Es hatte mit einigen kleinen Bauerhöfen angefangen, aber in letzter Zeit hatte er eine ehrgeizigere Kampagne begonnen.

Im mittleren Norden Himmelsrand gibt es ein Gebiet, genannt Aalto, von einzigartigem geographischem Interesse. Es ist das Tal eines inaktiven Vulkans, auf allen Seiten von Gletschern umgeben, so dass die Erde vom Vulkan heiß, aber der unablässige Sprühregen und die Luft kalt sind. Eine Traubensorte namens Jazbay gedeiht dort, während sie überall sonst in Tamriel verwelkt und eingeht. Dieser seltsame Weingarten ist im Privatbesitz, und der dort erzeugte Wein ist daher sehr selten und extrem teuer. Es heißt, dass der Kaiser die Erlaubnis des Kaiserlichen Rats braucht, um einmal jährlich ein Glas davon zu trinken.

Um den Eigentümer des Aalto so lange zu schikanieren, bis er ihm das Land billig verkaufte, brauchte Suoibud mehr als nur ein paar Söldner. Er musste die beste Privatate Armee in Himmelsrand anwerben.

Suoibud gab nur ungern Geld aus, aber er hatte der Generalin der Armee, einer Frau namens Laicifitra, einen Edelstein von der Größe eines Apfels als Lohn versprochen. Er hatte ihn ihr noch nicht gegeben - die Zahlung sollte erst nach erfolgreichem Abschluss der Mission erfolgen - aber der Gedanke, dass er einen so wertvollen Gegenstand aus der Hand geben müsse, bereitete ihm schlaflose Nächte. Er schlief immer tagsüber, damit er nachts seine Lagerräume bewachen konnte, da er wusste, dass dann Diebe unterwegs waren.

Damit sind wir an dem Punkt angelangt, an dem Suoibud nach unruhigem Schlaf etwa um die Mittagszeit aufwachte und einen Dieb in seinem Schlafzimmer überraschte. Dieser Dieb war Eslaf.

Eslaf hatte sich überlegt, aus dem Fenster zu springen und einhundert Fuß tiefer in den Zweigen eines Baumes außerhalb der Mauern des befestigten Palasts zu landen, um anschließend in einen

Heuhafen zu plumpsen. Wer jemals solch ein Kunststück probiert hat, wird bezeugen, dass dies einiges an Konzentration und Nerven erfordert. Als er sah, dass der reiche Mann, der im Zimmer schlief, erwacht war, verließ ihn beides, und Eslaf schlüpfte leise hinter einen hohen dekorativen Schild, um dort zu warten, bis Suoibud wieder einschlief.

Suoibud schlief aber nicht wieder ein. Er hatte zwar nichts gehört, doch er spürte, dass jemand im Zimmer war. Er stand auf und begann durch das Zimmer zu laufen.

Suoibud schritt auf und ab, bis er schließlich beschloss, dass es nichts als Einbildung gewesen sei. Es war niemand im Raum. Sein Vermögen war sicher.

Er wollte gerade wieder in sein Bett zurück, als er ein dumpfes Geräusch hörte. Als er sich umdrehte sah er, dass der Edelstein, den er Laicifitra geben sollte, auf dem Fußboden neben dem Kavallerieschild aus Atmora lag. Eine Hand kam hinter dem Schild hervor und ergriff ihn.

"Dieb!", schrie Suoibud. Er griff sich ein juwelengeschmücktes Akaviri-Katanaschwert von der Wand und stürzte sich auf den Schild.

Der "Kampf" zwischen Eslaf und Suoibud wird nicht in die Chroniken der großen Duelle eingehen. Suoibud wusste nicht, wie man ein Schwert benutztumzugehen, und Eslaf war kein Experte im Blocken mit dem Schild. Beide waren unbeholfen und ungeschickt. Trotz seiner Wut brachte es Suoibud einfachnicht über sich, das Schwert auf irgendeine Weise einzusetzen, die möglciherweise seine feine Filigranarbeit beschädigt und damit seinen Marktwert verringert hätte. Eslaf blieb in Bewegung, schleppte den Schild mit, und versuchte, ihn zwischen sich und der Klinge zu halten, was schließlich die Hauptsache bei der Verteidigung ist.

Suoibud brüllte frustriert, während er auf den Schild einhieb, der seinen holprigen Weg durch das Zimmer fortsetzte. Er versuchte sogar, mit dem Dieb zu verhandeln. Er erklärte ihm, dass der Edelstein einer großen Kriegerin namens Laicifitra versprochen war, und wenn er ihn aushändigte, würde er, Suoibud, ihm dafür gerne etwas anderes geben. Eslaf war zwar nicht der hellste, aber das glaubte er ihm nun doch nicht.

Als Suoibuds Wachen auf die Rufe ihres Herrn hin in das Schlafzimmer stürzten, hatte Eslaf es geschafft, den Schild bis ans Fenster zu zerren.

Sie stürzten sich auf den Schild, und zwar mit weit größerem Geschick als Suoibud zuvor, mussten jedoch feststellen, dass niemand mehr dahinter steckte. Eslaf war aus dem Fenster gesprungen und geflüchtet.

Während er schwerfällig und vom Geklimper der Goldmünzen in seinen Taschen begleitet durch die Straßen von Jallenheim rannte, spürte Eslaf, wie der riesige Edelstein ihn dort wund scheuerte, wo er ihn versteckt hatte. Er wusste nicht, wohin er sich nun wenden sollte. Er wusste nur, dass er nie wieder in diese Stadt zurückkehren konnte, und dass er dieser Kriegerin namens Laicifitra, die Ansprüche auf das Juwel hatte, auf jeden Fall aus dem Weg gehen musste.

König

Wir verließen Eslaf Erol, als er um sein Leben floh, was für ihn eine recht gewöhnliche Aktivität war. Er hatte von einem reichen Mann in Jallenheim namens Suoibud eine Menge Gold gestohlen - nebst einem besonders großen Juwel. Der Dieb floh nach Norden und gab das Gold mit vollen Händen aus, wie es Diebe im Allgemeinen tun, für alle möglichen verbotenen Vergnügungen, die zweifellos den Herrn oder die Dame, die dies lesen, erschüttern würden, so dass ich ihnen die Einzelheiten erspare.

Das Einzige, das er zurückbehielt, war das Juwel.

Er behielt es nicht etwa, weil er es besonders mochte, sondern weil er niemanden kannte, der reich genug war, um es ihm abzukaufen. Und so fand er sich in der ironischen Situation, mittellos und gleichzeitig im Besitz eines Juwels im Wert von Millionen zu sein.

"Würdet Ihr mir für dies ein Zimmer, etwas Brot und eine Flasche Bier geben?" fragte er einen Gastwirt im kleinen Dorf Kravenswold, das so weit im Norden lag, dass es sich halb auf dem Meer der Geister befand.

Der Gastwirt betrachtete es misstrauisch.

"Es ist nur ein Kristall", sagte Eslaf rasch. "Doch ist er nicht hübsch?"

"Lasst mich mal sehen", sagte eine junge Frau in Rüstung am Ende des Tresens. Ohne auf Erlaubnis zu warten, nahm sie das Juwel, untersuchte es gründlich und lächelte Eslaf nicht besonders liebenswürdig an. "Würdet Ihr Euch zu mir an den Tisch setzen?"

"Ich bin eigentlich ziemlich in Eile", antwortete Eslaf und streckte seine Hand nach dem Juwel aus. "Vielleicht ein anderes Mal?"

"Aus Respekt vor meinem Freund, dem Gastwirt hier, lassen meine Leute und ich unsere Waffen zurück, wenn wir hierher kommen", sagte die Frau beiläufig. Sie gab das Juwel nicht zurück, sondern ergriff einen Besen, der am Tresen lehnte. "Ich kann Euch jedoch versichern, dass ich das hier recht wirksam als stumpfes Werkzeug benutzen kann. Natürlich keine Waffe, doch ein Werkzeug zum Betäuben, um mit medizinischer Präzision ein paar Knochen zu zerschmettern, und dann, wenn es drinnen ist..."

"Wo ist Euer Tisch?" fragte Eslaf schnell.

Die junge Frau führte ihn zu einem großen Tisch im rückwärtigen Teil des Gasthauses, an dem zehn der größten Nord-Rohlinge saßen, die Eslaf jemals gesehen hatte. Sie betrachteten ihn mit höflichem Desinteresse, als sei er ein merkwürdiges Insekt, das man nur kurz betrachtet, bevor man es zerquetscht.

"Mein Name ist Laicifitra", sagte sie, und Eslaf schluckte. Das war der Name, den Suoibud gerufen hatte, bevor Eslaf entkommen war. "Und dies sind meine Leutnants. Ich bin Kommandantin einer sehr großen unabhängigen Armee edler Ritter. Der besten in Himmelsrand. Als Letztes erhielten wir den Auftrag, einen Weinberg im Aalto anzugreifen, um dessen Eigentümer, einen gewissen Laernu, zu zwingen, an unseren Auftraggeber, einen Mann namens Suoibud, zu verkaufen. Unsere Bezahlung sollte ein Juwel von unübertrefflicher Größe und Qualität sein, ziemlich berühmt und

unverwechselbar.

Wir taten, worum man uns gebeten hatte, und als wir zu Suoibud gingen, um unseren Lohn abzuholen, erzählte er uns, er sei nicht in der Lage zu zahlen, und zwar aufgrund eines kürzlichen Einbruchs. Schließlich jedoch wurde er zu unserer Meinung bekehrt und zahlte uns eine Summe Goldes, die beinahe dem Wert des erstklassigen Juwels gleichkam... dies leerte seine Schatzkammer zwar nicht völlig, aber es bedeutete, dass er das Land im Aalto nun doch nicht kaufen konnte. Und so wurden wir nicht ausreichend bezahlt, Suoibud musste eine schwere finanzielle Niederlage einstecken, und Laernus prächtige Jazbay-Ernte wurde umsonst vernichtet". Laicifitra nahm einen tiefen, langsamen Zug Met, bevor sie fortfuhr. "Und nun frage ich mich, könnt Ihr mir sagen, wie Ihr in den Besitz des Juwels kamt, das uns versprochen war?"

Eslaf antwortete nicht sofort.

Stattdessen nahm er ein Stück Brot vom Teller des wilden bärtigen Barbaren zu seiner Linken und aß es.

"Tut mir Leid", sagte er mit vollem Mund. "Ich darf doch? Natürlich könnte ich Euch nicht davon abhalten, das Juwel zu nehmen, selbst wenn ich dies wollte, und um die Wahrheit zu sagen, habe ich nichts dagegen. Es ist außerdem sinnlos zu leugnen, wie es in meinen Besitz kam. Ich habe es Eurem Auftraggeber gestohlen. Damit wollte ich gewiss nicht Euch oder Euren edlen Rittern irgendeinen Schaden zufügen, doch ich kann verstehen, dass das Wort eines Diebes für Personen wie Euch nicht akzeptabel ist."

"Nein", antwortete Laicifitra stirnrunzelnd, doch in ihren Augen funkelte Vergnügen. "Auf keinen Fall akzeptabel."

"Doch bevor Ihr mich tötet", sagte Eslaf, während er sich ein zweites Stück Brot schnappte, "sagt mir, wie akzeptabel ist es für edle Ritter wie Euch selbst, für einen Auftrag zweimal bezahlt zu werden? Ich selbst besitze keine Ehre, doch ich hätte angenommen, dass, da Suoibud einen Verlust einstecken musste, um Euch zu bezahlen, Euer hübscher Gewinn nicht völlig ehrenhaft ist."

Laicifitra nahm den Besen auf und schaute Eslaf an. Dann lachte sie: "Wie lautet Euer Name, Dieb?"

"Eslaf", sagte der Dieb.

"Wir werden das Juwel nehmen, wie es uns versprochen war. Doch Ihr habt Recht. Wir sollten nicht zweimal für denselben Auftrag bezahlt werden. Und daher", sagte die Kriegerin, während sie den Besen niederlegte, "seid Ihr unser neuer Auftraggeber. Was kann Eure persönliche Armee für Euch tun?"

Viele Leute könnten sich allerlei Aufgaben für ihre eigene Armee einfallen lassen, doch Eslaf gehörte nicht dazu. Er zermarterte sich das Gehirn, und schließlich wurde beschlossen, dass diese Schuld später beglichen werden sollte. Trotz all ihrer Brutalität war Laicifitra eine einfache Frau, von eben der Armee aufgezogen, die sie nun kommandierte, wie er erfuhr. Kampf und Ehre waren die einzigen Dinge, die sie kannte.

Als Eslaf Kravenswold verließ, besaß er eine Armee, die seinem leisesten Wink gehorchte, doch nicht eine Münze in seiner Tasche. Er wusste, dass er bald etwas stehlen musste.

Während er durch die Wälder wanderte und sich Nahrung zusammenkratzte, überkam ihn ein seltsames Gefühl der Vertrautheit. Dies waren genau die Wälder, in denen er sich als Kind aufgehalten hatte, ebenfalls hungernd, ebenfalls auf der Suche nach Essen. Als er auf die Straße hinaustrat, fand er, dass er in das Königreich zurückgekehrt war, in dem ihn die liebe, törichte, schüchterne Magd Drusba großgezogen hatte.

Er war in Erolgard.

Es war seit seiner Jugend noch weiter verfallen. Die Läden, die ihm Essen verweigert hatten, waren mit Brettern vernagelt, verlassen. Die einzigen Leute, die noch da waren, waren dumpfe, hoffnungslose Gestalten, so ausgelaugt durch Steuern, Tyrannei und Barbarenüberfälle, dass sie zu schwach waren zur Flucht. Eslaf wurde bewusst, wie viel Glück er gehabt hatte, in seiner Jugend davongekommen zu sein.

Es gab jedoch ein Schloss und einen König. Eslaf machte auf der Stelle Pläne, die Schatzkammer auszurauben. Wie üblich beobachtete er den Ort sorgfältig, um die Sicherheitsvorkehrungen und die Gewohnheiten der Wachen zu vermerken. Dies nahm einige Zeit in Anspruch. Schließlich erkannte er, dass es weder Sicherheitsvorkehrungen noch Wachen gab.

Er ging durch die Eingangstür und die leeren Flure entlang zur Schatzkammer. Darin befand sich absolut nichts, außer einem Mann. Er war in Eslafs Alter, sah jedoch wesentlich älter aus.

'Hier gibt es nichts zu stehlen', sagte er. 'Wenn es doch nur etwas gäbe.'

König Ynohp, war vorzeitig gealtert, besaß aber das gleiche weißblonde Haar und die gleichen glassplitterblauen Augen wie Eslaf. Tatsächlich ähnelte er ebenso Suoibud und Laicifitra. Und obwohl Eslaf den ruinierten Landbesitzer des Aalto nie getroffen hatte, glich auch der ihm. Das war auch kein Wunder, denn sie waren Fünflinge.

'So, Ihr habt nichts?' fragte Eslaf sanft.

'Nichts außer meinem armen Königreich, verflucht', grollte der König. 'Bevor ich den Thron bestieg, war es mächtig und reich, doch davon habe ich nichts geerbt, nur den Titel. Mein ganzes Leben lang ist mir Verantwortung aufgeladen worden, doch ich hatte nie die Mittel, richtig damit umzugehen. Ich schaue auf die Öde, die mein Geburtsrecht ist, und ich hasse sie. Wäre es möglich, ein Königreich zu stehlen, würde ich nicht einen Finger rühren, um Euch aufzuhalten.'

Wie es sich herausstellte, war es durchaus möglich, ein Königreich zu stehlen. Eslaf wurde als Ynohp bekannt, eine Täuschung, die aufgrund ihrer physischen Ähnlichkeit nicht schwer war. Der wahre Ynohp nahm den Namen Ylekilnu an, verließ freudig seine Domäne und wurde schließlich ein einfacher Arbeiter in den Weinbergen des Aalto. Zum ersten Mal in seinem Leben frei von Verantwortung, stürzte er sich mit Begeisterung in sein neues Leben, und die Jahre fielen von ihm ab.

Der neue Ynohp forderte seinen Gefallen von Laicifitra ein und stellte mit Hilfe ihrer Armee den Frieden im Königreich Erolgard wieder her. Nun, da es wieder sicher war, kehrten Industrie und Handel in das Land zurück, und Eslaf senkte die tyrannischen Steuern, um das Wachstum zu fördern. Als er davon hörte, beschloss Suoibud, der immer fürchtete, sein Geld zu verlieren, in das Land seiner Geburt zurückzukehren. Als er Jahre später starb, hatte er sich aus Gier geweigert, einen Erben zu benennen, und so erhielt das Königreich seinen gesamten Reichtum.

Eslaf nutzte einen Teil des Golds, um die Weinberge des Aalto zu kaufen, nachdem er von Ynohp wundervolle Dinge darüber gehört hatte.

Und so geschah es, dass Erolgard durch das fünftgeborene Kind von König Ytluaf seinen früheren Wohlstand zurückerhielt - Eslaf Erol, Bettler, Dieb, Krieger (sozusagen) und König.

Biographie von Königin Barenziah
von Stern Gamboge, Kaiserlicher Schreiber

Kapitel 1

Gegen Ende der zweiten Ära wurde den Herrschern des Königreichs Gramfeste, der heutigen kaiserlichen Provinz Morrowind, ein Mädchen, Barenziah, geboren. Sie wurde bis zum Alter von fünf Jahren in all dem Luxus und der Sicherheit aufgezogen, die einem königlichen dunkelelfischen Kind angemessen war. Zu dieser Zeit forderte Seine Majestät Tiber Septim I., der erste Kaiser von Tamriel, dass sich die dekadenten Herrscher Morrowinds ihm untergeben und kaiserliche Reformen durchführen sollten. Im Vertrauen auf ihre gerühmten magischen Fähigkeiten wagten die Dunkelelfen, dies abzulehnen, bis Tiber Septims Streitmacht vor den Grenzen stand. Von den nun doch mehr als bereiten Dunmern wurde hastig ein Waffenstillstandsvertrag unterzeichnet. Zuvor gab es jedoch einige Schlachten, von denen eine Gramfeste, heute Almalexia genannt, verwüstete.

Die kleine Prinzessin Barenziah und ihr Kindermädchen wurden in den Trümmern gefunden. Der kaiserliche General Symmachus, selbst ein Dunkelelf, wies Tiber Septim darauf hin, dass das Kind eines Tages sehr wertvoll sein könne, und deshalb wurde sie bei einem loyalen Anhänger untergebracht, der sich kürzlich aus dem kaiserlichen Heer zurückgezogen hatte.

Sven Advensen war bei seinem Rücktritt der Titel eines Grafen verliehen worden; sein Lehen, Finstermoor, war eine kleine Stadt im zentralen Himmelsrand. Graf Sven und seine Frau zogen die Prinzessin als ihre eigene Tochter auf, achteten darauf, dass sie eine angemesse Ausbildung erhielt - und ganz besonders darauf, dass ihr die kaiserlichen Tugenden Gehorsam, Diskretion, Loyalität und Ehrfurcht nahe gebracht wurden. Kurz gesagt, sie wurde darauf vorbereitet, ihren Platz in der neuen Herrscherklasse Morrowinds einzunehmen.

Die junge Barenziah wuchs mit Schönheit, Anmut und Intelligenz heran. Sie hatte ein sanftes Wesen und war eine Freude für ihre Adoptiveltern und deren fünf kleinen Söhne, die sie als ihre ältere Schwester liebten. Abgesehen von ihrem Aussehen unterschied sie sich von anderen jungen Mädchen ihrer Klasse nur darin, dass sie eine starke Zuneigung für Wald und Wiesen empfand und manchmal ihren Haushaltspflichten entfloh, um dort umherzuwandern.

Barenziah war bis zu ihrem sechzehnten Lebensjahr glücklich und zufrieden, als ein hinterhältiger Stallbursche, der Waise war und mit dem sie sich aus Mitleid angefreundet hatte, ihr erzählte, dass er ein Gespräch zwischen ihrem Beschützer, Graf Sven, und einem Besucher der Rothwardonen belauscht habe. Sie solle als Konkubine nach Rihad verkauft werden, da kein Nord oder Bretone sie ihrer schwarzen Haut wegen heiraten würde und kein Dunkelelf sie haben wolle, weil sie in der Fremde aufgezogen worden war.

'Was soll ich nun tun?', fragte das arme Mädchen und weinte und zitterte, da sie in Unschuld und Vertrauen aufwachsen war und gar nicht daran dachte, dass ihr Freund, der Stallbursche, sie anlügen könnte.

Der hinterhältige Junge, der Strenz genannt wurde, sagte ihr, dass sie weglaufen müsse, wenn ihr ihre Tugend etwas wert sei, und dass er als ihr Beschützer mit ihr kommen wolle. Tief bekümmert stimmte Barenziah diesem Plan zu; in der gleichen Nacht verkleidete sie sich als Junge, und die beiden flohen in die nahe Stadt Weißlauf. Nach ein paar Tagen konnten sie sich als Wächter für eine verrufene Handelskarawane verdingen. Die Karawane war gen Osten unterwegs und versuchte auf trügerische Weise, der auf den kaiserlichen Straßen erhobenen Maut zu entgehen, indem sie

abgelegene Wege benutzte. Auf diese Weise entzog sich das Paar der Verfolgung, bis sie in der Stadt Rifton ankamen, wo sie eine Weile blieben. Sie fühlten sich in Rifton sicher, da es nahe der Grenze Morrowinds lag und Dunkelelfen zum Stadtbild gehörten.

Kapitel 2

Erbin des Thrones von Gramfeste, bis Ihr Vater gegen Seine Majestät Tiber Septim I. rebellierte und Verwüstung über die Provinz Morrowind brachte. Vor allem dank der Güte des Kaisers wurde das Mädchen Barenziah nicht zusammen mit ihren Eltern getötet, sondern vom Grafen Sven von Finstermoor, einem loyalen kaiserlichen Vertrauten, aufgezogen. Sie wuchs als schönes und frommes Kind heran, in der sicheren Obhut ihres Beschützers. Dieses Vertrauen wurde von einem heimtückischen Stallburschen ausgenutzt, der auf Graf Svens Anwesen arbeitete und eine Waise war. Als sie sechzehn wurde, brachte er sie mit Lügengeschichten dazu, mit ihm aus Finstermoor zu fliehen. Nach vielen Abenteuern unterwegs liessen sie sich in Rifton nieder, einer Stadt in Himmelsrand nahe der Grenze Morrowinds.

Der Stallbursche Strenz meinte es aber nicht böse. Er liebte Barenziah auf seine eigene selbstsüchtige Art, und hielt Täuschung für das einzige Mittel, das ihre Bindung an ihn festigen könne. Sie empfand allerdings lediglich Freundschaft für ihn, aber er hoffte, dass sie schliesslich ihre Meinung ändern würde. Er wollte einen kleinen Hof kaufen, sich niederlassen und eine schöne Ehe führen, aber zu dieser Zeit verdiente er kaum genug, um sie beide versorgen und unterbringen zu können.

Nach nur kurzer Zeit in Rifton fiel Strenz auf einen dreisten, niederträchtigen khajitischen Dieb namens Therris herein, der vorschlug, in das Haus des kaiserlichen Kommandanten im Herzen der Stadt einzubrechen. Therris sagte, er habe einen Kunden, einen Verräter des Kaiserreiches, der gut für alle Informationen bezahlen würde, die sie dort fänden. Barenziah belauschte zufällig das Gespräch und war entsetzt. Sie stahl sich aus ihrer Unterkunft und lief voll Verzweiflung durch die Straßen Riftons, hin und her gerissen zwischen ihrer Loyalität gegenüber dem Kaiserreich und der Liebe zu ihren Freunden.

Schliesslich siegte die Loyalität gegenüber dem Kaiserreich über persönliche Freundschaften, und sie begab sich zum Haus des Kommandanten, offenbarte ihre wahre Identität und warnte ihn vor dem Plan ihrer Freunde. Der Kommandant hörte sich ihre Geschichte an, lobte ihren Mut und versicherte ihr, dass ihr kein Leid geschehen werde. Er war niemand anders als General Symmachus, der das Land seit ihrem Verschwinden auf der Suche nach ihr durchkämmte und gerade erst in Rifton angekommen war. Er nahm sie in seine Obhut und informierte sie darüber, dass sie keinesfalls verkauft, sondern als Königin von Gramfeste eingesetzt werden sollte, sobald sie achtzehn sei. Bis zu diesem Zeitpunkt sollte sie bei der Familie Septims in der neu erbauten Kaiserstadt leben, wo sie etwas über das Regieren lernen und dem Kaiserlichen Hof vorgestellt werden sollte.

In der Kaiserstadt freundete Barenziah sich mit Kaiser Tiber Septim an, der sich in den mittleren Jahren seiner Herrschaft befand. Tibers Kinder, vor allem sein ältester Sohn und Erbe Pelagius, liebten sie wie eine Schwester. Die Balladen dieser Tage rühmten ihre Schönheit, Reinheit, Klugheit und Gelehrsamkeit. An ihrem achtzehnten Geburtstag kam die ganze Kaiserstadt, um der Abschiedsprozession vor ihrer Rückkehr in ihr Heimatland beizuwohnen. So betrübt sie auch über ihre Abreise waren, so wussten doch alle, dass sie für ihre glorreiche Bestimmung als Herrscherin des Königreiches Gramfeste bereit war.

Kapitel 3

Nach einigen glücklichen Monaten dort, in denen sie ihre Aufgaben als Vasallenkönigin unter dem Kaiserreich kennen lernte, eskortierte der kaiserliche General Symmachus sie nach Gramfeste, wo sie unter seiner weisen Führung ihre Pflichten als Königin ihres Volkes aufnahm. Sie verliebten sich schließlich ineinander, und ihre Hochzeit und Krönung fand mit einer großartigen Zeremonie statt, die der Kaiser persönlich durchführte.

Nach einigen Hundert Jahren Ehe wurde dem Königspaar ein Sohn, Helseth, unter Feiern und freudigen Gebeten geboren. Obwohl dies zu diesem Zeitpunkt nicht offiziell bekannt war, wurde kurz vor diesem gesegneten Ereignis der Stab des Chaos aus seinem Versteck tief unten in den Minen von Gramfeste von einem geschickten, geheimnisvollen Barden gestohlen, der nur als Nachtigall bekannt war.

Acht Jahre nach Helseths Geburt gebar Barenziah eine Tochter, die nach Symmachus' Mutter Morgiah genannt wurde. Die Freude des Königspaares schien unermesslich. Leider verschlechterten sich kurz darauf die Beziehungen zum Kaiserreich auf sonderbare Weise. Dies führte zu großer Unruhe in der Bevölkerung von Gramfeste. Nach fruchtlosen Nachforschungen und Versöhnungsversuchen reiste Barenziah mit ihren kleinen Kindern persönlich in die Kaiserstadt, um das Gespräch mit Kaiser Uriel Septim VII. zu suchen. Symmachus blieb in Gramfeste, um sich um die gereizten Bauern und den verärgerten Adel zu kümmern und alles in seiner Macht stehende zu tun, um einen drohenden Aufstand abzuwehren.

Während ihrer Audienz beim Kaiser erkannte Barenziah Dank ihrer magischen Fähigkeiten mit Schrecken und Bestürzung, dass der vermeintliche Kaiser ein Betrüger und niemand anders als der Barde Nachtigall war, der den Stab des Chaos gestohlen hatte. Mit großer Selbstbeherrschung konnte sie diese Erkenntnis vor ihm verbergen. An diesem Abend kam die Nachricht, dass Symmachus im Kampf gegen die aufständischen Bauern von Gramfeste gefallen war und das Königreich von den Rebellen übernommen wurde. Nun wusste Barenziah nicht, wo und bei wem sie Hilfe suchen konnte.

In dieser schicksalhaften Nacht achteten die Götter offensichtlich auf sie, als Wiedergutmachung ihres Verlustes. König Eadwyre von Hochfels, ein alter Freund von Uriel Septim und Symmachus, kam, um ihr beizustehen. Er tröstete sie, sicherte ihr seine Freundschaft zu - und bestätigte außerdem ihren Verdacht, dass der Kaiser ein Betrüger sei, niemand anderes als Jagar Tharn, der Kaiserliche Kampfmagier, eine von Nachtigalls vielen Identitäten. Tharn hatte sich vorgeblich in die Abgeschiedenheit zurückgezogen und seine Gehilfin Ria Silmane auf seinen Posten gesetzt. Die glücklose Gehilfin kam später unter mysteriösen Umständen zu Tode - wahrscheinlich wurde ein Verrat, in den sie verwickelt war, aufgedeckt und sie wurde kurzerhand getötet. Sie war jedoch Eadwyre im Traum als Geist erschienen und hatte ihm eröffnet, dass der wahre Kaiser von Tharn entführt und in einer anderen Dimension gefangen gesetzt worden war. Tharn hatte sie mit dem Stab des Chaos getötet, als sie versucht hatte, den Ältestenrat vor seinem ruchlosen Verrat zu warnen.

Gemeinsam schmiedeten Eadwyre und Barenziah einen Plan, um das Vertrauen des falschen Kaisers zu gewinnen. Inzwischen wurde ein Freund von Ria, der nur als der Champion bekannt war und große, aber damals ungenutzte Fähigkeiten besaß, in den Kaiserlichen Verliesen eingekerkert. Sie hatte jedoch Zugang zu seinen Träumen und sie bat ihn, so lange auszuharren, bis sie eine Fluchtmöglichkeit für ihn gefunden habe. Dann könnte er mit der Demaskierung des Betrügers beginnen.

Unterdessen bezauberte Barenziah den falschen Kaiser und gewann schließlich seine Freundschaft. Als sie in seinem geheimen Tagebuch las, erfuhr sie, dass er den Stab des Chaos in acht Teile zerbrochen und diese in weit entfernten Teilen Tamriels versteckt hatte. Sie konnte einen Nachschlüssel für die Zelle von Rias Freund beschaffen und bestach einen Wächter, ihn wie zufällig dort liegen zu lassen. Ihr Champion, dessen Name selbst Barenziah und Eadwyre unbekannt war, konnte durch eine Tür fliehen, die Ria in einem verlassenen Teil der Kaiserlichen Verliese mit ihren schwindenden Kräften geöffnet hatte. Der Champion war endlich frei und machte sich fast sofort an die Arbeit.

Barenziah brauchte mehrere Monate, um die Verstecke aller acht Teile des Stabes herauszufinden, indem sie Gespräche belauschte und hin und wieder heimlich Blicke in Tharns Tagebuch warf. Sobald sie die wichtigen Informationen hatte, die unverzüglich an Ria und von dieser wiederum an den Champion weitergegeben wurden, verloren sie und Eadwyre keine Zeit. Sie flohen nach Wegesruh, in das Königreich seiner Vorfahren in der Provinz Hochfels, wo sie die vereinzelten Versuche von Tharns Spießgesellen abwehren konnten, sie in die Kaiserstadt zurückzubringen oder wenigstens Rache zu üben. Tharn, was auch immer über ihn gesagt werden konnte, ließ sich von niemandem zum Narren halten - außer vielleicht von Barenziah - und er konzentrierte den größten Teil seiner Anstrengungen darauf, den Champion zu finden und zu töten.

Und wie alle heute wissen, schaffte es der mutige, unermüdliche und für immer namenlose Champion, die acht Teile des Stabes des Chaos zu vereinen. Mit ihm vernichtete er Tharn und befreite den wahren Kaiser, Uriel Septim VII. Nach dem, was als Wiederherstellung bekannt wurde, hielt man in der Kaiserstadt eine große Staatstrauer für Symmachus ab, den Mann, der so lange und treu der Septim-Dynastie gedient hatte.

Barenziah und der gute König Eadwyre hatten während ihrer Aufgaben und Abenteuer tiefe Gefühle füreinander entwickelt und heirateten noch im gleichen Jahr kurz nach ihrer Flucht aus der Kaiserstadt. Ihre beiden Kinder aus ihrer früheren Ehe mit Symmachus blieben bei ihnen, und ein Vertreter wurde bestimmt, in ihrer Abwesenheit Gramfeste zu regieren.

Bis zur heutigen Zeit lebt Königin Barenziah in Wegesruh zusammen mit Prinz Helseth und Prinzessin Morgiah. Sie hat vor, nach Eadwyres Tod nach Gramfeste zurückzukehren. Da er bei ihrer Hochzeit bereits älter war, weiß sie, dass dieser Zeitpunkt nach elfischen Maßstäben leider nicht weit entfernt ist. Bis dahin teilt sie die Führung des Königreiches von Wegesruh mit ihrem Gatten und scheint mit ihrem nunmehr ruhigen und wenig aufregenden Leben glücklich und zufrieden zu sein.

Blasphemische Wiedergänger

... nicht innerhalb der Welt oder außerhalb von ihr, sondern zwischen den Welten halten sie sich auf, durch Blut und Bande an Heim und Grab gebunden. Und wenn sie ungefragt kommen, aus Liebe zu den Ihren oder in Erfüllung ihrer Pflicht, so ist es nicht als unheilig anzusehen. Es ist die Antwort der Ahnen; das Erwachen derer, die nie schlafen; die Einberufung jener, die durch Heim und Herd dem Schutz des Clans verpflichtet sind.

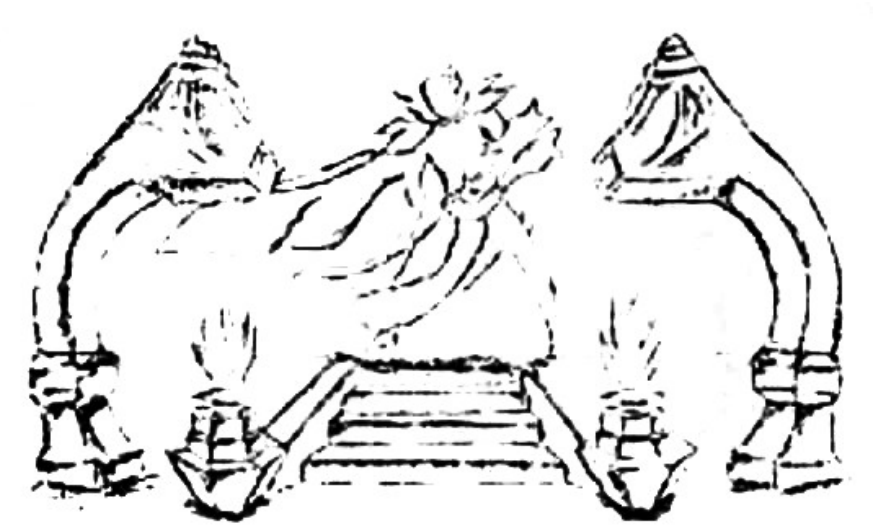
Werden sie aber durch Hexenmeister herbeigeholt, so ist dieser Ruf blasphemisch; eine Abscheulichkeit vor den Augen der Stämme und des Tempels; eine Sünde so groß, dass die Feuer ganzer Zeitalter die Schuld nicht wegbrennen könnten. Folgt nicht dem Hexenmeister unter euch, denn er ist gekommen, die Knochen eurer Väter und den Staub aus euren Gräbern zu stehlen. Er versucht, mit Macht zu beherrschen, was rechtmäßig euch gehört. Er versucht, die warmen Geister aus ihrer Zwischenwelt zu zerren und wie Sklaven und Tiere zu knechten.

Wer kann sich die Scham der Toten vorstellen, das endlose Klagen der Sklaven des Totenbeschwörers? Schlimm genug ist schon das Kreuz, das sie mit ihrem Dienst aus Liebe für die Ihren tragen. Doch wie sollen die Geister, Wächter, Knochenläufer oder Skelettfürsten, die durch ketzerische Rituale gerufen wurden und gewaltsam an den Willen des Totenbeschwörers gebunden sind, jemals Ruhe finden? Wie sollen sie jemals ihren Weg zurück zu ihrem Blut und ihrem Clan finden?

Nur ein gerechter Dunmer, durch Blut an die Seinen und durch Eid und Pflicht an den Tempel gebunden, kann die Geister der Toten Dunmer anrufen. Soll es diesen ausländischen Hexenmeistern fremder Rassen, die in unser Land einfallen, erlaubt sein, unsere Gräber auszurauben, unsere toten Verwandten zu versklaven, und die Leben unserer Toten genauso zu stehlen wie das Land der Lebenden? Nein, sage ich. Nein, nein und nochmals nein. Die Totenbeschwörer müssen sterben - und mit ihnen ihre ketzerische Hexerei.

Und sollen wir etwa die versteckten Heerscharen der Untoten einfach hinnehmen? Jener überheblichen Prinzen der Totenbeschwörer, alten Vampirdämonen, die aus ihren Verstecken im Westen kriechen und Unterschlupf in ketzerischen Daedra-Gräbern, verlassenen Dunmer-Festungen und verfaulten unterirdischen Labyrinthen der abscheulichen Dwemer suchen? Über Zeitalter hinweg haben die Fürstenhäuser und der Tempel unser Land vor den Vampiren geschützt, doch jetzt sind diese Untoten Fürsten und ihre widerwärtigen Lakaien zurückgekehrt. Die Vampire müssen sterben, und mit ihnen ihre Lakaien. Ihr Blut soll für immer mit Feuer und Pflöcken ausgelöscht werden.

Boethiahs Glanz



Seht das Antlitz Boethiahs und staunt. Hebt Eure Arme, dass Boethiah sie erblicke und einen Segen erteile. Wisset, dass Kampf ein Segen ist. Wisset, dass Tod eine Möglichkeit ist. Wisset, dass Ihr der Staub in Boethiahs Augen seid.

Lang ist der Arm von Boethiah und schnell ist die Klinge.

Tief ist der Schnitt und heimtückisch das Gift.

Betet, oh Gläubige. Betet, dass Euer Tod kurz ist.

Betet, oh Gläubige. Betet, dass Euer Tod still ist.

Betet, oh Gläubige. Betet den Glanz an, der Boethiah ist!

In den Kampf schreitet der Daedraprinz, die Klinge bereit, die Unwürdigen zu zermalmen.

Bravil-Führer
von Alessia Ottus

Mara, Sanfte Mutter! Mache uns gesund und munter!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über Bravil erzählen.

Bravil ist das finstere Ablaufgitter einer Kloake, an dem sich der stinkende, widerliche Abschaum sammelt. Sie ist die ärmste, schmutzigste, älteste und schäbigste Stadt von Cyrodiil. Sie ist die am meisten von Verbrechern, Säufern und Skooma-Essern geplagte, und die bei Tiervölkern und anderen Ausländern beliebteste Stadt. Bravil fehlt nur noch ein Zirkel von Daedra-Anbetern, um zum vollkommenen Sündenpfuhl zu werden... und viele Gerüchte lassen darauf schließen, dass noch schlimmere, verdorbenere Riten von von Bravils schlimmen Heiden heimlich praktiziert werden.

Diese Stadt ist grau, trostlos und deprimierend. Das Klima ist feucht und die Luft verpestet, zum einen wegen der übel riechenden Kanäle des Flusses Larsius, die als Abwasserleitungen von Bravil dienen, zum anderen wegen der fauligen Sumpfausläufer in der Niben-Bucht, in denen es von Ungeziefer und Krankheiten wimmelt.

Die Architektur der Stadt ist von unübertroffener Hässlichkeit und Verwahrlosung gekennzeichnet. Als Baumaterial für die Häuser, Läden und Gilden dient raues, zersplittertes Holz, das zudem morsch und grün verschimmelt ist. Es ist ein Jammer, dass die Bauten nicht zusammenstürzen, denn dann würde man sie vielleicht auf angenehmere Art wieder aufbauen, doch stattdessen wachsen sie, Misthaufen gleich, immer mehr in die Höhe, bis sie Höhen von drei oder gar vier Geschossen erreichen. Auf den über die Straße hängenden Balkons lümmeln Bettler und Diebe herum, die ihren Unrat direkt auf die beklagenswerten Passanten kippen. In den ärmlichen Hütten auf den Dächern der Gebäude vegetieren ganze Familien in unvorstellbarem Elend dahin.

Die Menschen von Bravil sind schmutzig und unehrlich. Das Leben in ihren verdreckten, baufälligen Hütten ist kaum besser als das der Kobolde in ihren Höhlen. Es gibt nur zwei Sorten Einwohner: die Schmuggler, Skooma-Esser, Banditen, Diebe und Mörder, und die elenden Bettler und Dummköpfe, die diesen Verbrechern zum Opfer fallen.

Bravil wird von Verbrecherfürsten regiert, und die Skooma-Bosse haben die Stadtwachen in der Tasche. Es wird niemanden überraschen, viele Argonier und Khajiit in diesem jämmerlichen Flecken anzutreffen, da Elsweyr und Schwarzmarsch nahebei liegen, aber es ist erstaunlich, wie viele Orks es hier gibt. Aber solche Biester lieben eben die Gesellschaft anderer Biester, so wie auch Diebe und Unmenschen sich von Natur aus anziehen.

Bravil ist nicht in ordentliche Bezirke eingeteilt, jedoch dienen einige Wahrzeichen als Orientierungspunkte für den bedauernswerten Besucher. Das Schloss erreicht man über einige wackelige Brücken über den Fluss im Osten. Die Kapelle liegt im Westteil. Die Läden und Gilden stehen in einer Reihe, mit ihren Rückseiten zur Ostmauer und den Flussläufen. Zwischen der Kapelle, den Läden und den Gilden befinden sich die verkommenen Armenviertel von Bravil mit ihren baufälligen Mietshäusern.

Das Schloss ist das einzige stabile steinerne Gebäude in ganz Bravil. Es ist zwar nicht annähernd so schmutzig und schlecht eingerichtet wie die Holzbuden der übrigen Bevölkerung, aber trotzdem kaum besser als die Häuser der ärmsten der Armen in Anvil oder in der Kaiserstadt. Graf Regulus

Terentius, aus anständiger Familie stammend und einst ein bekannter Turnier-Champion, ist inzwischen als betrunkener Herumtreiber und Taugenichts weithin bekannt. Und sein Sohn, Gellius Terentius, ist ein eitler Fatzke, der Verbindungen zu Verbrecherfürsten und Skooma-Essern pflegt.

Das Mauerwerk der Kapelle wird schlecht instand gehalten und ist mit Schimmel überzogen. Um den Friedhof verläuft ein wackeliger, ungestrichener Holzzaun, und die Gräber sind ungepflegt und verwahrlost. Die Priesterin ist eine gute Dienerin Maras, aber sie ist der Aufgabe, Sünde und Bosheit aus dieser neunverlassenen Stadt zu vertreiben, einfach nicht gewachsen. Sie ist weise und beliebt bei den wenigen Leuten, die die Kapelle besuchen. Die meisten Bürger betreten die Kapelle allerdings nie, außer zum Betteln und Stehlen.

Die Wirtshäuser sind eine Schande. Wer eintritt, muss erst über liegende Betrunkene und Erbrochenes hinwegsteigen, und im Halbdunkel wimmelt es von Faulenzern, Spielern und Taschendieben, die unvorsichtigen Reisenden auflauern. Ein Besucher, der so töricht ist, in diesen Häusern zu übernachten, muss damit rechnen, in seinem Bett ermordet zu werden.

Im Vergleich dazu sind die Gilden relativ sauber, trocken und ruhig, und wer gezwungen ist, in Bravil zu übernachten, könnte gut daran tun, trotz der wilden, gottlosen Sitten dort Mitglied der Kämpfergilde oder der Magiergilde zu werden, nur um eines sicheren Schlafplatzes gewiss zu sein.

Die Läden sind nicht schlechter als alles andere in Bravil, und möglicherweise seid Ihr auf Grund der außerordentlichen Vorkehrungen, die die Händler treffen müssen, um sich vor Dieben zu schützen, darin vor Angriffen und Mordversuchen sicherer.

Sollten Euch die Umstände zwingen, Bravil zu besuchen, werdet Ihr bald wünschen, der Stadt den Rücken zu kehren. Dabei tätet Ihr gut daran, über die Schulter zu sehen, um sicher zu gehen, dass Ihr nicht von einer Horde Banditen und Mörder verfolgt werdet.

Ehret die Neun im Gebet!

Bravil: Tochter des Niben
Von Sathyr Longleat

Bravil ist eine der entzückendsten Städte in Cyrodiil, funkelnd in seiner einfachen Schönheit, berühmt durch seine Vergangenheit. Kein Besuch im südlichen Teil der Kaiserlichen Provinz ist komplett ohne einen Spaziergang durch den aufregenden Flusshafen von Bravil, ein Gespräch mit den freundlichen Einheimischen, und natürlich, in der Tradition des Ortes, ein geflüstertes Wort zur berühmten Statue der Glücklichen Alten Dame.

Viele Tausende von Jahren vor der Ankunft der Atmoraner war das Volk der Ayleïden schon seit langer Zeit in der Nähe der heutigen Stadt Bravil ansässig. Damals wie heute diente der Niben als Nahrungsquelle und Transportweg, und der Ort hatte damals sogar mehr Einwohner als heute. Wir wissen nicht genau, wie sie ihre Region nannten - sie lebten sehr isoliert, daher benutzten sie wahrscheinlich einfach ihr Wort für "Heimat". Diese wilden Ayleïden waren dort so fest verwurzelt, dass die Region um Bravil zu den letzten Gebieten zählte, welche die Alessier-Armee im zweiten Jahrhundert der 1. Ära befreite. Obwohl - Mara sei Dank - kulturell wie auch archäologisch nicht mehr viel von diesem Zeitalter übrig ist, sind die Geschichten um ihre Ausschweifungen und Verderbtheit noch heute Legende.

Wie die Ayleïden diese lange Belagerung überhaupt durchstehen konnten, ist bis heute unter den Gelehrten umstritten. Alle sind sich jedoch darin einig, dass die Ehre des Sieges einem Zenturio der Kaiserin Alessia gebührt, einem Mann namens Teo Bravillius Tasus; seinen Namen trägt heute die Stadt.

Man sagt, dass er den Ort trotz heftigen Widerstandes nicht weniger als viermal einnahm. Doch jedes Mal fand er im Morgengrauen sein ganzes Militär innerhalb des Dorfes tot vor - ermordet. Bis weitere Truppen eintrafen, war die befestigte Stadt schon wieder mit Ayleïden bevölkert. Nach der zweiten erfolgreichen Invasion wurden geheime unterirdische Tunnel gefunden und zugeschüttet, aber am nächsten Morgen waren wieder alle Soldaten tot, und die Einwohner waren zurückgekehrt. Nach der dritten erfolgreichen Belagerung wurden Legionen außerhalb der Stadt postiert, die Straßen und Flußläufe nach Hinweisen auf Angreifer absuchten, aber niemand war zu finden. Am nächsten Morgen wurden die Leichen der Besatzungssoldaten von den Brüstungen der Stadtmauern hinuntergeworfen.

Teo Bravillius Tasus wusste, dass die Ayleïden sich irgendwo in der Stadt versteckt halten mussten, bis es dunkel war, um die Soldaten dann im Schlaf zu ermorden. Die Frage war nur, wo? Nach der vierten Invasion führte er persönlich seine Soldaten an und durchsuchte gründlich jeden Winkel, jeden Schatten der Stadt. Gerade als man die erfolglose Suche abbrechen wollte, bemerkte der große Zenturio zwei merkwürdige Dinge. Hoch oben in den Stadtmauern, weit höher, als man klettern könnte, gab es eingerückte schmale Plattformen. Und am Ufer des Flusses, der durch die Stadt floss, entdeckte er einen einzelnen Fußabdruck von jemandem, der ganz offensichtlich keine Stiefel trug wie die kaiserlichen Truppen.

Die Ayleïden hatten sich offenbar auf zweierlei Weise versteckt. Einige waren an den Mauern hinaufgeschwebt und hatten sich dort oben versteckt, während andere in den Fluss gerutscht waren, wo sie imstande waren, unter Wasser zu atmen. Nachdem nun die ungewöhnlichen Schlupflöcher der seltsamen Elfen entdeckt waren, fiel es nicht mehr schwer, sie herauszutreiben und dafür zu sorgen, dass es keine mitternächtlichen Anschläge mehr auf die Truppen der Kaiserin gab.

Es mag unglaublich erscheinen, dass eine ganze Ortsgemeinschaft im Umgang mit Magie viele

hundert Jahre vor Gründung der Magiergilden so zauberkundig sein konnte, dass die breite Bevölkerung diese Magie erlernen konnte. Es scheint jedoch Anhaltspunkte dafür zu geben, dass, ebenso wie die Psijics, die auf der Insel Artaeum Mystik entwickelten, lange bevor es einen Namen dafür gab, die noch unbekannteren Ayleïden von Süd-Cyrodiil etwas entwickelt hatten, was in späteren Jahren die Schule der Veränderung darstellen würde. Das ist schließlich gar nicht so abwegig, wenn man bedenkt, dass andere Ayleïden zur der Zeit, als Bravil eingenommen wurde, und auch später Gestaltwandler waren. Die Bewohner des früheren Bravil konnten sich nicht in Tiere und Ungeheuer verwandeln, aber sie konnten ihre Körper verändern, um sich zu verbergen. Eine damit verwandte und gewiss nützliche Fähigkeit. Aber nicht wirksam genug, um sich am Ende zu retten.

Heute ist in Bravil von der Ayleïden-Kultur kaum noch etwas übrig, aber architektonische Wunder anderer Art sind deutlich sichtbar. So wunderschön und markant die Kathedrale der Heiligen Mara und der Fürstenpalast auch sein mögen, kein vom Menschen geschaffenes Bauwerk in Bravil ist so berühmt wie die Statue der Glücklichen Alten Dame.

Die Geschichten, die sich um die Dame ranken, sind zu zahlreich, um sie alle aufzuzählen.

Es heißt, dass sie als uneheliche Tochter einer Hure in Bravil zur Welt kam, gewiss kein vielversprechender Anfang eines vom Glück geprägten Lebens. Sie wurde von den anderen Kindern gehänselt, die sie immer wieder fragten, wer ihr Vater sei. Jeden Tag lief sie wegen solcher Grausamkeiten weinend nach Hause.

Eines Tages kam ein Priester aus Stendarr nach Bravil, um wohltätige Werke zu tun. Er sah das weinende kleine Mädchen, und als er es fragte, erzählte es ihm die Ursache seines Elends: es wusste nicht, wer sein Vater war.

"Du hast einen freundlichen Blick und einen Mund, der nicht lügt", sagte der Priester nach einem Moment mit einem Lächeln. "Du bist ganz offensichtlich ein Kind von Stendarr, dem Gott der Gnade, der Wohltätigkeit, und des wohlverdienten Glücks."

Die wohlgesetzten Worte des Priesters veränderten fortan das Leben des Mädchens. Wann auch immer sie von nun an gefragt wurde, wer ihr Vater sei, antwortete sie fröhlich, "Ich bin ein Kind des Glücks."

Sie wuchs auf und wurde ein Schankmädchen, so heißt es, das seine Gäste freundlich und großzügig bediente und ihnen sogar Kredit gewährte, wenn sie kein Geld hatten. In einer besonders stürmischen Nacht nahm sie einen jungen, in Lumpen gekleideten Mann auf, der nicht nur kein Geld bei sich hatte, sondern auch noch grob und unhöflich war als, sie ihm Essen brachte und ein Zimmer gab. Am nächsten Morgen reiste er ohne ein Wort des Dankes ab. Ihre Freunde und ihre Familie tadelten sie und meinten, sie solle lieber vorsichtig sein, denn er hätte ja gefährlich werden können.

Eine Woche später traf eine königliche Kutsche in Bravil ein, mit einem kaiserlichen Prinzen als Fahrgast. Obwohl er kaum zu erkennen war, war es derselbe junge Mann, dem die Dame geholfen hatte. Er entschuldigte sich sehr für sein Aussehen und sein Benehmen und erklärte ihr, er sei von einer Hexenbande entführt und verflucht worden, und erst später wieder zu Verstand gekommen. Die Dame wurde mit Reichtümern überschüttet, die sie, großzügig wie immer, unter den Bewohnern von Bravil verteilte, wo sie zufrieden bis ins hohe Alter lebte.

Niemand weiß, wann die Statue zu ihrem Gedenken am Dorfplatz errichtet wurde, oder wer der Künstler war, aber sie steht seit Tausenden von Jahren dort, seit der ersten Ära. Und bis heute besuchen Gäste und Einwohner Bravils gleichermaßen die Glückliche Alte Dame, um sie zu bitten, ihre Vorhaben mit Glück zu segnen.

Nur ein weiterer charmanter Aspekt des bezaubernden und äußerst glücklichen Städtchens Bravil.

Bruma-Führer
von Alessia Ottus

Vater Talos, schütze uns alle!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über Bruma erzählen.

Bruma gilt als eine Grafschaft Nibens, ist aber eher von Nord geprägt als von Niben, zum einen wegen der Nähe zur Grenze von Himmelsrand, und zum anderen wegen der schrecklichen Kälte und der unwirtlichen Lage hoch oben in den Jerall-Bergen. Bruma ist immer kalt und schneebedeckt, und in allen Vierteln stehen brennende Kohlenbecken, damit die Bürger sich nicht zu Tode frieren. Alles wird aus dem Holz gebaut, das in den Wäldern der Jerall reichlich vorhanden ist, und sogar Reiche leben hier in dunklen, schmutzigen Holzhütten. Es verwundert kaum, dass die Nords solch trunksüchtige, heidnische Wilde sind, denn das Leben in diesem Klima ist unerträglich, und man könnte geneigt sein, sich bis zur Besinnungslosigkeit zu betrinken, oder seine Seele zu verkaufen, nur um der bitteren Kälte und dem unbarmherzigen Wind zu entfliehen.

Schloss Bruma ist kalt und zugig, lieblos eingerichtet, und dunkel vom Ruß der ewig brennenden Kohlenbecken. Der Geruch von Rauch und Asche ist überwältigend. Die hohen Decken sind eindrucksvoll, aber die Räume lassen sich dadurch unmöglich heizen, und man muss immerzu frieren. Durch die alten Ruß- und Schmutzschichten, mit denen das Mauerwerk überkrustet ist, ist es schwer, die außergewöhnlichen Steinarbeiten zu erkennen. Abgesehen von seinem Mauerwerk und seiner imposanten Größe ist das Schloss wie die Holzhütten der einfachen Leute - kalt, finster, zugig und schmutzig.

Gräfin Narina Carvain stammt aus den Ländern am Niben. Sie besucht treu und regelmäßig die Kapelle und ist eine geachtete Herrscherin, obgleich sie als gerissene, harte Unterhändlerin gilt, die auch den Ruf hat, zweifelhaften Geschäften und Betrügereien nicht abgeneigt zu sein. Die Verwaltung der Grafschaft ist tüchtig und ordentlich, und eine gut ausgebildete und kampfstarke Stadtwache unter dem Befehl eines hartgesottenen Nord-Hauptmanns sorgt dafür, dass Diebe und Bettler nicht zu sehr zur Last fallen, obwohl die Nords wegen ihrer Trunksucht und ihrer Raufereien berüchtigt sind.

Der Zugang zum Schloss erfolgt durch ein Tor im Westen der Stadt, das in einen Hof führt. Die Läden, Herbergen und Gilden sind im Norden zu finden, entweder auf der Westterrasse in der Nähe des Schlosstors, oder unter der Terrasse, nördlich der Kapelle. Die Kapelle ist das herausragendste Bauwerk im Süden Brumas. An ihren Ost- und Südmauern stehen Häuserreihen angeordnet. Die Straßen sind eng und kahl, da nur wenige Bäume und Pflanzen die Kälte überleben können, aber dadurch ist die Stadt dicht bebaut und schnell erkundet.

Die Niben-Bürger von Bruma gehen regelmäßig am Sundas in die Kapelle, aber die Unterschicht besteht aus sündigen Anhängern der Heidengötter von Nord, und sie bleiben bei ihren eigenen geheimen Aberglauben und barbarischen Bräuchen.

Es wird niemanden überraschen, dass man hier erstklassige Waffen und Rüstung kaufen kann, denn die Nord-Schmiede sind für die Qualität ihrer Waren berühmt. Aber nach Büchern sucht man umsonst, denn Nords sind ungebildet und lesen nur ungern. Die Kämpfer- und Magiergilden sind arm und knapp an Personal, weil niemand in ein so graues, kaltes Land versetzt werden will, aber wenigstens ist die Magiergilde immer gut beheizt (obwohl ich mir nicht vorstellen möchte, was für höllische Maschinen verwendet werden, um diese Wärme zu erzeugen).
Mögen Euch die Neun segnen und bewahren!

Chaurus-Pastete – Ein Rezept

Wenn ich noch einmal von diesem berühmten Feinschmecker höre, der dieses Kochbuch geschrieben hat, hacke ich mir die Ohren mit einer stumpfen Axt ab.

Gewiss kann er ein paar Gerichte zusammenrühren, die sich für die muffigen Kaiserlichen und die affigen Bretonen eignen, aber echte Nord wollen echtes Nord-Essen, und genau das bekommen sie mit meiner Chaurus-Pastete. Ich muss wohl viel darüber gebrummelt haben, denn Susanna hat mit mir geschimpft. Nils, sagt sie, wenn Eure Chaurus-Pastete so gut ist, solltet Ihr das Rezept dafür aufschreiben.

Nun ja, ich bin nicht gut mit der Feder und fürs Schreiben hab ich kein Talent, aber ich dachte, warum soll ich es nicht versuchen? Hier also ist das erste Rezept, das ich je aufgeschrieben habe, und ich hoffe, es gefällt Euch.

Zuerst braucht Ihr Chaurus-Fleisch, und das ist gar nicht so leicht zu bekommen. Chauri leben meist in Höhlen, die sie sehr wahrscheinlich noch mit anderen abscheulichen Kreaturen teilen.

Wenn Ihr Chauri jagt, um Euch davon eine Mahlzeit zu kochen, achtet darauf, dass Ihr nicht selbst als Mahlzeit endet. Haha.

Jedenfalls, wie ich sagte, besorgt Euch eine gute Rüstung und ein schönes großes Schwert, und wenn Ihr ein paar kräftige Männer habt, die nicht gleich beim ersten Anzeichen von Schwierigkeiten davonlaufen - mit anderen Worten, nicht wie diese affigen Bretonen -, dann durchsucht ein paar Höhlen, und früher oder später werdet Ihr auf einen Chaurus stoßen.

Sie sehen aus wie Käfer in der Größe richtig großer Hunde, und nehmt Euch vor der Säure in Acht, die sie spucken. Die ruiniert Eure Rüstung im Handumdrehen. Sobald Ihr Euer Chaurus-Fleisch habt, müsst Ihr es auf einen Spieß stecken. Achtet darauf, das weiße, dicke Fleisch aus der Mitte zu bekommen. Nehmt nicht das gelbe Fleisch vom Kopf oder von den Beinen, denn darin steckt giftige Säure, und wenn Ihr das esst, sterbt Ihr wahrscheinlich.

Ihr bratet also Euren Chaurus am Spieß. Und Ihr bestreicht ihn mit Sauce. Dazu zerdrückt Ihr ein paar Tomaten zu Brei und gebt Wasser, Paprika, Honig und Salz dazu. Und dann müsst Ihr alles zusammen kochen.

Ich würde nicht zu viele Paprika verwenden, aber Ihr braucht ein paar Löffel Salz. Wie viel Honig Ihr verwendet, liegt bei Euch. Das kommt darauf an, wie süß Ihr es mögt. Wenn der Chaurus durch ist und ihr ihn genug bestrichen habt, verarbeitet Ihr ihn mit einigen Kartoffeln, Karotten und Äpfeln zu einer Pastete. Und gebt auch den Rest der Sauce dazu, die Ihr gemacht habt.

Wenn Ihr Rüben wollt, sind die manchmal auch gut dafür geeignet. Je nachdem, wonach Euch der Sinn steht. Dann backt Ihr das eine Weile. Wenn die Pastete oben leicht braun wird, wisst Ihr, dass sie fertig ist.

Und das war's schon. Leichter geht's nicht. Haha.

Cheydinhal-Führer
von Alessia Ottus

Möge Arkay meinen Leib und meine Seele segnen!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über Cheydinhal erzählen.

Der erste Eindruck, den ein Besucher von Cheydinhal bekommt, ist der von breiten, grünen Parklandschaften, anmutigen Weiden entlang den Ufern des Corbolo, ordentlich gepflegten Gärten und blühenden Sträuchern. Cheydinhal wirkt wohlhabend, mit sauberen, ansprechenden Häusern mit ordentlichem Mauerwerk, geschmückt mit eindrucksvollen Mustern in Glas, Metall, und Holz.

Aber was lauert unter diesem angenehmen Äußeren? Verbrechen! Skandal! Korruption!

Cheydinhal ist in drei Bezirke geteilt. Im Norden, auf einem Hügel, befindet sich der Hof und Bergfried von Schloss Cheydinhal. Eine Straße verläuft unterhalb des Schlosses vom Osttor zum Westtor. Der Fluss Corbolo, der sich von dieser Straße ungefähr nach Norden und Süden erstreckt, teilt das südliche Cheydinhal in zwei Bezirke, die Kirche im Osten und der Markt im Westen. Im Markt-Bezirk liegen alle Läden, Herbergen und Gildenhäuser. Im Kirchen-Bezirk befindet sich die Kapelle selbst, sowie das Wohnviertel von Cheydinhal. Im Norden und Süden überspannen Brücken den Fluss Corbolo, wobei die Brücken im Süden zu einem hübschen kleinen Inselpark in der Mitte des Flusses führen.

Obwohl Cheydinhal im Osten Nibens liegt, wird seine Kultur von den Dunkelelf-Einwanderern beeinflusst, die in der letzten Jahrhunderthälfte aus Morrowind hierher emigrierten. Viele dieser Einwanderer flüchteten vor der starren Gesellschaft und der heidnischen Tempel-Theokratie Morrowinds. In Cyrodiil, unter der Herrschaft Zenithars, hofften sie, ein dem Handel zuträgliches Klima zu finden.

Einer dieser Einwanderer ist jetzt Graf Cheydinhal. Andel Indarys stammt aus dem Hause Hlaalu in Morrowind, aber er kam nach Cheydinhal auf der Suche nach besseren Möglichkeiten. Sein plötzlicher Aufstieg in den höchsten Stand des Cyrodiil-Adels ist schwer zu erklären, und die meisten alteingesessenen Familien Cyrodiils betrachten ihn zu Recht als unverschämten Emporkömmling. Als jedoch die Frau des Grafen, Gräfin Llathasa Indarys, tot und übel zugerichtet am Fuße der Ratssaaltreppe gefunden wurde, erhob sich sofort ein großer Skandal, und Gerüchte vom zügellosen Leben des Grafen, seinen Wutanfällen und Seitensprüngen lassen ein dunkles Geheimnis hinter ihrem Ableben vermuten.

Die Kapelle von Arkay in Cheydinhal ist schlecht besucht. Der Graf geht mit keinem guten Beispiel voran; er setzt keinen Fuß in die Kapelle. Aber vielleicht ist es die Angst vor einem Gottesurteil, die ihn davon abhält, vor die Augen der Neun zu treten! Primas, Priester und Heiler von Cheydinhal sind rechtschaffene Leute und überzeugte Bekenner des Glaubens, aber der angesehenste und meistverehrte Kleriker der Kapelle ist Errandil, der Lebende Heilige von Arkay, ein eifriger Bekämpfer der üblen, nekromantischen Zauberei, wie sie in der Magiergilde und der Kaiserlichen Kampfschule praktiziert wird.

Beide Herbergen von Cheydinhal wirken auf den ersten Blick anständig, aber die Neuland-Schenke ist im Besitz eines bösen, gotteslästerlichen Dunkelelfen, während die Herberge 'Zur Brücke' von einer würdevollen, frommen Matrone des Kaiserreichs betrieben wird. Ich bin also überzeugt, dass Ihr wissen werdet, in welcher Herberge Ihr anständige Hausmannskost und eine sichere, saubere

Schlafstätte finden und vermutlich nicht wegen Eures Geldbeutels im Schlaf ermordet werdet. Der Eigentümer von Cheydinhals Buchhandlung, Mach-Na, ist Argonier und zugleich das unhöflichste, übellaunigste Wesen, das mir jemals begegnet ist. Dennoch ist seine Auswahl an Büchern groß und seine Preise akzeptabel.

Selbst die ärmlichsten Behausungen Cheydinhals sind hell und sauber und haben gepflegte Gärten, und die Bewohner betrachten es nicht als Störung, wenn Ihr eintretet, um Ihre Möbel und Einrichtungen zu bewundern (vorausgesetzt, dass Ihr das zu einer vernünftigen Stunde tut). Seid jedoch gewarnt! Viele dieser Bewohner wirken nach außen hin zunächst respektabel, aber kaum machen sie den Mund auf, offenbaren sie sich als böse Rohlinge, unflätig und grob, und eher werden sie Euch ermorden und in ihren Kellern begraben, als mit Euch ein höfliches Wort zu wechseln. Dass viele dieser unangenehmen Zeitgenossen Orks sind, dürfte Euch wenig überraschen.

Das Haus des angesehensten Bürgers von Cheydinhal, des berühmten Malers Rythe Lythandas, solltet Ihr Euch jedoch unbedingt ansehen. Häufig ist er bei der Arbeit in seinem Studio und darf nicht gestört werden, aber seine Frau ist kultiviert und gastfreundlich und kann überredet werden, Euch jene seiner Bilder zu zeigen, die seine eigenen Wände zieren.

Ehre sei den Neun in der Höhe!

Chorrol-Führer
von Alessia Ottus

Gelobt seien Stendarr, die Neun und alle Heiligen!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über die Stadt Chorrol erzählen.

Schloss Chorrol
Chorrol ist die Kreisstadt der Grafschaft Chorrol. Es wird von der Gräfin Arriana Valga regiert, einer sehr korrekten Dame, und Mutter der schönen und tugendhaften Alessia Caro, Gräfin von Leyawiin. Gräfin Arriana ist eine fromme, rechtschaffene Anhängerin von Akatosh, die durch ihr Gebet in der Kapelle von Stendarr ihrem Volk ein gutes Beispiel gibt. Ihr Mann, Graf Charus Valga, war ein treuer Verteidiger des Glaubens und Anhänger von Stendarr, und sein Tod in der Schlacht gegen die heidnischen Stammesleute der Nord aus Himmelsrand wurde von seinem Volk außerordentlich betrauert. Alessia Caro ist Graf Marius von Leyawiin eine gute Ehefrau, und ihren Eltern eine pflichtbewusste Tochter. Sie wird häufig in Chorrol gesichtet, wo sie ihre fromme Mutter besucht.

Zu meiner Freude kann ich außerdem berichten, dass die Schlossmagierin eine rechtschaffene, wackere Dienerin der Neun ist (im Gegensatz zu so vielen Magiern, die die Kapelle und den Glauben vernachlässigen). Chanel bietet Unterricht in Magie für jeden an, der danach trachtet, die Gottlosen zu zerschmettern, und man sollte lieber sie aufsuchen, als so einen üblen Feld-, Wald- und Wiesenzauberer der Magiergilde.

Die Gräfin hält jeden Tag Hof im herrlichen Großen Saal (außer Sundas, natürlich). Sie hat einen sehr guten Herold und Majordomus, und das Schloss ist ordentlich und gepflegt. Es hat auch einen fest gemauerten Kerker für Übeltäter. Bedauerlicherweise muss ich sagen, dass die Wachen in ihren Pflichten häufig nachlässig sind und die Bettler, Diebe, Spieler und Schwindler, die auf den Straßen herumlungern, nicht allesamt festnehmen und einsperren.

Die Bezirke von Chorrol
Chorrol hat fünf Hauptbezirke. Wenn ihr durchs Tor geht, befindet ihr Euch zum Brunnentor, vor dem schönen Brunnen und der Statue des Heiligen von Sancre Tor; ein Ehrenmal für alle, die bei dieser großen Schlacht starben. Um den Brunnen gruppieren sich die beiden Herbergen, die Gemischtwarenhandlung und der Schmied. Eine Straße nach Osten führt zum Schloss, eine nach Norden zum Platz der Großen Eiche, und eine nach Westen in die Kapellenstrasse und nach Westchorrol. Die Kapellenstrasse führt nach Westen zur Kapelle, vorbei an der Buchhandlung und weiter zu den einfachen Baracken rings um den Brunnen von Westchorrol. Am Platz der Großen Eiche befinden sich die Magiergilde, die Kämpfergilde und viele feine Häuser.

Die Kapelle von Stendarr
Die Kapelle von Stendarr ist wunderschön, und wie geschaffen für die Meditation und das Gebet eines Reisenden. Jeden Sundasmorgen finden sich dort die besten Bürger mit ihrer guten Gräfin zum Gebet ein. Ihr werdet Euch vielleicht wundern, aber nicht alle Bürger von Chorrol folgen dem Beispiel ihrer Gräfin, denn viele sind sehr müßig und in ihrem Gebet nachlässig. Das ist gewiss der Kämpfergilde und der Magiergilde zuzuschreiben, deren Mitglieder kein gutes Beispiel für die Bürger von Chorrol abgeben. Die ältliche Priesterin der Kapelle, Orag gra-Bagrol, ist eine freundliche, rechtschaffene Seele, und Ihr tätet besser daran, Eure Zauber von ihr zu kaufen als von

den gottlosen Heiden der Magiergilde.

Die Gilden von Chorrol
Obwohl sie von der ausgezeichneten, ehrenhaften Vilena Donton angeführt werden, sind die Mitglieder der Kämpfergilde unflätig und ungehobelt. Sie faulenzen häufig in ihrem Kapitelsaal herum, oder wandern in der Stadt umher und führen lose Reden. Viel besser wäre es, wenn sie ihren Charakter durch regelmäßigen Besuch der Kapelle von Stendarr verbessern würden. Ihre ausgezeichnete Schmiedin ist eine Ausnahmeerscheinung, die häufig beim Gebet in der Kapelle gesehen wird.

Die Mitglieder der Magiergilde von Chorrol sind größtenteils faule Gelehrte und Schüler, die ihre Zeit mit Lesen, Streiten und dem Brauen widerlicher Gesöffe verbringen. Sie sind redegewandt und gebildet, aber was nützt schon Bildung, wenn man seine Seele nicht durch Sühne und Gebet läutert? Ihr könnt Zauber und Heiltränke von diesen Personen kaufen, aber es wird sie nur in ihrem pietätlosen Zeitvertreib und ihrem Müßiggang ermutigen.

Waren und Dienstleistungen
Seed-Neeus, die Inhaberin von 'Nordwaren und Handel', ist zwar Argonierin, aber im Gegensatz zu vielen ihrer Landsleute ist sie klug, ehrlich und höflich im Umgang. Ist das nicht bemerkenswert? Sie ist so fähig, dass sie Schulungen in den Handelskünsten anbietet, aber Waren werdet Ihr bei ihr nicht preiswert einkaufen können.

Von Eingeweihten habe ich gehört, dass Rasheda die Rothwardone, die Schmiedin von "Feuer und Stahl" eine sehr gute Handwerkerin ist, die in ihrer Handwerkskunst auch Unterricht gibt. Sie ist jeden Sundas in der Kapelle beim Gebet zu finden. Allerdings ist sie frech und respektlos, und ihre Manieren und Kleidung lassen etwas zu wünschen übrig.

Renoits Buchhandlung ist ziemlich sauber, und sie hat eine breite Auswahl an Büchern, aber ob Ihr es glaubt oder nicht, ich habe kein einziges Exemplar von 'Die zehn Gebote der Neun Gottheiten' dort gefunden, noch habe ich jemals die Besitzerin in der Kapelle von Stendarr gesehen.

Es gibt nur zwei Herbergen, in denen Ihr Unterkunft und Verpflegung finden werdet. Eine davon ist ordentlich und sauber und wird von anständigen Bürgern frequentiert. Die andere ist primitiv, dreckig und ein Treffpunkt für Säufer, Diebe und Orks. Erstere wird von einer adretten, würdevollen und korrekten Matrone geführt. Inhaberin der anderen ist eine schlampige junge Frau. Die eine heißt "Eiche und Krummstab", die andere "Die Graue Stute". Bestimmt wisst Ihr, welche Ihr aufsuchen müsst, wenn ihr einen sauberen, sicheren Schlafplatz sucht.

Bedeutende Bürger von Chorrol
Die Autorin Casta Scribonia lebt in Chorrol. Sie ist eine gebildete, vielgereiste Frau, aber sie schreibt Bücher, die ich nicht empfehlen kann, weil sie voller Liebesgeschichten, Klatsch und anderen anstößigen und verwerflichen Lastern sind, und ihre Helden unseren Kindern nicht die rechten Tugenden vermitteln, wie Sittsamkeit, Demut, Pflicht- und Ehrgefühl, die alle Anhänger der Neun Götter lieben und beherzigen müssen.

Schandflecke von Chorrol
Häufig sammeln sich Bürger vor der "Große Eiche" in der Nähe der Kämpfer- und Magiergilden,

um Unfug zu treiben und lose Reden zu führen. Einer davon, ein sehr schlauer Kerl namens Honditar, weiß alles über die Länder in der Umgebung und ist bereit, gegen Bares seine Kenntnisse weiterzugeben, aber man sieht ihn nie in der Kapelle und ich vermute, dass er sich lasterhaften Reden, starken Getränken und Raufereien hingibt.

Es gibt viele Diebe und Mörder in Chorrol. Gegen Bezahlung geben sie sogar heimlich ihre Fertigkeiten bei sich daheim weiter. Und wo bleibt da die Wache von Chorrol? Nirgends zu sehen, muss ich leider sagen.

Die Bettler in Chorrol sind schmutzig, aber frei von Krankheiten, fröhlich und höflich. Ihr könnt einem eine Münze geben, wenn es eure Seele erleichtert, aber es wird wenig dazu beitragen, ihn zum besseren Menschen zu machen, weil er es bald an Geldspiel, Schnaps und anderen Unfug verschwenden wird.

Neun Götter und neun Segen!

Das Amulett der Könige
von Wenengrus Monhona

Zu Beginn der Ersten Ära wurde das zentrale Tamriel von einer mächtigen Elfenrasse, den Ayleïden oder Herzland-Hochelfen, mit eiserner Faust regiert. Die hochmütigen, überheblichen Ayleïden verließen sich darauf, dass ihre Schutzherren, die tückischen Daedrafürsten, Armeen von Daedra und toten Geistern zur Verfügung stellen würden. Mit diesen furchtlosen magischen Armeen machten die Ayleïden gnadenlos Jagd auf die jungen Rassen der Menschen, die sie ganz nach Belieben schlachteten oder versklavten.

Die heilige Alessia, die Erste in der Linie von Cyrodiil, suchte im Namen der leidenden Menschheit die Hilfe von Akatosh, dem Drachengott der Zeit und Herrscher über die edlen Aedra. Akatosh, der Mitleid fühlte mit den Menschen in ihrer verzweifelten Lage, nahm kostbare Blut aus seinem eigenen Herzen, segnete die heilige Alessia mit diesem Drachenblut und schloss mit ihr den Bund, dass, solange die Generationen nach Alessia dem Drachenblut treu blieben, Akatosh sich bemühen würde, die Tore von Oblivion verschlossen zu halten, um die Daedrafreunde, die Ayleïden, damit von den Armeen der Daedra und Untoten abzuschneiden.

Als Zeichen dieses Bundes schenkte Akatosh Alessia und ihren Nachkommen das Amulett der Könige und die Ewigen Drachenfeuer der Kaiserstadt. So wurde Alessia zum ersten Edelstein im cyrodilischen Amulett der Könige. Dieser Edelstein ist der rote Diamant in der Mitte des Amuletts. Dies ist das Symbol des Reiches, das später zum Symbol der Septim-Linie wurde. Er ist von acht weiteren Edelsteinen umgeben, einer für jeden der Göttlichen.

Solange das Reich Akatosh und die Seinen verehrt, und solange Alessias Nachkommen das Amulett der Könige tragen, halten Akatosh und seine göttlichen Anverwandten eine starke Barriere zwischen Tamriel und Oblivion aufrecht, so dass Sterbliche die Heraufbeschwörung schrecklicher Heerscharen der Daedrafürsten nie mehr zu fürchten brauchen.

Aber falls das Reich in seiner Verehrung der Neun Göttlichen nachlassen sollte, oder falls die Blutlinie von Alessias Erben ausstirbt, dann wird die Barriere zwischen Tamriel und dem daedrischen Reich fallen, und Daedra-Anbeter könnten kleinere Daedra und untote Geister heraufbeschwören, um der Menschheit Verderben zu bringen.

Das Buch der Daedra

[Dies sind Auszüge aus diesem umfassenden Werk, welches die Natur jedes einzelnen Daedra beschreibt.]

Azura
Ihre Sphäre sind Sonnenuntergang und Sonnenaufgang, die Magie in den Reichen des Zwielichtes, bekannt als Mondschatten, Mutter der Rose oder Königin des Nachthimmels.

Boethiah
Seine Sphäre sind Betrug und Verschwörung, sowie die geheimen Pläne über Mord, Attentat, Verrat und verbrecherischen Umsturz der Regierung.

Clavicus der Schreckliche
Seine Sphäre ist die Verleihung von Macht und Erfüllung von Wünschen durch rituelle Beschwörungen und Pakte.

Hermaeus Mora
Seine Sphäre ist das Vorhersehen des Auf und Ab des Schicksals, von Vergangenheit wie Zukunft, und was in den Sternen und Himmeln gesehen werden kann; und er herrscht über die Schätze des Wissens und der Erinnerung.

Hircine
Seine Sphäre ist die Jagd, der Sport der Daedra, das Größte Spiel, die Verfolgung, bekannt als der Jäger und Vater der Tiermenschen.

Malacath
Seine Sphäre ist die Schirmherrschaft über die Verschmähten und Geächteten, und Bewahrer des Gegebenen Schwurs und des Blutigen Fluchs.

Mehrunes Dagon
Seine Sphäre sind Zerstörung, Veränderung, Revolution, Energie und Ehrgeiz.

Mephala
Seine Sphäre ist den Sterblichen unklar; bekannt unter den Namen Weber, Spinner und Spinne; sein zentrales Thema scheint die Einmischung in die Angelegenheiten der Sterblichen zu sein - nur zu seinem Vergnügen.

Meridia
Seine Sphäre ist den Sterblichen unklar; wird mit den Energien lebender Wesen in Verbindung gebracht.

Molag Bal
Seine Sphäre ist die Versklavung und Herrschaft über die Sterblichen; sein Ziel besteht darin, die Seelen der ihr unterstellten Sterblichen einzusammeln, indem sie Zwietracht und Uneinigkeit in den Reichen der Sterblichen säht.

Namira
Seine Sphäre ist die uralte Dunkelheit; bekannt als Geisterdaedra, Herrscher über sämtliche dunklen und schattenhaften Geister; wird mit Spinnen, Insekten, Schnecken und anderen abscheulichen

Kreaturen in Verbindung gebracht, vor denen Sterbliche instinktiv zurückschrecken.

Nocturnal
Seine Sphäre sind die Nacht und die Dunkelheit; bekannt als Meister der Nacht.

Peryite
Seine Sphäre ist das Verteilen der niedrigsten Aufträge im Reich des Vergessens; bekannt als Meister der Aufgaben.

Sanguine
Seine Sphäre ist die gedankenlose Festlichkeit und Ausschweifung und leidenschaftliche Nachsicht gegenüber dunklen Naturen.

Sheogorath
Seine Sphäre ist der Wahn, und seine Motive sind unbegreiflich.

Vaernima
Seine Sphäre ist das Reich der Träume und Alpträume, und von seinem Reich gehen die bösen Omen aus.

[Interessierte finden unter der Überschrift 'Malacath' eine besonders gekennzeichnete Erklärung über GEISSEL, von Malacath gesegnet und für die Benutzung durch Sterbliche bestimmt. Zusammengefasst wird hier gesagt, dass jeder Daedra, der versucht, die Macht der Waffe zu erwecken, in die Leere des Reiches des Vergessens geschleudert wird.]

'Von den legendären Waffen der Daedra sind viele wohlbekannt, so wie Azuras Stern und Sheogoraths Wabbajack. Andere sind weniger bekannt, so wie Geißel, Mackkans Hammer, Fluch der Daedra ...'

'...doch obwohl Malacath Geißel gesegnet hatte, gegen seine Artgenossen stark zu sein, wollte er nicht, dass sie in die Hände der Daedra fällt, um für private Kriege zwischen Gesetzlosen und Verlorenen verwendet zu werden. Daher verfluchte Malacath die Waffe auf solche Weise, dass jeder aus dem Dunklen Volk, der versuchen sollte, die Kräfte der Waffe zu erwecken, ins Reich des Vergessens gesogen werde und von da an für den Rest seiner Zeit den Weg zurück in die Wirklichen und Unwirklichen Welten suchen soll.'

Das Buch vom Drachenblut
von Prior Emelene Madrine

Prior Emelene Madrine, Orden des Talos:
Weynon-Priorei Jahr 360 der Dritten Ära,
Einundzwanzigstes Jahr der Herrschaft Seiner Majestät Pelagius IV.

Viele Menschen haben den Begriff "Drachenblut" gehört - wir werden schließlich von den "drachengeborenen Kaisern" regiert -, doch die wahre Bedeutung des Begriffes wird nicht überall verstanden. Uns vom Orden des Talos liegt das Thema sehr am Herzen, und in diesem Buch will ich versuchen, die Geschichte und Bedeutung derer zu beleuchten, die im Laufe der Zeiten als Drachenblut bezeichnet wurden.

Die meisten Gelehrten sind sich einig, dass der Begriff zum ersten Mal in Verbindung mit dem Pakt von Akatosh verwendet wurde, als der gesegneten St. Alessia das Amulett der Könige überreicht und die Drachenfeuer im Tempel des Einen zum ersten Mal entzündet wurden. "Akatosh, der voller Mitleid auf das Elend der Menschen sah, nahm kostbares Blut aus seinem eigenen Herzen und segnete St. Alessia mit diesem Blut der Drachen und schloss einen Pakt: Solange Alessias Generationen dem Drachenblut treu bleiben würden, würde Akatosh dafür sorgen, dass die Tore ins Reich des Vergessens versiegelt bleiben und ihren Feinden, den Daedra-Liebhabern der Ayleïden, der Zugriff auf die Armeen der Daedra und Untoten versagt sein würde." Wer von Akatosh mit dem "Drachenblut" gesegnet war, wurde einfach Drachenblut genannt.

So bestand die Verbindung zu den Herrschern des Kaiserreiches von Anfang an - nur ein Drachenblut konnte das Amulett der Könige tragen und die Drachenfeuer entzünden. Alle rechtmäßigen Herrscher des Kaiserreiches waren Drachengeborene - die Kaiser und Kaiserinnen des von Alessia gegründeten ersten Cyrodiilischen Kaiserreichs, Reman Cyrodiil und seine Erben und natürlich Tiber Septim und seine Erben, bis hinunter zu unserem derzeitigen Kaiser, Seine Majestät Pelagius Septim IV.

Doch wegen dieses Bezugs auf die Kaiser geriet die andere Bedeutung des Drachenblutes aus dem Blickfeld und zum großen Teil in Vergessenheit, außer bei den Gelehrten und jenen von uns, die sich dem Dienst am gesegneten Talos verschrieben haben, der einst Tiber Septim gewesen ist. Nur wenigen ist klar, dass es nicht bloß eine Sache der Vererbung ist, ein Drachenblut zu sein: Da es sich um den Segen von Akatosh selbst handelt, ist es für uns nicht fassbar, wie und warum genau er gewährt wurde. Jene, die Kaiser werden und die Drachenfeuer entzünden, sind ganz gewiss Drachengeborene - der Beweis liegt im Tragen des Amulettes und im Entzünden der Feuer. Doch waren sie von Anfang an ein Drachenblut und aus diesem Grund in der Lage, diese Dinge zu tun - oder waren ihre Handlungen vielmehr das Zeichen dafür, dass Akatosh ihnen seinen Segen gewährte? Wir können nur sagen, dass es beides ist, und keines von beiden - ein göttliches Geheimnis.

Die Linie der Septim waren natürlich alles Drachengeborene, und das ist einer der Gründe, weshalb die vereinfachende Vorstellung, diese Eigenschaft werde vererbt, sich so verbreitet hat. Aber wir wissen mit Sicherheit, dass die frühen cyrodiilischen Herrscher nicht alle miteinander verwandt waren. Es gibt auch keinen Nachweis dafür, dass Reman Cyrodiil von Alessia abstammte, auch wenn es viele Legenden gibt, die dies behaupten; die meisten von ihnen stammen aus der Zeit Remans und sind vermutlich Versuche, seine Herrschaft zu legitimieren. Wir wissen, dass die Klingen, die für gewöhnlich als Leibwache des Kaisers gelten, von den Akaviri-Kreuzrittern abstammen, die Tamriel in der späten Ersten Ära aus undurchsichtigen Gründen überfielen. Sie

scheinen nach einem Drachenblut gesucht zu haben – das bestätigen auch die Ereignisse am Fahlen Pass -, und die Akaviri waren die ersten, die Reman Cyrodiil zum Drachenblut erklärten. Tatsächlich waren es die Akaviri, die am meisten dazu beitrugen, sein Ansehen als Kaiser zu fördern, obwohl Reman selbst diesen Titel zu Lebzeiten niemals in Anspruch nahm. Und natürlich gibt es keine bekannte erbliche Verbindung zwischen Tiber Septim und einem der früheren drachengeborenen Herrscher von Tamriel.

Ungeklärt ist auch, ob es jeweils mehr als ein Drachenblut gleichzeitig geben kann. Die Kaiser haben getan, was sie konnten, um gegen diese Vorstellung anzugehen, aber die kaiserliche Nachfolge selbst bedeutet natürlich, dass es zumindest zwei oder mehr potentielle Drachengeborene zu jeder Zeit gibt: den jeweiligen Herrscher und seinen beziehungsweise seine Erben. Auch die Geschichte der Klingen lässt darauf schließen. Obwohl von ihren Aktivitäten während des Interregnums zwischen Remans Kaiserreich und dem Aufstieg von Tiber Septim wenig bekannt ist, glauben viele, dass die Klingen in dieser Zeit weiterhin diejenigen suchten und bewachten, von denen sie glaubten, dass sie ein Drachenblut seien oder sein könnten.

Schließlich kommen wir zu der Frage, was es tatsächlich bedeutet, ein Drachenblut zu sein. Die Verbindung zu den Drachen ist so offensichtlich, dass sie beinahe in Vergessenheit geraten ist. Heute, da Drachen nur noch eine ferne Erinnerung sind, vergessen wir, dass in den frühen Tagen Drachenblut bedeutete, das "Blut der Drachen" in sich zu tragen. Manche Gelehrte glauben, dass das ganz wörtlich gemeint war, obwohl die genaue Bedeutung nicht bekannt ist. Die Nord erzählen Geschichten von Drachenblut-Helden, die große Drachentöter waren und es vermochten, den getöteten Drachen ihre Macht zu stehlen. Tatsächlich ist es wohlbekannt, dass die Akaviri während ihrer Invasion viele Drachen jagten und töteten, und es gibt einige Hinweise darauf, dass dies noch andauerte, nachdem sie zu Reman Cyrodiils Drachenwache wurden (erneut eine die Verbindung zu den Drachen), den direkten Vorgängern der Klingen von heute.

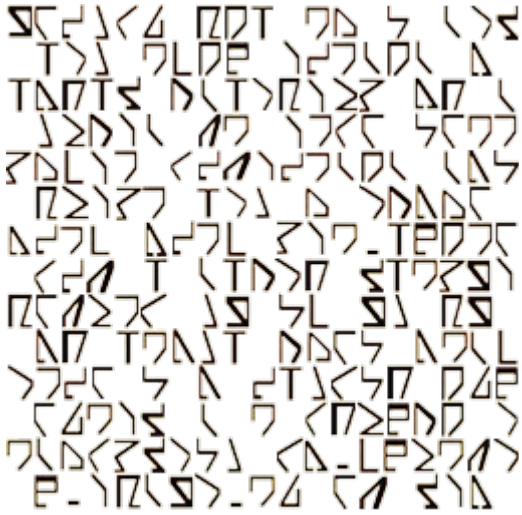
Ich schließe mit dem, was als "Die Prophezeiung des Drachenbluts" bezeichnet wird. Es wird oft behauptet, dass sie auf eine Schriftrolle der Alten zurückgeht, gelegentlich wird sie aber auch auf die alten Akaviri zurückgeführt. Viele haben versucht, sie zu deuten, und manche glaubten auch, dass seine Vorzeichen bereits erfüllt seien und die Ankunft des "Letzten Drachenbluts" unmittelbar bevorstehe. Ich erhebe nicht den Anspruch, Prophezeiungen auslegen zu können, aber diese scheint mir in der Tat darauf hinzudeuten, dass die wahre Bedeutung von Akatoshs Geschenk an die Sterblichen noch nicht in vollem Umfang verstanden worden ist.

"Wenn Tumult seinen Platz in den acht Winkeln der Welt einnimmt
Wenn der Messingturm wandert und die Zeit neu geformt wird
Wenn die dreifach Gesegneten scheitern und der Rote Turm erzittert
Wenn der Drachenblut-Herrscher seinen Thron verliert und der Weiße Turm fällt
Wenn der Schneeturm darniederliegt, zerstört, königlos, blutend
Dann erwacht der Weltenfresser, und das Rad dreht sich auf das letzte Drachenblut."

Das Ei der Zeit



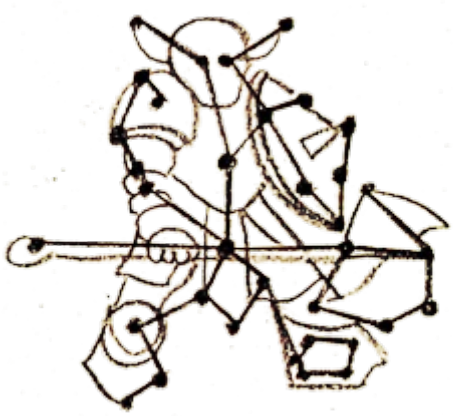






Das Firmament von Ffoulke

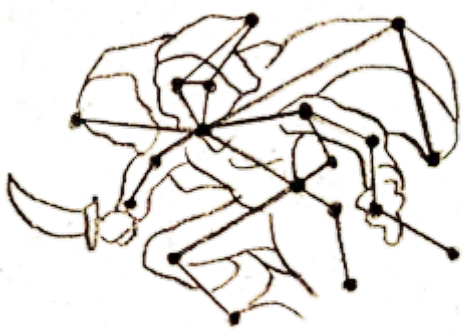
Die Sterne von Tamriel sind in dreizehn Sternbilder unterteilt. Drei davon sind die Hauptkonstellationen, bekannt als die Wächter. Hierzu gehören der Krieger, der Magier und die Diebin. Jeder der Wächter beschützt seine drei Schützlinge vor dem dreizehnten Sternbild, der Schlange.



Der Krieger
Der Krieger ist ein Wächtersternbild und beschützt daher während seiner Zeit (Erste bis Zweite Saat) seine Schützlinge vor der Schlange. Seine Schützlinge sind die Fürstin, das Schlachtross und der Fürst. Wer im Zeichen des Kriegers geboren wird, ist im Umgang mit Waffen aller Art äußerst geschickt, neigt aber zu einem reizbaren Naturell.



Der Magier
Der Magier ist ein Wächtersternbild, das von Sonnenuntergang bis Morgenstern regiert. Seine Schützlinge sind der Lehrling, der Golem und das Ritual. Jene, die im Zeichen des Magiers geboren sind, besitzen ein besonderes Talent für Magie und für alle Arten von Beschwörungen, sind aber oft arrogant und geistesabwesend.



Die Diebin
Die Diebin ist das dritte und letzte Wächtersternbild, und ihre Zeit erstreckt sich über die dunklen Monate von Sonnenuntergang bis Morgenstern. Ihre Schützlinge sind die Liebende, der Schatten und der Turm. Jene, die im Zeichen der Diebin geboren werden, führen nicht automatisch das Leben eines Diebs; sind aber eher bereit, Risiken einzugehen und kommen dabei aber nur selten zu Schaden. Aber auch sie kann das Glück verlassen und so finden sie häufig bei ihren riskanten Unternehmungen ein vorzeitiges Ende.

Die Schlange
Die Schlange wandert ruhelos am Himmel dahin und regiert zu keiner speziellen Zeit; ihre Bewegungen lassen sich jedoch bis zu einem gewissen Grade vorhersagen. Diejenigen, die im Zeichen der Schlange geboren werden, haben keine gemeinsamen Charakteristika und zu ihnen können sowohl jene gehören, denen großer Segen zuteil wurde als auch jene, die einen schweren Fluch zu tragen haben.

Die Fürstin
Die Fürstin ist ein Schützling des Kriegers, und sie regiert im Monat Herzfeuer. Wer im Zeichen der Fürstin geboren wird, ist liebenswürdig und geduldig.

Das Schlachtross
Das Schlachtross ist ein Schützling des Kriegers, und es regiert im Monat Jahresmitte. Wer im Zeichen des Schlachtrosses geboren wird, ist ungeduldig und durchstreift rastlos die Welt.

Der Fürst
Der Fürst regiert im Monat Erste Saat, und während der Saatzeit untersteht ihm ganz Tamriel. Wer im Zeichen des Fürsten geboren wird, ist stärker und gesünder als jene, die unter anderen Zeichen geboren werden.

Der Lehrling
Der Lehrling regiert im Monat Sonnenhöhe. Wer im Zeichen des Lehrlings geboren wird, hat eine besondere Neigung zu Magie aller Art, ist ihr gegenüber jedoch auch anfälliger.

Der Atronach
Der Atronach (oft auch der Golem genannt) ist ein Schützling des Magiers. Er regiert im Monat Sonnenuntergang. Wer in diesem Zeichen geboren wird, kann von Natur aus auf große magische Energien zurückgreifen, ist jedoch nicht in der Lage, eigene Magie zu erschaffen.

Das Ritual
Das Ritual ist ein Schützling des Magiers, und er regiert im Monat Morgenstern. Das Schicksal der in diesem Zeichen Geborenen wird stark von den verschiedenen Stellungen der Monde und Götter beeinflusst

Die Liebende
Die Liebende ist ein Schützling der Diebin, und sie regiert im Monat Sonnenaufgang. Wer im Zeichen der Liebenden geboren wird, ist graziös und leidenschaftlich.

Der Schatten
Der Schatten regiert im Monat Zweite Saat. Er gewährt denjenigen, die in seinem Zeichen geboren werden, die Fähigkeit, sich im Schatten zu verbergen.

Der Turm
Der Turm ist ein Schützling der Diebin, der im Monat Eisherbst regiert. Die im Zeichen des Turms Geborenen haben ein besonderes Talent, Gold zu finden und können Schlösser aller Art öffnen.

Das Glück ergreifen
von Serjo Hlaalu Dram Bero

Ich bin Ratsherr des Fürstenhauses Hlaalu und entschloss mich, diesen kurzen Ratgeber für diejenigen zu schreiben, die uns verstehen oder sich uns anschließen möchten. Das Fürstenhaus Hlaalu ist das offenste und modernste der Fürstenhäuser. Wir sind das einzige Fürstenhaus, das sich die unwiderstehlichen Strömungen der kaiserlichen Gesetze und Gebräuche zu eigen gemacht hat. Und daher haben wir von den neuen politischen Verfahren des Kaisers profitiert und uns aus der Verborgenheit zum größten der Fürstenhäuser erhoben.

Dem großen Wind des Fortschritts kann die Tradition nicht standhalten.

Die Redoran übertreffen uns auf dem Schlachtfeld, doch wenn der Staub sich hebt, werden sie uns verpflichtet sein. Die Telvanni mögen viele Geheimnisse kennen, doch sie bekämpfen sich untereinander mehr als sie ihre Gegner bekämpfen und können sich nicht an den Weg des Kaiserreiches anpassen. So alt und mächtig ein telvannischer Zauberer auch sein mag, so kann doch kein Individuum dem Gang der Geschichte widerstehen. Die Indoril werden von den Leuten wegen ihrer Geschenke und Spenden geliebt, doch werden sich die Leute daran erinnern, wenn das Geld ausgegangen ist? Die Dres wissen, wie man Geld beschafft, haben aber noch nicht gelernt, wie man sich keine Feinde schafft.

Ergreift das Glück, wenn sich die Gelegenheit bietet. Wenn Ihr Eure Möglichkeiten seht, nutzt sie.

Wenn Ihr die Möglichkeit zum Profit erkennt, so ergreift sie. Doch folgt dem Geld nicht blindlings. Das Ansehen hat einen großen Wert, größer als viele junge Hlaalu wahrhaben möchten. Dieser Wert muss sehr vorsichtig gegen die greifbare Münze in jedem Handel abgewogen werden. Diebstahl und Mord sind schlecht für das Geschäft. Ihr könnt jemanden bestehlen, doch wird dieser danach noch mit Euch Handel treiben? Ihr könnt keine Geschäfte mit einem toten Mann machen.

Es gibt immer mehrere Wege, ein Geschäft abzuschließen.

Im Fürstenhaus Hlaalu müsst Ihr schnell und behände sein. Ihr müsst fähig sein, Euch im Geschäft und gegen die Zeit zu behaupten. Ihr müsst schnell und überzeugend reden können. Ihr müsst fähig sein, mit den besten Händlern Geschäfte zu machen und Profit zu erlangen. Ihr müsst lernen, Euer Eigentum zu beschützen, indem Ihr es mit versteckten Truhen, Schlössern oder sogar Fallen sichert. Und wenn Konfrontation unvermeidlich geworden ist, ist es das beste, in bequemen, leichten Rüstungen mit Kurzwaffen zu kämpfen oder aus der Entfernung mit einer Schusswaffe.

Nun, werter Leser, ergreift Ihr die Möglichkeit und werdet ein Mitglied des Fürstenhauses Hlaalu? Möchtet Ihr zu den Siegern im Rennen um Erfolg zählen? Dann begebt Euch zur Prüfung in das Ratshaus von Balmora. Wenn Ihr die Fähigkeiten besitzt, so werdet Ihr willkommen sein. Und wenn Ihr den Willen habt, dann werdet Ihr dem Fürstenhaus Hlaalu dienen und im Rang aufsteigen, denn vor allen anderen Dingen schätzt das Fürstenhaus Hlaalu Initiative und Ehrgeiz.

Das Goldband der Auszeichnung
von Ampyrian Brum

An diesem Morgen zu Beginn des Frühlings drang bleiches Sonnenlicht schwach durch den Morgennebel, der die Bäume umhüllte, als Templer und Stryngpool sich auf den Weg zur Lichtung begaben. Seit Jahren war keiner von ihnen in Hochfels gewesen, von ihren Lieblingswäldern ganz zu schweigen. Die Bäume hatten sich, falls überhaupt, nur wenig verändert. Stryngpool trug nun einen schmucken blonden Schnurrbart, den er mit Wachs in Form gebracht hatte, und Templer erschien dem jungen Mann, der in dem uralten Hain nach Abenteuern suchte, wie ein Fremder. Er machte jetzt einen so ernsten Eindruck, als wäre er nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich vernarbt.

Beide trugen ihre Bögen und Köcher mit besonderer Vorsicht, als sie sich durch das dichte Gestrüpp voran kämpften.

'Das ist der Pfad, der zu deinem Haus führte, nicht wahr, alter Junge?', fragte Stryngpool.

Templer warf einen kurzen Blick auf das Dickicht und nickte, bevor er weiterging.

'Hatte ich mir gedacht', sagte Stryngpool und lachte: 'Ich erinnere mich, weil du hier jedes Mal entlang gerannt bist, wenn du dir eine blutige Nase geholt hattest. Ich weiß, dass ich dich nicht kränken kann, aber ich muss sagen, es ist schwer zu glauben, dass aus dir ein Soldat geworden ist.'

'Wie geht es deiner Familie?', fragte Templer.

'Wie immer. Es ist alles noch pompöser geworden, falls das möglich ist. Sie hätten es ganz offensichtlich lieber, wenn ich von der Akademie zurückkäme, aber hier gibt es für mich nichts zu holen. Zumindest nicht, bevor ich mein Erbe antreten kann. Hast du gesehen, dass ich das Goldband der Auszeichnung im Bogenschießen bekommen habe?'

'Wie hätte mir das entgehen können?', fragte Templer.

'Ach ja, ich hatte fast vergessen, dass meine Familie es in der großen Halle aufgehängt hat. Sehr auffällig. Ich nehme an, man kann es sogar durch das große Zierfenster sehen. Albern, aber ich hoffe, die Bauern sind beeindruckt.'

Die Lichtung öffnete sich vor ihnen, der Nebel hatte sich auf das Gras gesenkt und bedeckte es mit einem undurchsichtigen, kalten Dunst. Zielscheiben aus Sackleinen waren, einige Meter auseinander, in einem Halbkreis aufgebaut und wirkten wie stumme Wachen.

'Du hast trainiert', stellte Templer fest.

'Nun, ein wenig. Ich bin erst seit einigen Tagen wieder in der Stadt', sagte Stryngpool mit einem Lächeln. 'Meine Eltern sagen, du bist vor einer Woche angekommen?'

'Das ist richtig. Meine Einheit lagert einige Meilen östlich und ich dachte, ich statte den alten Jagdgründen mal einen Besuch ab. Es hat sich viel verändert, ich habe kaum etwas wieder erkannt.' Templer schaute nach unten auf das Tal hinunter, auf die große leere Ackerfläche, die sich über viele Meilen erstreckte. 'Sieht aus wie eine gute Pflanzung.'

'Meine Familie hat sich ziemlich ausgebreitet, seit deine fortgegangen ist. Man hat, glaube ich, kurz darüber diskutiert, euer altes Haus zu erhalten, aber es erschien dann doch als ein wenig sentimental. Vor allem, da sich solch fruchtbarer Boden darunter befand.'

Stryngpool bespannte seinen Bogen mit großer Sorgfalt. Er war ein wunderschönes Kunstwerk aus dunkelstem Ebenholz mit silbernen Filigranarbeiten, für ihn in Wegesruh handgefertigt. Er schaute zu, wie Templer seinen Bogen spannte, und fühlte einen Stich des Mitleids. Es war ein trauriges, verwittertes Gerät, mit Stoffstreifen zusammengebunden.

'Wenn man dir so beigebracht hat, deinen Bogen zu bespannen, dann brauchst du wohl etwas Nachhilfe von den Ausbildern in der Militärakademie', sagte Stryngpool so freundlich wie möglich. 'Die nicht gespannte Schlaufe muss wie ein X in einem O aussehen. Deine sieht aus wie ein Z in einem Y.'

'Für mich reicht es', sagte Templer. 'Ich sollte dir besser sagen, dass ich hierfür nicht den ganzen Nachmittag Zeit habe. Ich muss heute Abend wieder bei meiner Einheit sein.'

Stryngpool wurde langsam ärgerlich auf seinen alten Freund. Wenn er wütend war, weil seine Familie ihr Land verloren hatte, warum konnte er es dann nicht einfach sagen? Warum war er überhaupt zurück ins Tal gekommen? Er sah zu, wie Templer seinen ersten Pfeil anlegte und die Zielscheibe anvisierte, und hustete.

'Tut mir Leid, aber ich kann dich nicht guten Gewissens ohne ein paar neue Weisheiten zu deiner Armee zurückschicken. Es gibt drei Arten des Spannens: drei Finger, Daumen und Zeigefinger und Daumen und zwei Finger. Dann gibt es das Spannen mit dem Daumen, welches ich vorziehe, aber du wirst sehen', Stryngpool zeigte Templer die kleine Lederschleife, die an der Sehne seines Bogens befestigt war, 'Du brauchst eins von diesen Dingern oder du reißt dir den Daumen ab.'

'Ich glaube, ich mag meine dumme Methode am liebsten.'

'Sei nicht so stur, Templer. Man hat mir das goldene Band der Auszeichnung nicht umsonst verliehen. Ich habe das Schießen von hinter einem Schild, stehend, sitzend, hockend, kniend und vom Pferd aus vorgeführt. Das ist eine nützliche Information, die ich dir im Namen unserer Freundschaft gebe, die zumindest ich nicht vollkommen vergessen habe. Bei Kynareth, ich erinnere mich noch daran, wie du als kleiner Knirps um diese Art von ehrlicher Hilfe gebettelt hast.

Templer schaute Stryngpool einen Moment lang an und senkte seinen Bogen. 'Zeig es mir.'

Stryngpool beruhigte sich und schüttelte die Spannung ab, die sich aufgebaut hatte. Er begann mit seiner Lektion und zog die Sehne bis zu seiner Augenbraue, seinem Schnurrbart, seiner Brust und seinem Ohrläppchen.

'Es gibt drei Schießmethoden: spannen und loslassen in einer fortlaufenden Bewegung, wie es die Bosmer tun; halten mit kurzem Spannen und einer Pause vor dem Loslassen, wie bei den Khajiit; und teilweises Spannen, Pause, endgültiges Spannen ...', Stryngpool schoss den Pfeil mit kühler Präzision in die Mitte der Zielscheibe, 'und loslassen. Wie ich es vorziehe.'

'Sehr schön', sagte Templer.

'Jetzt du', sagte Stryngpool. Er half Templer, einen Griff zu wählen, den Pfeil korrekt aufzulegen

und zu zielen. Ein Lächeln breitete sich auf Templers Gesicht aus. Es war das erste Mal an diesem Abend, dass Stryngpool einen solch kindlichen Ausdruck auf dem vom Kriege gezeichneten Antlitz gesehen hatte. Als Templer den Pfeil abschoss, flog dieser hoch nach rechts über das Ziel hinweg und in das Tal darunter, wo er außer Sichtweite geriet.

'Nicht schlecht', sagte Templer.

'Nein, nicht schlecht', sagte Stryngpool, wieder freundschaftlich gestimmt. 'Wenn du übst, solltest du in der Lage sein, das Ziel noch etwas besser ins Auge zu fassen.'

Die beiden machten noch einige Übungsschüsse, bevor sie sich trennten. Templer begann den langen Weg nach Osten zum Lager seiner Einheit und Stryngpool ging durch die Wälder ins Tal und zum Anwesen seiner Familie zurück. Er summte eine kleine Melodie, die er auf der Akademie gelernt hatte, als er den ausgedehnten Rasen passierte und zur Vordertür hochging, zufrieden mit sich selbst, da er seinem alten Freund geholfen hatte. Dabei entging es vollkommen seiner Aufmerksamkeit, dass das große Zierfenster zerbrochen war.

Es fiel ihm jedoch sofort auf, als er die große Halle betrat und Templers daneben gegangenen Pfeil in seinem Goldband der Auszeichnung stecken sah.

Das Grauen auf Burg Xyr
Ein Drama in einem Akt
von Baloth-Kul

Personen
Clavides, Hauptmann der kaiserlichen Wache. Cyrodiil.
Anara, eine dunmerische Dienstmagd.
Ullis, ein Leutnant der kaiserlichen Wache. Argonier.
Zollassa, eine junge Magierin. Argonierin.

Später Abend. Das Drama beginnt in der inneren großen Eingangshalle eines Schlosses in Scath Anud, reich ausgestattet mit edlen Einrichtungsgegenständen und Gobelins. Fackeln sorgen für die einzige Beleuchtung. In der Mitte des Foyers befindet sich eine große Eisentür, der Haupteingang des Schlosses. Die Treppe zur Galerie darüber befindet sich neben dieser Tür. Am linken Bühnenrand liegt die Tür zur Bibliothek, die zur Zeit geschlossen ist. Am rechten Bühnenrand befindet sich eine riesige Rüstung, sechs Meter hoch und fast bis zur Decke reichend. Trotzdem niemand zu sehen ist, kann das Singen einer Frau hinter der Bibliothekstür vernommen werden.

Ein lautes Klopfen an der eisernen Vordertür lässt die Frau in ihrem Gesang innehalten. Die Tür zur Bibliothek öffnet sich, und ANARA, eine gewöhnlich aussehende Dienstmagd, tritt heraus und beeilt sich, die Vordertür zu öffnen. CLAVIDES, ein gut aussehender Mann in kaiserlicher Tracht steht dort.

ANARA: Guten Abend, Serjo.

CLAVIDES: Guten Abend. Ist Euer Herr daheim?

ANARA: Nein, Serjo, nur ich bin hier. Mein Herr, Sedura Kena Telvanni Hordalf Xyr, befindet sich auf seinem Wintersitz. Kann ich irgendetwas für Euch tun?

CLAVIDES: Möglicherweise. Störe ich?

ANARA: Nicht im Geringsten, Serjo. Bitte, darf ich Euch etwas Flin anbieten?

Clavides betritt die Halle und schaut sich um.

CLAVIDES: Nein, danke. Wie heißt Ihr?

ANARA: Anara, Serjo.

CLAVIDES: Anara, wann ist Euer Herr abgereist?

ANARA: Vor mehr als vierzehn Tagen. Darum bin nur ich hier im Schloss, Serjo. Alle anderen Angestellten und Sklaven, die seiner Durchlaucht dienen, sind mit ihm gereist. Ist etwas nicht in Ordnung?

CLAVIDES: Völlig richtig. Kennt Ihr jemanden namens Sul-Kharifa?

ANARA: Nein, Serjo. Ich kenne niemanden, der so heißt.

CLAVIDES: Ihr werdet ihn auch nicht mehr kennen lernen. Er ist tot. Er ist vor wenigen Stunden im Aschland gefunden worden, an Erfrierung sterbend. Er war hysterisch, beinahe unverständlich, aber er erwähnte noch 'Schloss' und 'Xyr'.

ANARA: An Erfrierung sterbend im Sommer im Aschland? B'vek, das ist sonderbar. Ich denke, es ist möglich, dass mein Herr diesen Mann kannte. Aber ein Bewohner Aschlands und mein Herr aus dem Fürstenhaus Telvanni, nun, verzeiht mir, wenn ich respektlos bin, Serjo, aber ich bezweifle, dass sie Freunde gewesen sein könnten.

CLAVIDES: Ist das die Bibliothek Eures Herrn?

ANARA: Bitte, Serjo, fühlt Euch wie zu Hause. Wir haben nichts zu verbergen. Wir sind getreue Untertanen des Kaisers.

CLAVIDES: Wie ich hörte, sind das alle Telvanni.

(Anmerkung des Autors: Diese Zeile sollte ohne Sarkasmus gesprochen werden. Vertraut darauf, dass das Publikum lachen wird - es schlägt niemals fehl, ungeachtet der einheimischen Politik.)

Clavides betritt die Bibliothek und schaut flüchtig über die Bücher.

CLAVIDES: In der Bibliothek müsste Staub gewischt werden.

ANARA: Ja, Serjo. Ich war gerade dabei, als Ihr an die Tür klopftet.

CLAVIDES: Dafür bin ich dankbar. Wenn Ihr schon fertig geworden wäret, hätte ich die Lücke im Staub nicht bemerkt, in der ein ziemlich großes Buch erst kürzlich noch gestanden hat. Es scheint, dass Euer Herr ein Zauberer ist.

ANARA: Nein, Serjo. Ich meine, er studiert viel, aber spricht keine Zauber, wenn es das ist, was Ihr mit Zauberer meint. Er ist ein Kena, ging auf die Akademie und alles. Wisst Ihr, jetzt, da ich darüber nachdenke, fällt mir ein, was mit jenem Buch passiert ist. Einer der anderen Kenas von der Akademie war gestern hier und lieh sich einige Bücher aus. Er ist ein Freund meines Herrn, also dachte ich, das würde in Ordnung gehen.

CLAVIDES: Dieser Kena, war sein Name Warvim?

ANARA: Könnte sein. Ich erinnere mich nicht.

CLAVIDES: Auf der Akademie gibt es einen verdächtigen Totenbeschwörer namens Kena Warvim, den wir letzte Nacht verhaftet haben. Wir wissen nicht, was er an der Akademie gemacht hat, aber es ist sicher, dass es etwas Ungesetzliches war. War das der Kena, der sich die Bücher geliehen hat? Ein kleiner Zeitgenosse mit einem verkrüppelten Bein?

ANARA: Nein, Serjo, das war nicht der Kena von gestern. Er war ein großer Kerl, der laufen konnte. Das habe ich bemerkt.

CLAVIDES: Ich werde mich ein wenig im restlichen Haus umsehen, wenn es Euch nichts ausmacht.

Clavides geht die Treppe hinauf und spricht den folgenden Dialog von der Galerie und den oberen Räumen aus. Anara setzt die Säuberung des Erdgeschosses fort und schiebt eine Bank mit hoher Rückenlehne vor die Rüstung, um den Boden zu scheuern.

ANARA: Serjo, darf ich fragen, wonach Ihr sucht? Vielleicht kann ich helfen.

CLAVIDES: Sind dies alle Räume des Schlosses? Keine Geheimgänge?

ANARA *(lachend)*: Oh, Serjo, was sollte Sedura Kena Telvanni Hordalf Xyr mit Geheimgängen anfangen?

CLAVIDES *(auf die Rüstung schauend)*: Euer Herr ist ein großer Mann.

ANARA *(lachend)*: Oh, Serjo, verspottet mich nicht. Das ist die Rüstung eines Riesen, nur zur Dekoration. Mein Herr tötete diesen Riesen vor zehn Jahren und behält die Rüstung als eine Art Andenken.

CLAVIDES: Richtig, ich erinnere mich, dass ich davon hörte, als ich meine Stellung hier annahm. Jemand mit Namen Xyr tötete den Riesen, aber ich wusste nicht, dass der Vorname Hordalf war. Erinnerungen verblassen, fürchte ich. Wie hieß der Riese?

ANARA: Ich fürchte, ich erinnere mich nicht, Serjo.

CLAVIDES: Aber ich. Er hieß Felsenhauer. "Ich trat aus Felsenhauers Schild heraus."

ANARA: Ich verstehe nicht, Serjo. Felsenhauers Schild?

Clavides rennt die Stufen hinunter und untersucht die Rüstung.

CLAVIDES: Sul-Kharifa sagte etwas darüber, wie er aus Felsenhauers Schild herauskam. Ich dachte, er würde fantasieren, den Verstand verlieren.

ANARA: Aber er hat gar kein Schild, Serjo.

Clavides schiebt die Bank mit der hohen Rückenlehne aus dem Weg und enthüllt damit den großen Schild, der am Sockel der Rüstung befestigt ist.

CLAVIDES: Doch, hat er. Ihr habt ihn mit dieser Bank verdeckt.

ANARA: Das habe ich doch nicht absichtlich getan, Serjo! Ich habe doch nur geputzt! Ich sehe diese Rüstung jeden Tag, Serjo, und b'vek, ich schwöre, ich habe niemals nie zuvor den Schild bemerkt!

CLAVIDES: Ist schon recht, Anara, ich glaube Euch.

Clavides drückt auf den Schild und er weicht zurück und enthüllt einen Gang nach unten.

CLAVIDES: Es scheint, als ob Sedura Kena Telvanni Hordalf Xyr doch Verwendung für einen Geheimgang hat. Könntet Ihr mir eine Fackel bringen?

ANARA: B'vek, ich habe das niemals nie zuvor gesehen!

Anara nimmt eine Fackel von der Wand und gibt sie Clavides. Clavides betritt den Gang.

CLAVIDES: Wartet hier.

Anara beobachtet, wie Clavides den Gang hinunter verschwindet. Sie scheint unruhig zu sein und läuft schließlich zur Vordertür. Als sie sie öffnet, steht ULLIS, ein Argonier-Leutnant der kaiserlichen Wache, im Eingang Sie schreit.

ULLIS: Es tut mir leid, dass ich Euch erschreckt habe.

ANARA: Nicht jetzt! Geht weg!

ULLIS: Ich fürchte, der Hauptmann würde das nicht gutheißen, mein Fräulein.

ANARA: Ihr gehört ... zum Hauptmann? Heilige Mutter.

Clavides kommt kreidebleich aus dem Gang. Er braucht einen Moment, bevor er sprechen kann.

ULLIS: Hauptmann? Was ist dort unten?

CLAVIDES *(zu Anara)*: Wusstet Ihr, dass Euer Herr ein Totenbeschwörer ist? Dass Euer Keller voller Leichen ist?

Anara fällt in Ohnmacht. Ullis trägt sie zur Bank und legt sie nieder.

ULLIS: Lasst mich sehen, Serjo.

CLAVIDES: Ihr werdet es noch früh genug sehen. Wir werden hier jeden Soldaten der Garnison benötigen, um all diese Leichen fort zu karren. Ullis, ich habe genug Schlachten gesehen, aber ich habe niemals etwas wie das hier gesehen. Es gibt keine zwei, die sich ähnlich sind. Khajiiti, Krecke, Dunmer, Cyrodiil, Bretone, Nord, lebendig verbrannt, vergiftet, elektrisiert, geschmolzen, auseinander gerissen, das Innere nach außen gekrempelt, in Fetzen gerissen und wieder zusammen genäht.

ULLIS: Denkt Ihr, der Aschländer ist entkommen? Ist es das, was passiert ist?

CLAVIDES: Ich weiß es nicht. Warum sollte jemand etwas derartiges tun, Ullis?

Ein Klopfen an der Tür ist zu hören. Clavides öffnet sie. Eine junger Argonierin, ZOLLASSA, steht dort und hält einen Brief und ein Paket in den Händen.

ZOLLASSA: Guten Morgen. Ihr seid nicht Fürst Xyr, oder doch?

CLAVIDES: Nein. Was habt ihr da?

ZOLLASSA: Einen Brief und ein Paket, die ich ihm übergeben soll. Wird er in Kürze zurück sein?

CLAVIDES: Das glaube ich nicht. Wer gab Euch das Paket?

ZOLLASSA: Mein Lehrer an der Akademie, Kena Warvim. Er hat ein schlimmes Bein, also bat er mich, diese Sachen zu seiner Durchlaucht zu bringen. Um Euch die Wahrheit zu sagen, ich hätte sie eigentlich schon gestern Nacht hier abgeben sollen, aber ich war beschäftigt.

ULLIS: Seid gegrüßt, Schwester. Wir werden das Paket seiner Durchlaucht übergeben, wenn wir ihn sehen.

ZOLLASSA: Ah, seid gegrüßt, Bruder. Ich hatte gehört, dass sich ein stattlicher Argonier in Scath Anud befindet. Leider versprach ich Kena Warvim, dass ich das Paket direkt in die Hände seiner Durchlaucht geben werde. Ich habe mich schon verspätet, ich kann nicht ...

CLAVIDES: Wir sind kaiserliche Wachen, Fräulein. Wir werden den Brief und das Paket an uns nehmen.

Zollassa übergibt Brief und Paket widerstrebend Clavides. Sie dreht sich um, zu gehen.

ULLIS: Ihr seid in der Akademie, falls wir Euch aufsuchen müssen?

ZOLLASSA: Ja. Gehabt Euch wohl, Bruder.

ULLIS: Gute Nacht, Schwester.

Clavides öffnet das Paket, während Zollassa den Schauplatz verlässt. Es ist ein Buch mit vielen losen Blättern.

CLAVIDES: Scheinbar haben wir das verschollene Buch gefunden. Direkt in unsere Hände übergeben.

Clavides beginnt, das Buch stumm zu lesen.

ULLIS *(zu sich selbst, sehr erfreut)*: Noch ein Argonier in Scath Anud. Und sogar ein sehr hübscher. Ich hoffe, wir waren nicht zu unhöflich zu ihr. Ich habe die Frauen mit dieser weichen, feuchten Haut so satt. Es wäre wundervoll, wenn wir uns nach meinem Dienst treffen könnten.

Während er redet, öffnet Ullis den Brief und liest ihn.

ULLIS *(fortgesetzt)*: Sie sieht aus, als käme sie aus dem Süden, so wie ich. Wisst Ihr, Frauen aus dem nördlichen Schwarzen Marsch sind ... viel ...

Ullis liest weiter, gebannt von dem Brief. Clavides blättert zum Endes des Buchs und liest die letzten Sätze.

CLAVIDES *(liest vor)*: In schwarzer Tinte „Der männliche Khajiiti zeigte erstaunlich wenig Widerstandskraft gegen einen einfachen Blitzzauber. Aber ich erzielte interessante physiologische Ergebnisse mit einem mittelstarken Säurezauber, den ich langsam über mehrere Tage sprach." In roter Tinte am Rand: „Ja, ich verstehe. Wurde der Säurezauber einheitlich über den ganzen Körper der Versuchsperson gesprochen?" In schwarzer Tinte „Die Nordin wurde sechzehn Stunden lang einem Frostzauber ausgesetzt, der sie schließlich in einen Zustand vorübergehenden Atemstillstands kristallisierte, an dem sie letztendlich starb. Nicht so der männliche Nord oder der männliche Aschländer, die viel früher in ein Koma verfielen, sich dann aber wieder erholten. Der Aschländer

versuchte daraufhin zu fliehen, aber ich bändigte ihn. Der Nord zeigte dann eine interessante chemische Überreaktion auf einen einfachen Feuerzauber und verstarb. Beachtet hierzu die beiliegende Abbildung." In roter Tinte, „Ja, ich verstehe. Das Muster der Wunden und Geschwülste lässt auf eine Art innere Verbrennung schließen, möglicherweise hervorgerufen durch die Kombination einer kurzen Stichflamme nach einer längeren Behandlung mit Frost. Es ist eine solche Schande, dass ich nicht kommen kann, um mir das Experiment persönlich anzusehen. Aber ich beglückwünsche Euch zu Eurer ausgezeichneten Aufzeichnung." In schwarzer Tinte, „Ich danke Euch für Euren Vorschlag, meine Dienstmagd Anara langsam zu vergiften. Die Dosierung, die ihr vorgeschlagen habt, bewirkte faszinierende Ergebnisse, wäscht ihr Gedächtnis auf subtile Weise aus. Ich beabsichtige, die Dosis exponentiell zu erhöhen und dann zu beobachten, wie lange es dauert, bis sie es bemerkt. Wo ich gerade davon spreche: Es ist schade, dass ich keine Argonier als Versuchspersonen hatte. Aber der Sklavenhändler versprach mir einige gesunde Exemplare für den Herbst. Ich würde gerne ihren Stoffwechsel testen und mit dem von Elfen und Menschen vergleichen. Meine Theorie ist, dass ein mittelstarker Blitzzauber, gesprochen in einer andauernden Welle, für einen Argonier für wenigsten mehrere Stunden nicht tödlich ist. Ähnlich wie meine Ergebnisse mit der cyrodilischen Frau und natürlich dem Riesen." In roter Tinte, „Es wäre eine Schande, bis zum Herbst darauf zu warten."

ULLIS *(den Brief vorlesend)*: In roter Tinte, „Hier ist Eure Versuchsperson aus Argonien. Bitte teilt mir Eure Ergebnisse mit." Er ist mit „Kena Warvim" unterzeichnet.

CLAVIDES: Bei Kynareth, das ist keine Totenbeschwörung. Das ist Zerstörung. Kena Warvim und Kena Telvanni Hordalf Xyr haben nicht mit dem Tod experimentiert, sondern mit den Grenzen magischer Folterungen.

ULLIS: Der Brief ist nicht an Kena Telvanni Hordalf Xyr adressiert. Er ist adressiert an Sedura Iachilla Xyr. Glaubt Ihr, dass das seine Gattin ist?

CLAVIDES: Iachilla. Sie war der Telvanni aus der Xyr-Familie, über den ich im Zusammenhang mit der Tötung des Riesen gehört habe. Wir sollten am besten die Dienstmagd hier herausbringen. Sie braucht einen Heiler.

Clavides weckt Anara auf. Sie scheint verwirrt zu sein.

ANARA: Was ist geschehen? Wer seid Ihr?

CLAVIDES: Sorgt Euch nicht, alles wird wieder gut werden. Wir werden Euch zu einem Heiler bringen.

ULLIS: Braucht Ihr einen Mantel, Iachilla?

ANARA: Danke, nein, mir ist nicht kalt ...

Anara/Iachilla bleibt stehen, da sie erkennt, dass sie entdeckt wurde. Clavides und Ullis ziehen ihre Schwerter.

CLAVIDES: Ihr habt schwarze Tinte an den Fingern, Eure Durchlaucht.

ULLIS: Und als ihr mich an der Tür gesehen hattet, dachtet Ihr, dass ich der Argonier bin, den Euer Freund Warvim Euch sandte. Deshalb sagtet Ihr: „Nicht jetzt. Geht weg."

ANARA/IACHILLA: Ihr seid viel aufmerksamer als Anara. Sie hat nie verstanden, was vor sich ging. Selbst als ich den Giftzauber verdreifachte und sie in beachtliche Todesqualen verfiel.

ULLIS: Was wolltet Ihr zuerst an mir testen? Blitz oder Feuer?

ANARA/IACHILLA: Blitz. Ich finde Feuer zu unberechenbar.

Während sie spricht, erlöschen die Flammen der Fackeln. Die Bühne ist vollkommen dunkel.

Kampfgeräusche und das Klirren von Schwertern sind zu hören. Plötzlich leuchtet ein Blitzstrahl auf, danach herrscht nur noch Stille. Aus der Dunkelheit spricht Anara/Iachilla.

ANARA/IACHILLA: Faszinierend.

Während der Vorhang fällt, sind weitere Blitzstrahlen zu sehen.

ENDE.

Das Haus des Chaos

Unter den alten Ahnengeistern, die den Heiligen Veloth und die Chimer in das gelobte Land Morrowind begleiteten, gab es vier Daedrafürsten, die als die Vier Säulen des Hauses des Chaos bekannt sind: Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal und Sheogorath. Diese Daedrafürsten rebellierten gegen den Rat und die Ermahnungen des Tribunals und verursachten dadurch viel Streit und Verwirrung unter den Clans und Fürstenhäusern.

Mehrunes Dagon, Malacath, Sheogorath und Molag Bal sind heilig, da sie während der Prüfung als Hindernisse dienen. Im Laufe der Zeit standen sie manchmal auch mit den jeweiligen Feinden in Verbindung, etwa den Nord, den Akaviri oder den Gebirgsorks.

Malacath ist das wieder belebte Exkrement, das einst Trinimac war. Er ist ein schwacher, aber rachsüchtiger Gott. Die Dunkelelfen sagen, er sei Malak, der Gottkönig der Orks. Er prüft die Dunmer auf körperliche Schwächen.

Molag Bal ist in Morrowind der König der Notzucht. Er versucht, das Blut der Fürstenhäuser und der Dunmer zu verunreinigen und zu verderben. Eine Rasse von Übermonstern, die angeblich in Molag Amur leben, sind das Ergebnis seiner Verführung Vivecs in der davor liegenden Ära.

Sheogorath ist der König des Wahnsinns. Stets prüft er die Dunmer auf geistige Schwächen. In vielen Legenden wird er von einer dunmerischen Splittergruppe gegen die andere angerufen; in der Hälfte dieser Geschichten betrügt er jene nicht, die ihn riefen, was weitere Verwirrung über seinen Platz in den Gegebenheiten stiftet ('Kann er uns helfen?', 'Ist er nicht eher ein Hindernis?'). Er wird oft mit der Furcht anderer Rassen vor den Dunmern in Verbindung gebracht. Das gilt besonders für Rassen, wie etwa das Kaiserreich, die sich als nützliche Verbündete erweisen könnten.

Mehrunes Dagon ist der Gott der Zerstörung. Er wird mit natürlichen Gefahren wie Feuer, Erdbeben und Fluten in Verbindung gebracht. Für einige verkörpert er die Unwirtlichkeit von Morrowind. Er prüft den Überlebenswillen der Dunmer.

Die Anbetung dieser vier bösartigen Geister ist gegen das Gesetz und gegen die Praxis des Tempels. Dennoch versagen die vier Säulen des Hauses selten darin, Sterbliche zu finden, die gierig, rücksichtslos und wahnsinnig genug sind, ihnen zu dienen. Nach altem Tempelgesetz und Gewohnheitsrecht ist, ebenso wie nach kaiserlichem Recht, das Leben solcher Hexen und Hexer verwirkt, wobei sich kaiserliche Garnisonen den Ordinatoren und Kriegswappenträgern anschließen, um diese üblen Zirkel, die ihre unheilige Anbetung im Schutz der Wildnis und in alten Ruinen verbergen, aufzuspüren und zu zerstören.

Das Leben der Elytra
von Karmelle

Es ist schon ein seltsames Leben, das ich mir ausgesucht habe, hier bei den Kreaturen dieser Zitternden Inseln. Diese Elytra -- die sanftesten Wesen, die man sich vorstellen kann -- haben mich empfangen, als gehörte ich zu ihrer Brut. Hier in ihren Tunneln habe ich mich niedergelassen und fühle mich so wohl, als wäre ich in meiner eigenen bescheidenen Hütte. Und tatsächlich haben sie mich in ihren warmen Familienverband aufgenommen.

Viele fühlen sich bei ihrer ersten Begegnung mit den Elytra anfänglich durch ihre äußere Erscheinung bedroht. Ihre stattliche Größe allein genügt, um die meisten humanoiden Rassen zu beunruhigen. Das riesige Abdomen kann die Größe eines männlichen Menschen und einen beträchtlichen Umfang erreichen. Als ich meinen insektenähnlichen Freunden zum ersten Mal begegnete, dachte ich, dass im geschwollenen Abdomen das für die Elytra so lebenswichtige Sekret produziert wird. Doch tatsächlich entsteht im Abdomen das neue Leben dieser edlen Geschöpfe.

Aber auch das Sekret, das vom Stachel an ihrer Unterseite abgesondert wird, spielt eine bedeutende Rolle im Leben der Elytra. Diese wertvolle Substanz verströmt einen Duft, den die meisten als säuerlich beschreiben würden (obwohl ich persönlich ihn als köstlich empfinde). Dieses Sekret dient einem wichtigen Zweck für die Elytra: damit werden andere Lebewesen gelähmt, um sie bewegungsunfähig und somit gegen die Elytra wehrlos zu machen. Und nun folgt das wahrlich Geniale.

Hat sie einen potentiellen Wirt gefunden, nähert sich die Elytra ihrem Opfer. Alle atmenden Wesen scheinen für diesen Zweck biologisch geeignet zu sein. Ich habe selbst gesehen, wie Elytra-Matronen sich ihre Opfer suchten, vom einfachen Wolf bis hin zum eminenten Khajiit-Alchemisten. Dabei wird der Wirt immer sorgfältig ausgewählt. Oh, ich weiß, die abergläubischen Bauern der Inseln sagen, dass die Elytra jedes Wesen angreifen, aber aus eigener Beobachtung weiß ich, dass sie sich jeden Wirt mit äußerster Sorgfalt aussuchen.

Das Opfer wird gestochen, und in seinem Körper breitet sich die fließende Süße des Sekrets aus. Die magische Natur des Elytra-Stiches nimmt den Wirt in ihren sanften Griff, schläfert ihn ein und führt zu einem raschen Tod. Nach dem Ableben des Wirts legt die Elytra ihre Eier in seiner noch warmen Hülle ab. In der Wärme ernähren sich die Larven vom Fleisch des Wirts und entwickeln sich innerhalb weniger Tage zur Reife. Bald danach schlüpfen die Jungen und stolpern hinaus in die Welt.

Das Leben der Heiligen

Wenn Ihr weise sein wollt, so formt Euer Leben nach dem Leben der Heiligen.

Wollt Ihr Tapferkeit erlernen, so folgt dem heiligen Nerevar, dem Hauptmann - dem Schutzheiligen der Krieger und Staatsmänner. Fürst Nerevar half, die barbarischen Dunmer-Stämme zu einer großen Nation zu vereinen. Der Höhepunkt seines Martyriums war erreicht, als er die Dunmer in der Schlacht am Roten Berg zum Sieg gegen die bösen Dwemer und das verräterische Haus Dagoth führte.

Wollt Ihr Kühnheit erlernen, so folgt dem heiligen Veloth, dem Pilger - dem Schutzheiligen der Ausgestoßenen und nach Erleuchtung Suchenden. Der heilige Veloth, Prophet und Mystiker, führte die Dunmer aus ihrem dekadenten Heimatland, der Inselprovinz Summerset, in das gelobte Land Morrowind. Der heilige Veloth lehrte auch den Unterschied zwischen guten und schlechten Daedra und gewann die Hilfe der guten Daedra für sein Volk, während er gleichzeitig lehrte, mit aller Vorsicht mit den schlechten Daedra zu verhandeln.

Wollt Ihr Großmut erlernen, so folgt der heiligen Rilms, der Barfüßigen - der Schutzheiligen der Pilger und Bettler. Die heilige Rilms gab ihre Schuhe fort und kleidete sich als Bettlerin, um besser mit den Armen vertraut zu werden.

Wollt Ihr Selbstachtung und Respekt vor anderen erlernen, so folgt dem heiligen Aralor, dem Büßer - dem Schutzheiligen der Gerber und Bergleute. Dieser schändliche Verbrecher bereute seine Sünden und legte die großen Wallfahrten eine nach der anderen auf den Knien zurück.

Wollt Ihr Gnade und ihre Früchte erlernen, so folgt der heiligen Seryn, der Gnädigen - der Schutzheiligen der Brauer, Bäcker und Schnapsbrenner. Diese reine Jungfrau von bescheidenem Aussehen konnte alle Krankheiten heilen, indem sie diese auf sich selbst nahm. Tapfer und furchtlos schulterte sie die Lasten anderer und trug diese bis in ein hohes und würdiges Alter.

Wollt Ihr strenge Gerechtigkeit erlernen, so folgt dem heiligen Felms, dem Kühnen - dem Schutzheiligen der Fleischer und Fischhändler. Dieser tapfere Kriegsherr schlug die Eindringlinge vom Stamm der Nord und jagte sie aus dem Land. Er konnte weder lesen noch schreiben und erhielt seine Erleuchtung direkt von den Lippen Almsivis.

Wollt Ihr den Stolz von Volk und Stamm erlernen, so folgt dem heiligen Roris, dem Märtyrer - dem Schutzheiligen der Händler und Karawanenreisenden. Er wurde kurz vor dem Arnesischen Krieg von den Argoniern gefangen genommen. Er lehnte es stolz ab, dem Glauben an das Tribunal zu entsagen, und hielt den grausamen Folterungen der argonischen Hexenmeister stand. 'Rache und Gerechtigkeit für den heiligen Märtyrer Roris' wurde zum Schlachtruf im Arnesischen Krieg.

Wollt Ihr die Regeln von Gesetz und Gerechtigkeit erlernen, so folgt dem heiligen Olms, dem Gerechten - dem Schutzheiligen der Krämer und Schreiber. Als Gründervater der Ordinatoren empfing und artikulierte der heilige Olms die grundlegenden Prinzipien von Prüfung, Gottesurteil und Reue.

Wollt Ihr Güte erlernen, so folgt dem heiligen Delyn, dem Weisen - dem Schutzheiligen der Töpfer und Glasmacher. Der heilige Delyn war Oberhaupt des Hauses Indoril, ein erfahrener Rechtskundiger und Autor vieler gelehrter Abhandlungen über Tribunalsrecht und Gewohnheitsrecht.

Wollt Ihr die Liebe zum Frieden erlernen, so folgt der heiligen Meris, der Friedensstifterin - der Schutzheiligen der Bauern und Arbeiter. Als kleines Mädchen schon zeigte die heilige Meris die Gabe des Heilens und wurde sodann als Heilerin ausgebildet. Sie beendete einen langen und blutigen Krieg unter den Fürstenhäusern, indem sie in ihrer weißen Robe in das Geschehen auf dem Schlachtfeld eingriff und Krieger und Zauberkundige gleich welchen Hauses heilte. Die Truppen aller Fürstenhäuser übernahmen die weiße Robe als Banner und lehnten es ab, das Blut ihrer Brüder zu vergießen.

Wollt Ihr Ehrfurcht erlernen, so folgt dem heiligen Llothis, dem Frommen - dem Schutzheiligen der Schneider und Färber. Als Zeitgenosse und Gefährte der Mitglieder des Tribunals und meistgeliebter Alma Rula des Tribunals-Tempel formulierte er die zentralen Rituale und Prinzipien des neuen Glaubens des Tempels. Der heilige Llothis ist der archetypische Priester und die symbolische sterbliche Brücke zwischen Göttern und Gläubigen.

Das Lied der Askelder
(Nord/Traditionell)

Übersetzung 3Ä 213
Athenäumsmönche in Alt-Anthel

Ich wachte auf, gar fünfzig Nächte von daheim
in Hjaalmarsch, und zwar auf steilem Felsgestein.
Obschon mein Fleisch nun tot war, gesunken auf die Erd',
vermochte ich zu sehen, vom Körper unbeschwert.
Und blinzelnd, in dem Tal, aus dem heraus ich kam,
die Augen dieses Toten erblickten eine fahle Flamm'.
Die Männer, die eben noch Leben stahlen
ließen nun laut Schlachtlieder erschallen.

So schwebte ich, gleich einem Schemen oder Schrat,
durch stoische Kiefern, in rabenschwarzer Nacht.
Noch ehe ich sie sah, hörte ich die Schar schon singen.
So ging ihr Lied, getragen auf des Windes Schwingen:
"Singt laut, singt klar, o Musiker des Himmels,
Dass Sovngarde uns höre und mit einstimme."
"Die geehrten Toten vergossen dort im Sumpfe Blut,
metzelten Ork und Elf und auch verräterische Menschenbrut."
"Euer Geist füllte ihre Herzen, führte sie zu Ruhmespracht,
gesegnet sei der Geist des großen Königs Wulfharth."
Das Öl der Urnen hat gierige Flammen angefacht,
so brannten die wenigen, die ich und meine Mannen umgebracht.

Wortlos sangen sie alsdann, bis zum frühen Morgen
und sammelten die Asche ein, eh sie weiterzogen.
Worauf ich, ungeseh'n und unsichtbar, ebenso aufbrach.
So schlich ich diesen Himmelskindern heimlich nach.
Nimmermüde zogen sie hinan, durch hügelige Weiten,
die Erschöpfung ließ sie gar noch schneller schreiten.
Unbeirrbar marschierte nun die zorn'ge Meute.
Bald fanden sie das Lager, vollgestopft mit Beute.
Ich kannte viele dieser Männer, und mein totes Herz
verspürte, ob ihrer Ahnungslosigkeit, nun tiefen Schmerz.

Die Brust der Nord schwoll noch einmal an im Chor,
Weinend vor Entsetzen ein stiller Schrei mir jetzt entfuhr.
"So hört uns an, o Vorfahr unser, Aschenkönig Ysmir
Ehret diesen Kriegertrupp, denn zum Ruhme eilen wir."
"Die Toten, zu denen Ihr einst spracht und die Ihr angehört,
Wir haben sie dabei, dass Euren Mut Ihr uns gewährt."
Und so kam es, dass ein jeder sich alsdann beschmierte
und mit der Asch' von Bein, Blut und Bart der Brüder zierte.
Diese wilden Aschenkrieger, Askelder werden sie genannt,
gingen jetzt ans graus'ge Werk, die Bögen allesamt gespannt.

Ich heulte auf, verzweifelt, voller Wut und Zorn,
inmitten dieser Männer war die Müh aber verlor'n.
Doch ein Ältester drehte sich um und schaute
in Richtung meiner Schemen-Seele; er schnaubte.
Er schrie uralte Worte, sein Barthaar stand in Brand,
und die Vision verblasste, so dass ich endlich Frieden fand.

Das Lied des Hrormir

Hrormir
Sohn von Hrorgar
Wurde an den Hof von Vjindak gerufen,
Sohn von Vjinmore, König von Immerschnee.
"Mächtiger Zauberer,
Ich beauftrage Euch, nach Aelfendor zu gehen,
Denn seine grauen Krieger bedrohen mein Land
Und rufen ihre dämonischen Vettern,
Um mein Volk in Schrecken zu versetzen."
Hrormir
Sohn von Hrorgar
Hörte die Worte von Vjindak Immerschnee.
"Bei meinem Eisstab,
Wahrlich würde ich Euch helfen
Doch wurde ich bereits herausgefordert,
Zwölf Krüge Met in einer Stunde zu trinken,
Und dann vier Weibsbilder zu beschlafen,
Jede zweimal.
Daher muss ich leider ablehnen".
Der König lächelte nicht
Über Hrormir und seinen Frohsinn.
"Bei Eurer Ehre
Ihr müsst meiner Sache dienen
Ihr müsst zum Schwert
Eures Weggefährten Darfang greifen
Der die Herausforderung annahm und versagte."
Hrormir lachte.
"Jetzt weiß ich, dass Ihr spaßet.
Mein Weggefährte Darfang würde nicht versagen.
Es gibt keinen besseren Schwertkämpfer.
Wär' er von Euch gesandt, er könnte nimmer fallen."
"Ich sagte nicht, dass er fiel.
Er schloß sich den Dunklen Königen von Aelfendor an
Und hat durch diese Tat
Sich selbst und Euch, seinen Freund, entehrt."

Hrormir konnte die Worte nicht glauben,
Und doch wusste er, dass Immerschnee
Die Wahrheit sprach.
So ritt er zwanzig Tage und drei
Ins Land der Nacht, ins Königreich der Furcht,
Wo die Bauern immer Kerzen trugen
Im Wissen, dass sie Übles gar erwartete
Wenn sie sich in der Dunkelheit verirrten.
Das Land der drei Dunklen Könige:
Aelfendor.
Dort, Fackel in Hand, ritt Hrormir
Durch beklemmende Landschaften

Und verängstigte Dörfer,
Und durch die schwarzen Tore
Der schwarzen Burg von Aelfendor.
Die drei Dunklen Könige spotteten
Beim Anblick des mächtigen Hrormir
Sie riefen ihren Champion herbei:
Darfang, die Klinge.
"Mein Weggefährte!"
Rief Hrormir in den Saal der Nacht hinein.
"Ich wage nicht, meinen Augen zu trauen,
Denn dann müsste ich glauben
Dass du dich mit dem Bösen hast verbündet
Und dich abwendest von der Ehre
Und der Bruderschaft!"

"Hrormir!"
Rief Darfang da, die Klinge.
"Wenn du jetzt nicht gehst,
Muss einer von uns sterben, denn ich hasse dich!"
Aber Hrormir war kampfbereit,
Und in den hallenden Sälen der Nacht
Trafen sich die Klinge Darfangs
Und der Stab von Hrormir
Immer wieder schlugen sie aufeinander ein.
Mächtige Krieger und Magiern beide,
Die Weggefährten, die nun Feinde waren,
Ließen Mundus durch ihren Kampf erzittern.
Sie hätten ein Jahr lang kämpfen können,
Hätte in Aelfendor eine Sonne geschienen
An der die Zeit gemessen wurde,
Fürwahr, sowohl Hrormir als auch Darfang
Hätte siegen können.
Aber durch die Dunkelheit sah Hrormir
Die Tränen in den Augen seines einstigen Freundes,
Und er erkannte, dass Darfangs Schatten
Nicht sein eigener war.
So schlug er mit dem Eisstab
Nicht Darfange, sondern dessen Schatten, welcher schrie.
"Halt ein, Sterblicher!"

Der Schatten verwandelte sich in eine Alte,
Bucklig und krunm, mit Umhang und Kapuze.
Der gesichtslose Schatten zischte
"Sterblicher, Hrormir genannt,
Die Seele deines Weggefährten
Ist mein Spielzeug,
Aber ich werde deine im Tausch nehmen,
Denn, obwohl ihr beide kräftige Arme habt,
Hast du den klügeren Geist,
Den meine Söhne, die Dunklen Könige, brauchen

Für einen Champion von Aelfendor."
Der tapfere Hrormir zögerte nicht.
Kühn sagte er sofort:
"Schattenhexe, lass nur Darfang gehen,
Dann kannst du mit mir tun, wie dir beliebt. "
Die Alte lachte und befreite Darfang.
"Zur Rettung deiner Ehre hast du das getan,
Aber jetzt musst du ohne Ehre sein,
Sterblicher, als Champion
Der Dunklen Könige, meiner Erben des Grauen Vielleicht,
Du musst ihnen helfen, Aelfendor zu teilen,
Und mich lieben,
Deine Schattenhexe, Deine Herrin."

Vom Verlust der Ehre betrübt,
Und vom Opfer seines lieben Freundes,
Der edle Darfang griff zu seinem Dolch
Und wollte ihn sich stoßen tief ins Herz.
Doch Hrormir hielt ihn auf und raunte:
"Nein, mein Weggefährte,
Warte auf mich im Dorf, im Bankettsaal."
Dann verließ Darfang die Klinge die Burg,
Während Hrormir die verkrüppelte Klaue
Der Alten nahm, und sie zu seinen Lippen führte.
"Schattenhexe, dir gelobe ich,
Nur deinen schwarzen Worten zu gehorchen,
Der Wahrheit den Rücken zu kehren,
Dem Ehrgeiz deiner Dunklen Könige zu dienen,
Dein Erbe gerecht zu teilen,
Dich zu lieben,
Dich schön zu finden."
Dann zur Kammer im Herzen der Nacht
Zogen sich Hrormir und die Alte zurück.
Dort küsste er ihre runzligen Lippen
Und ihre faltigen, schlaffen Brüste.
Dreizehn Tage und Nächte lang
Kämpfte Hrormir
mit seinem Eisstab
auf diese Weise.

Dann blies Kynareth honigsüße Winde
Über die Hügel und bewaldeten Täler von Aelfendor,
Und die Liebkosung der heißblütigen Dibella
Brachte die Blüten zu üppiger Pracht
So dass aus Aelfendor ein Garten
Aller Sinne wurde.
Die verängstigten Diener der Dunklen Könige
Erwachten und sahen, dass es nichts zu fürchten gab,
Und durch die vormals dunklen Straßen des Dorfes
Hallten Freudenrufe.

Im Bankettsaal des Dorfes
Umarmten sich Hrormir und sein Weggefährte Darfang
Und tranken reichlich Met.
Auch die Schattenhexe lächelte,
Die noch auf ihrem weichen Lager schlief,
Bis die Morgensonne ihr nacktes Gesicht berührte
Und sie aufwachte, und alles sah,
Und wusste, dass alle sie sehen konnte.
Und sie schrie:
"Sterblicher!"

Schnell fiel Nacht über das Land,
Als die Hexe in den Bankettsaal flog,
Schwärzeste Finsternis um sich verbreitend
Aber alle Feiernden konnten noch sehen
Die große Wut
In ihrem ungeheuerlichen Gesicht,
Und zitterten vor Angst.
Die Hexe hatte gesagt, das Königreich
Solle geteilt werden unter ihren Erben.
Aber Aelfendor war ganz geblieben,
Geteilt waren nur ihre Erben,
gevierteilt nämlich.
Hrormir amüsierte sich köstlich.
Er schluckte sein Gelächter
Mit seinem Met herunter,
Denn es lacht niemand ins Gesicht
Der Daedra-Fürstin der Nacht.
Ohne ihre graue Kutte der schattigen Nacht
Zwang ihr schreckliches Gesicht die Monde,
Sich zu verbergen.
Hrormir der Mächtige verzagte nicht.
"Wo ist deine Kapuze, Schattenhexe?"
"Sterblicher, du hast sie mir heimlich abgenommen.
Als ich aufwachte, war mein Gesicht enthüllt,
Mein Königreich in Licht getaucht,
Meine Dunklen Könige in Stücke zerrissen,
Und hier lächelt mein Champion.
Doch hast du fürwahr dein Wort gehalten,
Niemals dein Wort zu halten."

Hrormir
Sohn von Hrorgar
Verbeugte sich vor der Hexe, seiner Königin.
"Und immerfort,
Bis du mich freigibst, will ich dir so dienen."
"Ein kluger Geist in einem Champion
Ist wahrlicht nicht so viel wert, wie es scheint."
Die Hexe entließ Hrormirs Seele,
Und er gab ihr die Kapuze zurück.

Und so, im Lichte der dunkelsten Dunkelheit,
Verließ sie Aelfendor für immer.
Und so, nachdem sie zwölf Krüge Met getrunken
Und vier Weibsbilder beschlafen hatten,
Jede zweimal,
Kehrte Darfang heim nach Immerschnee
Mit Hrormir
Sohn von Hrorgar.

Das Lied von Großvater Frost

Ho Ho Ho!
Ihr sollt schon sehen, zu der Werkstatt wird er gehen!

Er macht die Süßigkeiten, die uns im Winter Freud' bereiten!
Wenn der Zucker schmilzt im Kerzenschein,
dringt Glück uns in die Herzen ein!

Ho Ho Ho!
Ihr sollt schon sehen, zu der Werkstatt wird er gehen!

Großvater Frost geht schnell, darf nur kurz verweilen
Er will doch die Bonbons verteilen!
Jedes Mädchen und jeder Junge singt:
Am besten ist, was Großvater Frost bringt!

Ho Ho Ho!
Ihr sollt schon sehen, zu der Werkstatt wird er gehen!

Süßigkeiten, Süßigkeiten!
Großvater Frost will allen nur Freude bereiten!

Drum auf zur Werkstatt, dass will ich meinen
Wo all die schönen Lampen scheinen!
Hi hi hi! Ha ha! Ho ho ho ho!

Das Lied von Onkel Schleckermaul

He he! Ha ho!
Ihr sollt schon sehen, zu der Werkstatt wird er gehen!

Mein Onkel macht die Süßigkeiten,
die uns im Winter Freud bereiten!
Wenn der Zucker schmilzt im Kerzenschein,
dringt Glück uns in die Herzen ein!

He he! Ha ho!
Ihr sollt schon sehen, zu der Werkstatt wird er gehen!

Onkel Schleckermaul geht schnell, darf nur kurz verweilen,
er will doch die Bonbons verteilen!
Jedes Mädchen und jeder Junge singt:
Am besten ist, was Onkel Schleckermaul bringt!

He he! Ha ho!
Ihr sollt schon sehen, zu der Werkstatt wird er gehen!

Süßigkeiten, Süßigkeiten!
Onkel Schleckermaul will allen nur Freude bereiten!
Drum auf zur Werkstatt, das will ich meinen,
wo all die schönen Lampen scheinen!

Hi hi hi! Ha ha! Ho ho ho ho!

Das Lied von Pelinal
Verfasser unbekannt

Band I: Über seinen Namen

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem sogenannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, gesammelt von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

Dass er den Namen "Pelinal" annahm, war mehr als merkwürdig, unabhängig von seinen späteren Beinamen, von denen es viele gab. Das war ein Elfenname, und Pelinal war eine Geißel dieser Rasse und hatte nicht viel für Ironie übrig. Dazu war Pelinal viel zu grimmig. Selbst in seiner Jugend besaß er weißes Haar, und war von Schwierigkeiten verfolgt. Vielleicht gaben seine Feinde Pelinal selbst diesen Namen in ihrer Sprache, doch das ist zweifelhaft, denn es bedeutet "glorreicher Ritter", und das kann er für sie nicht gewesen sein. Gewiss haben viele andere seinen Namen in seinen Tagen in Tamriel ausgeschmückt: Er war Pelinal die Weißplanke, wegen seiner linken Hand, die aus todbringendem Licht bestand, er war Pelinal der Blutige, denn er [trank] es beim Sieg, er war Pelinal der Rebell, denn er verlieh den Kreuzzügen ein Gesicht, er war Pelinal im Triumph, als die Worte allmählich zu einem Synonym wurden und die Soldaten den Acht dankten, wenn sie sein Banner durch die Reihen kommen sahen, er war Pelinal der Tadler, denn er ermahnte rasch jene unter seinen Verbündeten, die Taktiken bevorzugten, die den seinen zuwider liefen, das heißt Schwerttheorie, und er war Pelinal der Dritte, obwohl nicht bekannt ist, ob dies daran lag, dass manche sagten, er sei in Wirklichkeit ein Gott, der bereits zweimal zuvor Fleisch geworden war, oder dass er schlicht die dritte Vision war, die Perrif, oder Alessia, in ihren Gebeten um Befreiung erhielt, bevor er an der Seite der Rebellion wandelte.

Band II: Über sein Kommen

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem so genannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, die von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära gesammelt worden waren. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

Perrif sprach [dann] erneut zur Magd, die Augen zum Himmel erhoben, der seit dem Beginn der Elfenherrschaft keine Freundlichkeit gekannt hatte, und sie sprach als Sterbliche, deren Flamme von den Göttern geliebt wird wegen ihrer Stärke-in-der-Schwäche, einer Demut, die brennen kann vor Metapher und doch [leicht und] jederzeit brechen kann, immer dazu verdammt, mit dem Tod zu enden - und darum werden jene, die ihre Seele dennoch brennen lassen, vom Drachen und seiner Sippe geliebt -, und sie sagte: "Und dieses Ding habe ich erdacht, ich habe es benannt, und ich nenne es Freiheit. Was, wie ich glaube, nur ein anderes Wort ist für Shezarr, Der verloren ging ... [Du] hast den ersten Regen bei seiner Trennung erzeugt, [und das] ist es, was ich nun für unsere fremden Herren erbitte ... [dass] wir sie völlig auseinanderreißen und ihnen ihre Grausamkeit heimzahlen mögen, [indem] wir sie zerstreuen und im Topal ertrinken lassen. Morihaus, dein Sohn - mächtig und schnaubend, blutig gehörnt, geflügelt - wenn er das nächste Mal hernieder fliegt, soll er uns Zorn bringen." ... [Und dann] verlieh Kyne Perrif ein weiteres Symbol, einen Diamanten, rot getränkt von Elfenblut, [dessen] Facetten [unsegmentiert und geformt werden] konnten zu einem Menschen, dessen einzelne Kanten seine Kerkermeister schneiden konnten, und einen Namen: PELIN-EL [was bedeutet] "Der Sternengeformte Ritter" [und er] wurde in Rüstung gehüllt [aus der künftigen Zeit]. Und er schritt in die Dschungel Cyrods, bereits mordend, an seiner Seite Morihaus, stampfend, bedeckt von blutigem Schaum und brüllend vor Aufregung, da der Pelinal gekommen war... [und Pelinal] kam zu Perrifs Rebellenlager, ein Schwert und einen Streitkolben schwingend, die beide verkrustet waren mit dem zerschmetterten Inneren von Elfengesichtern, Federn und magischen Perlen, die das Kennzeichen der Ayleïdoon waren und an der Röte klebten, die an seinen Waffen hing, und er hob sie hoch und sagte: "Dies waren ihre östlichen Häuptlinge, nicht länger voll von Geschwätz."

Band III: Über seinen Feind

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem so genannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, die von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära gesammelt worden waren. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

Pelinal Weißplanke war der Feind aller Elfen, die in diesen Tagen in Cyrod lebten. Doch hauptsächlich nahm er es auf sich, die Hexer-Könige der Ayleïden zu erschlagen, und zwar in verabredeten offenen Kämpfen und nicht im Krieg. Die Schlachtfelder der Rebellion überließ er den wachsenden Armeen von Paravania und seinem Stierneffen. Pelinal forderte Haromir von Kupfer und Tee zum Zweikampf am Felsturm heraus und fraß sich in seine Halsvenen, während er laut Reman pries, einen Namen, den noch niemand kannte. Das Haupt von Gordhaur dem Gestalter wurde auf dem ziegengesichtigen Altar Ninendavas zerschmettert, und in seiner Weisheit sprach Pelinal einen kleinen Pestzauber aus, damit das Böse nicht durch Welkynd-Magie neu geformt werden konnte. Etwas später in jener Saison erschlug Pelinal Hadhuul auf den Granitstufen von Ceya-Tar, und die Speere des Feuerkönigs erlitten ihre erste Niederlage. Eine Zeitlang konnte keine Waffe der Ayleïden seine Rüstung durchbohren, die nach Pelinals Eingeständnis keiner von Menschen erschaffenen glich, doch über die er auch auf Drängen nichts weiter sagen wollte. Als Huna, den Pelinal vom Kornsklaven zum Hopliten erhoben hatte und den er herzlich liebte, den Tod durch eine Pfeilspitze fand, die aus dem Schnabel von Celethelel dem Sänger gefertigt war, erlitt Weißplanke seinen ersten Wahnsinn. Er ließ Zerstörung regnen von Narlemae bis hin nach Celediil und löschte diese Länder mit allem, was darin war, von den Karten der Elfen und Menschen, und Perrif war gezwungen, den Göttern ein Opfer zu bringen, damit sie die Erde nicht angeekelt verließen. Und dann kam die Erstürmung des Weiß-Goldenen, wo die Ayleïden einen Pakt mit den Auroranern Meridias geschlossen und sie beschworen und den furchtbaren goldfarbenen "Halbelfen" Umaril den Ungefiederten zu ihrem Kämpen gemacht hatten, und zum ersten Mal seit seinem Kommen war es Pelinal, der von einem anderen zum Kampf gefordert wurde, denn Umaril besaß das Blut der 'ada und würde niemals den Tod erleiden.

Band IV: Über seine Taten

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem so genannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, die von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära gesammelt worden waren. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

Pelinal trieb die Hexer-Armeen über den Niben und eroberte alle östlichen Länder für die Rebellion Paravanias, und Kyne musste ihren Regen schicken, um das Blut von den Dörfern und Festungen zu waschen, über denen die Ayleïden-Banner nicht mehr flatterten, denn die Armeen der Menschen mussten sie zu ihren Lagern machen auf ihrem Vormarsch. ... [und] er brach die Türen auf für die Gefangenen der Vahtace, während die Sklavenkönigin auf Morihaus über ihnen flog, und die Menschen nannten sie zum ersten Mal Al-Esh. Er schritt durch das Tor bei ..., um die Hände der Tausend-Starken von Sedor zurückzugewinnen - eines Stammes, der heute unbekannt ist, doch in jenen Tagen berühmt war -, welche die Ayleïden in der Nacht gestohlen hatten, zweitausend Hände, die er in einem Wagen aus Dämonenknochen zurückbrachte, dessen Rädern der Klang von unglücklichen Frauen hinterher wehte [Text verloren] ... [Und nach] dem ersten Pogrom, durch das die nördlichen Ländereien für die Menschen-von-'Kreath gesichert wurden, stand er, sein weißes Haar braun von Elfenblut, an der Brücke von Heldon, wohin Perrifs Falkner die Nord bestellt hatten. Und als sie ihn sahen, sagten sie, dass Shor zurückgekehrt sei, doch er spuckte ihnen vor die Füße, da sie jenen Namen geschändet hätten. Er führte sie trotzdem ins Herz des Hinterlandes im Westen, um die Ayleïden nach innen zu treiben, auf den Weißgoldturm zu, in einem langsam weichenden Kreis, der die Macht der plötzlichen Freiheit der Menschen nicht verstehen konnte, oder welche Racheidee diese brachte. Sein Streitkolben zerschmetterte die Donnerkeile, die Umaril sandte, um die Rebellen auf ihrem langen Marsch zurück nach Süden und Osten zu plagen, und trug Morihaus-Atem-der-Kyne zu Zuathas, dem klug schneidenden Mann - einem Nede mit einem Keptu- Namen -, damit er ihn heile, als der Stier unter einem Hagel von Vogelschnäbeln gefallen war. Und beim Rat von Skiffs, als alle Armeen Paravanias und alle Nord vor Furcht vor dem Sturm auf den Weiß-Goldenen zitterten, so sehr, dass Al-Esh selbst zum Warten riet, wurde Pelinal natürlich wütend und belegte Umaril mit Schimpfnamen, und ebenso alle die Feiglinge, die er um sich herum zu sehen glaubte, und dann stürmte er ganz allein auf den Turm zu, denn Pelinal handelte häufig unbedacht.

Band V: Über seine Liebe zu Morihaus

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem so genannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, die von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära gesammelt worden waren. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

Es ist die absolute Wahrheit, dass Morihaus der Sohn Kynes war, doch ob Pelinal tatsächlich der Shezarrine war, bleibt am besten ungesagt - denn einst sagte dies Plontinu, der das Kurzschwert bevorzugte, und in jener Nacht wurde er von Motten erstickt. Es ist jedoch überall bekannt, dass die beiden einander als Verwandten bezeichneten, wobei Morihaus der Geringere war, und dass Pelinal ihn liebte und Neffe nannte, doch dabei kann es sich um Grillen der Unsterblichen handeln. Niemals gab Pelinal Morihaus Ratschläge in Kriegszeiten, denn der Mann-Stier kämpfte großartig und führte seine Mannen gut, und verfiel niemals dem Wahnsinn. Doch Weißplanke warnte ihn vor seiner zunehmenden Liebe zu Perrif. "Wir sind 'ada, Mor, und verändern die Dinge durch Liebe. Wir müssen vorsichtig sein, damit wir keine weiteren Ungeheuer auf dieser Erde zeugen. Wenn du nicht ablässt, wird sie sich in dich verlieben, und dann werdet ihr ganz Cyrod verändern." Und daraufhin wurde der Stier scheu, denn er war nun mal ein Stier und hielt seine Gestalt immer für zu hässlich für die Parvania, besonders wenn sie sich für ihn entkleidete. Er schnaubte jedoch und schüttelte seinen Nasenring im Licht des Secunda-Mondes und sprach: "Sie ist wie dieses Licht auf meinem Nasenring hier: manchmal ein Zufall, doch wann immer ich meinen Kopf in der Nacht bewege, ist sie da. Und daher weißt du, dass das, um das du mich bittest, unmöglich ist."

Band VI: Über seinen Wahnsinn

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem so genannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, die von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära gesammelt worden waren. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

Und es wird gesagt, dass er wie ein Padomay-Sprössling auf die Welt kam, das heißt, geboren von Sithis und all den Mächten der Veränderung darin. Andere, wie Fifd von Neu-Teed, sagten, dass unter der Sternenrüstung Pelinals eine Brust verborgen war, die klaffte und kein Herz offenbarte, nur einen roten Zorn, wie ein Diamant geformt, singend wie ein unbeseelter Drache, und dass dies Beweis sei, dass er ein Mythenecho war, und dass in seinen Fußspuren Formen des ersten Drängens lagen. Pelinal gefiel dies überhaupt nicht, und er tötete alle, die Götterlogik diskutieren wollten, mit Ausnahme der schönen Perrif, die, wie er sagte, "eher darstellt als spricht, denn Sprache ohne Anstrengung ist totes Zeugnis." Als die Soldaten, die ihn dies sagen hörten, verständnislos blickten, lachte er und schwang sein Schwert, rannte hinaus in Kynes Regen, um die Ayleïden-Gefangenen zu morden, und schrie: "O Aka, um unseres gemeinsamen Wahnsinns willen tue ich dies! Ich schaue zu, wie du mir beim Zurückschauen zuschaust! Umaril wagt es, uns herauszufordern, denn so weit haben wir ihn gebracht!" [Und es geschah während] dieser Anfälle von Wut und Unsinnigkeit, dass Pelinal dem Wahnsinn verfallen konnte, in dem ganze Landstriche im göttlichen Wüten verschlungen und zur Leere wurden, und Alessia musste zu den Göttern um ihren Beistand beten, und diese reichten zu einem Geist vereint herunter und besänftigten Weißplanke, bis er nicht mehr willens war, die gesamte Erde zu töten. Und Garid von den Menschen-von-Ge erlebte einst solch einen Wahnsinn aus der Ferne mit und brachte es, nachdem der Anfall abgeklungen war, fertig, mit Pelinal zu trinken, und er fragte, wie sich ein solches Gebrechen anfühle, worauf Pelinal nur antworten konnte: "Als ob der Traum seinen Träumer nicht mehr braucht."

Band VII: Über seine Schlacht mit Umaril und seine Zerstückelung

Anmerkung des Herausgebers:
Die Bände I-VI stammen aus dem so genannten Reman-Manuskript, das sich in der kaiserlichen Bibliothek befindet. Dabei handelt es sich um eine Abschrift älterer Fragmente, die von einem unbekannten Gelehrten der frühen Zweiten Ära gesammelt worden waren. Darüber hinaus ist wenig über die Originalquellen dieser Fragmente bekannt, von denen einige aus derselben Zeit zu stammen scheinen, vielleicht sogar aus demselben Manuskript. Doch da sich die Gelehrten bisher noch nicht über die Datierung dieser sechs Fragmente einig geworden sind, wird hier keine Meinung angeboten.

[Und nach so vielen Gefechten gegen] Umarils Verbündete, als tote Auroraner wie Kerzenlicht um den Thron herumlagen, wurde Pelinal von den letzten Ayleïden- Hexerkönigen und ihren Dämonen umzingelt, ein jeder schwer von Varlianz. Weißplanke spaltete den Boden mit seinem Streitkolben, und sie wichen zurück, und er sprach: "Bringt mir Umaril, der mich herausgefordert hat!" ... [Und] obwohl er im Aussehen mächtig und böse war, zog der todlos-goldene Umaril das Verderben-aus-der-Ferne dem Nahkampf vor, und so verweilte er im Schatten des weißen Turms, bevor er vortrat. Mehr Soldaten wurden gegen Pelinal ausgeschickt, um zu sterben, und doch waren sie in der Lage, seine Rüstung mit ihren Äxten und Pfeilen zu durchbohren, denn Umaril hatte diese alle mit langer Varlianz geschaffen, die er gehortet hatte seit der ersten Übermittlung [seiner Herausforderung.] ... [Bald darauf] [zeigte sich] der Halbelfe gebadet in [Meridias Licht] ... und er listete seine Blutlinie im Ayleïdoon auf und sprach von seinem Vater, einem Gott des Weltflusses [des vorherigen Kalpas], und fand großes Vergnügen am mühsamen Atem Pelinals, der endlich geblutet hatte ... [Text verloren] ... [Und] Umaril wurde niedergestreckt, das Engelsantlitz seines Helms verbeult zu einer Hässlichkeit, die Pelinal zum Lachen reizte, [und seine] ungefiederten Flügel abgebrochen durch Schwerthiebe, während Pelinal [schäumend] ... über ihm stand und seine Ahnen und alle anderen verhöhnte, die von Alt-Ehlnofey in See stachen, [was] die anderen Elfenkönige verärgerte und in ihren eigenen Wahnsinn versetzte ... [und sie] stürzten sich auf ihn [sprechend] zu ihren Waffen ... sie zerstückelten Pelinal in acht Teile, während er vor Verwirrung brüllte [was sogar] der Rat von Skiffs [hören konnte] ... [Text verloren] ... rannte, als Mor den gesamten Turm mit mächtigen Stößen seiner Hörner zum Beben brachte [am nächsten Morgen], und einige wurden im Überfluss erschlagen bei dieser Eroberung, und Menschen suchten nach mehr Ayleïden, um sie zu töten, doch Pelinal hatte keine übrig gelassen außer jenen Königen und Dämonen, die sich bereits zur Flucht gewandt hatten ... Es war Morihaus, der das Haupt des Weißplanke fand, das die Könige zurückgelassen hatten, um ihre Taten zu beweisen, und sie sprachen miteinander, und Pelinal verlieh seinem Bedauern Ausdruck ... doch die Rebellion hatte sich sowieso gewendet ... [und mehr] Worte wurden zwischen diesen Unsterblichen gewechselt, die selbst Paravant nicht zu hören geruhte..

Band VIII: Über seine Offenbarung beim Tod der Al-Esh

Anmerkung des Herausgebers:
Dies ist der älteste und fragmentarischste aller überlieferten Pelinal-Texte. Er ist jedoch wahrscheinlich der ursprünglich gesprochenen oder gesungenen Version des Lieds am ähnlichsten und besitzt deshalb trotz seiner Kürze großen Wert.

Seltsamerweise scheint es, dass Pelinal an Alessias Totenbett anwesend ist, obwohl er an früherer Stelle der Sage von Umaril getötet worden war - Jahre vor Alessias Tod. Einige Gelehrte glauben, dass dieses Fragment gar kein Teil des Lieds von Pelinal ist, doch die meisten akzeptieren seine Echtheit, obwohl heftige Debatten über seine Bedeutung immer noch andauern.

Und verließ dich, um Kraft zu sammeln mit meiner anderen Hälfte, die dadurch Licht verleihen wird der sterblichen Idee, die [den Göttern] große Freude bringt, das heißt, der Freiheit, die selbst die Himmel nicht wirklich kennen, [aus welchem] Grund unser Vater, der ... [Text verloren] ... in jenen ersten [Tagen/Geistern/Wirbeln] vor der Zusammenkunft ... das, was wir in unserem irdischen Wahnsinn nachahmten. [Wir wollen] dich nun auffahren lassen. Wir [zeigen] unser wahres Antlitz ... [die] einander im Vergessen in jeder Ära [aufessen]."

Das Nirnwurz-Sendschreiben (Überarbeitete Auflage) von Sinderion

Der folgende Text ist eine Niederschrift der Rede des Meisteralchemisten Sinderion beim Alchemistischen Symposium im Regenhand 4Ä 02. Es handelt sich um eine überarbeitete Fassung eines Sendschreibens, das Sinderions einige Jahre zuvor an dieselben Zuhörer geschickt hatte. Wir haben uns bemüht, den Wortlaut seiner Rede so genau wie möglich wiederzugeben, wobei wir aus sprachlichen Gründen und für ein besseres Verstehen die eine oder andere kleinere Änderung vornehmen mussten.

- Sharmirin Strahlendorn, kaiserlicher Schreiber

Ich möchte dem Symposium am heutigen Tage von verblüffenden Erkenntnissen über die Nirnwurz berichten.

Diese erstaunlich widerstandsfähige Wurzel, einst an fast allen größeren Gewässern zu finden, ist inzwischen äußerst selten geworden und akut vom Aussterben bedroht. Nach vielen Jahren intensiver Forschung und dank der nimmermüden Arbeit eines Assistenten gelangte ich schließlich doch in den Besitz einer beträchtlichen Menge. Den Aufzeichnungen des bekannten kaiserlichen Kräuterkundigen Chivius Regelliam zufolge war die Nirnwurz früher häufig und im ganzen Land verbreitet, aber er vermutete, dass ihr Wachstum durch ein verheerendes Ereignis gehemmt wurde. Während viele Gelehrte die These ablehnen, dass die Sonnenfinsternis von 1Ä 668 eine katastrophale Wirkung auf alles pflanzliche Leben hatte, vertritt Chivius die Ansicht, dass das Erbgut der Nirnwurz durch den über ein Jahr andauernden Sonnenentzug beschädigt wurde. Während andere Pflanzenarten diesen Mangel irgendwie kompensieren konnten, habe Nirnwurz auf Grund ihrer geheimnisvollen magischen Natur besonders empfindlich auf den Klimawandel reagiert. Ob dies nun zutrifft oder nicht - auf jeden Fall stimmt es, dass die Nirnwurz im Laufe der Jahre immer seltener gesichtet wurde.

Das Verblüffendste an den Studien von Chivius ist, dass er in seinen Notizen zu dieser Wurzel ihr gelbliches Leuchten beschreibt. Die Nirnwurz von heute hingegen leuchtet sanft bläuliches oder blau-weiß. Da leider seit den Studien von Chivius die Nirnwurz nicht mehr viel erforscht wurde, ist unbekannt, wann und warum diese Änderung eintrat. Meine derzeitige These lautet, dass die Nirnwurz, obwohl nur eine Pflanze, ihr drohendes Aussterben gespürt und daher ihre Natur selbst verändert hat, um zu überleben. Eines der offensichtlicheren Merkmale der heutigen Nirnwurz, das diese Theorie unterstützt, ist die Tatsache, dass sie jetzt unter der Erde ohne jegliches Sonnenlicht zu überleben vermag. Nicht ein einziges Mal erwähnt Chivius in seinen umfangreichen Notizen eine unterirdisch wachsende Nirnwurz. Wie aber kann das sein? Wie kommt es, dass eine an der Erdoberfläche wachsende Pflanze auf einmal in einer von ihrem normalen Habitat völlig verschiedenen Umgebung auftritt?

Die Antwort, verehrte Kollegen der Alchemie, liegt in den Aufzeichnungen von Chivius selbst verborgen. Obwohl er in seinem Laboratorium sehr viel Zeit mit dem Studium der Nirnwurz verbrachte, versäumte er es, etwas sehr Wichtiges näher zu untersuchen, nämlich das Erdreich. Chivius vertrat die Theorie, dass die durch den Ausbruch des Roten Berges verursachte Sonnenfinsternis zum Verschwinden der Nirnwurz beigetragen hatte. Dieser Theorie stimme ich zu, möchte sie jedoch um die These ergänzen, dass die Asche, die ein ganzes Jahr lang vom Himmel fiel, sich mit der Erde vermischte, und dass dies in Verbindung mit den magischen Eigenschaften

der Wurzel zu den oben erwähnten Änderungen führte. Die Asche wirkte als eine Art Katalysator, der eine Veränderung im Wesen der Nirnwurz herbeiführte. Obwohl heute nur sehr wenig Asche aus dieser finsteren Zeit übrig ist, habe ich an neueren Ascheproben, die mir aus Vvardenfell zugeschickt wurden, Untersuchungen vorgenommen. Dabei fand ich heraus, dass das in winzigen Mengen in der normalen Asche vorkommende, sogenannte Aschensalz in der Tat sehr starke magische Eigenschaften besitzt. Man erzählt sogar, dass einige Bewohner Dunmers diese Eigenschaften dazu genutzt haben, ein Heilmittel gegen die Krautfäule herzustellen, die ihr Gebiet vor vielen Jahren heimgesucht hat. Ich glaube, dass diese Magie in Verbindung mit den innewohnenden magischen Kräften der Nirnwurz die radikale Änderung herbeigeführt hat - kurz gesagt, die Wurzel hat sich "selbst geheilt".

Ich komme zu dem Schluss, dass die Pflanze überleben musste, und zu diesem Zweck nutzte sie ein Nebenprodukt dessen, was sie beinahe zerstört hätte. Ich glaube, die Nirnwurz hat in einem relativ kurzen Zeitraum das vollbracht, wozu andere Pflanzenarten Tausende von Jahren gebraucht hätten.

Wie dem auch sei, eines steht fest; die Nirnwurz steht kurz vor dem Aussterben. Sie enthält unerschlossenes Potential, mit dessen Hilfe Heiltränke erzeugt werden könnten, die ihresgleichen suchen würden. Ich schlage heute vor, dass wir einen kleinen Teil unserer Mittel für eine Forschungsreise aufwenden, um einige dieser Wurzeln zum Zwecke der Untersuchung zu sammeln. Ich habe eine Zusammenfassung dieses Vorschlags zu Eurer Ansicht nach dem Ende dieses Teils des Symposiums entworfen. Denkt bitte ernstlich über diesen Vorschlag nach, bevor es zu spät ist, und die Nirnwurz nur noch in unserer Erinnerung lebt.

Vielen Dank für die Zeit, die sich ein jeder von Euch genommen hat.

Das Reich des Vergessens

Vor einhundertzwanzig Zeitaltern entschloss sich das vom Schicksal vergessene Volk für den Weg des Bösen. Dann beschlossen die Glorreichen Götter, die gottlosen Seelen zu bestrafen und die widerlichen Gesetzlosen zu vertreiben, diese gewaltigen, unheiligen Ketzer, die das Licht scheuten. Sie bereuten es bitterlich, dass sie auf das Reich des Vergessens geschaut hatten, wo sie die ersten dunklen Völker sahen und sie als Brüder und Schwestern willkommen hießen.

Die Fürstentümer des Sieges wussten, wie furchtbar die Verderbnis der vom Wege abgekommenen Seelen war, und sahen, dass sie sich frech der Sünde rühmten und voller Tücke waren. Sie beschlossen daraufhin, die Stämme der Daedra zu kasteien und die dunklen Seelen mit Hammer und Hand zu peinigen.

Aber die Dunkelheit wird auf ewig mit dem Licht wetteifern und die Kraft, die von den in Ungnade Gefallenen ausging, war groß und brachte viel Böses hervor, und kein Eid konnte sie binden, so tief war ihr Neid und ihre Niedertracht. Denn, wenn erst einmal die Tore geöffnet sind, wer kann dann die reißende Flut aufhalten?

Das Ritual zum Beenden des Zorns

Von fünfzig Vätern
Erstarrt in früherer Sklaverei
Trennt Euch vom Geisterdasein
Zerreißt den Lebensfaden
Laßt Euch von der Erde fesseln
Bleibt fest im steinernen Grab

Das Schmieden leichter Rüstungen
von Revus Sarvani

Es gibt zwei Arten leichter Rüstungen, die aus Metall und die aus anderen Materialien. Elfen- und Vulkanglas- Rüstungen zählen zu den metallischen. Das Vulkanglas tatsächlich ein Metall ist, mag viele überraschen, aber, wie bei so vielem, darf man auch hier nicht nach dem Aussehen urteilen. Vulkanglas hat nichts mit dem Material zu tun, das in Häusern für Fenster verwendet wird. Diese grünliche Substanz ist weitaus robuster und verfügt über einen wesentlich höheren Schmelzpunkt.

Zur Herstellung der nichtmetallischen Rüstungen wie Pelz-, Leder-, Schuppen- und beschlagene Rüstungen muss der Schmied zugleich auch über die Fähigkeiten eines Lederers verfügen. All diese Rüstungen verwenden nämlich auch große Lederstücken, die mittels Lederstreifen zusammengehalten werden.

Für beschlagene Rüstungen benötigt man zusätzlich noch Eisenbarren, um die Nieten und Metallringe herzustellen, die diesen Rüstungstyp der einfachen Pelzrüstung überlegen machen. Bei Schuppenpanzern wird anstelle des Eisens Stahl verwendet, der zur Erhöhung des Härtegrades mit Corundum behandelt wird.

Jahrhundertelang war die Fertigung von Elfenrüstungen ein wohlbehütetes Geheimnis der Summerset-Inseln - bis der Verräter Ulvul Llaren es in den Rest Tamriels trug. Ulvul war ein dunkelelfischer Sklave, der die Blasebälge bei Nuulion, dem Meisterschmied der Inseln zwischen dem fünftem und siebtem Jahrhundert der Zweiten Ära bedient hatte. Nachdem Ulvul die Flucht gelungen war, war die schrecklichste Strafe, die ihm für seinen grausamen Herrn in den Sinn kam, die Verbreitung sämtlicher seiner Geheimnisse. Durch ihn erfuhren wir, dass Mondstein für die Herstellung von Elfenrüstungen unverzichtbar ist und dass das heiße Metall mit Salzwasser gekühlt werden muss.

Bei vergoldeten Elfenrüstungen muss zusätzlich noch Quecksilber eingeschmolzen werden. Da es einen wesentlich niedrigeren Schmelzpunkt als Mondstein besitzt, ist es allerdings nicht ganz einfach, die beiden Metalle zu verbinden.

Das komplizierteste aller Materialien jedoch ist Vulkanglas. Hammerschläge quer zur Faser drohen, es zerbersten zu lassen. Als Hauptkomponente benötigt man zu seiner Herstellung Malachit - und um den richtigen Härtegrad zu erreichen, sollte man keinesfalls auf Mondstein verzichten.

Das Schmieden schwerer Rüstungen
von Sven Zwei-Hämmer

Schwere Rüstungen müssen jede Menge einstecken können. Sie sollen ihren Träger vor direkten Treffern aller Arten von Waffen schützen. Ihre Riemen und Bindungen werden aus Lederstreifen gefertigt. Eisen und Stahl sind leicht zu verarbeitende Materialien. Sie müssen einfach nur erhitzt und dann in Form gehämmert werden. Dabei kommt es nicht einmal auf die genaue Temperatur des Feuers an. Das Einzige, worauf Ihr achten solltet, ist, kein Metall abzufeilen. Vermeidet dies und schmiedet es bei Bedarf lieber um.

Für Eisenrüstungen benötigt man eine große Menge an Eisenbarren, gut und gerne mehrere Dutzend für einen kompletten Satz. Zur Herstellung von Stahlrüstungen wird neben den selbstverständlichen Stahlbarren auch ein wenig Eisen verwendet.

Zwergenrüstungen werden aus Zwergenmetall gefertigt. Das Geheimnis der Herstellung dieses Materials ist allerdings bereits vor Jahrtausenden gemeinsam mit den Zwergen verschwunden. Unsere einzige Quelle sind ihre verwaisten Städte und Festungen, in denen es als Altmetall oder Metallschrott zu finden ist.

Für Ork-Rüstungen benötigt man große Mengen Orichalcum, versetzt mit ein wenig Eisen. Hitze sollte sparsam eingesetzt werden, um das Metall nicht porös werden zu lassen. Zwar sind die Orks in dieser Technik unübertroffen, mit ein wenig Geduld und Geschick kann sieaber von jedem Schmied erlernt werden.

Bei Stahlplattenrüstungen wird geschmolzenes Corundum mit Stahl versetzt. Diese Legierung ist wesentlich härter als eines der beiden Metalle es für sich wäre. Corundum ist jedoch ein äußerst heikles Material, das eine möglichst gleichbleibende Feuertemperatur benötigt.

Ebenerz kann nur in erhitzter Form bearbeitet werden. Hämmert man es kalt, entstehen feine Risse, die es zerbrechen lassen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rüstungstypen verbindet sich Ebenerz nicht mit Eisen - es muss unlegiert verwendet werden.

Über die Erschaffung von Daedra-Rüstungen weiß ich leider nur Legenden zu berichten. Weder habe ich selbst jemals ihren Fertigungsprozess zu Gesicht bekommen, noch kenne ich jemanden, der dies von sich behaupten könnte. Der Legende nach jedoch müssen sie bei Nacht geschmiedet werden ... idealerweise bei Neu- oder Vollmond, aber niemals während einer Mondfinsternis. Sie bestehen hauptsächlich aus Ebenerz, zum richtigen Zeitpunkt muss aber auch noch ein Daedra-Herz ins Schmiedefeuer geworfen werfen.

Das Spiel des Feilschens
von Ababael Timsar-Dadisun

So viele Leute kaufen die Dinge, die sie brauchen, einfach zu dem Preis, der ihnen genannt wird. Dies ist sehr bedauerlich, denn um an einem Spiel teilzunehmen, das für alle offen ist, benötigt man keine Einladung. Und es ist ein Spiel, das Spiel des Feilschens, das ernsthaft und, wie ich eilig hinzufüge, auf höfliche Weise gespielt werden sollte. In Elsweyr ist es für Ladenbesitzer üblich, einem möglichen Kunden Tee oder Süßfleisch anzubieten und eine freundliche Unterhaltung zu führen, bevor man zum Geschäft kommt. Diese ausgenommen kultivierte Tradition hat einen praktischen Zweck: sie erlaubt es dem Kunden, die zum Verkauf stehenden Waren zu betrachten. Es wird als unhöflich betrachtet abzulehnen, aber es bedeutet keine Verpflichtung von Seiten des Käufers.

Ob diese besondere Gepflogenheit Teil der Kultur ist, oder nicht, es ist klug, wenn sich Kunde und Verkäufer mit einem Lächeln und einem warmen Gruß begegnen, wie Gladiatoren, die sich vor dem Kampf die Ehre erweisen.

Feilschen wird in ganz Tamriel erwartet, aber das Spiel kann schnell zu Ende sein, wenn ein Angebot so unverschämt niedrig ist, dass es den Ladenbesitzer beleidigt. Wenn Euch etwas für zehn Draken angeboten wird, versucht sechs anzubieten und schaut, wie weit Ihr damit kommt.

Gebt Euch nicht allzu interessiert, aber verspottet nicht die Qualität der Waren, selbst wenn sie es verdienen. Viel besser ist es, die besondere Güte der Fertigung zu loben, aber bedauernd anzumerken, dass Ihr Euch einen solchen Preis einfach nicht leisten könnt. Wenn der Verkäufer Euren Geschmack lobt, lächelt, aber versucht der Schmeichelei zu widerstehen.

Ein großer Teil des Spieles hängt davon ab, die verschiedenen Typen von Ladenbesitzern zu erkennen und nicht automatisch anzunehmen, dass der ländliche Händler dumm und leicht zu täuschen ist, oder dass der gierige städtische Händler schlechte Waren verkauft. Karawanen, sollte angemerkt werden, sind immer gute Orte zum Kaufen oder Tauschen.

Zu wissen, was man kauft und von wem, ist ein Talent, das man erst nach Jahren der Übung erwirbt. Informiert Euch über die Spezialitäten bestimmter Regionen und Händler, noch bevor Ihr einen Fuß in den Laden setzt. Berücksichtigt die Vorurteile der Region. In Morrowind, wo ich herkomme, zum Beispiel, werden Argonier mit einer gewissen Menge an Argwohn betrachtet. Seid nicht überrascht, wenn Euch die Verkäufer durch den Laden folgen, in der Annahme, dass Ihr etwas stehlen wollt. Ebenso werden Nord, Bretonen und Cyrodiil manchmal von den Händlern auf der Insel Summerset kühl behandelt. Natürlich kenne ich nirgendwo einen Ladeninhaber, egal wie aufgeschlossen er ist, der nicht alarmiert wäre, wenn ein Khajiit oder Bosmer seinen Laden betritt. Sogar Ladenbesitzer der Khajiit und Bosmer selbst.

Wenn Ihr etwas seht, das Ihr wirklich mögt oder braucht, kauft es auf der Stelle, zum besten Preis, den Ihr bekommen könnt. Ich kann Euch nicht sagen, wie oft ich mir ein seltenes oder interessantes Stück habe entgehen lassen, weil ich annahm, dass ich es später vielleicht irgendwo anders, vielleicht in einer größeren Stadt, zu einem besseren Preis bekommen könnte. Zu spät stellte ich fest, dass ich mich irrte, und wenn ich Wochen später zu dem Laden zurückkehrte, war der gewünschte Gegenstand nicht mehr da. Es ist besser, einen guten Kauf zu einem anständigen Preis zu tätigen, und später irgendwo einen besseren Preis zu entdecken, als eine Chance zu verpassen. Gelegentlich ist Impulsivität die beste Kaufstrategie.
Entwickelt ein Gefühl für die Gegebenheiten des Spiels, und jeder kann gewinnen.

Das Spiel mit dem Schicksal
von Zylmoc Golge

Mit ihren sechzehn Jahren hatte sich Minevah Iolos schon zu einem nicht gern gesehenen Gast in allen Läden und Landhäusern von Balmora entwickelt. Manchmal ließ Sie einfach alles, was dort wertvoll war, mitgehen. An anderen Tagen jedoch vergnügte sie sich nur daran, einen Weg an den Schlössern und Fallen vorbei zu finden. Wie auch immer, sie hinterließ jedes Mal an einer auffälligen Stelle zwei Würfel als Visitenkarte, damit die Besitzer wussten, wer sie beraubt hatte. Der unheimliche Geist wurde mit der Zeit von den Dorfbewohnern nur noch 'das Spiel' genannt.

Ein normales Gespräch in Balmora lief zu der Zeit in etwa so ab:

'Meine Liebe, was ist denn mit Eurer wunderbaren Halskette geschehen?'

'Meine Gute, sie ist im Spiel abhanden gekommen.'

Das Spiel mochte ihr Hobby nur dann nicht, wenn sie sich verschätzt hatte und auf einen Besitzer oder Wächter traf. Bis jetzt hatte sie jedoch noch keiner ertappt oder auch nur gesehen. Ein paar Dutzend Mal wäre sie allerdings fast erwischt worden. Eines Tages dachte sie daran, ihr Wirkungsfeld zu erweitern. Sie überlegte, ob sie nach Vivec oder Gnisis gehen sollte, doch eines Nachts hörte sie in der Taverne 'Zu den acht Tellern' die Sage der heranischen Ahnengruft, einer alten Gruft, die mit Fallen gespickt sein und die heranische Familienschätze von vielen hundert Jahren enthalten sollte.

Der Gedanke, den Fluch der heranischen Gruft zu überwinden und die Reichtümer zu erbeuten, sagte dem Spiel sehr zu. Sie hatte allerdings wenig Erfahrung im Umgang mit den Wächtern der Gruft. Während sie die Möglichkeiten erwog, sah sie Ulstyr Moresby am Tisch nebenan sitzen, alleine wie immer. Er war ein großer, brutal aussehender Bretone, dem nachgesagt wurde, er sei ein sanftmütiger Exzentriker und großartiger Kämpfer, der irre geworden war und den Stimmen in seinem Kopf mehr Aufmerksamkeit schenkte als den Geschehnissen um ihn herum.

Wenn sie schon einen Gefährten in dieser Unternehmung haben musste, dachte das Spiel, dann wäre er der perfekte Partner. Er würde von ihr keinen gerechten Anteil an der Beute verlangen, schon allein, weil er gar nicht verstand, was das bedeutete. Und falls es ganz schlimm käme, würde er am wenigsten vermisst werden, zum Beispiel wenn es mit den Bewohnern der heranischen Gruft zu Komplikationen käme, oder auch nur wenn das Spiel seiner Gesellschaft müde würde und beschlösse, ihn zurückzulassen.

'Ulstyr, ich bin nicht sicher, ob wir uns schon einmal getroffen haben, aber mein Name ist Minevah', sagte sie, als sie auf seinen Tisch zuging. 'Ich plane einen Ausflug zur heranischen Ahnengruft. Wenn du glaubst, dass du mit den Monstern umgehen kannst, dann könnte ich mich auf das Aufbrechen der Schlösser und die Fallen kümmern. Was meinst du?'

Es dauerte einen Moment, ehe der Bretone antwortete. Es schien, als würde er erst einmal hören wollen, was die Stimmen in seinem Kopf dazu zu sagen hatten. Schließlich nickte er zustimmend und murmelte: 'Ja, jaja, Steine halten, heißer Stahl. Chitin. Wände hinter Türen. Dreiundfünfzig. Zwei Monate und wieder zurück.'

'Hervorragend', sagte das Spiel und war nicht ein bisschen durch seine Brabbelei beunruhigt. 'Wie ziehen morgen früh los.'

Als das Spiel Ulstyr am nächsten Morgen traf, trug er eine Rüstung aus Chitin und war mit einem ungewöhnlichen Schwert bewaffnet, dessen Magie schwach glänzte. Und so zogen sie los. Sie versuchte, sich mit ihm zu unterhalten, aber seine Antworten ergaben keinen Sinn und so gab sie auf. Ein plötzlicher Regenguss zog über die Ebene und übergoss sie mit Wasser, aber da sie keine Rüstung trug und Ulstyrs Rüstung aus glattem Chitin bestand, tat das ihrem Vorhaben keinen Abbruch.

Sie tauchten in die Dunkelheit der heranischen Gruft ein. Ihre Vorahnung bewahrheitete sich - sie waren ein gutes Gespann.

Sie sah die altertümlichen Schnappfallen aus Draht, die Prügel- und Eisenfallen, ehe sie hineintappen konnten, und brach alle möglichen Arten von Schlössern auf: einfache Zuhaltungen, Kombinationsschlösser, gedrehte Riegel, Doppelverschlüsse, antike Ausführungen ohne Namen, verrostete Dinger, die sogar gefährlich gewesen wären, wenn man den richtigen Schlüssel besessen hätte.

Ulstyr erledigte währenddessen einen Haufen bizarrer Scheusale von der Art, die das Spiel, die ein Stadtkind war, noch nie gesehen hatte. Das Feuer seines magischen Schwerts wirkte besonders gut gegen die Eis-Atronachs. Er rettete sogar ihr Leben, als sie den Halt verlor und fast in eine schattige Spalte im Boden gefallen wäre.

'Tu dir nicht weh', sagte er und zeigte aufrichtige Besorgnis. 'Dort sind Wände hinter Türen und dreiundfünfzig. Abflussring. Zwei Monate und wieder zurück. Steine halten. Komm, Mutter Spiel.'

Das Spiel hatte bisher seinem Gebrabbel nicht viel Beachtung geschenkt, aber als er 'Spiel' sagte, erschrak sie. Sie hatte sich ihm als Minevah vorgestellt. Konnte es sein, dass die Bauern Recht hatten und dass die Verrückten, wenn sie sprachen, eigentlich mit dem Daedraprinzen Sheogorath redeten, der ihnen Anweisungen und Informationen gab, die normalerweise ihr eigenes Wissen überstieg? Oder war es vielleicht eher so, dass Ulstyr nur das wiederholte, was man so in Balmora sagte, wo in den letzten Jahren der Ausdruck Spiel ein Synonym für das Knacken von Schlössern geworden war?

Im Weitergehen dachte das Spiel über die gemurmelten Worte von Ulstyr nach. Als er bei ihrem ersten Treffen zusammenhanglos 'Chitin' sagte, hatte sich das in seiner Rüstung bewahrheitet. Ebenso 'heißer Stahl'. Was könnte dann 'Wände hinter Türen' bedeuten? Oder 'zwei Monate und wieder zurück'? Welche Bedeutung hatte die Zahl dreiundfünfzig?

Das Spiel war von dem Gedanken, dass Ulstyr geheimes Wissen über sie und die Gruft besaß, ganz entnervt. Sie beschloss, dass sie sich ihres Gefährten entledigen würde, sobald sie den Schatz gefunden hatte. Er hatte einen Weg durch die lebenden und untoten Wächter der Gruft gebahnt. Wenn sie sich auf ihrem Rückzug strikt an den Weg hielt, durch den sie herein gekommen waren, sollte sie sicher sein.

Ein Ausdruck, den er verwendet hatte, ergab auf einmal sehr viel Sinn: 'Abflussring'. Aus einem der Landhäuser in Balmora hatte sie einen Ring mitgehen lassen, einfach weil er hübsch war. Erst später hatte sie herausgefunden, dass sie damit die Lebenskraft anderer Menschen aussaugen konnte. Konnte Ulstyr darüber Bescheid wissen? Würde er überrascht sein, wenn sie ihn an ihm ausprobierte?

Sie schmiedete im Stillen einen Plan, wie sie den Bretonen am besten zurücklassen könnte, während

sie den Gang hinunter gingen. Der Durchgang endete abrupt an einer großen metallenen Tür, die durch ein goldenes Schloss gesichert wurde. Mit ihrem Dietrich ließ das Spiel die beiden Zuhaltungen und den Riegel zurückschnappen und schwang die Tür weit offen. Der Schatz der heranischen Gruft lag vor ihnen.

Das Spiel zog leise einen Handschuh aus und entblößte den Ring, als sie den Raum betrat. Dreiundfünfzig Säcke mit Gold waren hier gelagert. Als sie sich umdrehte, schloss sich die Tür zwischen ihr und dem Bretonen. Auf ihrer Seite war die Tür keine Tür mehr, sondern nur eine Wand. Wände hinter Türen.

Viele Tage lang schrie das Spiel sich die Seele aus dem Leib, während sie versuchte, einen Weg aus dem Raum heraus zu finden. Einige Tage lang konnte sie in ihrem Kopf dumpf das Gelächter von Sheogorath hören. Zwei Monate später, als Ulstyr zurückkehrte, war sie tot. Er verwendete einen Stein, um damit die Tür offen zu halten und nahm das Gold mit.

De Rerum Direnni
Von Vorian Direnni

Ich bin sechshundertelf Jahre alt. Ich hatte nie eigene Kinder, aber dafür viele Nichten und Neffen, Vettern und Basen, die mit den Geschichten und Traditionen unseres alten, berühmten und gelegentlich berüchtigten Clans, der Direnni, aufgewachsen sind. Wenige Familien in Tamriel können sich so vieler berühmter Persönlichkeiten rühmen, die so viel Macht über das Schicksal so vieler Leute ausgeübt haben. Unsere Krieger und Könige lieferten Stoff für manche Legende, und es schmälert nicht ihr Andenken und ihre Leistungen, wenn man sagt, dass man allmählich genug von ihnen gehört hat.

Ich selbst habe nie zum Schwert gegriffen oder ein wichtiges Gesetz verfasst, aber ich bin Teil einer weniger bekannten, aber dennoch wichtigen Tradition der Direnni: des Wegs des Magiers. Meine Autobiographie würde die Nachwelt wenig interessieren - obwohl meine jüngeren Verwandten mich oft drängen, wilde Geschichten über das Leben in der chaotischen Zweiten Ära von Tamriel zu erzählen - aber ich habe einige Vorfahren, deren Geschichten weitergegeben werden sollten. Möglichweise haben sie den Verlauf der Geschichte auf ebenso dramatische Weise beeinflusst wie meine bekannteren Verwandten, aber es besteht die Gefahr, dass ihre Namen in Vergessenheit geraten.

Vor kurzem gelang es Lysandus, König von Daggerfall, seine alten Feinde aus Sentinel mit Hilfe der Hofmagierin Medora Direnni zu besiegen. Ihr Großvater, Jovron Direnni, war Kaiserlicher Kampfmagier am Hof der Dunmer-Kaiserin Katariah von Tamriel, und hat ihr in einer Zeit des Aufruhrs geholfen, Frieden zu schaffen. Sein Urgroßvater Pelladil Direnni spielte eine ähnliche Rolle unter dem ersten Potentaten und trieb das Gildengesetz voran, ohne das wir alle Berufsorganisationen nicht hätten, die es heute gibt. Einer seiner Urahnen war die Hexe Raven Direnni, die mit ihren bekannteren Vettern Aiden und Ryain der Tyrannei des letzten Alessier-Reiches ein Ende setzte. Noch vor den Psijics von Artaeum, so wird erzählt, erfand sie die Kunst des Verzauberns und lernte, wie man eine Seele in einem Edelstein einfängt und diesen gebraucht, um Waffen aller Art zu verzaubern.

Aber es ist die Geschichte eines noch älteren und weiter entfernten Vorfahren als Raven, die ich erzählen möchte.

Asliel Direnni lebte in der Zeit der bescheidenen Anfänge unseres Clans in einem winzigen Bauerndorf namens Tyrigel, am Ufer des Fluss Caomus, der damals noch Diren hieß. Daher übrigens unsere Familienname. Wie alle anderen auf der Insel Summerset damals war er ein einfacher Ackerbauer. Aber während andere nur so viel anpflanzten, um ihre nächste Verwandtschaft zu versorgen, arbeiteten selbst entfernte Verwandte der Direnni zusammen. Sie entschieden gemeinsam, welche Felder für Weizen, Obst, Weinreben, Vieh oder Bienenstöcke am besten geeignet waren, und dadurch hatten sie immer reichlichere Ernten als alle anderen Bauernhöfe, die für sich allein arbeiteten und das Beste aus dem machten, was sie hatten.

Der kahle Boden von Asliels Bauernhof war für die meisten Feldfrüchte schlecht geeignet, aber in dem steinigen, lehmarmen, sauren Boden gediehen kleine Kräuter ausgezeichnet. Eher aus der Notwendigkeit heraus wurde Asliel ein Experte der Kräuterkunde. In der Hauptsache wurden Kräuter natürlich beim Kochen als Würze verwendet, aber wie jeder weiß, besitzen fast alle Pflanzen, die in unserer Welt wachsen, verborgene magische Eigenschaften.

Selbst damals gab es schon Hexen. Es wäre absurd, wenn ich behaupten würde, dass Asliel Direnni

die Alchemie erfunden hat. Aber er tat etwas, wofür wir alle dankbar sein können: er entwickelte sie zu einer Kunst und einer Wissenschaft.

In Tyrigel gab es keine Hexenzirkel, und die Magiergilden sollte es erst einige Tausend Jahre später geben, also kamen die Leute zu ihm, wenn sie Heilmittel brauchten. Er lernte, die genaue Rezeptur von Schwarzer Flechte und Roobusch zu mischen, die ein Mittel gegen alle Arten von Gift ergab, und wie viele Staubgefäße der Weide man mit Hustengras vermengen muss, um Krankheiten zu heilen.

Zu jener friedlichen Zeit gab es in Tyrigel kaum größere Gefahren als Krankheiten oder versehentliche Vergiftungen. Es herrschten zwar einige dunkle Kräfte in der Wildnis - Trolle, Chimären, gelegentlich boshafte Feen oder Irrlichter - aber selbst der jüngste, dümmste Altmer wusste, wie man diesen aus dem Weg ging. Es gab jedoch einige ungewöhnliche Gefahren, bei deren Beseitigung Asliel die Hand im Spiel hatte.

Eine Geschichte über ihn, die ich für wahr halte, handelt von einer jungen Nichte, die an einer unbekannten Krankheit litt und deshalb zu ihm gebracht wurde. Trotz seiner Fürsorge wurde sie Tag für Tag schwächer. Schließlich gab er ihr einen bitter schmeckenden Trank, und am nächsten Morgen war Asche rund um ihr Bett verstreut. Ein Vampir hatte sich von dem armen Mädchen ernährt, der Heiltrank von Asliel hatte jedoch ihr Blut in Gift verwandelt, ohne ihr selbst im Geringsten zu schaden.

Wäre diese Formel nur nicht im Nebel der Vergangenheit verloren gegangen!

Dies hätte an sich genügt, um ihm einen kleinen, aber bedeutenden Eintrag in den Annalen des frühen Summerset zu sichern, aber just zu dieser Zeit fand ein Barbarenstamm, die Locvar, seinen Weg über den Fluss Diren und entdeckte Tyrigel als ein lohnendes Ziel für Überfälle. Die Direnni, die noch keine Krieger, sondern einfache Bauern waren, waren hilflos und konnten nur fliehen und zusehen, wie die Locvar ihnen immer und immer wieder die besten Ernten stahlen.

Asliel hatte jedoch mit dem Vampirstaub experimentiert und rief seine Vettern zu sich mit einem Plan. Als die Locvar das nächste Mal am Fluss Diren gesichtet wurden, ging eine Nachricht herum, und die Kräftigsten fanden sich allesamt in Asliels Laboratorium ein. Als die Barbaren in Tyrigel eintrafen, fanden sie die Bauernhöfe verlassen vor und nahmen an, dass wie gewöhnlich alle geflohen waren. Aber als sie sich an die Beute machten, wurden sie plötzlich von unsichtbaren Kräften angegriffen. Im Glauben, auf den Bauernhöfen der Direnni würden Geister umgehen, liefen sie sehr schnell davon.

Sie versuchten zwar noch einige Überfälle, denn ihre Habgier verdrängte immer wieder ihre Angst, aber jedes Mal fielen Angreifer über sie her, die sie nicht sehen konnten. So barbarisch sie auch waren, dumm waren sie nicht, und so überlegten sie den Grund für ihren Misserfolg. Es konnte nicht sein, dass auf den Bauernhöfen nur Geister waren, denn die Felder wurden immer noch bestellt und abgeerntet, und die Tiere schienen keine Angst zu zeigen. Die Locvar beschlossen, einen Kundschafter zum Bauernhof zu schicken, der das Geheimnis lüften sollte.

Der Kundschafter berichtete den Locvar, dass die Bauernhöfe der Direnni von normal sichtbaren Altmer aus Fleisch und Blut bewohnt wurden. Während seine barbarischen Stammesbrüder sich stromabwärts bewegten, setzte er seine Beobachtungen fort und sah, wie die Alten und Kinder in die Hügel flohen, während die kräftigen Bauern und ihre Frauen sich in Asliels Laboratorium begaben. Er sah sie hineingehen; er sah aber keinen wieder herauskommen.

Wie gewöhnlich wurden die Locvar von unsichtbaren Kräften zurückgeschlagen, aber ihr Kundschafter erzählte ihnen bald, was er im Laboratorium gesehen hatte.

In der nächsten Nacht schlichen sich zwei Locvar zu Asliels Hof und entführten ihn, ohne dass die restlichen Direnni etwas bemerkten. Wissend, dass die Bauern nicht mehr auf den Alchemisten zählen konnten, der sie unsichtbar machte, erwog der Häuptling der Locvar einen sofortigen Angriff auf die Bauernhöfe. Aber er war von rachsüchtiger Natur, und es wurmte ihn, dass diese einfachen Bauern ihn gedemütigt hatten. Auf einmal kam ihm eine List in den Sinn. Was, wenn die Direnni, die seine Krieger diesmal nicht wie sonst kommen sahen? Er stellte sich das Gemetzel vor, wenn keiner von ihnen rechtzeitig fliehen konnte.

Der Kundschafter hatte dem Häuptling berichtet, dass Asliel den Staub eines Vampirs verwendet hatte, um die Bauern unsichtbar zu machen, aber er war sich nicht sicher, was die andere Zutat gewesen war. Er beschrieb ein leuchtendes Pulver, das Asliel in den Staub gemischt hatte. Asliel weigerte sich natürlich, den Locvar zu helfen, aber sie waren im Foltern ebenso erfahren wie im Plündern, und er wusste, dass er entweder reden oder sterben musste.

Schließlich erklärte er sich nach stundenlangen Qualen bereit, ihnen zu sagen, was das leuchtende Pulver war. Er kenne seinen richtigen Namen nicht, meinte er, aber er nenne es "Glühstaub". Es sei das, was von einem toten Irrlicht zurückbleibe. Er sagte ihnen, dass sie viel davon brauchen würden, wenn sie den ganzen Stamm für den Überfall unsichtbar machen wollten.

Die Locvar schimpften darüber, dass sie nun nicht nur einen Vampir, sondern auch noch mehrere Irrlichter finden und töten mussten, um den Staub zu bekommen, aber einige Tage später kehrten sie mit den Zutaten zurück, die der Alchemist verlangt hatte. Der Häuptling, der kein Vollidiot war, ließ Asliel zuerst von dem Trank kosten. Dieser tat, wie ihm befohlen und wurde unsichtbar, was bewies, dass es tatsächlich funktionierte. Der Häuptling setzte ihn sofort an die Arbeit, größere Mengen davon herzustellen. Dabei fiel niemandem auf, dass Asliel inzwischen an Schwarzer Flechte und Roobusch knabberte.

Als er den Trank schließlich fertig hatte, tranken alle Locvar davon. Kurz darauf, aber nicht so kurz, dass sie keine Schmerzen litten, waren alle tot.

Als der Kundschafter Asliel beim Mischen des Unsichtbarkeitstranks beobachtete, hatte er offenbar das Leuchten des Kerzenlichts im Laboratorium irrtümlicherweise für ein Glühen gehalten, das die zweite Zutat des Unsichtbarkeitstranks in Wirklichkeit nicht besaß. Die zweite Zutat war vielmehr ganz gewöhnliche Rotwurz, eines der in Tamriel am häufigsten vorkommenden Kräuter. Als man während der Folter versucht hatte, Asliel den Namen des Glühpulvers zu entlocken, war ihm eingefallen, dass er einmal bei einem Experiment Glühstaub und Vampirstaub vermischt und dadurch ein starkes Gift erhalten hatte. Es war einfach genug gewesen, im Lager der Barbaren ein wenig Rotwurz zu besorgen, diese mit dem Vampir- und Glühstab zu vermischen, und damit einen Trank zu brauen, der tatsächlich ein Unsichtbarkeitsgift war. Nachdem er sich selbst geheilt hatte, gab er den Barbaren das Gift.

Da nun alle Locvar tot waren, überfielen sie nie wieder die Höfe der Direnni, und da diese wiederum keine weiteren Feinde hatten, wurden sie immer wohlhabender und mächtiger. Generationen später verließen sie Summerset und begannen ihre historischen Abenteuer auf dem Festland von Tamriel. Auf Grund seiner hervorragenden Kenntnisse der Alchemie wurde Asliel Direnni nach Artaeum eingeladen, wo er Psijic wurde. Es ist nicht bekannt, wie viele der alltäglichen Formeln, die wir heute besitzen, dort von ihm erfunden wurden, aber zweifellos würde

ohne ihn die Wissenschaft und Kunst der Alchemie, wie wir sie heute kennen, nicht existieren.

Aber das gehört alles längst der Vergangenheit an. Asliels Innovationen, meine eigenen bescheidenen Leistungen, ja die Leistungen der Direnni in der ganzen Geschichte sind nur Meilensteine auf dem Weg zu den Wundern, welche die Zukunft bringen wird. Ich wünschte, ich könnte dabei sein, um sie zu erleben, doch wenn ich nur etwas von der Vergangenheit mit den Kindern der Direnni und den Kindern Tamriels teilen kann, dann habe ich gewiss nicht umsonst gelebt.

Der Argonische Bericht
von Waughin Jarth

Erstes Buch

An einem kleinen aber vornehmen Platz in der Kaiserstadt stand oder vielmehr erstreckte sich die Baubehörde von Fürsten Vanech. Es war ein einfallsloses, bescheidenes Gebäude, das weniger aufgrund seiner ästhetischen oder architektonischen Vorzüge auffiel, als wegen seiner erstaunlichen Länge. Falls irgendwelche Kritiker sich wunderten, warum ein so schmuckloses langes Gebäude solche Faszination für den Fürst Vanech hielt, behielten sie es für sich.

Im 398. Jahr der 3. Ära war Decumus Scotti Beamter bei der Baubehörde.

Es war ein paar Monate her gewesen, dass dieser schüchterne Mann mittleren Alters Fürst Vanech einen höchst lukrativen Vertrag eingebracht hatte, der der Baubehörde das ausschließliche Recht gewährte, die Straßen von Valenwald wiederaufzubauen, die im Fünfjährigen Krieg zerstört worden waren. Dafür war er zum Liebling der Betriebsleiter und der Beamten geworden, und nun verbrachte er seine Tage damit, seine Abenteuer mehr oder weniger wahrheitsgetreu wiederzugeben… obwohl er das Ende der Geschichte wegließ, da viele von seinen Kollegen am feierlichen Unthrappa-Bratenessen teilgenommen hatten, zu dem die Silenstri eingeladen hatten. Seinen Zuhörern mitzuteilen, dass sie Menschenfleisch gierig verschlungen haben verbessert nur wenige Geschichten von gutem Geschmack.

Scotti war weder besonders ehrgeizig noch fleißig, also machte es ihm nichts aus, dass Fürst Vanech ihm keine richtige Aufgabe gegeben hatte.

Wann immer Fürst Vanech Decumus Scotti im Büro begegnete, pflegte der untersetzte, koboldhafte Mann zu sagen, "Ihr macht der Baubehörde Ehre. Weiter so mit der guten Arbeit."

Am Anfang hatte Scotti befürchtet, dass er tatsächlich etwas tun sollte, aber nachdem einige Monate vergangen waren, antwortete er nur noch, "Danke. Mache ich."

Andererseits musste er an seine Zukunft denken. Er war kein junger Mann mehr und obwohl er für jemanden, der keine tatsächliche Arbeit leistete, ein anständiges Gehalt erhielt, beunruhigte es Scotti, dass er bald in Pension gehen musste und nicht mehr dafür bezahlt werden würde, dass er keine Arbeit tat. Es wäre schön, dachte Scotti, wenn sich Fürst Vanech aus Dankbarkeit für die Millionen an Gold, die der Valenwald-Vertrag abwarf, ihn zum Partner machen würde. Oder zumindest einen kleinen Anteil der Beute mit ihm teilte.

Decumus Scotti tat sich schwer, solche Fragen zu stellen. Dies war einer der Gründe, warum er vor seinen Erfolgen in Valenwald als Amtmann von Fürst Atrius, ein miserabeler Agent gewesen war. Er hatte sich gerade dazu durchgerungen, Fürst Vanech doch etwas zu sagen, als dieser auf unvermutete Weise die Sache vorantrieb.

"Ihr macht der Baubehörde Ehre," sagte das watschelnde kleine Ding und hielt dann inne. "Habt Ihr in Eurem Terminplan einen freien Moment?"

Scotti nickte eifrig und folgte dem Fürsten in seinen grauenhaft eingerichteten, beneidenswerten Hektar Büroraum.

"Zenithar hat uns mit Eurer Gegenwart in der Baubehörde gesegnet," quiekste der kleine Kerl. "Ich weiß nicht, ob Ihr das wisst, aber bevor Ihr zu uns kamt hatten wir eine schwierige Zeit. Gewiss, wir hatten eindrucksvolle Projekte, aber sie waren nicht erfolgreich. In Schwarzmarsch, zum Beispiel, versuchen wir seit Jahren, die Straßen und Wege für den Handel zu verbessern. Ich setzte meinen besten Mann, Flesus Tijjo, darauf an, aber jedes Jahr wird der Handel entlang jener Routen, trotz Schwindel erregender Mengen an Zeit und Geld, nur langsamer und langsamer. Jetzt haben wir Euren sehr schönen, sehr, sehr Gewinn bringenden Valenwald-Vertrag, mit dem der Gewinn der Baubehörde erhöht wird. Ich glaube, es wird Zeit, dass Ihr belohnt werdet."

Scotti lächelte ein breites Grinsen der großen Bescheidenheit und subtilen Habgier.

"Ich möchte, dass Ihr das Schwarzmarsch-Konto von Flesus Tijjo übernehmt."

Scotti zitterte, als würde er aus einem angenehmen Traum in die schreckliche Wirklichkeit erwachen. "Mein Fürst, ich - ich könnte niemals -"

"Unsinn," zirpte Fürst Vanech. "Sorgt Euch nicht um Tijjo. Bei der Pension, die er von mir erhält, wird er sich sehr gern zur Ruhe zu setzen, zumal diese Schwarzmarsch-Geschichte äußerst nervenaufreibend gewesen ist. Genau die richtige Herausforderung für Euch, mein lieber Decumus."

Scotti brachte keinen Ton hervor, obwohl seine Lippen schwach das Wort "Nein" formten, als Fürst Vanech den Behälter mit der Dokumentation zu Schwarzmarsch hervorholte.

"Ihr lest ja schnell," meinte Fürst Vanech. "Ihr könnt das dann alles unterwegs lesen."

"Unterwegs nach... ?"

"Schwarzmarsch natürlich," kicherte das Kerlchen. "Ihr seid ein Witzbold. Wohin solltet Ihr wohl sonst gehen, um Euch nach der Arbeit zu erkundigen, und wie man sie verbessern kann?"

Am nächsten Morgen brach Decumus Scotti mit dem fast unberührten Stapel Dokumente in südöstlicher Richtung zur Reise nach Schwarzmarsch auf. Fürst Vanech hatte einen kräftigen, recht schweigsamen Rothwardonen namens Mailic angeheuert, um seinen besten Agenten zu schützen. Sie ritten gen Süden am Niben entlang, und dann Richtung Südosten entlang dem Silberfisch in die Wildnis von Cyrodiil, wo die Nebenflüsse keine Namen hatten und selbst die Vegetation aus einer anderen Welt zu stammen schien als die schönen, gepflegten Gärten der nördlichen Kaiserlichen Provinz.

Scottis Pferd war an das von Mailic angebunden, damit der Beamte lesen konnte. Dadurch war es schwierig, sich auf den Weg zu konzentrieren, den sie nahmen, aber Scotti wusste, dass er sich mit den Geschäften der Baubehörde in Schwarzmarsch wenigstens flüchtig vertraut machen musste.

Es war ein riesiger Kasten mit Unterlagen, die vierzig Jahre zurückgingen, als der Bauausschuss mehrere Millionen in Gold von einem wohlhabenden Händler, Fürst Xellicles Pinos-Revina, bekommen hatte, um den Zustand der Straße von Gideon nach Cyrodiil zu verbessern. Zu jener Zeit dauerte es drei Wochen, eine unerhört lange Zeit, bis der Reis und die Wurzeln, die er importierte, halb verfault in der Kaiserlichen Provinz ankamen. Pinos-Revina war schon lange tot, aber im Laufe der Jahrzehnte hatten viele andere Investoren, darunter sogar Pelagius IV, den Bauausschuss damit beauftragt, Straßen zu bauen, Sümpfe trockenzulegen, Brücken zu konstruieren,

Vorkehrungen gegen Schmuggler einzurichten, Söldner anzustellen, kurz, um alle Maßnahmen zu treffen, durch die der Handel zwischen dem größten Reich in der Geschichte und Schwarzmarsch verbessert würde. Den neusten Zahlen nach war das Ergebnis, dass es inzwischen zweieinhalb Monate dauerte, bis Waren nun ankamen, und zwar völlig verdorben.

Scotti stellte fest, dass, wann immer er von dem aufsah, worauf er sich gerade konzentrierte, die Landschaft sich geändert hatte. Immer dramatisch. Und immer zum Schlechteren.

"Das hier ist Dunkelforst, Herr," sagte Mailic auf Scottis unausgesprochene Frage hin. Es war tatsächlich dunkel und waldreich, also fand Decumus Scotti den Namen sehr passend.

Schließlich stellte er die Frage, die ihm schon seit geraumer Weile auf der Zunge lag: "Was stinkt hier bloß so schrecklich?"

"Sumpfspitze, Herr," antwortete Mailic, als sie um die nächste Ecke bogen, wo der schattige Tunnel aus ineinander verflochtenen Ästen und Ranken sich zu einer Lichtung öffnete. Dort standen mehrere offiziell aussehende Gebäude im tristen kaiserlichen Design, das der Bauausschuss des Fürsten Vanech wie auch jeder Kaiser seit Tiber bevorzugte. Gleichzeitig stieg Scotti ein derart unglaublich abscheulicher Gestank in die Nase, dass er sich plötzlich fragte, ob man wirklich dergleichen riechen und überleben könne. Die Schwärme blutigroter, sandkorngroßes Insekten, welche die Lichtung verdunkelten, machten die Aussicht nicht besser.

Scotti und Mailic schlugen auf die summenden Wolken ein, während sie auf das größte der Gebäude zuritten. Bei näherer Betrachtung zeigte sich, dass dieses am Ufer eines dickflüssigen schwarzen Flusses stand. Ihrer Größe und ihrem offiziellen Aussehen nach, so erriet Scotti, handelte es sich um das Zollamt für die breite weiße Brücke, die über das brodelnde, dunkle Wasser zum Schilf auf der anderen Seite führte. Es war eine sehr schöne, kräftig aussehende Brücke, gebaut, wie Scotti wusste, von seiner Baubehörde.

Auf Scottis Klopfen hin öffnete ein kleiner, reizbarer Beamter die Tür. "Herein, herein, schnell! Lasst die Fleischfliegen nicht herein!"

"Fleischfliegen?" Decumus Scotti zitterte. "Fressen die etwa Menschenfleisch?"

Der Soldat verdrehte die Augen. "Wenn man so dumm ist und sie hereinlässt, ja." Er hatte nur ein halbes Ohr, und als Scotti die anderen Soldaten in der Festung betrachtete, bemerkte er, dass sie alle etwas angeknabbert aussahen. Einer von ihnen hatte so gut wie gar keine Nase mehr. "Also, was habt Ihr für ein Anliegen?"

Scotti erzählte es ihm und fügte hinzu, dass sie, wenn sie vor der Festung stehen würden, statt im Inneren, mehr Schmuggler fangen könnten.

"Ihr solltet Euch lieber darüber Gedanken machen, wie Ihr diese Brücke überqueren wollt," versetzte der Soldat höhnisch. "Die Flut kommt, und wenn Ihr euch nicht beeilt, könnt Ihr erst in vier Tagen wieder nach Schwarzmarsch."

Das war doch absurd. Eine Brücke über einem Fluss, die durch das Wasser der Gezeiten überschwemmt wurde? Aber der Blick des Soldaten sagte Scotti, dass dieser nicht scherzte.

Als er aus der Festung trat, sah er, dass die Pferde, offensichtlich der Qual durch die Fleischfliegen

überdrüssig, sich von ihren Stricken losgerissen hatten und in den angrenzenden Wald davongaloppierten. Das ölige Wasser des Flusses schwappte bereits über die Bohlen der Brücke und sickerte durch die Spalten. Scotti überlegte, dass es ihm nur recht sein konnte, wenn er erst in vier Tagen nach Schwarzmarsch weiterzog, aber Mailic lief bereits über die Brücke.

Scotti rannte ihm keuchend nach. Er war nicht in bester körperlicher Verfassung und war es niemals gewesen. Der Kasten mit den Dokumenten der Baubehörde war schwer. In der Mitte der Brücke machte er kurz Pause, um Atem zu holen, und entdeckte plötzlich, dass er sich nicht bewegen konnte. Seine Füße klebten fest.

Der schwarze Schlamm, den der Fluss führte, war ein dicker klebriger Brei, und nachdem er über die Bohlen geschwappt war, auf denen Scotti stand, hielt er seine Füße fest. Panik ergriff Scotti. Er blickte von der Falle auf und sah Mailic von Bohle zu Bohle vor sich her springen, um schnell ins Schilf auf der anderen Seite zu gelangen.

"Hilfe!" schrie Scotti. "Ich stecke fest!"

Mailic drehte sich nicht einmal um, sondern hüpfte weiter. "Ich weiß Herr. Ihr seid ein wenig zu schwer."

Decumus Scotti wusste zwar, dass er einige Pfunde Übergewicht hatte, und er hatte sich vorgenommen, demnächst weniger zu essen und sich mehr zu bewegen, aber jetzt mit einer Diät zu beginnen, versprach in seiner gegenwärtigen Lage wohl kaum rechtzeitige Hilfe. Keine Diät auf Nirn hätte ihm in diesem Moment nützen können. Nach kurzer Überlegung begriff Scotti jedoch, dass der Rothwardone den Kasten mit den Dokumenten meinte, denn Mailic trug nichts mehr von dem Reisegepäck, das er vorher bei sich gehabt hatte.

Mit einem Seufzer warf Scotti den Kasten mit den Papieren des Bauausschusses in die schwarze Brühe und spürte in diesem Moment, wie die Bohle unter seinen Füßen um einen Viertel Zoll nach oben nachgab; gerade genug, um ihn aus dem Klammergriff des Schlamms zu befreien. Mit einer aus Todesangst geborenen Behändigkeit begann Scotti Mailic hinterher zu hüpfen, wobei er auf jeder dritten Bohle aufkam und weitersprang, bevor der Strom ihn wieder ergreifen konnte.

Nach sechsundvierzig Sprüngen brach Decumus Scotti durch das Schilf und landete auf festem Boden neben Mailic, in Schwarzmarsch. Hinter sich vernahm er ein schlürfendes Geräusch, als die Brücke mitsamt seinem Kasten mit den wichtigen amtlichen Aufzeichnungen der Baubehörde von den steigenden Massen des dunklen Stroms verschlungen wurden, um nie wieder aufzutauchen.

Zweites Buch

Decumus Scotti tauchte aus dem Modder und Schilf auf, erschöpft vom Rennen, sein Gesicht und seine Arme bedeckt von roten Fleischfliegen. Er blickte zurück nach Cyrodiil und sah, wie die Brücke unter dem zähflüssigen schwarzen Fluss verschwand, und er wusste, dass er nicht zurückkehren konnte, bis die Flut in einigen Tagen zurückgehen würde. Außerdem hielt der Fluss seine Aufzeichnungen zum Schwarzmarsch-Bericht in seinen klebrigen Tiefen. Er würde sich hinsichtlich seiner Kontakte in Gideon auf sein Gedächtnis verlassen müssen.

Mailic schritt entschlossen weiter vor ihm durch das Schilf. Scotti schlug wild, doch zwecklos nach den Fleischfliegen und eilte ihm nach.

"Wir haben Glück, Sir", sagte der Rothwardone, was Scotti außergewöhnlich seltsam erschien, bis seine Augen den ausgestreckten Fingern des Mannes folgten. "Die Karawane ist hier."

Einundzwanzig rostige, schlammbespritzte Wagen mit verrottendem Holz und wackeligen Rädern lagen vor ihnen, halb versunken im weichen Boden. Eine Menge von Argoniern mit grauen Schuppen und grauen Augen, die übliche Art von mürrischen Arbeitern in Cyrodiil, zogen einen der Wagen, der von den anderen abgehängt war. Als Scotti und Mailic näherkamen, sahen sie, dass er eine Ladung schwarzer Beeren enthielt, die so verfault waren, dass man sie kaum noch erkennen konnte... mehr ein gärendes Gelee als eine Wagenladung Früchte.

Ja, sie seien auf der Reise nach Gideon, und, ja, so sagten sie, Scotti könne bei ihnen mitfahren, sobald sie damit fertig seien, diese Ladung Lumbeeren abzuladen.

"Vor wie langer Zeit sind sie gepflückt worden?" fragte Scotti mit einem Blick auf die verrottenden Früchte im Wagen.

"Die Ernte war natürlich in der Letzten Saat", sagte der Argonier, der anscheinend den Wagen betreute. Nun war es Sonnenuntergang, so dass sie seit etwas über zwei Monaten von den Feldern unterwegs waren.

Ganz offensichtlich, dachte Scotti, gab es hier Transportprobleme. Doch die Lösung solcher Probleme war schließlich seine Aufgabe hier als Repräsentant von Fürst Vanechs Bauausschuss.

Es dauerte beinahe eine Stunde, während der die Beeren in der Sonne noch weiter faulten, bis der Wagen zur Seite geschoben war, die Wagen vor und hinter ihm miteinander verbunden waren, und eines der acht Pferde von der Spitze der Karawane nach hinten zu dem nunmehr einzelnen Wagen gebracht worden war. Die Arbeiter bewegten sich mit trübseliger Lethargie, und Scotti ergriff die Gelegenheit, den Rest der Karawane zu inspizieren und mit seinen Reisegefährten zu reden.

Vier der Wagen hatten im Inneren Bänke, die für eine unbequeme Reise sorgen würden. Alle übrigen waren gefüllt mit Getreide, Fleisch und Gemüse in verschiedenen Stadien des Zerfalls.

Die Reisegesellschaft bestand aus den sechs argonischen Arbeitern, drei kaiserlichen Kaufleuten, von Insekten so zerstochen, dass ihre Haut so schuppig aussah wie die der Argonier, und drei mit Umhängen verhüllten Personen, die offensichtlich Dunmer waren, wenn man von ihren roten Augen ausging, die aus dem Schatten unter ihren Kapuzen glühten. Alle transportierten ihre Waren entlang dieser Straße, der Kaiserlichen Handelsstraße.

"Das soll eine Straße sein?" rief Scotti aus und blickte auf die endlosen Felder von Schilf, das bis an sein Kinn oder höher reichten.

"Es ist wenigstens eine Art fester Boden", meinte einer der verhüllten Dunmer achselzuckend. "Die Pferde fressen einen Teil des Schilfs, und gelegentlich brennen wir es nieder, doch es wächst einfach wieder nach."

Schließlich gab der Karawanenführer das Zeichen, dass die Karawane zum Aufbruch bereit war, und Scotti nahm im dritten Wagen mit den anderen Kaiserlichen Platz. Er schaute sich um, doch Mailic war nicht an Bord.

"Ich erklärte mich einverstanden, Euch nach Schwarzmarsch und wieder zurück zu bringen", sagte der Rothwardone, der sich auf einen Stein im Schilfmeer hatte fallen lassen und eine haarige Möhre verspeiste. "Ich werde hier sein, wenn Ihr zurückkommt."

Scotti runzelte die Stirn, und nicht nur weil Mailic den respektvollen Titel "Sir" weggelassen hatte, als er mit ihm sprach. Nun kannte er wirklich niemanden in Schwarzmarsch, doch die Karawane holperte und rumpelte langsam weiter, so dass keine Zeit für eine Auseinandersetzung blieb.

Ein ungesunder Wind blies über die Handelsstraße und erschuf Muster in der endlosen eintönigen Ausdehnung des Schilfs. In der Entfernung schienen Berge zu liegen, doch sie verschoben sich ständig, und Scotti wurde bewusst, dass es sich um Nebelbänke handelte. Schatten huschten über die Landschaft, und als Scotti aufblickte, sah er, dass sie von riesigen Vögeln stammten, mit langen, sägenähnlichen Schnäbeln, die fast so lang waren wie der Rest ihres Körpers.

"Hackflügel", murmelte Chaero Gemullus, ein Kaiserlicher auf Scottis linker Seite, der vielleicht durchaus noch jung war, aber alt und erschöpft aussah. "Wie alles andere in dieser abscheulichen Gegend fressen sie einen, wenn man nicht in Bewegung bleibt. Die Viecher stürzen sich auf Euch und hacken auf Euch ein, fliegen dann davon und kehren zurück, wenn Ihr wegen des Blutverlusts halb tot seid."

Ein Schauder überlief Scotti. Er hoffte, dass sie Gideon vor Einbruch der Nacht erreichen würden. Und in diesem Augenblick fiel ihm auf, dass die Sonne auf der falschen Seite der Karawane stand.

"Entschuldigung, Sir", rief Scotti dem Karawanenführer zu. "Ich dachte, wir wären unterwegs nach Gideon?"

Der Karawanenführer nickte.

"Warum fahren wir dann nach Norden, wenn wir eigentlich nach Süden fahren müssten?"

Es kam keine Antwort außer einem Seufzer.

Scotti ließ sich von seinen Reisegefährten bestätigen, dass sie ebenfalls nach Gideon wollten, aber keiner von ihnen schien übermäßig besorgt wegen der umständlichen Route zu ihrem Ziel. Sein Rücken und Gesäß, die schließlich zu einem Mann im mittleren Alter gehörten, schmerzten auf dem harten Sitz, doch der holpernde Rhythmus der Karawane und das hypnotisch wogende Schilf zeigten schließlich doch eine Wirkung, und Scotti schlief ein.

Einige Stunden später erwachte er im Dunkeln und wusste nicht, wo er war. Die Karawane war

nicht mehr in Bewegung, und er lag auf dem Boden unter der Bank neben einigen kleinen Kisten. Stimmen waren zu hören, die eine zischende, klickende Sprache sprachen, die Scotti nicht verstand, und er spähte durch irgendjemandes Beine, um zu sehen, was vor sich ging.

Die Monde durchdrangen kaum den dichten Nebel, der die Karawane umgab, und Scotti konnte von seinem Versteck aus nicht genau sehen, wer da redete. Einen Augenblick lang sah es so aus, als ob der graue Karawanenführer mit sich selbst spräche, doch in der Dunkelheit waren Bewegung und Feuchtigkeit, genau genommen schimmernde Schuppen. Es war schwierig zu sagen, wie viele dieser Dinge da waren, doch sie waren groß und schwarz, und je länger Scotti sie anstarrte, desto mehr Einzelheiten konnte er erkennen.

Als ein besonderes Detail sichtbar wurde - gewaltige Mäuler mit triefenden nadelartigen Fängen - schlüpfte Scotti zurück unter die Sitzbank. Noch hatten die kleinen schwarzen Augen ihn nicht erspäht.

Die Beine vor Scotti bewegten sich und begannen dann zu zappeln, als ihr Besitzer gepackt und aus dem Wagen gezerrt wurde. Scotti kroch weiter nach hinten, hinter die kleinen Kisten. Er wusste nicht viel über Tarnung, hatte jedoch einige Erfahrung mit Schilden. Er wusste, dass es immer gut war, etwas, irgendetwas zwischen sich selbst und üblen Dingen zu haben.

Wenige Sekunden, nachdem die Beine aus der Sicht verschwunden waren, ertönte ein schauerlicher Schrei. Und dann ein zweier und ein dritter. Verschiedene Tonlagen, unterschiedliche Akzente, doch mit derselben wortlosen Botschaft - Todesangst und Schmerz, schrecklicher Schmerz. Scotti erinnerte sich an ein lang vergessenes Gebet an den Gott Stendarr und flüsterte es vor sich hin.

Und dann herrschte Stille... eine gespenstische Stille, die nur wenige Minuten dauerte, die jedoch wie Stunden... Jahre erschien.

Und dann begann der Wagen, sich wieder vorwärts zu bewegen.

Scotti kroch vorsichtig unter der Bank hervor. Chaero Gemullus grinste ihn verdattert an.

"Da seid Ihr ja", sagte er. "Ich dachte, die Nagas hätten Euch erwischt."

"Nagas?"

"Üble Kreaturen", sagte Gemullus finster. "Puffottern mit Armen und Beinen, sieben Fuß groß, acht, wenn sie wütend sind. Sie kommen aus dem Inneren des Sumpfes, und es gefällt ihnen hier nicht besonders, so dass sie besonders gereizt sind. Ihr seid genau die Sorte vornehmer Kaiserlicher, die sie suchen."

Scotti hätte sich selbst nie im Leben als vornehm bezeichnet. Seine von Schlamm und Fleischfliegen befleckte Kleidung erschien ihm bestenfalls als Mittelklasse. "Was würden sie denn von mir wollen?"

"Euch ausrauben natürlich", lächelte der Kaiserliche. "Und töten. Habt Ihr nicht bemerkt, was mit den anderen geschehen ist?" Der Kaiserliche runzelte die Stirn, als ob ihm gerade ein Gedanke gekommen wäre. "Ihr habt nicht zufällig was aus den Kisten da unten probiert, oder? Den Zucker zum Beispiel?"

"Himmel, nein". Scotti schnitt eine Grimasse.

Der Kaiserliche nickte, offensichtlich erleichtert. "Ihr erscheint nur ein wenig schwer von Begriff. Zum ersten Mal in der Schwarzmarsch, nehme ich an? Oh! Heiho, pst piss!"

Scotti wollte Gemullus gerade fragen, was dieser vulgäre Ausdruck bedeutete, als es zu regnen begann. Es war ein infernalischer, übel riechender, gelblich brauner Regen, der die Karawane überflutete, begleitet von entferntem Donnergrollen. Gemullus bemühte sich, das Verdeck über den Wagen zu ziehen, und funkelte Scotti an, bis dieser bei der mühseligen Arbeit half.

Es schauderte ihn, nicht allein von der kalten Nässe, sondern von der Betrachtung des ekelerregenden Niederschlags, der auf die bereits widerlichen Naturprodukte im unbedeckten Wagen niederprasselte.

"Bald genug werden wir trocken sein", sagte Gemullus lächelnd und wies in den Nebel hinein.

Scotti war noch nie in Gideon gewesen, doch er wusste, was er erwarten konnte. Eine große Ansiedlung, mehr oder weniger wie eine kaiserliche Stadt angelegt, mit einer Architektur mehr oder weniger im Kaiserstil, und mehr oder weniger allen kaiserlichen Vorzügen und Traditionen.

Das Durcheinander von Hütten, die zur Hälfte im Schlamm versunken waren, war entschieden weniger.

"Wo sind wir?" fragte Scotti verblüfft.

"Hixinoag", antwortete Gemullus und sprach den eigenartigen Namen geläufig aus. "Ihr hattet Recht. Wir fahren nach Norden, obwohl wir nach Süden unterwegs sein sollten."

Drittes Buch

Decumus Scotti sollte eigentlich in Gideon sein, einer gründlich verkaiserlichten Stadt in der südlichen Schwarzmarsch, und Geschäfte arrangieren, um den Handel in der Provinz für Lord Vanechs Bauausschuss und dessen Kunden zu verbessern. Stattdessen befand er sich in einem halb versunkenen, miserablen kleinen Dorf namens Hixinoag, in dem er niemanden kannte. Außer einem Drogenschmuggler namens Chaero Gemullus.

Gemullus war überhaupt nicht beunruhigt, dass die Kaufmannskarawane nach Norden statt nach Süden gezogen war. Er teilte sogar seinen Eimer Trodh mit Scotti, winzig kleine knusprige Fische, die er von den Dorfbewohnern gekauft hatte. Scotti hätte sie gekocht oder zumindest tot vorgezogen, doch Gemullus erklärte ihm fröhlich, dass tote, gekochte Trodh tödlich giftig seien.

"Wenn ich wäre, wo ich eigentlich sein sollte", schmollte Scotti und steckte eines der zappelnden kleinen Tierchen in den Mund, "könnte ich einen Braten haben und Käse und ein Glas Wein."

"Ich verkaufe Mondzucker im Norden und kaufe ihn im Süden", zuckte Gemullus mit den Achseln. "Ihr müsst flexibler sein, mein Freund."

"Meine Geschäfte beschränken sich einzig auf Gideon", sagte Scotti stirnrunzelnd.

"Nun, Ihr habt ein paar Wahlmöglichkeiten", antwortete der Schmuggler. "Ihr könnt einfach hier bleiben. Die meisten Dörfer in Argonien bleiben nicht lange an ein und demselben Ort, und es bestehen gute Chancen, dass Hixinoag direkt bis an die Tore Gideons treiben wird. Kann ein bis zwei Monate dauern. Vielleicht das Einfachste."

"Das wäre eine viel zu große Verspätung für mich."

"Oder Ihr könntet Euch wieder der Karawane anschließen", sagte Gemullus. "Vielleicht fahren sie ja diesmal in die richtige Richtung, und vielleicht bleiben sie nicht im Schlamm stecken, und vielleicht werden sie nicht alle von Naga-Wegelagerern ermordet."

"Nicht besonders verlockend", meinte Scotti missbilligend. "Sonst noch irgendwelche Ideen?"

"Nehmt die Wurzeln. Den Untergrund-Express", grinste Gemullus. "Folgt mir."

Scotti folgte Gemullus aus dem Dorf und in einen Hain von Bäumen, von denen Moos wie dichte Schleier herabhing. Der Schmuggler beobachtete den Boden scharf und stocherte von Zeit zu Zeit im klebrigen Schlamm. Schließlich fand er eine Stelle, an der eine Menge großer, öliger Blasen an die Oberfläche stieg.

"Perfekt", sagte er. "Also, das Wichtigste ist, nicht in Panik zu geraten. Der Express bringt Euch direkt nach Süden, das ist die Winterwanderung, und Ihr wisst, dass Ihr in der Nähe von Gideon seid, wenn Ihr viel roten Ton seht. Geratet nur nicht in Panik, und wenn Ihr eine Masse von Blasen seht, ist das ein Luftloch, das Ihr benutzen könnt, um wieder herauszukommen."

Scotti sah ihn verständnislos an. Der Mann redete absoluten Unsinn. "Äh, was?"

Gemullus nahm Scotti bei der Schulter und stellte ihn oben auf die Masse von Blasen. "Stellt Euch genau hierher..."

Scotti versank rasch im Schlamm und starrte von Entsetzen gepackt auf den Schmuggler.

"Und denkt daran zu warten, bis Ihr den roten Ton seht, und wenn dann die nächsten Blasen kommen, stoßt Euch nach oben..."

Je mehr Scotti sich wand, um sich zu befreien, desto schneller versank er. Der Schlamm umhüllte Scotti bis zum Hals, und er starrte weiter, unfähig etwas anderes herauszubringen als ein Geräusch, das wie "Uuk" klang.

"Und geratet nicht in Panik bei dem Gedanken, verdaut zu werden. Ihr könntet monatelang im Bauch eines Wurzelwurms leben."

Scotti nahm einen letzten panischen Atemzug und schloss die Augen, bevor er im Schlamm verschwand.

Der Beamte fühlte eine unerwartete Wärme überall um sich herum. Als er die Augen öffnete, fand er sich völlig umgeben von einem durchsichtigen Schleim und war schnell auf der Fahrt vorwärts, nach Süden, wobei er durch den Schlamm glitt, als sei es Luft, und an einem verschlungenen Wurzelnetz entlang huschte. Scotti fühlte gleichermaßen Verwirrung und Euphorie, während er wie wild durch eine fremde, dunkle Umgebung raste und um und über die dicken faserigen Tentakel der Bäume wirbelte. Es war, als befände er sich hoch am Himmel um Mitternacht, nicht tief unter dem Sumpf im Untergrund-Express.

Als er auf die massive Wurzelstruktur über sich blickte, sah Scotti etwas sich vorbeischlängeln. Eine acht Fuß lange, armlose, beinlose, farblose, knochenlose, augenlose, beinahe formlose Kreatur glitt über die Wurzeln. In ihr befand sich etwas Dunkles, und als sie näher kam, konnte Scotti sehen, dass es ein Argonier war. Er winkte, und die ekelhafte Kreatur, die den Argonier enthielt, verflachte sich leicht und raste weiter.

Bei diesem Anblick tauchten Gemullus' Worte wieder in Scottis Gedanken auf. "Die Winterwanderung", "Luftloch", "Ihr werdet verdaut" - das waren die Sätze, die in seinem Kopf herumtanzten, als ob sie versuchten, in einem Gehirn eine Wohnstätte zu finden, das sich ihnen heftig widersetzte. Doch anders konnte man die Situation nicht sehen. Scotti war davon, lebendige Fische zu verspeisen, dazu übergegangen, von seinem Transportmittel bei lebendigem Leibe gefressen zu werden. Er war in einem dieser Würmer.

Scotti traf eine Führungsentscheidung und wurde ohnmächtig.

Er wachte allmählich auf aus einem Traum, in dem ihn die Arme einer schönen Frau warm umschlangen. Er öffnete lächelnd seine Augen, und das Bewusstsein, wo er sich wirklich befand, überflutete ihn.

Die Kreatur raste immer noch wild, blindlings vorwärts und glitt über Wurzeln, doch es war nicht mehr wie ein Flug durch den Nachthimmel. Jetzt war es wie der Himmel bei Sonnenaufgang mit rosa und roten Farbtönen. Scotti erinnerte sich daran, dass Gemullus ihm gesagt hatte, nach rotem Ton Ausschau zu halten, und dass er dann in der Nähe von Gideon wäre. Als Nächstes musste er die Blasen finden.

Nirgendwo waren Blasen zu sehen. Obwohl das Innere des Wurms immer noch warm und gemütlich war, fühlte Scotti das Gewicht der Erde um sich herum. "Nur nicht in Panik geraten",

hatte Gemullus gemeint, doch das war leichter gesagt als getan. Er fing an, sich zu winden, und die Kreatur begann, sich wegen des erhöhten Drucks in ihrem Inneren schneller zu bewegen.

Plötzlich sah Scotti es vor sich, eine dünne Säule von Blasen, die aus irgendeinem unterirdischen Bach durch den Schlamm aufstieg. geradewegs nach oben, durch die Wurzeln zur Oberfläche über ihm. In dem Augenblick, als der Wurzelwurm durch diese Säule glitt, stieß sich Scotti mit aller Kraft nach oben ab und durchbrach die dünne Haut der Kreatur. Die Blasen trugen Scotti rasch nach oben, und bevor er blinzeln konnte, schoss er aus dem roten matschigen Schlamm hervor.

Zwei graue Argonier standen unter einem nahen Baum und hielten ein Netz. Sie schauten mit höflicher Neugier zu Scotti hinüber. In ihrem Netz bemerkte Scotti mehrere sich windende pelzige, rattenähnliche Wesen. Als er sie ansprach, fiel ein weiteres aus dem Baum. Obwohl Scotti keine Erfahrung in dieser Praxis hatte, konnte er dennoch Fischer erkennen, wenn er sie sah.

"Entschuldigung, Jungs", sagte Scotti fröhlich. "Ich frage mich, ob Ihr mir sagen könntet, in welcher Richtung Gideon liegt?"

Die Argonier stellten sich als Flammenzieher und Frischblattroller vor und schauten einander an, während sie über die Frage nachdachten.

"Wen Ihr suchen?" fragte Frischblattroller.

"Ich glaube, sein Name lautet", sagte Scotti, der versuchte, sich an den Inhalt seiner seit langem verschwundenen Akte mit Schwarzmarsch-Kontakten in Gideon zu erinnern, "Archein Recht-Fuß ... -Fels?"

Flammenzieher nickte: "Für fünf Gold zeigen Weg. Direkt Osten. Ist Plantage östlich von Gideon. Sehr hübsch."

Scotti hielt dies für das Beste, was ihm in zwei Tagen passiert war, und gab Flammenzieher die fünf Septimen.

Die Argonier führten Scotti auf das schlammige Band einer Straße, die durch das Schilf führte und bald die hellblaue Fläche der Topal-Bucht weit im Westen sichtbar werden ließ. Scotti betrachtete die prächtigen, von Mauern umgebenen Landgüter, wo feuerrote, leuchtende Blüten direkt aus dem Lehm der Mauern sprossen, und überraschte sich selbst mit dem Gedanken: "Es ist sehr hübsch hier."

Die Straße verlief parallel zu einem schnell fließenden Gewässer, das von der Topal-Bucht nach Osten führte. Dies war der Fluss Onkobra, wurde ihm gesagt. Er floss bis weit nach Schwarzmarsch hinein, direkt ins dunkle Herz der Provinz.

Als er durch die Tore der Plantagen im Osten Gideons spähte, sah Scotti, dass nur wenige Felder bestellt waren. Auf den meisten hingen verfaulte Früchte von vergangenen Ernten noch an verwelkten Reben, standen Obstgärten voll trostloser, blattloser Bäumen. Die argonischen Knechte, die auf den Feldern arbeiteten, waren dünn, schwach, dem Tode nah, mehr Geister ihrer selbst als Wesen mit Leben und Verstand.

Zwei Stunden später, während die drei ihren Fußmarsch nach Osten fortsetzten, waren die Güter immer noch eindrucksvoll, zumindest aus einer gewissen Entfernung, die Straße war immer noch

fest, wenn auch von Unkraut überwuchert, doch Scotti war gereizt, entsetzt über die Feldarbeiter und den Zustand der Landwirtschaft, und beurteilte die Gegend nicht mehr mit Nachsicht. "Wie weit denn noch?"

Frischblattroller und Flammenzieher schauten sich an, als ob diese Frage sich ihnen nie gestellt hätte.

"Archein ist Osten?" überlegte Frischblattroller. "Nah oder weit?"

Flammenzieher zuckte unverbindlich die Schultern und sagte zu Scotti: "Für fünf Gold zeigen Weg. Direkt Osten. Ist Plantage. Sehr hübsch."

"Ihr habt nicht die geringste Ahnung, stimmt's?" rief Scotti. "Warum habt Ihr das nicht gleich gesagt, so dass ich jemand anderen hätte fragen können?"

Von der Straßenbiegung vor ihnen erklangen Hufschläge. Ein Pferd näherte sich.

Scotti begann, auf den Klang zuzugehen, um den Reiter zu begrüßen, und sah nicht, wie Flammenziehers Krallen heraussprangen und einen Zauber auf ihn schossen. Doch er fühlte es. Ein eisiger Kuss entlang seiner Wirbelsäule, und die Muskeln seiner Arme und Beine waren plötzlich unbeweglich, wie in starren Stahl gehüllt. Er war gelähmt.

Der große Fluch der Lähmung, wie der Leser eventuell zu seinem Leidwesen weiß, ist es, dass man weiterhin sehen und denken kann, auch wenn der Körper nicht reagiert. Der Gedanke, der durch Scottis Kopf ging, war: "Verdammt."

Denn Flammenzieher und Frischblattroller waren natürlich wie die meisten einfachen Tagelöhner in Schwarzmarsch perfekte Illusionisten. Und keine Freunde der Kaiserlichen.

Die Argonier stießen Decumus Scotti an den Straßenrand, gerade als das Pferd und sein Reiter um die Straßenbiegung kamen. Der Reiter war eine beeindruckende Gestalt, ein Edelmann in einem strahlend dunkelgrünen Umhang von genau derselben Farbe wie seine Schuppenhaut und mit einer gerüschten Kapuze, die Teil seines Körpers war und wie eine gehörnte Krone auf seinem Haupt saß.

"Seid gegrüßt, Brüder!" sagte der Reiter zu den beiden.

"Seid gegrüßt, Archein Recht-Fuß-Fels", antworteten sie, und dann fügte Frischblattroller hinzu: "Und was tut Ihr an diesem schönen Tag, Herr?"

"Komme einfach nicht zur Ruhe", seufzte der Archein majestätisch. "Eine meine Arbeiterinnen hat Zwillinge geboren. Zwillinge! Glücklicherweise gibt es in der Stadt einen guten Händler dafür, und sie hat nicht allzu viel Ärger gemacht. Und dann ist da noch so ein Narr von einem Kaiserlichen von Lord Vanechs Bauausschuss, den ich in Gideon treffen soll. Bestimmt will der erst noch die volle Besichtigungstour, bevor er die Schatzkammer für mich öffnet. So viel Umstände."

Flammenzieher und Frischblattroller drückten ihr Mitgefühl aus, und dann, als Archein Recht-Fuß-Fels davonritt, suchten sie nach ihrem Gefangenen.

Doch zu ihrem Unglück, und da die Schwerkraft in Schwarzmarsch genauso wirkt wie auch sonst überall in Tamriel, war ihre Geisel, Decumus Scotti, von der Stelle, an der sie ihn zurückgelassen

hatten, weiter hinabgerollt und ertrank in diesem Augenblick im Fluss Onkobra.

Viertes Buch

Decumus Scotti war im Ertrinken begriffen, aber das machte ihm nicht viel aus. Er konnte weder Arme noch Beine bewegen, um zu schwimmen, weil der argonische Bauer einen Lähmungszaubers über ihn verhängt hatte, und dennoch versank er nicht wirklich. Der Fluss Onkobra war ein brausendes Wasser mit Stromschnellen und Strömungen, die große Felsen mit Leichtigkeit mitreißen konnten, und so wirbelte Scotti Hals über Kopf, rumpelnd, sich drehend und abprallend herum.

Er rechnete damit, bald zu sterben, und selbst das wäre besser, als in Schwarzmarsch zu sein. Und er spürte keine allzu große Panik, als er fühlte, wie seine Lungen sich mit Wasser füllten und ihn eine kalte Schwärze überkam.

Eine Zeitlang, zum ersten Mal seit langer Zeit, empfand Decumus Scotti Frieden. Gesegnete Dunkelheit. Und dann kam der Schmerz, und er fühlte sich husten und Wasser aus seinem Magen und seinen Lungen spucken.

Eine Stimme sagte: "Oh verflixt, der lebt ja wohl noch!"

Scotti war nicht sicher, ob das auch stimmte, selbst als er die Augen öffnete und in das Gesicht über ihm blickte. Es war ein Argonier, doch anders als alle anderen, die er je gesehen hatte. Das Gesicht war schmal und lang wie eine dicke Lanze; die Schuppen waren rubinrot und glitzerten im Sonnenlicht. Das Wesen blinzelte ihn an, wobei seine Lider sich in vertikalen Schlitzen öffneten und schlossen.

"Ich nehme an, dass wir Euch nicht essen sollten, oder etwa doch?" lächelte das Wesen, und Scotti konnte aus den Zähnen schließen, dass dies keine leere Andeutung war.

"Vielen Dank", sagte Scotti mit schwacher Stimme. Er drehte seinen Kopf etwas, um herauszufinden, wer "wir" war, und entdeckte, dass er am matschigen Ufer des stillen, schlammigen Flusses lag, umgeben von einer Gruppe von Argoniern mit ähnlich nadelartigen Gesichtern und Schuppen in allen Farben des Regenbogens. Leuchtendes Grün und juwelengleiches Lila, Blau und Orange.

"Könnt Ihr mir sagen, ob ich in der Nähe von - nun, irgendwo bin?"

Der rubinfarbene Argonier lachte. "Nein. Ihr seid in der Mitte von überall und in der Nähe von nirgendwo."

"Oh", sagte Scotti, der erkannte, dass Raum und Entfernungen in Schwarzmarsch nicht viel bedeuteten. "Und was seid Ihr?"

"Wir sind Agacephs.", antwortete der rubinfarbene Argonier. "Mein Name ist Nomu."
Scotti stellte sich vor. "Ich bin ein leitender Angestellter in Lord Vanechs Bauausschuss in der Kaiserstadt. Es war meine Aufgabe, hierher zu kommen und zu versuchen, die Handelsprobleme zu lösen, doch nun habe ich meinen Terminplan verloren und meine Kontaktpersonen nicht getroffen, die Archeins von Gideon..."

"Aufgeblasene, angepasste, mit Sklaven handelnde Kleptokraten", murmelte ein kleiner zitronengelber Agaceph mit Nachdruck.

"...und nun will ich nur noch nach Hause."

Nomu lächelte, und sein langer Mund bog sich nach oben wie bei einem Gastgeber, der glücklich ist, dass ein unerwünschter Gast seine Feier verlässt. "Shehs wird Euch führen."

Shehs war offenbar das kleine verbitterte gelbe Wesen, und dieser Auftrag gefiel ihm nicht besonders. Mit überraschender Kraft zog er Scotti hoch, und einen Augenblick lang erinnerte sich der Beamte daran, wie Gemullus ihn in den sprudelnden Schlamm geworfen hatte, der zum Untergrund-Express führte. Stattdessen schob Shehs Scotti auf ein winziges hauchdünnes Floß, das auf der Wasseroberfläche dümpelte.

"So reist Ihr also?"

"Wir besitzen nicht die geborstenen Wagen und sterbenden Pferde unsere Brüder auf der Außenseite", antwortete Shehs und verdrehte seine kleinen Augen. "Wir wissen es nicht besser."

Der Argonier nahm am Heck des Floßes Platz und benutzte seinen peitschenartigen Schwanz, um das Floß voranzutreiben und zu steuern. Rasch umfuhren sie wirbelnde Schleimpfützen, die nach Jahrhunderte alter Verwesung stanken, vorbei an Bergen mit spitzen Gipfeln, die solide erschienen, doch dann plötzlich beim kleinsten Kräuseln des stillen Wassers auseinanderfielen, unter Brücken hindurch, die einst aus Metall gewesen sein mochten, doch jetzt nur noch aus Rost bestanden.

"Alles in Tamriel fließt hinunter nach Schwarzmarsch", sagte Shehs.

Während sie durch das Wasser glitten, erklärte Shehs Scotti, dass die Agacephs einer der zahlreichen argonischen Stämme waren, die im Inneren der Provinz lebten, in der Nähe der Hist, da sie fanden, dass die Außenwelt nicht viel Sehenswertes bot. Es war sein Glück, dass sie ihn gefunden hatten. Die Nagas, die krötenähnlichen Paatrus und die geflügelten Sarpas hätten ihn auf der Stelle getötet.

Es gab noch andere Wesen, denen man aus dem Weg gehen sollte. Obwohl es in der inneren Schwarzmarsch nur wenige Beutegreifer gab, hatten auch die Aasfresser, die im Abfall wühlten, nichts gegen eine lebende Mahlzeit einzuwenden. Über ihnen kreisten Hackflügel wie jene, die Scotti im Westen gesehen hatte.

Shehs verstummte, hielt das Floß an und wartete auf etwas.

Scotti schaute in die Richtung, die Shehs beobachtete, und sah nichts Ungewöhnliches im schmutzigen Wasser. Dann erkannte er, dass der grüne Schleimfleck vor ihnen sich tatsächlich bewegte, und zwar recht schnell, von einem Ufer zum anderen. Als er ins Schilf sickerte, ließ er kleine Knochen hinter sich zurück und verschwand.

"Voriplasma", erklärte Shehs und bewegte das Boot wieder vorwärts. "Langes Wort. Schon bei der zweiten Silbe hat es Euch bis auf die Knochen verspeist."

Scotti, der sich von den Anblicken und Gerüchen ablenken wollte, die ihn umgaben, hielt es für an der Zeit, seinem Piloten ein Kompliment über sein ausgezeichnetes Vokabular zu machen. Es war besonders beeindruckend, wenn man bedachte, wie weit sie von der Zivilisation entfernt waren. Die Argonier im Osten sprachen in der Tat hervorragend.

"Hier in der Nähe, in Umpholo, hat man vor zwanzig Jahren versucht, einen Tempel für Mara zu errichten", erläuterte Shehs, und Scotti nickte, da er sich erinnerte, darüber in den Akten gelesen zu haben, bevor sie verloren gingen. "Alle sind im ersten Monat elendig an der Sumpffäule zugrunde gegangen, doch sie ließen einige ausgezeichnete Bücher zurück."

Scotti wollte weiter fragen, als er etwas so Riesiges, Entsetzliches sah, dass er erstarrte.

Halb im Wasser vor ihnen untergetaucht lag ein Berg von Dornen auf neun Fuß langen Klauen. Weiße Augen starrten blind vor sich hin, und dann verkrampfte sich plötzlich die ganze Kreatur und torkelte, wobei die Kiefer seines Mauls vorsprangen und Stoßzähne entblößten, die mit geronnenem Blut verklumpt waren.

"Sumpfleviathan", pfiff Shehs beeindruckt. "Sehr, sehr gefährlich."

Scotti schnappte nach Luft und fragte sich, warum der Agaceph so gelassen war, und noch mehr, warum er das Boot weiter auf die Bestie zusteuerte.

"Von allen Wesen der Welt sind Ratten manchmal die schlimmsten", sagte Shehs, und Scotti bemerkte, dass die riesige Kreatur nur eine leere Hülle war. Ihre Bewegung rührte von den Hunderten von Ratten her, die sich in sie hineingegraben hatten, sich rasch ihren Weg von innen nach außen fraßen und stellenweise durch die Haut brachen.

"Das sind sie wirklich", sagte Scotti, und seine Erinnerung kehrte zurück zu den Schwarzmarsch-Akten, die tief im Schlamm vergraben waren, und zu vier Jahrzehnten kaiserlicher Arbeit in Schwarzmarsch.

Die beiden fuhren weiter nach Westen durch das Herz der Schwarzmarsch.

Shehs zeigte Scotti die riesigen, komplizierten Ruinen der Kothringi-Hauptstädte, Felder von Farnen und blühenden Gräsern, ruhige Bäche unter einem Baldachin blauen Mooses und den erstaunlichsten Anblick in Scottis Leben - den gewaltigen Wald ausgewachsener Histbäume. Sie erblickten keine lebende Seele, bis sie am Rand der Kaiserlichen Handelsstraße direkt östlich von Sumpfspitze ankamen, wo Mailic, Scottis Rothwardonen-Führer, geduldig auf ihn wartete.

"Ich hätte Euch noch zwei Minuten gegeben", grollte der Rothwardone und ließ den Rest seines Essens auf den Haufen zu seinen Füßen fallen. "Mehr nicht, Sir."

Die Sonne strahlte hell, als Decumus Scotti in die Kaiserstadt einritt, und als sie auf den Morgentau fiel, verlieh sie jedem Gebäude einen Glanz, als sei es aus Anlass seiner Ankunft frisch poliert worden. Es erstaunte ihn, wie sauber die Stadt war. Und wie wenige Bettler es gab.

Das langgezogene Gebäude von Lord Vanechs Bauausschuss war so, wie es immer gewesen war, und dennoch schien der bloße Anblick immer noch exotisch und fremd. Es war nicht von Schlamm bedeckt. Die Menschen im Inneren arbeiteten tatsächlich, jedenfalls meistens.

Lord Vanech selbst, obwohl er extrem untersetzt war und schielte, erschien makellos, nicht nur relativ frei von Dreck und Wundschorf, sondern auch relativ unbestechlich. Scotti konnte nicht anders, als seinen Boss anzustarren, als er ihn erblickte. Vanech starrte zurück.

"Ihr seid vielleicht ein Anblick", sagte der kleine Mann mit einem Stirnrunzeln. "Hat Euer Pferd

Euch nach Schwarzmarsch und zurück hinter sich hergezerrt? Ich würde ja sagen, geht nach Hause und macht Euch frisch, doch es sind ein Dutzend Leute hier, um Euch zu sprechen. Ich hoffe, Ihr habt Lösungen für sie."

Und das war nicht übertrieben. Beinahe zwanzig der mächtigsten und reichsten Bürger Cyrodiils warteten auf ihn. Scotti bekam ein Büro zugeteilt, das sogar noch größer als das von Lord Vanech war, und traf sich mit jedem von ihnen.

Unter den ersten der Klienten des Ausschusses waren fünf unabhängige Kaufleute, polternd und beladen mit Gold, die verlangten zu erfahren, was Scotti zu tun beabsichtigte, um die Handelsrouten zu verbessern. Scotti beschrieb ihnen kurz den Zustand der Hauptstraßen, die Handelskarawanen, die versunkenen Brücken und all die anderen Hindernisse zwischen der Grenze und dem Marktplatz. Sie gaben ihm den Auftrag, alles zu ersetzen und zu reparieren, und das dafür nötige Gold.

Innerhalb von drei Monaten war die Brücke bei Sumpfspitze im Schlamm versunken, die große Karawane war endgültig zusammengebrochen, und die Hauptstraße von Gideon war endgültig im Sumpfwasser untergegangen. Die Argonier begannen wieder, die alten Wege zu benutzen, ihre persönlichen Flöße und mitunter auch den Untergrund-Express, um kleine Mengen Getreide zu transportieren. Das Getreide brauchte nur ein Drittel der Zeit, zwei Wochen, um in Gideon einzutreffen, und nichts war verdorben.

Der Erzbischof von Mara war der nächste Klient, den Scotti empfing. Dieser, ein gutherziger Mann, den die Geschichten über argonische Mütter, die ihre Kinder in die Sklaverei verkauften, entsetzt hatten, fragte Scotti offen, ob dies wahr sei.

"Leider ja", antwortete Scotti, und der Erzbischof überhäufte ihn mit Septimen und trug dem Beamten auf, dass Nahrung in die Provinz gebracht werden müsste, um das Leiden zu lindern, und dass die Schulen verbessert werden müssten, damit sie lernten, sich selbst zu helfen.

Innerhalb von fünf Monaten war das letzte Buch aus dem verlassenen Mara-Kloster in Umpholo gestohlen worden. Als die Archeins Bankrott machten, kehrten ihre Sklaven auf die winzigen Bauernhöfe ihrer Eltern zurück. Die provinziellen Argonier stellten fest, dass sie genug anbauen konnten, um ihre Familien zu ernähren, wenn sie nur genügend harte Arbeiter in ihrem Gebiet hatten, und so fiel die Nachfrage nach Sklaven scharf ab.

Botschafter Tsleeixth, der sich um die steigende Kriminalität in Nord-Schwarzmarsch sorgte, brachte die Beiträge zahlreicher anderer ausgewanderter Argonier mit sich. Sie wünschten mehr kaiserliche Wachen an der Grenze bei Sumpfspitze, mehr magisch beleuchtete Laternen in regelmäßigen Abständen entlang der Hauptstraßen, und den Bau von mehr Schulen, um es jungen Argoniern zu ermöglichen, sich weiterzubilden und dem Verbrechen abzuschwören.

Innerhalb von sechs Monaten streiften keine Nagas mehr über die Straßen, da keine Kaufleute darauf fuhren, die sie berauben könnten. Die Unholde kehrten in das stinkende Innere des Sumpfes zurück, wo sie sich viel wohler fühlten, da die von ihnen geliebte Fäulnis und Pestilenz ihre Verfassung stärkten. Tsleeixth und seine Wählerschaft waren so begeistert von der fallenden Verbrechensrate, dass sie sogar noch mehr Gold zu Decumus Scotti brachten und ihn ermunterten, so weiter zu machen.

Schwarzmarsch war, ist und wird niemals in der Lage sein, eine Plantagenlandwirtschaft im großen

Maßstab zu unterhalten. Die Argonier und alle anderen, ja, ganz Tamriel könnten aber in Schwarzmarsch als Selbstversorger von der Landwirtschaft leben und nur das anbauen, was sie benötigten. Das war nicht traurig, dachte Scotti; vielmehr ließ es hoffen.

Scotti hatte für jedes dieser Dilemmas dieselbe Lösung: zehn Prozent des Goldes, das man ihm brachte, gingen an Lord Vanechs Bauausschuss. Den Rest behielt Scotti für sich selbst und unternahm nicht das Geringste bezüglich der gestellten Forderungen.

Innerhalb eines Jahres hatte Decumus Scotti genug unterschlagen, um in einen sehr bequemen Ruhestand zu treten, und Schwarzmarsch ging es so gut wie schon seit vierzig Jahren nicht mehr.

Der Axtkämpfer
Verfasser anonym

Von allen Angehörigen der Morag Tong, mit denen ich je sprach, beunruhigte mich niemand so sehr wie Minas Torik. Ein ruhiger und reservierter Mann, der nie trank, nie ein Bordell besuchte und niemals fluchte. Er war für seine Fahigkeit bekannt, Leute verschwinden zu lassen. Wenn eine Person ins Visier der Bruderschaft geraten war und Torik zu ihr geschickt wurde, hörte die Person einfach auf zu existieren. Ich fragte ihn, welche Waffe er am liebsten einsetzt, und er zögerte bei seiner Antwort ein wenig.

'Ich benutze nur Äxte', sagte er in dem für ihn typischen, ruhigen Ton.

Der Gedanke daran, dass dieser ruhige Kerl jemanden mit einem solch blutrünstigen Instrument wie einer Axt angreifen könnte, ängstigte und verunsicherte mich so sehr, dass ich ihm weitere Fragen dazu stellte. Das ist von Natur aus schon gefährlich, da Meuchelmörder für gewöhnlich nicht sehr versessen darauf sind, ihre Geschichten preiszugeben. Torik machten meine Fragen allerdings nichts aus, obwohl es wegen seiner Scheue doch etwas dauerte, bis er seine Geschichte zu erzählen begann.

Torik war als kleines Kind bereits zum Waisen geworden und man schickte ihn zu seinem Onkel, einem Plantagenbesitzer, nach Sheogorad im nördlichen Teil von Vvardenfell. Der Mann versprach, seinem Neffen das Geschäft beizubringen und ihn vielleicht auch zu seinem Partner zu machen, wenn er erst einmal alt genug sein würde. Bis dahin sollte der Junge als sein Hausdiener arbeiten.

So zu leben war eine Strafe für den Jungen, denn der alte Mann war von Natur aus pedantisch. Zuerst musste der Junge alle Böden vom Speicher bis in den Keller ordentlich schrubben. Wenn einer der Böden nicht zur Zufriedenheit des Onkels geschrubbt war, und das kam häufig vor, wurde Torik geschlagen und gezwungen, von vorne zu beginnen.

Die zweite Aufgabe des Jungen bestand darin, die Glocke zu läuten, damit die Arbeiter ins Haus kamen. Dies hatte mindestens viermal am Tag, zu jeder Mahlzeit, zu geschehen. Hatte sein Onkel allerdings Anweisungen für die Arbeiter, und das kam häufig vor, musste die Glocke Dutzende Male am Tag geläutet werden. Es war eine große Eisenglocke im Turm und der Junge merkte schon bald, dass er sich mit dem ganzen Körper einsetzen musste, um sie überhaupt so stark in Bewegung zu setzen, dass die Arbeiter auf dem Feld das Läuten hörten. Wenn er zu müde war, um die Glocke laut genug zu läuten, war sein Onkel schnell bei ihm, um ihn so lange zu verprügeln, bis die Glocke wieder laut genug klang.

Toriks dritte Aufgabe bestand darin, die Bücher in der großen Bibliothek seines Onkels abzustauben. Da die Regale breit und alt waren, musste er einen langen, schweren Staubwedel an einem Stab dafür benutzen. Es gelang ihm nur, die hinteren Bereichen der Regale zu wischen, indem er den Staubwedel auf seine Schulter stützte und dann wischende mit ihm Bewegungen ausführte. Und auch hier bestrafte der Onkel den Jungen sofort und schwer, wenn er der Meinung war, dass dieser nicht hart genug arbeitete.

Nach ein paar Jahren war Minas Torik zu einem jungen Mann herangewachsen, aber sein Aufgabenbereich war immer noch derselbe. Sein Onkel versprach, ihm das Geschäft beizubringen, sobald Torik seine Aufgaben als Diener meistern würde. Da er keine Arbeit als seine eigene kannte, wusste Torik weder, wie verschuldet sein Onkel war, noch, wie schlecht die Geschäfte auf der Plantage liefen.

An seinem achtzehnten Geburtstag wurde Torik von seinem Onkel in den Keller gerufen. Er dachte, er hätte den Boden nicht genug geschrubbt und hatte Angst vor der Tracht Prügel, die ihn dort unten erwarten würde. Was er jedoch vorfand, war sein Onkel, der seine Besitztümer in Kisten verpackte.

'Ich verlasse Morrowind', erklärte er. 'Die Geschäfte laufen schlecht und ich werde mein Glück mit einer Karawane in Himmelsrand versuchen. Ich habe gehört, dass man gutes Geld machen kann, wenn man falsche dwemerische Artefakte an die Nord und die Cyrodiil verkauft. Ich wünschte, ich könnte dich mitnehmen, mein Junge, aber dort, wo ich hingehe, braucht man niemanden, der schrubbt, Glocken läutet und abstaubt.'

'Aber Onkel', sagte Torik. 'Ich kann nicht lesen und weiß nichts von dem Geschäft, das du mich lehren wolltest. Was soll ich alleine anfangen?'

'Ich bin mir sicher, dass du eine Anstellung in einem Haus finden wirst', sagte der Onkel und zuckte mit den Schultern. 'Ich habe dir viel beigebracht.'

Torik hatte seinem Onkel nie widersprochen und er spürte keinen Zorn. Nur ein gewisses Gefühl der Kälte umklammerte sein Herz. Unter den Besitztümern, die sein Onkel verpacken wollte, befand sich auch eine schwere Eisenaxt, die vermutlich aus dwemerischer Herstellung stammte. Er nahm sie in die Hand und stellte überrascht fest, das sie nicht mehr zu wiegen schien als sein Wischmopp. Sie fühlte sich sogar sehr gut an, als er sie nahm und schwang, wie er es früher schon viele Male mit dem Staubwedel getan hatte. Diesmal jedoch schwang er sie in den Arm seines Onkels.

Der alte Mann schrie vor Schmerz, aber aus irgendeinem Grund hatte Torik keine Angst mehr. Er zog die Axt hoch über seine Schulter und schlug erneut zu. Sie riss eine große Kerbe in die Brust des alten Mannes, so dass dieser zusammenbrach.

Torik zögerte ein wenig, bevor er die Axt über den Kopf hob. Auch dies schien ihm eine vertraute Haltung zu sein - fast so, als würde er die Glocke läuten. Immer und immer wieder schwang er die Axt, so als wollte er die Arbeiter vom Feld rufen. Diesmal gab es allerdings nur dumpfe, nasse Geräusche und keiner der Arbeiter kehrte vom Feld zurück. Sein Onkel hatte sie bereits vor Stunden nach Hause geschickt.

Nach einer kurzen Zeit war von seinem Onkel nichts übrig geblieben, das man nicht durch den Abfluss des Kellers hätte spülen können. Auch das Schrubben und Säubern ging Torik leicht von der Hand. Blut ließ sich viel einfacher wegwischen als der Dreck, der für gewöhnlich den Kellerboden bedeckte.

Allen war bekannt, dass Toriks Onkel Morrowind verlassen wollte, daher schöpfte auch niemand bei seinem Verschwinden Verdacht. Das Haus wurde mit allen Besitztümern an die Schuldeneintreiber verkauft, aber Torik behielt seine Axt. Es schien so, als hätte sein Onkel ihm doch einige wichtige Dinge für sein späteres Berufsleben beigebracht.

Der Bär von Markarth
Die Verbrechen des Ulfric Sturmmantel
von Arrianus Arius, Kaiserlicher Gelehrter

Ulfric Sturmmantel ist aufgrund seines Beitrags zur Niederschlagung des Abgeschworenenaufstands für viele ein Held. Nachdem das Kaiserreich Himmelsrand aufgegeben hatte und die Einheimischen von Reach rebelliert hatten – zweifellos hervorgerufen durch ihre schlechte Behandlung durch die Nord -, waren Ulfric Sturmmantel und seine Miliz zur Stelle, um "ihr" Land von den Abgeschworenen zurückzuerobern. In allen Ruhmeshymnen und epischen Geschichten, die die Skalden über seine Taten komponieren, erscheint Ulfric als überlebensgroße Figur, die in Sachen Gerissenheit, Führungsqualitäten und entschlossenem Vorgehen Tiber Septim selbst gleicht.

Die Wahrheit ist jedoch eine ganz andere. Ja, zwischen 4Ä 174-176 herrschten die Abgeschworenen tatsächlich über Reach als ein von Himmelsrand unabhängiges Königreich. Ja, dies geschah, als das Kaiserreich von Truppen des Aldmeri-Bunds bedrängt wurde und die Armee zur Wiederherstellung der Ordnung nicht einsetzen konnte. Und ja, Ulfric Sturmmantel schlug den Aufstand ohne Hilfe des Kaiserreichs nieder. Dies alles stimmt, aber was die Barden oftmals auslassen, ist die Tatsache, dass es im Königreich der Abgeschworenen in den zwei Jahren seines Bestehens recht friedlich zuging.

Es stimmt, dass einige Verbrechen gegen ehemalige Nord-Landbesitzer - oftmals jene, die ihre einheimischen Arbeiter am schlimmsten behandelt hatten – begangen wurden, aber allgemein betrachtet herrschten die Abgeschworenen gerecht und versuchten vom Kaiserreich als legitimes Königreich anerkannt zu werden.

Man kann sich vorstellen, wie sehr das Kaiserreich nach dem Großen Krieg in Staatsangelegenheiten ins Hintertreffen geraten war. Bevor ein Friedensabkommen mit den Abgeschworenen ausgehandelt werden konnte, belagerte eine von Ulfric Sturmmantel angeführte Miliz die Tore ihrer Hauptstadt Markarth. Während dieser Schlacht herrschte Krieg, doch nach der Schlacht begann die Zeit der Kriegsverbrechen.

Jeder Funktionsträger, der für die Abgeschworenen gearbeitet hatte, wurde hingerichtet - selbst nach deren Kapitulation. Einheimische Frauen wurden gefoltert, um Namen von Kämpfern der Abgeschworenen preiszugeben, die aus der Stadt geflohen waren oder sich in den Bergen von Reach versteckt hielten. Jeder Bewohner der Stadt, ob Abgeschworener oder Nord, wurde hingerichtet, wenn er nicht für Ulfric und seine Männer gekämpft hatte. "Ihr seid für uns oder gegen Himmelsrand" waren Ulfrics Worte, als er Ladeninhaber, Bauern, Alte und Kinder, die gerade einmal das Schwert heben konnten, jedoch nicht für ihn gekämpft hatten, in den Tod schickte.

Als ein "dankbares" Kaiserreich also den Sieg anerkannte und Soldaten schickte, um in Reach wieder für Gesetz und Ordnung zu sorgen, war es keine Überraschung, dass Ulfric vor dem Einlassen der Armee die Erlaubnis einforderte, Talos anzubeten. Da in den Straßen von Markarth das Chaos herrschte und es jeden Tag weitere Berichte über neue Tote gab, hatte das Kaiserreich keine Wahl, als Ulfric und seinen Männern diese Anbetung zu gewähren.

Wir erlaubten ihnen, Talos anzubeten - und verstießen damit gegen das Weißgoldkonkordat mit dem Aldmeri-Bund, der den Glauben der Elfen anerkennt, dass Talos als Mensch nicht einer der Göttlichen sein kann. Das Kaiserreich tat schlecht daran, das Abkommen aufs Spiel zu setzen, für das im Großen Krieg so viele Opfer gebracht worden waren. Aber ich frage Euch, welche Wahl

hatte es? Der Bär von Markarth, Ulfric Sturmmantel, akzeptierte kein "Nein" als Antwort.

Der Drachenbruch in neuem Licht
von Fal Droon

Das Ende der dritten Ära war eine Zeit religiöser Unruhen und Kreativität. Der Sturz des Herrschers Uriel VII. war nur das äußerliche Zeichen der historischen Kräfte, die letztendlich sogar zum Sturz der Septim-Dynastie führten. Der so genannte 'Drachenbruch' wurde zu jener Zeit durch einer Vielzahl von Kulten und Sekten im Kaiserreich verbreitet. Diese verschiedenen Kulte teilten die Leidenschaft für die Geschehnisse während der Machtergreifung Tiber Septims und daraus entstand, wenn Ihr so wollt, der Gründungsmythos der Septim-Dynastie.

Der Grundstock der Drachenbruch-Doktrin ist, wie wir heute wissen, einem einfachen Fehler in der Zeitrechnung zuzuschreiben. Dessen Ursprung ist in der sonst sehr zuverlässigen 'Encyclopedia Tamrielica' zu finden, die im Jahre 3Ä 12, während der ersten Regentschaftsjahre von Tiber Septim veröffentlicht wurde. Zu dieser Zeit waren die Archive von Alinor menschlichen Schülern noch verschlossen und genaue Aufzeichnungen über die Alessia-Periode waren sehr bruchstückhaft. Die Alessianer hatten systematisch alle Bibliotheken abgebrannt, auf die sie gestoßen waren, dazu waren ihre eigenen Manuskripte größtenteils im Krieg der Rechtschaffenheit verloren gegangen.

Der Autor der Encyclopedia Tamrielica war offensichtlich nicht mit dem alessianischen 'Jahr' vertraut, das die dortigen Priester bei allen Zeitangaben verwendeten. Wie wir mittlerweile wissen, bezieht es sich auf die Länge der tiefen Tranceerlebnisse der Hohepriesterin, die von wenigen Sekunden bis zu mehreren Monaten dauern konnten. Gestützt auf die Analyse der noch existierenden Tranceberichte und Tempelinschriften, gehe ich davon aus, dass der alessianische Orden nur 150 Jahre existierte und nicht die in der Encyclopedia Tamrielica verzeichneten berühmten 'eintausendundacht Jahre'. Das Mysterium der zusätzlichen tausend Jahre alessianischer Herrschaft war akzeptiert, aber nicht erklärbar, bis sich in der dritten Ära die Lorkhan-Kulte ausbreiteten und die Doktrin des Drachenbruchs sich durchsetzte. Da die Zeitspanne (und ihre Begründung) in dieser Zeit so stark verbreitet war und von Historikern bis heute übernommen wird, ist sie eine Art Tradition geworden. Bedenkt aber, dass die dritte Ära und ihre Historiker schon über 2000 Jahre von den Alessianern entfernt waren. Die Geschichtsschreibung steckte noch in den Kinderschuhen und musste sich größtenteils auf die Archive der Frühzeit verlassen.

Heute untermauern Archäologie und Paläontologie meine eigene Forschung bei der Umrechnung der alessianischen Datierungen: dass der Drachenbruch eine Erfindung der dritten Ära war, der auf einem Rechenfehler basierte, verstärkt durch die Obsession mit Eschatologie und Numidiumismus, und durch die Unbeweglichkeit der Wissenschaft verewigt wurde.

Der Drachenkrieg
von Torhal Bjorik

Als Ysgramor in der Merethrischen Ära zum ersten Mal seinen Fuß auf tamrielischen Boden setzte, brachte sein Volk einen Glauben mit, bei dem Tiergötter verehrt wurden. Manche Gelehrte glauben, dass diese primitiven Menschen tatsächlich die Göttlichen anbeteten, wie wir sie kennen, nur eben in der Gestalt dieser Totemtiere. Als Götter verehrt wurden der Falke, der Wolf, die Schlange, die Motte, die Eule, der Wal, der Bär, der Fuchs und der Drache. In den abgelegeneren Regionen von Himmelsrand stößt man noch hin und wieder auf zerbrochene Steintotems.

An erster Stelle unter allen Tieren stand der Drache. In der alten Nord-Sprache lautete das Wort dafür drah-gkon. Gelegentlich wird auch der Begriff dov-rha verwendet, aber Sprache und Herkunft dieses Begriffes sind nicht bekannt. Die Verwendung beider Namen war allein den Drachenpriestern vorbehalten. Es wurden majestätische Tempel gebaut, um die Drachen zu ehren und günstig zu stimmen. Viele dieser Tempel gibt es immer noch - zu Ruinen verfallen, in denen sich Draugr und untote Drachenpriester herumtreiben.

Die Drachen nahmen, wie es ihrer Art entspricht, ihre Rolle als Gottkönige über die Menschen begeistert an. Denn waren sie schließlich nicht nach dem Bild von Akatosh selbst erschaffen worden? Waren sie den Horden der kleinen, weichen Kreaturen, die sie verehrten, nicht in jeder Hinsicht überlegen? Für Drachen ist Macht gleich Wahrheit. Sie hatten die Macht, also musste es Wahrheit sein. Die Drachen gewährten den Drachenpriestern einen kleinen Teil ihrer Macht im Austausch gegen vollkommenen Gehorsam. Die Drachenpriester wiederum herrschten, den Königen ebenbürtig, über die Menschen. Zum eigentlichen Regieren ließen sich die Drachen natürlich nicht herab.

In Atmora, von wo Ysgramor und seine Leute kamen, verlangten die Drachenpriester einen Tribut und legten Gesetze und Regeln des Zusammenlebens fest, die den Frieden zwischen Drachen und Menschen sicherten. In Tamriel waren sie nicht annähernd so gutwillig. Es ist nicht klar, ob dies auf einen ehrgeizigen Drachenpriester, einen bestimmten Drachen oder eine Reihe schwacher Könige zurückzuführen war. Was immer auch der Grund war, die Drachenpriester begannen, mit eiserner Faust zu regieren und machten den Rest der Bevölkerung praktisch zu Sklaven.

Als die Bevölkerung dagegen rebellierte, übten die Drachenpriester Vergeltung. Als die Drachenpriester den Tribut nicht einnehmen und die Massen nicht kontrollieren konnten, reagierten die Drachen schnell und schonungslos. So begann der Drachenkrieg.

Zuerst starben die Menschen, zu Tausenden. Die alten Texte besagen, dass einige Drachen sich auf die Seite der Menschen schlugen. Warum sie dies taten, ist unbekannt. Die Priester der Neun Göttlichen behaupten, es sei Akatosh selbst gewesen, der eingegriffen habe. Diese Drachen lehrten die Menschen Magie, um sie gegen die Drachen einzusetzen. Das Blatt begann sich zu wenden, und nun begannen auch Drachen zu sterben.

Der Krieg war lang und blutig. Die Drachenpriester wurden gestürzt und zahlreiche Drachen wurden niedergeschlagen. Die überlebenden Drachen zerstreuten sich und suchten sich entlegene Orte, an denen sie fortan fern von den Menschen lebten. Der Drachenkult selbst passte sich an und überlebte. Seine Anhänger bauten die Drachenhügel, in denen sie die Überreste der Drachen bestatteten, die im Krieg gefallen waren. Sie glaubten, dass die Drachen eines Tages wiederauferstehen und die Getreuen belohnen würden.

Der erste Aufstand von Maveus Cie

'Ihr hattet mir gesagt, dass sie, wenn ihr Bruder siegreich wäre, die Königin von Wegesruh sein würde, und dass Reman sie aus rein politischen Gründen bei sich behalten würde. Aber ihr Bruder Helseth hat verloren und ist mit seiner Mutter zurück nach Morrowind geflohen, doch Reman hat sie trotzdem nicht verlassen, um mich zu heiraten.' Fürstin Gialene nahm einen tiefen Zug aus ihrer Wasserpfeife und blies den Rauch aus, der sich in ihrem goldenen Gemach verteilte. 'Ihr gebt einen sehr schlechten Berater ab, Kael. Ich hätte in der Zeit den König von Wolkenruh oder Alinor umwerben können, anstatt den elenden, königlichen Ehemann von Königin Morgiah.'

Kael war so klug, die Eitelkeit seiner Fürstin nicht mit der bloßen Andeutung zu reizen, dass der König von Erstburg seine dunmerische Königin vielleicht wirklich lieben könnte. Stattdessen gab er ihr einige Minuten, um sich zu beruhigen und von ihrem Balkon über die Paläste der antiken Hauptstadt zu blicken. Die Monde schienen wie Kristalle auf die tiefgrünen Gewässer des Abeceanischen Meeres. Hier herrschte immerwährende Springflut, und er konnte gut verstehen, warum sie einen Thron in diesem Land Wolkenruh oder Alinor vorzog.

Schließlich sagte er: 'Das Volk ist auf Eurer Seite, Durchlaucht. Sie finden keinen Geschmack an der Vorstellung, dass Remans Dunkelfen-Nachkommen über das Königreich herrschen werden, wenn er einmal nicht mehr ist.'

'Ich frage mich', sagte sie ruhig, 'ich frage mich, ob, da der König seine Königin aus politischen Gründen behält, nicht vielleicht die Königin sich aus Furcht von selbst zurückziehen könnte. Wer von allen Leuten in Erstburg verabscheut den Einfluß der Dunmer am stärksten?'

'Ist das eine Fangfrage, Durchlaucht?', fragte Kael. 'Die Trebbiter-Mönche natürlich. Sie waren immer für rein altmerische Blutlinien auf Summerset, und natürlich besonders innerhalb der königlichen Familien. Aber sie geben schwache Verbündete ab, Eure Hoheit.'

'Ich weiß', sagte Gialene und nahm einen weiteren Zug aus ihrer Wasserpfeife, ein Lächeln schlich sich dabei in ihre Züge. 'Morgiah hat dafür gesorgt, dass sie keine Macht haben. Sie hätte sie allesamt ausgerottet, hätte Reman sie nicht davon abgehalten, da die Mönche soviel Gutes für die Landbevölkerung tun. Was, wenn sie sich mit einer mächtigen Befürworterin wiederfänden? Einer mit intimen Kenntnissen des Hofes von Erstburg, der Hauptkonkubine des Königs, die sie mit Hilfe ihres Vaters, des Königs von Himmelswacht mit all dem Gold versorgen könnte, das sie zum Einkauf von Waffen brauchen?'

'Gut ausgerüstet und mit der Unterstützung der Landbevölkerung, das wäre ausgezeichnet', nickte Kael. 'Aber als Euer Berater muss ich Euch warnen: wenn ihr Euch Königin Morgiah entgegenstellt, müsst Ihr alles auf eine Karte setzen. Sie hat von Ihrer Mutter, Königin Barenziah, die Intelligenz und den Durst nach Rache geerbt.'

'Sie wird nicht wissen, dass ich ihr Feind bin, bevor es zu spät ist', sagte Gialene. 'Geht zum Kloster der Trebbiter und bringt mir Bruder Lylim. Wir müssen einen Angriffsplan entwickeln.'

Reman wurde zwei Wochen lang auf die wachsende Ablehnung innerhalb der Landbevölkerung hingewiesen. Die Bauern nannten Morgiah die 'Schwarze Königin', aber das war alles nichts Neues für seine Ohren. Seine Aufmerksamkeit galt den Piraten auf einer kleinen Insel vor der Küste, die Calluis Lar genannt wurde. Sie waren in letzter Zeit immer dreister geworden und hatten damit

begonnen, organisierte Raubzüge auf die großen königlichen Barken durchzuführen. Um einen vernichtenden Schlag auszuführen, hatte er dem größten Teil seiner Truppen befohlen, die Insel einzunehmen - eine Invasion, die er persönlich anführen würde.
Einige Tage, nachdem Reman die Hauptstadt verlassen hatte, brach der Aufstand der Trebbiter-Mönche los. Die Angriffe waren gut koordiniert und begannen ohne Warnung. Der Kommandant der Wache wartete nicht, bis er angekündigt wurde, sondern stürmte, gefolgt von aufgeregten Dienerinnen, in Morgiahs Schlafgemach.

'Meine Königin', sagte er, 'es gibt eine Revolution.'

Gialene dagegen schlief nicht, als Kael hereinkam, um die Neuigkeit zu überbringen. Sie saß am Fenster, rauchte ihre Wasserpfeife und schaute auf die Feuer, die in weiter Entfernung auf den Hügeln brannten.

'Morgiah trifft sich mit dem Rat', berichtete er. 'Ich bin sicher, dass sie ihr mitteilen, dass die Trebbiter-Mönche hinter dem Aufstand stecken, und dass die Revolution morgen früh die Tore der Stadt erreicht haben wird.'

'Wie groß ist die Revolutionsarmee im Vergleich zu den verbliebenen königlichen Truppen?', fragte Gialene.

'Die Chancen stehen auf unserer Seite', sagte Kael. 'Allerdings vielleicht nicht so stark, wie wir uns erhofft hatten. Die Landbevölkerung ist offenbar groß darin, sich über ihre Königin zu beklagen, schreckt aber vor einem bewaffneten Aufstand zurück. Die Armee besteht hauptsächlich aus den Mönchen selbst und einer Horde Söldner, die das Gold Eures Vaters angezogen hat. Obwohl das natürlich auch seine Vorteile hat - sie sind professioneller und besser organisiert als der gemeine Pöbel. Sie sind in der Tat eine echte Armee, inklusive Hornbläser.'

'Wenn das die Schwarze Königin nicht zum Abdanken zwingt, dann vermag nichts das zu schaffen', lächelte Gialene und erhob sich von ihren Stuhl. 'Die Arme muß vor lauter Furcht schon ganz verwirrt sein. Ich muss an ihre Seite eilen, um es zu genießen.'

Gialene war enttäuscht, als sie Morgiah aus der Ratskammer kommen sah. Wenn man in Betracht zog, dass sie vom Geschrei einer Revolution aus tiefem Schlaf gerissen worden war und die letzen Stunden damit verbracht hatte, sich mit ihrer dürftigen Streitmacht zu beraten, sah sie wunderschön aus. In ihren hellen Augen strahlte das Funkeln eines stolzen Trotzes.

'Meine Königin', schluchzte Gialene und zwang echte Tränen herbei, 'ich bin sofort losgeeilt, als ich es erfahren habe! Werden wir alle getötet werden?'

'Gut möglich', antwortete Morgiah schlicht. Gialene versuchte ihren Gesichtsausdruck zu lesen, aber die Mienen der Frauen, besonders der fremdartigen Frauen, waren weitaus schwerer zu lesen, als die von altmerischen Männern.

'Ich hasse mich selbst dafür, dass ich auch nur erwäge, es vorzuschlagen', sagte Gialene, 'aber da ihr Zorn sich gegen Euch richtet, könnte es sein, dass sie sich zerstreuen, wenn Ihr den Thron aufgebt. Bitte versteht, meine Königin, ich denke nur an das Wohl des Königreichs und an unser eigenes Leben.'

'Ich verstehe die Motivation hinter Eurem Vorschlag', lächelte Morgiah. 'Und ich werde ihn in

Erwägung ziehen. Glaubt mir, ich habe schon selbst daran gedacht. Aber ich denke nicht, dass es soweit kommen wird.'

'Habt ihr einen Plan für unsere Verteidigung?', fragte Gialene, und setzte einen Gesichtsausdruck auf, der mädchenhafte Hoffnung ausdrückte.

'Der König ließ uns mehrere seiner königlichen Kampfmagier zurück', sagte Morgiah. 'Ich glaube, der Pöbel denkt, dass wir nichts als Palastwachen und einige Soldaten haben, um uns zu beschützen. Wenn sie die Tore erreichen und mit Feuerbällen begrüßt werden, halte ich es für sehr wahrscheinlich, dass sie den Mut verlieren und sich zurückziehen.'

'Aber gibt es denn keine Methode, mit der sie sich vor einem solchen Angriff schützen könnten?', fragte Gialene mit ihrem besten besorgten Tonfall.

'Wenn sie davon wüßten, sicherlich. Aber ein ungeordneter Mob wird kaum Magier unter sich haben, die in den Künsten der Wiederherstellung bewandert sind, mit denen sie sich vor den Zaubern schützen könnten, oder in der Mystik, mit der sie die Zauber auf die Kampfmagier zurückwerfen könnten. Das wäre das übelste Szenario, aber selbst wenn sie gut genug organisiert wären, um Mystiker in ihren Reihen zu haben, genug, um so viele Zauber zurückzuwerfen - es würde nicht geschehen. Kein Kommandant würde eine solche Verteidigung während einer Belagerung empfehlen, solange er nicht ganz genau weiß, was ihn erwartet. Und dann, sobald die Falle zugeschnappt ist', zwinkerte Morgiah, 'ist es zu spät für einen Gegenzauber.'

'Eine wirklich sehr gerissene Lösung, Durchlaucht', sagte Gialene ehrlich beeindruckt.

Morgiah entschuldigte sich, um sich mit ihren Kampfmagiern zu treffen und Gialene umarmte sie. Kael wartete im Palastgarten auf seine Fürstin.

'Sind Mystiker unter den Söldnern?', fragte sie schnell.

'Mehrere sogar', antwortete Kael, von ihrer Frage überrascht. 'Hauptsächlich abgelehnte Bewerber aus dem Psijic-Orden, aber sie wissen genug, um die gängigsten Zauber der Schule anzuwenden.'

'Du musst dich aus der Stadt herausschleichen und Bruder Lylim mitteilen, dass er vor dem Angriff die Frontlinie mit Reflexionszaubern schützen soll.'

'Das ist eine äußerst ungewöhnliche Kampfstrategie', sagte Kael stirnrunzelnd.

'Das weiß ich, Narr, das ist es, worauf Morgiah zählt. Eine Gruppe von Kampfmagiern wartet schon auf den Burgmauern, um eure Armee mit einem Feuerbällen zu begrüßen.'

'Kampfmagier? Ich hätte angenommen, dass King Reman sie mitgenommen hat, um gegen die Piraten zu kämpfen.'

'Jeder hätte das angenommen', lachte Gialene. 'Aber dann würden wir besiegt. Nun geht!'

Bruder Lylim stimmte Kael zu, dass dies eine ungewöhnliche, noch nie da gewesene Methode wäre, eine Schlacht zu beginnen. Es verstieß gegen jede Tradition und als Trebbiter-Mönch stellte er Tradition über jede andere Tugend. In der jetzigen Situation blieb ihnen allerdings kaum etwas anderes übrig. Er hatte ohnehin schon zu wenig Heiler in seiner Armee, und ihre Energien konnten

nicht für Widerstandszauber verschwendet werden.

Bei Tagesanbruch war die Rebellenarmee in Sichtweite der glänzenden Türme von Erstburg. Bruder Lylim versammelte jeden Soldaten, der auch nur die rudimentärsten magischen Kenntnisse besaß. Obwohl nur wenige die Kunst wirklich beherrschten, war ihrer kombinierten Kraft nur schwer zu widerstehen. Eine gigantische Woge magischer Energie überflutete die Armee und durchzog alle mit ihrer unheimlichen Macht. Als sie vor den Toren eintrafen, wusste jeder Soldat, sogar der phantasieloseste, dass ihm für eine lange Zeit kein Zauber etwas antun können würde.

Bruder Lylim sah zu, mit der großen Befriedigung eines Kommandanten, der einer undenkbaren Attacke mit einer ungeheuerlichen Verteidigung entgegengetreten war, wie seine Armee das Tor durchbrach. Das Lächeln verschwand schon bald aus seinem Gesicht.

Sie wurden an den Festungsmauern nicht von Magiern, sondern von gewöhnlichen Bogenschützen der Palastwache empfangen. Als brennende Pfeile, wie ein roter Regen, auf die Angreifer niederprasselten, eilten die Heiler herbei, um den Verwundeten zu helfen. Ihre Heilungszauber prallten von den sterbenden Männern ab, einer nach dem anderen. Chaos brach aus, als die Angreifer sich plötzlich hilflos wiederfanden und einen panischen, unorganisierten Rückzug begannen. Bruder Lylim selbst erwog kurzfristig, die Stellung zu halten, bevor auch er die Flucht ergriff.

Später schickte er wütende Mitteilungen an Fürstin Gialene und Kael, aber sie kamen zurück. Selbst seinen besten Agenten innerhalb des Palstes gelang es nicht, ihren Aufenthaltsort zu ermitteln.

Keiner von beiden besaß frühere Erfahrung mit Folter, wie sich herausstellte, und zur Genugtuung des Königs gestanden sie ihren Verrat schon bald. Kael wurde hingerichtet und Gialene schickte man mit ihrem Gefolge zurück an den Hof ihres Vaters in Himmelswacht. Er sucht immer noch nach einem Ehemann für sie. Reman dagegen beschloss, sich keine neue königliche Konkubine anzuschaffen. Das gemeine Volk von Erstburg sah in diesen Bruch mit dem Palastprotokoll einen weiteren schlechten Einfluß der Schwarzen Königin, und beklagte sich bei jedem, der bereit war, zuzuhören.

Der Exodus
von Waughin Jarth

Vralla war ein kleines Mädchen, hübsch und gutherzig, hübsch und klug, hübsch und lebhaft. Alles, was ihre Eltern sich für sie erträumt hatten. Wie perfekt sie auch war, sie erträumten sich doch noch Besseres für sie. Ihr Vater, ein Emporkömmling namens Munthen, glaubte, dass sie eine gute Partie machen, vielleicht eine Prinzessin des Kaiserreichs werden würde. Ihre Mutter, eine verunsicherte Frau namens Cinneta, glaubte, sie würde es aus eigenem Verdienst zu Großem bringen, als Ritterin oder Zauberin. Beide wollten das Beste für ihre Tochter, und so stritten sie darüber, was ihre Bestimmung sein würde. Aber beide lagen falsch. Sie wurde nämlich nicht groß, sondern stattdessen schwer krank.

Die Tempel meinten, es bestünde keine Hoffnung mehr, und die Magiergilde sagte ihnen, Vrallas Leiden sei so selten, so tödlich, dass es kein Heilmittel gäbe. Sie müsse leider sterben, und zwar bald.

Als die großen Institutionen des Kaiserreichs sie im Stich ließen, suchten Munthen und Cinneta die Hexen auf, die Hexereinsiedler und die anderen verborgenen, geheimen Mächte, die im Schatten der Zivilisation lauern.

"Mir fällt nur ein Ort ein, an den Ihr gehen könnt", sagte ein alter Kräuterheilkundiger, den sie auf dem abgelegensten Gipfel der Wrothgarian-Berge fanden. "Die Magiergilde in Olenveld."

"Aber wir waren doch schon bei der Magiergilde", protestierte Munthen. "Da konnte uns niemand helfen."

"Geht nach Olenveld", beharrte der Kräuterheilkundige. "Und erzählt niemandem, dass Ihr dorthin geht."

Olenveld war nicht einfach zu finden, da es auf keiner modernen Karte verzeichnet war. Doch in einem Buchladen in Himmelsrand fanden sie es in einem historischen Buch der Kartographie aus der 2. Ära. Dort auf den vergilbten Seiten war Olenveld eingezeichnet, eine Stadt auf einer Insel an der Nordküste, im Sommer eine eintägige Segelfahrt von Winterfeste entfernt.

Das Paar vermummte seine bleiche Tochter gegen die Kälte des Seewinds und setzte Segel mit der alten Karte als einzigem Führer. Beinahe zwei Tage lang waren sie auf See, umkreisten dieselbe Position und fragten sich, ob sie einem grausamen Trick zum Opfer gefallen waren. Und dann sahen sie es.

Im Dunst der Brecher rahmten zwei zerbröckelnde Statuen lang vergessener Götter oder Helden den Hafen. Die Schiffe im Hafen waren halb versunkene, vermoderte Rümpfe entlang der Docks. Munthen landete sein Boot, und die drei betraten die verlassene Inselstadt.

Tavernen mit zerbrochenen Fenstern, ein Platz mit einem ausgetrockneten Brunnen, Paläste in Trümmern und vom Feuer geschwärzte Wohnhäuser, öde Läden und verlassene Ställe, alles vereinsamt, alles still, bis auf den starken schneidenden Seewind, der durch den leeren Ort pfiff. Und Grabsteine. Alle Straßen und Gassen waren gesäumt und gekreuzt und erneut gekreuzt von Denkmälern an die Toten.

Munthen und Cinneta schauten einander an. Die Kälte, die sie spürten, hatte nur wenig mit dem

Wind zu tun. Dann blickten sie auf Vralla und gingen weiter auf ihr Ziel zu - die Magiergilde von Olenveld.

Kerzenlicht schimmerte durch die Fenster des großen, dunklen Gebäudes, doch es brachte ihnen nur geringe Erleichterung zu wissen, dass auf dieser Insel des Todes jemand am Leben war. Sie klopften an die Tür und stählten sich gegen alle möglichen Schrecken, denen sie innen begegnen mochten.

Die Tür wurde von einer ziemlich rundlichen Nordfrau mittleren Alters mit krausem blondem Haar geöffnet. Hinter ihr standen ein sanftmütig aussehender, kahler Nord im etwa gleichen Alter, ein schüchternes bretonisches Teenagerpärchen, noch sehr pickelig und linkisch, und ein sehr alter bretonischer Mann mit Apfelbäckchen, der die Besucher erfreut angrinste.

"Ach du meine Güte", sagte die Nordfrau ganz aufgeregt. "Ich dachte, meine Ohren müssten mich täuschen, als ich das Klopfen an der Tür hörte. Kommt herein, immer herein, es ist ja so kalt!"

Die drei wurden hereingebracht und waren erleichtert, dass die Gilde nicht im mindesten verlassen aussah. Sie war sauber gefegt, gut beleuchtet und freundlich eingerichtet. Die beiden Gruppen stellten sich gegenseitig vor. Die Bewohner des Gildenhauses waren zwei Familien, die Nords Jalmar und Nette und die Bretonen Lywel, Rosalyn sowie der alte Wynster. Sie waren freundlich und zuvorkommend und brachten sofort Glühwein und Brot, während Munthen und Cinneta ihnen erklärten, was sie hier wollten und was die Heiler und Kräuterheilkundigen über Vralla gesagt hatten.

"Ihr seht also", sagte Cinneta unter Tränen, "wir dachten nicht, dass wir die Magiergilde in Olenveld finden würden. Doch nun, da wir hier sind, bitte, Ihr seid unsere letzte Hoffnung."

Auch die fünf Fremden hatten Tränen in den Augen. Nette weinte besonders laut.

"Oh, Ihr habt zuviel durchgemacht, viel zuviel", heulte die Nordfrau. "Natürlich werden wir helfen. Euer kleines Mädchen kommt völlig in Ordnung."

"Nur eines sollten wir Euch nicht verschweigen", sagte Jalmar ruhiger, obwohl er offensichtlich ebenso berührt von der Geschichte war, "dies ist zwar ein Gildenhaus, aber wir sind keine Magiern. Wir haben dieses Gebäude übernommen, weil es verlassen war, und es dient unseren Zwecken seit dem Exodus. Wir sind Totenbeschwörer."

"Totenbeschwörer?" Cinneta erschauerte. Wie konnten diese netten Leute nur so etwas Schreckliches sein?

"Ja, meine Liebe", lächelte Nette und tätschelte ihre Hand. "Ich weiß. Wir haben leider einen schlechten Ruf. Er war nie besonders gut, und nun, da der wohlmeinende, aber törichte Erzmagister Hannibal Traven -"

"Möge der Wurmkönig seine Seele fresse!" schrie der alte Mann ganz plötzlich und sehr boshaft.

"Also wirklich, Wynster", sagte das junge Mädchen Rosalyn, das errötete und Cinneta entschuldigend anlächelte. "Ihr müsst schon verzeihen. Er ist sonst sehr liebenswürdig."

"Nun, er hat natürlich Recht, Mannimarco wird in dieser Angelegenheit das letzte Wort haben", sagte Jalmar. "Doch im Augenblick ist alles äußerst, nun, heikel. Als Traven die Kunst offiziell

verbannte, mussten wir uns verstecken. Die einzige Alternative wäre es gewesen, sie völlig aufzugeben, und das wäre einfach dumm, auch wenn es viele gibt, die es getan haben."

"Nicht viele wissen mehr von Olenveld, seit Tiber Septim es als seinen persönlichen Friedhof benutzte", sagte Lywel. "Wir brauchten eine Woche, um es wieder zu finden. Doch für uns ist es ideal. Viele Leichen, müsst Ihr wissen!"

"Lywel!" ermahnte ihn Rosalyn. "Du wirst ihnen Angst machen!"

"Tut mir Leid", grinste Lywel reumütig.

"Mir ist es egal, was Ihr hier macht", sagte Munthen mit Nachdruck. "Ich will nur wissen, was Ihr für meine Tochter tun könnt."

"Nun", sagte Jalmar und zuckte die Achseln, "ich denke, wir könnten es erreichen, dass sie nicht stirbt und niemals mehr krank wird."

Cinneta keuchte: "Bitte! Wir geben Euch alles, was wir haben!"

"Ach was", sagte Nette und nahm Vralla auf ihre großen, fleischigen Arme. "Oh, was für ein wunderschönes Mädchen. Möchtest du dich wieder besser fühlen, mein Schätzchen?"

Vralla nickte matt.

"Ihr bleibt hier", sagte Jalmar. "Rosalyn, wir können diesen netten Leuten doch bestimmt etwas Besseres als Brot anbieten.'

Nette machte Anstalten, Vralla fortzutragen, doch Cinneta lief hinter ihr her. "Wartet, ich komme mit."

"Oh, ich glaube gern, dass Ihr das möchtet, aber es würde den Zauberspruch ruinieren, meine Liebe", sagte Nette. "Macht Euch keine Sorgen. Wir haben das schon Dutzende von Malen gemacht."

Munthen nahm seine Frau in die Arme, und sie gab nach. Rosalyn eilte in die Küche und brachte ihnen Geflügelbraten und noch mehr Glühwein. Sie saßen und aßen schweigend.

Wynster erschauerte plötzlich. "Das kleine Mädchen ist gestorben."

"Oh!" keuchte Cinneta.

"Was in Oblivion soll das heißen?!" schrie Munthen.

"Wynster, war das wirklich nötig?" Lywel warf dem alten Mann einen finsteren Blick zu, bevor er sich Munthen und Cinneta zuwendete. "Sie musste sterben. Bei der Totenbeschwörung geht es nicht darum, eine Krankheit zu heilen, es geht um Auferstehung, totale Regenerierung, Verwandlung des ganzen Körpers, nicht nur der Teile, die augenblicklich nicht funktionieren."

Munthen stand wütend auf. "Wenn diese Irren sie umgebracht haben -"

"Das haben sie nicht", fuhr Rosalyn ihn an, und in ihren Augen stand jetzt ein Feuer. "Eure Tochter lag praktisch in den letzten Zügen, als sie hier eintraf, das konnte jeder sehen. Ich weiß, es ist hart, sogar schrecklich, doch ich werde nicht zulassen, dass Ihr dieses reizende Paar, das nur versucht, Euch zu helfen, 'Irre' nennt."

Cinneta brach in Tränen aus: "Aber sie wird jetzt leben? Das wird sie doch?"

"Oh ja", sagte Lywel mit einem breiten Lächeln.

"Oh, danke, danke!" Cinneta brach erneut in Tränen aus. "Ich weiß nicht, was wir getan hätten-"

"Ich weiß, was Ihr fühlt", sagte Rosalyn und tätschelte liebevoll Wynsters Hand. "Als ich dachte, wir würden ihn verlieren, war ich gewillt, alles zu tun, genau wie Ihr."

Cinneta lächelte. "Wie alt ist Euer Vater?"

"Mein Sohn", berichtigte Rosalyn. "Er ist sechs."

Aus dem Nebenraum kam das Geräusch kleiner Schritte.

"Vralla, geh und umarme deine Eltern", sagte Jalmar.

Munthen und Cinneta drehten sich um und fingen an zu schreien.

Der Fall des Schneeprinzen

[Eine Beschreibung der Schlacht von Moesring, wie sie von Lokheim, dem Chronisten des Häuptlings Ingjaldr Weißauge, aufgezeichnet wurde]

Woher er kam, wussten wir nicht, aber er kam auf einem herrlichen Ross von strahlendstem Weiß in die Schlacht geritten. Elf nannten wir ihn, denn er war ein Elf, doch anders als alle seiner Art, die wir vor diesem Tag gesehen hatten. Sein Speer und seine Rüstung leuchteten furchtbar und grell im Glanze unbekannter Magie, und so geschmückt schien dieser Reiter mehr Geistwesen als Krieger.

Was uns in jenem Moment am meisten beunruhigte, nein, Furcht einflößte, war der Schrei, der sich aus den Reihen der Elfen erhob. Es war nicht Furcht, nicht Verwunderung, sondern eine ungehaltene und grenzenlose Freude, die Art von Glückseligkeit, die einen Verurteilten befällt, dem eine zweite Chance zu leben gewährt wurde. Denn zu diesem Zeitpunkt waren die Elfen derart geschlagen und dem Tode nah, wie sie es während all der Kämpfe auf Solstheim noch nie gewesen waren. Die Schlacht von Moesring sollte die letzte Entscheidung zwischen Nord und Elfen auf unserer schönen Insel bringen. Angeführt von Ysgramor, hatten wir die elfische Plage aus Himmelsrand vertrieben und waren entschlossen, auch Solstheim von ihrer Art zu säubern. Unsere Krieger, bewaffnet mit den besten Schwertern und Äxten nordischer Handwerkskunst, schlugen große Schneisen durch die Reihen der Feinde. Die Hänge der Moesring-Berge waren rot vom Blute der Elfen. Warum also sollte unser Feind in Freude ausbrechen? Konnte ein einzelner Reiter einer so verzweifelten Armee neue Hoffnung bringen?

Die meisten von uns erfassten den Sinn des Schreis, doch die Worte waren eine Litanei von elfischen Gesängen und Ausrufen. Jedoch gab es auf unserer Seite auch einige, die Gelehrten und Chronisten, welche die Worte sehr wohl verstanden und ob ihrer Bedeutung erzitterten.

"Der Schneeprinz ist gekommen! Das Ende ist nah!"

Eine große Ruhe überkam nun die noch lebenden Elfen. Durch ihre Massen ritt der Schneeprinz und wie ein Langboot das eisige Wasser des Fjalding durchschneidet, so glitt er durch die Reihen seiner Brüder. Das prächtige weiße Ross verlangsamte sich zu einem Galopp, dann zu einem Trab und der unbekannte Elfenritter bewegte sich in einer langsamen, beinahe geisterhaften Geschwindigkeit an die vorderste Frontreihe.

Ein Krieger der Nord bekommt in einem Leben voller Blutvergießen und Schlachten viel zu sehen und lässt sich selten von irgendetwas überraschen, das der bewaffnete Kampf mit sich bringen mag. Aber nur wenige von uns, die an jenem Tag dabei waren, hätten sich das Erstaunen und die unruhige Spannung des tosenden Schlachtfeldes vorstellen können, das plötzlich innehielt und verstummte. Dies war der Effekt, den der Schneeprinz auf uns alle hatte. Denn als die Freudenschreie der Elfen versiegt waren, blieb eine Ruhe übrig, wie man sie nur aus der Einsamkeit des Schlummers kennt. Es war in jenem Moment, dass unsere beiden Heerscharen, Elfen und Nord gleichermaßen, in einer furchtbaren Erkenntnis vereint waren - Sieg oder Niederlage bedeuteten an diesem Tag an den Hängen der Moesring-Berge nur wenig. Die Wahrheit, die wir alle teilten, war, dass der Tod zu vielen von uns kommen würde, zu Siegern und Besiegten gleichermaßen. Der glorreiche Schneeprinz, ein Elf anders als alle anderen, war an diesem Tag gekommen, um uns den Tod zu bringen. Und den Tod, den brachte er.

Wie die plötzliche, wilde Böe eines Schneesturms, die den Reisenden erblinden lässt und die Grundfesten des stabilsten Gebäudes einzureißen droht, fegte der Schneeprinz durch die Schar

unserer Krieger. Und tatsächlich, das Eis und der Schnee begannen um den Elf herum zu wirbeln und zu peitschen, als gehorchten sie seinem Willen. Sein leuchtender Speer sang all denen eine Klagelied, die im Weg des Schneeprinzen standen, und unsere Mächtigsten fielen an jenem Tag vor ihm. Ulfgi Ambossfaust, Strom der Weiße, Freida Eichenstab, Heimdall der Rasende, sie alle lagen tot am Fuße der Moesring-Berge.

Zum ersten Mal an diesem Tag schien es, als hätte sich das Blatt der Schlacht tatsächlich gewendet. Die Elfen, von den Taten des Schneeprinzen angespornt, sammelten sich für einen letzten Sturm auf unsere Reihen. Es war genau da, in einem einzigen Augenblick, dass die Schlacht von Moesring zu einem plötzlichen und unerwarteten Ende kam.

Finna, die Tochter Jofriors, ein Mädchen von nur zwölf Jahren und Waffenträgerin ihrer Mutter, sah zu, wie der Schneeprinz ihren einzigen Elternteil erschlug. In ihrer Wut und ihrer Gram hob Finna Jofriors Schwert auf und schleuderte es wild auf den Mörder ihrer Mutter. Als des Elfen funkelnder Speer in seinem todbringenden Tanz stoppte, legte sich eine Stille über das Schlachtfeld und alle Augen richteten sich auf den Schneeprinzen. Niemand war an jenem Tag mehr als der Elf selbst über den Anblick erstaunt, der sich ihnen allen bot. Denn der Elf saß noch immer auf seinem Ross, mit dem Schwert der Jofrior tief in seiner Brust. Und dann fiel er - von seinem Pferd, aus der Schlacht, aus dem Leben. Der Schneeprinz lag tot da, erschlagen von einem Kind.

Jetzt, wo ihr Retter besiegt war, versiegte der Kampfgeist der verbleibenden Elfenkrieger schnell. Viele flüchteten und jene, die auf dem Schlachtfeld blieben, wurden schon bald von unseren Breitäxten niedergestreckt. Als der Tag sich dem Ende zuneigte, waren die blutigen Reste auf dem Schlachtfeld das Einzige, was geblieben war. Und von dem Schlachtfeld kam eine vage Erinnerung an Tapferkeit und Geschick, denn die glänzende Rüstung und der leuchtende Speer des Elfenkönigs strahlten immer noch. Selbst im Tode erfüllte uns dieser mächtige und unbekannte Elf mit Ehrfurcht.

Es ist bei uns üblich, die Leichen unserer gefallenen Feinde zu verbrennen. Das ist genauso sehr Notwendigkeit wie Brauch, denn der Tod bringt Krankheit und Schrecken mit sich. Unsere Häuptlinge wollten Solstheim von der Elfenhorde säubern, im Tode genauso wie im Leben. Es wurde jedoch beschlossen, dass dies nicht das Schicksal des Schneeprinzen sein sollte. Einer, der im Krieg so mächtig war und von den Seinen so geliebt wurde, verdiente eine bessere Behandlung. Selbst im Tode, selbst als Feind unseres Volkes.

Und so brachten wir den Leichnam des Schneeprinzen, in feine Seide gehüllt, zu einem frisch angelegten Hügelgrab. Seine glänzende Rüstung und der strahlende Speer wurden auf ein Ehrenpodest gelegt und das Grab wurde mit Schätzen gefüllt, wie sie einer Person königlichen Geblüts angemessen waren. Alle mächtigen Häuptlinge waren mit diesem Vorgehen einverstanden. Sein Körper würde in dem Hügelgrab so lange erhalten bleiben, wie es der Zeit gefiel, aber ihm würde nicht der Schutz unseres Stalhrims gewährt werden, der den Nord allein vorbehalten war.

So endet dieser Bericht über die Schlacht von Moesring und den Fall des großen Schneeprinzen der Elfen. Mögen unsere Götter ihn im Tode ehren und mögen wir seiner Art im Leben nie wieder begegnen.

Der Fall von Saarthal
von Heseph Chirirnis, Gelehrter der Magiergilde

Heseph Chirirnis, Gelehrter der Magiergilde: Zugewiesen dem kaiserlichen Archäologen, Sentius Floronius

Wie kürzlich verlautet, wird der verehrte Archäologe mit seinem grenzenlosen Wissen jetzt die Koch- und Backgewohnheiten der frühen Ersten Ära der Nord erkunden. Diese Arbeit wird dem Kaiserreich zweifellos großen Ruhm und viele Vorteile einbringen, während meine eingeschränkten Kenntnisse diesem Ziel wohl kaum zuträglich sein dürften.

Deshalb habe ich meine beträchtliche Freizeit dazu verwendet, einen ganz speziellen Vorfall zu untersuchen, nämlich den Fall von Saarthal. Jedes Kind des Kaiserreiches weiß, was hier geschehen ist: Die erste Stadt der Menschen auf Tamriel wurde von den Elfen geplündert, da sie eifersüchtig auf die Menschen waren und sich von ihnen bedroht fühlten. Die Beziehungen haben sich seitdem offensichtlich gebessert, aber wenn man die Ergebnisse der Zerstörung aus erster Hand sehen will, muss man vor allem den ungehörigen Aufwand beachten, der für dieses Vorhaben betrieben wurde.

In einem ersten Schritt musste ich die Gebiete ursprünglicher Architektur von solchen unterscheiden, die erst aufgebaut wurden, nachdem Ysgramor die Stadt mit seinen fünfhundert Gefährten zurückerobert hatte. Zu Beginn verließ ich mich im Wesentlichen auf die Kenntnisse des Archäologen Floronius, doch im Laufe der Zeit war ich immer besser in der Lage, die Unterschiede selbst zu erkennen. In der Tat stellte ich überrascht fest, dass viele Teile der Stadt - weitaus mehr, als ich jemals für möglich gehalten hatte - über ursprüngliches Mauerwerk verfügten. Offenbar hatte man sich bemüht, die großen Schäden durch den Stadtbrand nach dem Überfall der Elfen zu beseitigen, doch die Beständigkeit der Nord-Handwerkskunst wurde dabei wohl erheblich unterschätzt.

So dachte ich zumindest am Anfang. Vielleicht war es falscher Stolz auf die Leistungen dieser frühen Menschen, oder vielleicht hat mich auch nur die mangelnde Erfahrung zu dieser Schlussfolgerung gebracht. Aber irgendetwas stimmte nicht. Wiederholte Versuche, den außerordentlich scharfsinnigen Archäologen zu Rate zu ziehen, waren unergiebig und arteten häufig in Vorlesungen über die Badegewohnheiten der Bewohner von Saarthal oder die durchschnittliche Anzahl von Topflanzen in den einzelnen Häusern aus. Erneut war ich gezwungen, mich auf meine eingeschränkten Mittel von Beobachtung und Schlussfolgerung zu verlassen.

Aus diesem Grund kann ich zum aktuellen Zeitpunkt noch keine abschließenden Ergebnisse vorlegen. Mit Sicherheit ist jedoch festzuhalten, dass der erste Angriff auf Saarthal offenbar sehr konzentriert durchgeführt wurde und dabei nicht mit einer speziellen Verteidigungseinrichtung oder einem sonstigen bedeutsamen Ort korreliert. Auch wenn der angesehene Gelehrte Sentius meine Funde erst noch prüfen beziehungsweise überhaupt erst mal sein Interesse daran bekunden muss, neige ich zu der Vermutung, dass den Elfen nicht nur der Grundriss der Stadt bestens bekannt war, sondern dass sie ihren Angriff auch auf spezielle Anweisung hin ausgeführt und vielleicht auch ein ganz besonderes Ziel damit verfolgt haben.

Ich werde meine bescheidenen Untersuchungen fortsetzen, so es die Zeit erlaubt.

Der Fremde

[Dies sind die Worte der Prophezeihung, die man 'Der Fremde' nennt. Ich schrieb die Worte so auf, wie sie zu mir gesprochen wurden.]

Wenn die Erde zerrissen, und die Himmel in Schwärze ersticken,
Und Schläfer den sieben Flüchen dienen,
Kommt ein Fremder in die Heimat,
Weit gereist unter Mond und Stern.

Obwohl nackt geboren, mit unbekanntem Vater
Seine Gestalt zeigt sein künftiges Schicksal.
Verdorbene beschleichen ihn, Rechtschaffene verfluchen ihn.
Propheten sprechen, aber alle leugnen.

Viele Aufgaben machen offenbar
Des Fremden Schicksal, des Fluches Ende.
Viele Prüfungen versuchen den Fremden
Viele fallen, doch eine bleibt.

Der Geist von Nirn

Lorkhan ist der Geist von Nirn, der Gott aller Sterblichen. Dies bedeutet nicht, dass ihn alle Sterblichen notwendigerweise mögen oder gar kennen. Die meisten Elfen hassen ihn und sehen die Schöpfung als eine Tat an, die sie vom Geisterreich trennte. Die meisten Menschen verehren ihn, oder seine Erscheinungen, als den Vorboten des Lebens. Die Erschaffung der sterblichen Ebene, des Mundus, ist eine Quelle geistigen Schmerzes für alle Lebewesen; alle Seelen wissen in ihrem tiefsten Inneren, dass sie ursprünglich von irgendwo anders herkommen, und dass Nirn ein schmerzlicher und entscheidender Schritt zu dem ist, was danach kommt. Was ist danach? Einige würden lieber in ihren ursprünglichen Zustand, in das Geisterreich, zurückkehren, und dieser Lorkhan ist der Dämon, der sie daran hindert; für sie ist Nirn ein Gefängnis, eine Täuschung, der man entkommen muss. Andere glauben, dass Lorkhan die Welt als Probefläche für Transzendenz erschaffen hat; für sie war das Geisterreich bereits ein Gefängnis, das wirkliche Entkommen ist nun endlich möglich.

Der Glaubenseifer von Sheogorath

Die selbsternannten Eiferer Sheogoraths glauben, dass unser Lehnsherr nicht nur ein Mann mit geheimnisvollen und wundersamen Kräften ist, sondern ein lebender Gott. Sie glauben, dass sein Wille das Land zusammenhält und seine Launen alle Dinge innerhalb des Landes stützen. Sie glauben, dass Arden-Sul, der die Winde in unseren Eingeweiden liest, der sterbliche Aspekt von Fürst Sheogorath war und wiederkommen wird, um das Reich zu säubern. Da diese Behauptungen offensichtlich lächerlich sind, kann davon ausgegangen werden, dass die Eiferer allesamt völlig verrückt sind.

Mit den Eiferern kann man nicht diskutieren. Mit ihnen kann man nur schwer verhandeln. Sie greifen praktisch jeden in Sichtweite an, weil sie glauben, es handle sich um Ketzer oder Ungläubige. Sie kämpfen bis zum Tod und lieben das Gemetzel.

Der Leser fragt sich nun, wie wird jemand zum Eiferer? Nach langer Recherche fand ich heraus, dass die Eiferer in bewohnte Gebiete schleichen und Roben zurücklassen. Jeder, der dem Glaubenseifer zugeneigt ist, kann sich diese Roben überziehen und sich ihnen so gefahrlos nähern. Man sagt, dass die Anführer der Eiferer das wahre Anliegen eines Bittstellers spüren können, selbst wenn dieser eine Robe trägt, und unaufrichtige Bittsteller auf der Stelle umbringen.

Aber selbst, wenn man diese Prüfung besteht, haben die Eiferer schmerzhafte Rituale, mit denen sie ihre Treue zu Sheogorath beweisen. Nur die sehr streng gläubigen Bittsteller werden aufgenommen. Jene, die diese Prüfungen nicht bestehen, werden getötet.

Sobald ein Anwärter als Eiferer akzeptiert wurde, werden ihm Zeremonien und magische Geheimnisse beigebracht. Am bekanntesten ist wohl das Heraufbeschwören von Fleisch-Atronachen, die ihren Befehlen gehorchen. Diese mächtigen Kreaturen sind hervorragende Kämpfer.

Der Kodex des Malacath
Ein Söldnerleitfaden zu den Orkfestungen
vonAmanda Alleia, Söldnerin

"Niemand schlägt einen Ork!"
Ihr braucht jetzt nicht zu raten, wie oft ich diese Behauptung in anrüchigen Tavernen gehört habe, oder wie viele heißblütige Söldner es aus voller Kehle gebrüllt haben. Aber ich würde lügen, wenn ich nicht zugeben würde, dass die Orkfestungen sich diese Worte zum Gesetz gemacht haben. "Tradition" und die "Alten Wege" machen normalerweise nicht den besseren Kämpfer aus, aber für die Orks scheint das Festhalten an den Praktiken ihrer Vorfahren tatsächlich den Pfad zum Sieg zu ebnen.

Fangen wir von vorne an: Den Orks zufolge sind ihre Festungen alt wie ihre eigene Rasse. Sie reichen von befestigten Lagern bis hin zu wahren Bollwerken. Jeder Mann, jede Frau und jedes Kind in ihren Mauern wird von Geburt an darin ausgebildet, sie zu verteidigen. Sie schmieden all ihre Waffen und Rüstungen in der Festung und die Ork-Krieger jagen die Nahrung und bringen sie zurück, um sie mit allen zu teilen.

Sie folgen keinen Gesetzen außer ihren eigenen. Der "Kodex des Malacath" ist ein ungeschriebenes Regelwerk, das nach einem ihrer Götter, welcher manchmal auch Mauloch genannt wird, benannt ist. Das meiste davon ist recht einfach: Stiehl nicht, töte nicht, greife niemanden grundlos an - obwohl es da scheinbar eine Menge Ausnahmen gibt. Doch die Orks in der Festung haben keine Kerker für Verbrecher. Sie kennen nur den Blutzoll. Ihr könnt entweder in Waren für Eure Verbrechen zahlen, oder Ihr blutet so lange, bis das Opfer zufriedengestellt ist. Und ich brauche Euch wohl kaum zu sagen, dass Orks über eine Menge Blut verfügen.

Der Kodex bestimmt auch, wer die Festung anführt. Gewöhnlich wird der stärkste Mann zum Häuptling ernannt, der sämtliche Entscheidungen trifft und bestimmt, wann dem Kodex des Malacath Genüge getan wurde. Alle Frauen sind entweder Ehefrauen oder Töchter des Häuptlings, mit Ausnahme der weisen Frau, die für spirituelle Angelegenheiten und Heilung zuständig ist. Ernste Streitigkeiten werden durch kurze, brutale Kämpfe geklärt. Diejenigen, die mit dem Häuptling nicht zurechtkommen, werden üblicherweise aus der Festung verstoßen, um dann unter uns Fremden zu leben. Ein Ork lernt von Kindesbeinen an, für alles zu kämpfen und dass das, wofür es sich nicht zu kämpfen lohnt, unter der Würde des Kodex ist.

Orkfestungen mögen keine Fremden. Sie bleiben lieber für sich. Die gute, alte Alleia weiß, wovon sie spricht, weil so viele Orks die Festungen verlassen, um Söldner oder Soldaten zu werden, und ein paar Krüge Met lassen sie von ihrer Heimat erzählen. Man sagt, dass manchmal ein Ork einen Nicht-Ork zum "Blutsverwandten" ernennen kann, und dass diese Person dann in der Festung des Clans leben darf. Ich habe aber nie gehört, dass dies auch wirklich geschehen ist.

Mit all seinen seltsamen Regeln und Traditionen schafft der Kodex des Malacath eine Kultur von entschlossenen Kriegern. Sie sind auf gewisse Weise hartnäckiger und disziplinierter als andere Söldner. Sie zögern nicht, ihre Klingen zu ziehen und Dinge direkt zu klären, und ich denke, darin liegt der wahre Unterschied zwischen den Orks in den Festungen und denen in den Städten. Das kaiserliche Gesetz erlaubt es den Untertanen, ihre Streitigkeiten von den Männern des Kaisers regeln zu lassen. Der Kodex des Malacath jedoch fordert, die Streitigkeiten selbst zu regeln - für einen Söldner eine äußerst nützliche Einstellung.

Der Kodex des wahren Edelmannes
von Serjo Athyn Sarethi

Die ehrwürdigen Krieger des Fürstenhauses Redoran sind die geborenen Verteidiger Morrowinds. Um ein Edelmann des Hauses Redoran zu sein, genügt es nicht, ein großer Krieger zu sein. Man muss den dreieinigen Tugenden der Pflicht, Ernsthaftigkeit und Frömmigkeit folgen.

Ein Redoran ist zunächst dem Tribunals-Tempel, dann dem Fürstenhaus Redoran und zuletzt seiner Familie und seinem Clan verpflichtet. In der Schlacht am Roten Berg starben die Krieger des Hauses Redoran tapfer bei ihrer Pflichterfüllung für das Tribunal. Indem er das Fürstenhaus vor den üblen Plänen der telvannischen Zauberer und den Lügen der nicht vertrauenswürdigen Hlaalu beschützt, erfüllt der wahre Edelmann seine Pflicht gegenüber dem Hause Redoran. Indem er den Richtlinien des Tempels in bezug auf Barmherzigkeit und Großzügigkeit folgt, erfüllt er seine Pflicht gegenüber seiner Familie und seinem Clan.

Ein redoranischer Edelmann muss die Tugend der Ernsthaftigkeit kennen. Es ist nicht die Art der Redoran, über ernste Dinge zu lachen, denn es zeugt von mangelndem Respekt. Es ist nicht die Art der Redoran, Gerüchte in Umlauf zu bringen, denn sie verursachen und verbreiten Uneinigkeit.

Ein Redoran muss die Aedra und Daedra ehren, unsere Schöpfer und Vorfahren. Denn ohne das Göttliche hätten wir nicht die Möglichkeit zu dienen. Und ohne göttliches Gesetz könnten wir das Richtige nicht vom Falschen unterscheiden. Und ohne für diese Dinge dankbar zu sein, würden wir unsere Stellung und unseren Zweck vergessen.

Das Fürstenhaus Redoran rühmt alle Fertigkeiten des Krieges. Nicht, weil wir glauben, dass der Krieg an sich gut oder ehrenhaft wäre, sondern weil dieses Wissen zur Pflichterfüllung unverzichtbar ist. Der Krieger des Hauses Redoran kämpft mit einer Langwaffe und einem Schild oder mit einem Speer. Ein Edelmann vom Hause Redoran muss außerdem den Umgang mit dem Bogen erlernen und athletisch genug sein, um lange Märsche in die Schlacht zu überstehen. Je nach Rang und Strategie trägt ein Redoran schwere oder mittlere Rüstung. Von einem Edelmann des Hauses Redoran wird erwartet, dass er weiß, wie er seine eigene Rüstung pflegt und repariert.

Diejenigen, die in das Fürstenhaus Redoran hineingeboren wurden, haben ihre Fertigkeiten von Familie und Clan gelernt. Diejenigen, die dem Hause Redoran als Gefolgsleute beitreten wollen, müssen einem Prüfer in der redoranischen Ratshalle beweisen, dass ihre Fertigkeiten den Anforderungen des Hauses Redoran genügen.

Unabhängig davon, ob sie vom Blute Redorans sind, oder durch einen Schwur in den Dienst des Hauses Redoran aufgenommen wurden, müssen diejenigen, die in den Rängen des Hauses aufsteigen wollen, ihre Tugenden durch Leistung und Gehorsam unter Beweis stellen. Und erst wenn ein Krieger alle Fertigkeiten und Tugenden gemeistert hat, kann er sich wirklich als Edelmann des Fürstenhauses Redoran bezeichnen.

Der Krieg des Ersten Rates

[Dieser Bericht des kaiserlichen Gelehrten Agrippa Fundilius basiert auf verschiedenen kaiserlichen und dunmerischen Quellen. Er ist für westliche Leser geschrieben.]

Der Krieg des Ersten Rates war ein religiöser Konflikt im Ersten Zeitalter, zwischen den säkularen dunmerischen Häusern Dwemer und Dagoth und den orthodoxen dunmerischen Häusern Indoril, Redoran, Dres, Hlaalu und Telvanni. Der Erste Rat war der erste pan-dunmerische Regierungskörper. Er brach aufgrund von Streitigkeiten über Hexerei und Verzauberungen zusammen, die von den Dwemern praktiziert, von den anderen Häusern jedoch zur Gotteslästerung erklärt wurden.

Die säkularen Häuser, von geringerer Zahl, aber politisch und magisch weiter fortgeschritten, führten zunächst mit großem Erfolg einen Feldzug im Norden Morrowinds durch und eroberten große Teile des Landes, das heute die Distrikte von Redoran, Vvardenfell und Telvanni umfasst. Sie wurden dabei von Nord- und Orkclans unterstützt, denen man für ihre Hilfe Land und Beute versprochen hatte. Die orthodoxen Häuser, weit verstreut und schlecht organisiert, erlitten eine Niederlage nach der anderen, bevor Nerevar zum General aller Streitkräfte ernannt wurde.

Nerevar sicherte sich die Hilfe nomadischer Barbarenstämme und erzwang eine große Schlacht bei der säkularen Festung am Roten Berg in Vvardenfell. Die säkularen Streitkräfte wurden mit Hilfe aschländischer Späher ausmanövriert und besiegt. Die Überlebenden wurden zur Flucht in die dwemerische Festung am Roten Berg gezwungen.

Nach einer kurzen Belagerung gelangten Nerevar und seine Truppen durch Verrat in die Festung, wo die gegnerischen Anführer erschlagen wurden und Nerevar sich tödliche Wunden zuzog. Es folgte ein blutiges Gemetzel und die Häuser Dwemer und Dagoth wurden ausgelöscht. Nerevar erlag wenig später seinen Verletzungen.

Drei von Nerevars Verbündeten unter den orthodoxen Häusern, Vivec, Almalexia und Sotha Sil, übernahmen die Führung des neu gegründeten Ersten Rates, der zum Großen Rat von Morrowind umbenannt wurde, und wurden schließlich zu Gottkönigen und unsterbliche Herrscher von Morrowind, bekannt als das Tribunal oder Almsivi.

Der Kuchen und der Diamant
von Athyn Muendil

Ich ging in 'die Ratte und der Topf', eine Taverne, die an einer Ecke in Ald'ruhn liegt und ein Treffpunkt all jener ist, die fremd in der Stadt sind, um mich mit meinen Freunden zu treffen, als ich die Frau zum ersten Mal erblickte. Nun, bretonische Frauen tauchen in dieser Taverne recht häufig auf. Sie scheinen eine Neigung dafür zu haben, sich von ihren Siedlungen in Hochfels zu entfernen. Alte bretonische Frauen dagegen sind nicht mehr so wanderlustig. Die alte, in Ehren ergraute Frau, zog die Aufmerksamkeit auf sich, da sie im Raum umherging und jeden ansprach.

Nimloth und Oediad saßen am üblichen Platz und tranken das übliche Zeug. Oediad zeigte gerade ein Stück herum, das er sich auf nicht ganz rechtmäßige Art angeeignet hatte. Es war ein großer Diamant, so groß wie die Hand eines Babys und so klar wie Quellwasser. Ich bestaunte gerade den Diamanten, als ich hinter mir das Knacken alter Knochen bemerkte.

'Einen guten Tag wünsche ich, Freunde', sagte die alte Frau. 'Mein Name ist Abelle Chriditte und ich brauche finanzielle Unterstützung für meine Reise nach Ald Redaynia.'

'Wenn Ihr Almosen wollt, dann geht zum Tempel', sagte Nimloth schroff.

'Ich bin nicht auf der Suche nach Almosen', erwiderte Abelle. 'Ich biete zum Tausch meine Dienste an.'

'Mir wird gleich schlecht, alte Frau', sagte Oediad und lachte laut.

'Sagtet Ihr, dass Euer Name Abelle Chriditte ist?', fragte ich, 'Seid Ihr mit der Alchemistin Abelle Chriditte aus Hochfels verwandt?'

'Engstens verwandt,' entgegnete sie mit einem Lachen, 'wir sind ein und dieselbe Person. Vielleicht könnte ich Euch im Tausch gegen Gold einen Trank bereiten? Ich habe bemerkt, dass sich in Eurem Besitz ein prächtiger Diamant befindet. Die magischen Qualitäten von Diamanten sind schier grenzenlos.'

'Tut mir Leid, alte Frau, aber den gebe ich nicht für magische Spielereien her. Es hat mir schon genug Mühe bereitet, das Ding zu stehlen', sagte Oediad. 'Ich kenne einen Hehler, der ihn mir gegen Gold eintauscht.'

'Aber Euer Hehler wird einen Teil des Wertes behalten wollen, nicht wahr? Was würdet Ihr sagen, wenn ich Euch einen Trank der Unsichtbarkeit dafür geben würde? Im Tausch für diesen Diamanten könntet ihr also noch viele weitere Diamanten stehlen. Das wäre ein sehr guter Handel, würde ich sagen.'

'In der Tat, aber ich habe kein Gold, das ich Euch geben kann', sagte Oediad.

'Ich werde dafür nehmen, was von dem Diamanten übrig bleibt, nachdem ich den Trank hergestellt habe', erwiderte Abelle. 'Wenn Ihr ihn zur Magiergilde bringen würdet, dann müsstet ihr alle Zutaten selbst besorgen und außerdem noch für den Dienst bezahlen. Ich jedoch habe meine Kunst in der Wildnis erlernt. Dort gibt es keine Trankmischer, die Diamanten in Staub verwandeln. Wenn man alles mit der bloßen Hand und seinem eigenen Können machen muss, dann ist man mit Künsten gesegnet, die diesen dümmlichen Trankmischern der Gilde völlig verloren gegangen sind.'

'Das klingt ja alles ganz nett', sagte Nimloth, 'Aber woher wissen wir, ob Euer Trank auch wirkt? Wenn Ihr einen Trank mischt und die Überreste von Oediads Diamanten an Euch nehmt, dann wissen wir erst, ob der Trank auch wirkt oder nicht, wenn Ihr schon lange weg seid.'

'Ah, das Vertrauen ist in der heutigen Zeit rar geworden', seufzte Abelle. 'Ich schätze, ich könnte Euch auch zwei Tränke machen und hätte trotzdem noch einen kleinen Rest des Diamanten für mich übrig. Nicht viel, aber vielleicht genug, um mich nach Ald Redaynia zu bringen. Dann könntet Ihr den ersten Trank gleich hier einnehmen und prüfen, ob Ihr zufrieden seid oder nicht.'

'Aber,' entgegnete ich, 'Ihr könntet einen Trank machen, der wirkt, und einen Trank, der nicht wirkt. So bliebe Euch mehr vom Diamanten übrig. Sie könnte dir sogar ein langsam wirkendes Gift geben und wenn sie in Ald Redaynia eintrifft, bist du schon längst tot.'

'Bei Kynareth, Ihr Dunmer seid vielleicht misstrauisch! Es wird kaum noch etwas von dem Diamant übrig bleiben, aber ich kann zwei Dosen des gleichen Tranks herstellen. So könnt Ihr Euch von der Qualität des Mittels und davon, dass es keinerlei Nebenwirkungen hat, überzeugen. Wenn Ihr mir noch immer nicht traut, so kommt an meinen Tisch und wohnt der Ausübung meiner Kunst bei.'

Also beschloss ich, Abelle zurück zu ihrem Tisch zu begleiten, wo sie ihre Reisetaschen voller Kräuter und Mineralien aufbewahrte, um sicherzustellen, dass Sie nicht zwei verschiedene Tränke herstellen würde. Die Vorbereitungen dauerten fast eine Stunde, aber sie erlaubte mir gnädigerweise, ihre halbvolle Flasche Wein zu leeren, während ich ihr zusah. Das Splittern und Mahlen des Diamanten dauerte eine Ewigkeit. Immer und immer wieder machte sie seltsame Handbewegungen über dem Stein und sprach dabei alte Zaubersprüche. Auf diese Weise brach der Diamant in immer kleinere Stücke. Daneben bereitete sie Pasten aus gehacktem Bittergrün, zerstoßenen roten Knollen von Dell'Arco Spae und Tropfen von Cicilianiöl. Ich trank den Rest des Weines.

'Alte Frau,' sagte ich schließlich mit einem Seufzen, 'wie lange wird es noch dauern? Ich habe es langsam satt, Euch bei der Arbeit zuzusehen.'

'Die Magiergilde hat es geschafft, den Leuten weiszumachen, dass Alchemie eine Wissenschaft ist', sagte sie. 'Aber wenn Ihr müde seid, dann gönnt Euren Augen Ruhe.'

Meine Augen schlossen sich anscheinend wie von selbst. In dem Wein musste etwas gewesen sein: etwas, das dafür sorgte, dass ich tat, was sie von mir verlangte.

'Ich glaube, ich werde das Mittel in Form eines Kuchens bereiten. Dann ist es viel stärker. Jetzt sagt mir, junger Mann, was werden Eure Freunde machen, wenn ich ihnen das Mittel gegeben habe?'

Sie werden Euch auf die Straße folgen, überfallen und die Reste des Diamanten an sich nehmen', antwortete ich. Ich hatte nicht vor, die Wahrheit zu erzählen, aber sie schlüpfte mir aus dem Mund.

'Das dachte ich mir bereits, ich wollte nur sicher sein. Ihr könnt Eure Augen jetzt öffnen.'

Ich öffnete die Augen. Abelle hatte auf einem kleinen Holzbrett etwas angerichtet: zwei kleine Kuchen und ein silbernes Schneidemesser.

'Nehmt die Kuchen und bringt sie zum Tisch', sagte Abelle. 'Und sagt nichts, außer dass Ihr mit allem einverstanden seid, was ich sage.'

Ich tat, wie mir befohlen. Es war ein seltsames Gefühl. Ich nahm es ihr gar nicht übel, dass sie mich in ihrer Gewalt hatte. Im Nachhinein bedauere ich es natürlich, aber zu jenem Zeitpunkt schien es mir völlig natürlich, ihr ohne Widerworte zu gehorchen.

Abelle gab Oediad beide Kuchen und ich versicherte glaubhaft, dass beide auf die gleiche Weise entstanden seien. Sie schlug vor, dass er einen der Kuchen zerteilen solle, damit sie dann einen und er den anderen Teil davon essen könnten. Auf diese Weise wäre sichergestellt, dass der Kuchen nicht vergiftet sei. Oediad hielt das für eine gute Idee und benutzte Abelles Messer, um das Küchlein zu zerschneiden. Abelle nahm ein Stück und steckte es sich in den Mund. Oediad nahm das andere Stück und schluckte es wesentlich zögerlicher als sie.

Abelle und die Taschen, die sie trug, verschwanden fast augenblicklich. Bei Oediad geschah nichts.

'Warum hat es bei ihr und nicht bei mir funktioniert?', rief Oediad.

'Weil der Diamantenstaub nur auf der linken Seite der Klinge lag', sagte die alte Alchemistin durch mich. Ich spürte, wie ihre Macht über mich schwand, als sie unsichtbar durch die dunklen Straßen von Ald'ruhn von der Ratte und dem Topf wegrannte.

Wir sahen weder Abelle Chriditte noch den Diamanten je wieder. Ob sie ihre Pilgerfahrt nach Ald Redaynia jemals unternommen hat, bleibt ungewiss. Die Kuchen hatten keinerlei Wirkung, bis auf die Tatsache, dass sich Oediad nach ihrem Genuss eine Woche lang hundeelend fühlte.

Der Lehrlingshelfer

Ratschläge von Valenwalds angesehenster Zauberin Zweifelsohne habt Ihr schon Geschichten über meine Abenteuer gehört. Geschichten, die sich von Provinz zu Provinz verbreitet haben, bis ganz Tamriel in Ehrfurcht vor meinen Heldentaten und magischem Können erstarrt ist. Mehr als einmal habt Ihr Euch bestimmt gedacht: "Wenn ich doch nur Aramrils Fähigkeiten hätte, könnte ich Ruhm und Reichtum mit magischen Duellen erlangen!"

Es stimmt: Großer Ruhm und grenzenloser Reichtum erwarten jene, die erfolgreich sind. Aber dazu muss man erst von den Besten lernen. Und daher habt Ihr dieses Buchgekauft, damit ich Euch unterrichten kann. Denn ich bin natürlich die Beste.

Hier nun meine Ratschläge. Wenn Ihr sie befolgt, könnt auch Ihr Euch einen Namen in ganz Tamriel machen.

1. Den Gegner kennen, heißt seine Schwächen kennen.

Einer guten Magierin steht eine reiche Auswahl an Zaubersprüchen zur Verfügung, die wesentlich vielseitiger als eine einfache Stahlklinge sind. Darüber hinaus weiß sie, wann man sie am besten einsetzt. Sie weiß, dass Frostzauber eine angreifende Bestie stoppen oder einen Wilden davon abhalten können, sein Schwert zu benutzen. Sie weiß, dass Blitzzauber ihrem Gegner Magicka rauben können. Sie weiß, dass Illusionszauber Gruppen von Feinden gegeneinander aufbringen können - sollte sie sich in einem ungerechten Kampf befinden, weil ihre Gegner wissen, dass sie im Einzelkampf nicht gewinnen können - und dass es Zaubersprüche gibt, die sie retten können, wenn bereits alles verloren scheint.

2. Sich selbst kennen, heißt seine Grenzen kennen.

Selbst die beste Magierin hat nur einen begrenzten Vorrat an Magicka und noch niemand ist bisher mit Magnus' unendlichen Kraftreserven gesegnet worden. Eine gute Magierin überanstrengt sich daher nicht. Sie achtet darauf, immer über genügend Magicka zu verfügen, um sicher zu sein. Wenn sie das nicht schafft, hat sie einen großen Vorrat an Tränken dabei. Und wenn sie das nicht schafft, hat sie immer einen Fluchtweg parat. Nicht, dass die Große Aramril jemals vor einem Kampf geflohen wäre, aber natürlich besitzt Ihr nicht unbedingt ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten. Daher müsst Ihr üben.

3. Schutzzauber können (Euch) töten

Es steht außer Frage, dass Schutzzauber ein wichtiges Werkzeug jeder aufstrebenden Magierin darstellen. Sie können Zauber blocken, gegnerische Angriffe zunichte machen und Magicka des Feindes verbrauchen. Eine gute Magierin weiß jedoch auch, dass sie sich nicht zu sehr auf einen Schutzzauber verlassen sollte. Hält sie ihn zu lang verfügbar, verliert sie Magicka und kann nicht zurückschlagen, oder - noch viel schlimmer - selbst den Zauber nicht mehr aufrechterhalten, woraufhin sie vollständig ungeschützt ist.

4. Zwei Hände sind nicht immer besser als eine

Jede fortgeschrittene Magierin hat das Zaubern mit zwei Händen erlernt, um mehr Schaden zu erzeugen. Sicherlich ist das mitunter ein Vorteil, wenn der Gegner bereits geschwächt ist oder Ihr damit eine stärkere Reaktion der Menge hervorruft, die sich schon versammelt hat, um Euch zuzusehen. Jedoch handelt es sich nicht immer um die beste Strategie. Konzentrationszauber können beispielsweise oft auf dem Boden benutzt werden, wenn ein Gegner besonders flink ist. Durch den unabhängigen Einsatz beider Hände ist es möglich, eine größere Fläche abzudecken. Wenn Ihr Feuerbälle mit beiden Händen erzeugt, könnt Ihr Euch nicht schnell mit einem Schutzzauber verteidigen oder heilen, während ihr Euren Angriff fortsetzt.

5. Nehmt Herausforderungen immer an - besonders, wenn Ihr wisst, dass Ihr gewinnen könnt

Denkt daran, dass Eure oberste Priorität darin besteht, am Leben zu bleiben. Knapp danach kommt allerdings schon, die Zuschauer zufriedenzustellen. Immerhin werden Eure Abenteuer durch ihre Großzügigkeit finanziert. Und hier kommt mehr als Magie ins Spiel. Wenn Ihr vor dem Beginn des Duells einen Eindruck von den Fähigkeiten Eures Gegners erhaltet, könnt Ihr selbstsicher in den Kampf ziehen. Zu wissen, dass man einen Gegner in den Schatten stellt, ist von großer Wichtigkeit, da Ihr dadurch den Zuschauern mehr bieten könnt. Wenn Ihr schon vorher wisst, dass Ihr ein Duell wahrscheinlich verliert, stellt sich beispielsweise heraus, dass Ihr leider anderswo eine Verpflichtung habt und deswegen nicht kämpfen könnt. Auf keinen Fall möchte ich den Eindruck vermitteln, so etwas jemals selbst getan zu haben. Ich erlebe nur, dass mein großer Ruhm mich davon abhält, jede einzelne Duellanfrage positiv zu bescheiden.

Wenn Ihr an diese Dinge denkt und gelassen bleibt, könnt auch Ihr Euch einen Namen machen, indem Ihr großartige magische Fähigkeiten unter Beweis stellt.
Doch Vorsicht: Seid Ihr erfolgreich genug, fordere ich Euch vielleicht selbst heraus!

Der letzte König der Ayleïden
von Herminia Cinna

Die Ayleïden, oder Herzland-Hochelfen, regierten Cyrodiil in den langen Zeiten des Mythos vor Beginn der Geschichtsschreibung. Eines der ersten belegten Daten ist der Fall des Weißgoldturms im Jahre 1Ä 243, der nach allgemeiner Ansicht das Ende der Ayleïden einläutete.

Obwohl die Ayleïden-Herrschaft über ganz Cyrodiil tatsächlich im Jahre 1Ä 243 gebrochen wurde, war dies nur eine der offensichtlichsten Phasen am Ende eines langen Niedergangs. Die ersten beiden Jahrhunderte der Ersten Ära waren gekennzeichnet durch zunehmende Querelen zwischen den großen Ayleïden-Fürsten von Cyrodiil. Alessia scheint eine Zeit des Bürgerkriegs ausgenutzt zu haben, um ihren Aufstand zu beginnen. Kaiserliche Historiker haben traditionell ihren Sieg dem Eingreifen von Seiten Himmelsrands zugeschrieben, doch es scheint, dass sie bei der Belagerung des Weißgoldturms mindestens genauso viel Hilfe von rebellischen Ayleïden-Fürsten hatte.

Das gängige Bild der Ayleïden als brutale Sklaventreiber beruht natürlich auf Tatsachen, doch es ist allgemein weniger bekannt, dass eine Reihe von Ayleïden-Prinzen nach 263 weiterhin Teile Cyrodiils beherrschte, als Vasallen der neuen Kaiserin von Cyrodiil. Dies deutet darauf hin, dass entweder die Ayleïdenherrschaft doch nicht allen verhasst war, oder dass Alessia und ihre Nachfolger pragmatischer waren, als allgemein angenommen wird, oder vielleicht auch ein wenig von beidem.

Auf alle Fälle zeigen Ausgrabungen an einer Reihe von Ayleïden-Stätten eine fortgesetzte Besiedlung und sogar Ausweitung in der sogenannten Spätphase der Ayleïden (1Ä 243 - ca. 498). Zunächst regierten viele Ayleïden-Fürsten weiter als Vasallen des neuen Menschenregimes. In manchen Fällen wurde Ayleïden-Anhänger Alessias sogar mit neuen Ländereien belohnt, die getöteten Feinden gehört hatten. Es ist unklar, in welchem Ausmaß die Versklavung von Menschen unter dem cyrodilischen Reich andauerte. Menschen lebten weiterhin in den von Ayleïden beherrschten Bereichen von Cyrodiil, doch es gibt keine schlüssigen Beweise, unter welchen Bedingungen.

Dies war von Anfang an eine unbehagliche Beziehung, der es nicht bestimmt war, lange zu währen. Unwille über die fortgesetzte Präsenz von Ayleïden-Adligen im Kaiserreich trug zum Aufkommen des sogenannten Alessianischen Ordens bei, den Marukh gegründet hatte. Die ersten Opfer der Alessianer waren die Ayleïden von Cyrodiil. Im frühen 4. Jahrhundert wurden die noch bestehenden Ayleïden-Gemeinschaften in von Menschen regierten Regionen eine nach der anderen ausgelöscht, und die Flüchtlinge ließen vorübergehend die Macht der verbleibenden Ayleïden-Fürsten wachsen.

Dann gewannen im Jahre 361 die Alessianer die Kontrolle über das Kaiserreich und setzten im gesamten Herrschaftsbereich die Alessianische Doktrin durch. Die Ayleïden-Fürstentümer wurden abgeschafft. Die Durchsetzung dieses Erlasses scheint nicht viel direkte Gewalt erfordert zu haben - es scheint, dass zu diesem Zeitpunkt das Gleichgewicht der Macht so überwältigend gegen sie war und ihr Schicksal sich bereits so lange abgezeichnet hatte, dass der Großteil der verbliebenen Ayleïden Cyrodiil einfach verließ und allmählich der Elfenbevölkerung von Valenwald und Hochfels einverleibt wurde. Tatsächlich kann man das Aufkommen der Direnni-Hegemonie mit diesem Exodus der Ayleïden aus Cyrodiil in Verbindung bringen (eine Verbindung, die bisher von Historikern kaum untersucht wurde).

Dennoch scheint eine Restbevölkerung von Ayleïden die Herrschaft der Alessianer überlebt zu haben, denn wir hören davon, dass "der letzte König der Ayleïden" sich der Schlacht beim

Glenumbria-Moor anschloss, in der die Direnni die Alessianer im Jahre 482 entscheidend schlugen. Wie die Untertanen dieses Königs das vorhergegangene Jahrhundert überlebt haben, ist unbekannt. Wir wissen nicht einmal, wer sie waren, obwohl neue Forschungen auf Nenalata als mögliche Ruhestätte dieses "letzten Königs" hindeuten. Leider stehen in der gegenwärtigen Situation des Kaiserreichs keine Mittel mehr für eine angemessene wissenschaftliche Untersuchung solch ausgedehnter Ruinen zur Verfügung, so dass die Beantwortung dieser Fragen künftigen Generationen überlassen werden muss.

Der Mond Lorkhan
von Fal Droon

Ich will nicht näher auf die unterschiedlichen Berichte über die Geschehnisse am Adamant-Turm und den Krieg der Manifestierten Metaphern eingehen. Diesen Geschichten fehlt es meiner Empfindung nach an den Qualitäten, die sie 'erzählbar' machen. Jeder von uns hat seine Lieblingserzählung über Lorkhan, einen Lieblingsgrund, aus dem Lorkhan Nirn erschaffen hat, und eine Geschichte darüber, was letztendlich mit seinem Herzen geschehen ist. Aber die Theorie über den Mond Lorkhan ist von besonderer Art.

Kurz gefasst waren die Monde die zwei Hälften von Lorkhans 'fleischgewordener Göttlichkeit'. Wie auch die anderen Götter war Lorkhan ein Planet sowie eine Dimension, die an der Großen Erschaffung beteiligt war... bis auf den Teil, bei dem die Acht Teile ihrer himmlischen Körper opferten, um den sterblichen Planeten und die eine Dimension zu erschaffen. Lorkhan brach dabei entzwei und sein göttlicher Funke fiel auf Nirn wie eine Sternschnuppe. So 'impfte er ihm seine göttliche Existenz und eine vernünftige Portion Selbstsucht ein'.

Masser und Secunda sind die Personifizierung dieser Spaltung - nach dem Artaeum die 'Gespaltene Zweihaftigkeit' -, gegen die die Lorkhan-Legende oft ankämpfen muss: Gedanken des Anima/Animus, von Gut und Böse, Sein und Nichtsein, der Poesie von Körper, Hals und Wehklagen gegenüber der Stille-als-verzehrendes-Nichts etc., etc. Diese sind als Lorkhans ewiges Manifest in den Abendhimmel eingebrannt, um die Sterblichen an ihre Pflichten zu erinnern.

Anhänger dieser Theorie sind der Meinung, dass alle anderen 'Erzählungen des Herzens' mythologische Degenerationen des wahren Ursprungs der Monde sind. (Es scheint mir unnötig, hinzufügen zu müssen, dass auch die 'Theorie vom leeren Halbmond' zu diesen Phänomenen gehört).

Der Monomythos

'In Mundus sind es Widerspruch und Verschiedenheit, die Veränderung bringen, und Veränderung ist die heiligste der Elf Kräfte. Veränderung ist die Kraft ohne Ziel und Ursprung.' - Oegnithr, Taheritae, Psijic-Orden

Was die menschliche und aldmerische Weltanschauung voneinander unterscheidet, ist, einfach gesagt, das Verhältnis der Sterblichen zum Göttlichen. Menschen haben den bescheidenen Anspruch, von den unsterblichen Kräften erschaffen worden zu sein, während die Aldmer behaupten, von ihnen abzustammen. Es scheint nur eine Kleinigkeit, doch es ist ein Unterschied, der auch alle weiteren ihrer divergierenden Mythologien prägt.

Alle Religionen in Tamriel beginnen gleich. Ob Mensch oder Mer, die Dinge beginnen immer mit dem Dualismus von Anu und seinem Anderen. Diese Zwillingskräfte kennt man unter vielen Namen: Anu-Padomay, Anui-El-Sithis, Ak-El, Satak-Ak-El, Ist-Ist Nicht. Anui-El ist das Immerwährende Unbeschreibliche Licht, Sithis ist die Verderbende Unaussprechliche Handlung. In der Mitte ist das Graue Etwas ('Nirn' in Ehlnofex).

In den meisten Kulturen wird Anui-El für seinen Anteil am Wechselspiel, welches die Welt erschafft, geehrt, doch Sithis steht in höchstem Ansehen, weil er es ist, der die Reaktion bewirkt. Sithis ist daher der ursprüngliche Erschaffer, ein Wesen, das wirklich Veränderung ohne Absicht bewirkt. Selbst die Hist erkennen sein Dasein an.

Anui-El wird auch als Ordnung wahrgenommen, im Gegensatz zum Sithis-Chaos. Vielleicht ist es für Sterbliche leichter, sich Veränderung vorzustellen, anstatt perfekten Stillstands, denn häufig wird Anui-El dem mystischen Hintergrund von Sithis Phantasien zugewiesen. In den Sagen von Yokuda, die zu den anschaulichsten der Welt gehören, wird Satak nur einige wenige Male erwähnt, als das 'Summen'; er ist als Kraft so sehr vorherrschend, dass er eigentlich gar nicht da ist.

Auf jeden Fall stammen von diesen beiden Wesen die et'Ada, oder ursprünglichen Geister, ab. Für Menschen sind diese et'Ada Götter oder Dämonen; für die Aldmer die Aedra/Daedra oder die 'Ahnen'. Alle Pantheons in Tamriel füllen ihre Dienstlisten mit diesen et'Ada, obwohl sich göttliche Mitgliedschaft von Kultur zu Kultur unterscheidet. Wie Anu und Padomay, obwohl jedes einzelne dieser Pantheons die Urbilder des Drachengottes und des Verschollenen Gottes enthält.

Der Drachengott und der Verschollene Gott

Der Drachengott ist immer mit der Zeit verbunden, und wird allgemein als der 'Erste Gott' verehrt. Er wird oft Akatosh genannt, 'dessen Position in der Ewigkeit den Tag ermöglichte'. Er ist der Hauptgott im Cyrodiilischen Kaiserreich.

Der Verschollene Gott ist immer mit der Ebene der Sterblichen verbunden, und ist eine Schlüsselfigur in der Trennung von Menschen und Aldmer. Das 'verschollen' verweist sowohl auf seine greifbare Abwesenheit in den Pantheons (ein weiterer geistiger Schmerz, der auf viele verschieden Weisen interpretiert wird), als auch auf die Entfernung seines 'göttlichen Funkens' durch die anderen Unsterblichen. Er wird häufig Lorkhan genannt und seine Totengedichte sind zahlreich, gleichzeitig verdammenswert und inbrünstig.

Beachtet, dass Tamriel und die Ebene der Sterblichen noch nicht existieren. Das Graue Etwas ist

immer noch die Spielwiese der Ursprünglichen Geister. Einige sind mehr an Anus Licht gebunden, andere an die unerkennbare Leere. Ihr beständiger Wechsel und ihre Interaktionen vermehren ihre Zahl, und ihre Persönlichkeiten brauchen lange, um sich zu formen. Als Akatosh entstand, begann die Zeit, und es wurde für einige Geister leichter, sich als Wesen mit einer Vergangenheit und einer Zukunft zu begreifen. Die stärksten der erkennbaren Geister kristallisieren sich heraus: Mephala, Arkay, Y'ffre, Magnus, Rupgta, usw. Andere verbleiben als Begriffe, Ideen oder Gefühle. Einer der stärksten von ihnen, ein kaum geformter Impuls, den die anderen Lorkhan nennen, ersinnt einen Plan, um Mundus zu erschaffen, die Ebene der Sterblichen.

Menschen, ausgenommen die Rothwardonen, sehen dies als eine Handlung göttlicher Gnade, eine Erleuchtung, durch die niedere Kreaturen Unsterblichkeit erlangen können. Aldmer, ausgenommen die Dunkelelfen, sehen dies als einen grausamen Betrug, eine List, die ihre Verbindung zur geistigen Ebene zerriss.

Der Mythos von Aurbis

Das 'Mythische Aurbis', mit 'Die Psijische Kompensation' untertitelt, war ein Versuch artaeischer Apologeten, die Grundlagen der aldmerischen Religion Uriels V. in den frühen, glorreichen Tagen seiner Herrschaft zu erklären. Er vermied stillschweigend einen Tadel oder ein Vorurteil gegenüber dem Lorkhan-Begriff, der von den Cyrodiil noch als 'Shezarr', der verschollene Bruder der Götter, geehrt wurde. Dennoch geben die Psijic eine recht gute Zusammenfassung der Sichtweise der Ahnen wieder, und diese wird unserer Absicht hier dienen. Diese Version kommt aus den Archiven der Kaiserlichen Akademien, aus handschriftlichen Notizen unbekannter Schreiber.

Das Mythische Aurbis existiert, und das seit der Zeit ohne Maß, als ein phantastisches Unnatürliches Reich.

'Aurbis' wird auch als Bezeichnung für das nicht wahrnehmbare Penumbra benutzt, die Graue Mitte zwischen dem IST/IST NICHT von Anu und Padomay. Es beinhaltet die mannigfachen Reiche von Aetherius und des Reiches des Vergessens ebenso wie andere, weniger strukturierte Erscheinungsformen.

Die magischen Wesen des Mystischen Aurbis leben eine lange Zeit und führen komplexe, epische Leben, während sie die Muster der Mythen erzeugen.

Sie sind Geister, geformt aus Stücken der unsterblichen Polarität. Der erste von ihnen war Akatosh der Zeitdrache, dessen Entstehung es für die anderen Geister leichter machte, sich zu strukturieren. Götter und Dämonen formen und zerfallen und erzeugen.

Schließlich erzählten die magischen Wesen des Mystischen Aurbis die ganze Geschichte - die ihres eigenen Todes. Für einige war dies ein kunstvoller Übergang in das wirkliche, nicht-magische Wesen der Welt. Für andere war es ein Krieg, in dem alle getötet wurden, und ihre Körper wurden das Wesen der Welt. Und für noch andere war es eine romantische Hochzeit und Elternschaft, bei der die elterlichen Geister natürlich sterben und Platz für die darauf folgenden sterblichen Rassen machen mussten.

Das Werkzeug dieser gemeinsamen Entscheidung war Lorkhan, den die allerersten Mythen als Schwindler oder Betrüger schmähen. Wohlwollendere Versionen dieser Geschichte heben Lorkhan als denjenigen hervor, der der Grund für die Existenz der Ebene der Sterblichen ist.

Die magischen Wesen erschufen die Rassen der sterblichen Aurbis nach ihrem eigenen Bilde, entweder bewusst als Künstler und Handwerker, oder als die fruchtbare faulende Materie, die die Sterblichen hervorbrachte, oder in einer Vielzahl anderer analoger Bedeutungen.

Die magischen Wesen starben dann und wurden die et'Ada. Die et'Ada sind die Geschöpfe, die von den Sterblichen als Götter, Geister oder Schutzgeister der Aurbis wahrgenommen und verehrt werden. Durch ihren Tod trennten diese magischen Wesen sich von den anderen magischen Wesen aus den Unnatürlichen Reichen.

Die Daedra wurden auch zu dieser Zeit erschaffen, Geister und Götter, die eher dem Reich des Vergessens angehörten, oder dem Reich, das näher an der Leere von Padomay liegt. Diese Handlung ist die Dämmerung der Mystischen (Mer-) Ära. Er wurde von den ersten Sterblichen auf viele verschiedene Weisen wahrgenommen, entweder als erfreuliche 'zweite Schöpfung' oder (besonders von den Elfen) als schmerzhafte Abtrennung vom Göttlichen. Der Urheber des Ereignisses ist immer Lorkhan.

Lorkhan

Diese Erschaffer-Schwindler- Prüfer-Gottheit kommt in jeder Tamrielischen mystischen Tradition vor. Sein üblicher Name ist der aldmerische 'Lorkhan' oder Schicksalstrommel. Er überzeugte oder überredete die ursprünglichen Geister, die Ebene der Sterblichen zu erschaffen, und störte so den gegenwärtigen Zustand, wie sein Vater Padomay es getan hatte, als er Instabilität zum Weltenbeginn brachte. Nachdem die Welt sich materialisiert hatte, wird Lorkhan von seinem göttlichen Zentrum getrennt, bisweilen unabsichtlich, und durchwandert die Schaffung der et'Ada. Interpretationen dieser Ereignisse sind von Kultur zu Kultur sehr verschieden. Nachfolgend einige der bekannteren:

Yokudan
'Satakal, die Haut der Welt'

'Satak war die erste Schlange, die Schlange, die Davor kam, und alle Welten kamen zur Ruhe im Schimmer ihrer Schuppen. Doch sie war so groß, dass es nichts anderes gab, und daher wand sie sich immer und immer um sich selbst, und die Welten rutschten übereinander, doch keine hatte den Raum, um zu atmen oder zu sein. Und so riefen die Welten etwas an, um sie zu retten, sie herauszulassen, doch natürlich war nichts außerhalb als die Erste Schlange, daher musste Hilfe aus ihrem Inneren kommen; das war Ak-El, der Hungrige Magen. Ak-El machte sich bemerkbar, und Satak konnte nur darüber nachdenken, was er war, und er war der beste Hunger, also aß und aß er. Bald gab es genug Raum, um in den Welten zu leben und die Wesen begannen. Diese Wesen waren neu und machten häufig Fehler, da sie kaum Zeit gehabt hatten zu üben, lebendige Wesen zu sein. So endeten die meisten Wesen schnell oder waren nicht gut oder gaben sich selbst auf. Einige Wesen waren gerade dabei zu beginnen, doch sie wurden aufgegessen, als Satak zu dem Teil seines Körpers kam. Es war eine gewalttätige Zeit.

Sehr schnell brachte Ak-El Satak dazu, in sein Herz zu beißen, und das war das Ende. Der Hunger jedoch weigerte sich aufzuhören, selbst im Tod, und so warf die Erste Schlange ihre Haut ab und begann von neuem. Als die alte Welt starb, begann Satakal, und als die Wesen seine Muster erkannten, erkannten sie ihren Anteil daran. Sie nahmen Namen an, wie Ruptga oder Tuwhacca, und schritten umher, um nach ihrer Verwandtschaft zu suchen. Während Satakal sich selbst wieder und wieder aß, lernten die stärksten Geister, den Zyklus in seltsamen Winkeln zu umgehen. Sie nannten

diesen Vorgang den Übergang, ein Schreiten zwischen den Welthäuten. Ruptga war so groß, dass er die Sterne an den Himmel stellen konnte, damit die schwächeren Geister ihren Weg leichter finden konnten. Dieser Übergang wurde so leicht für die Geister, dass er zu einem Ort wurde, die Fernen Küsten genannt, eine Zeit des Wartens auf die nächste Haut.

Ruptga zeugte während der Zyklen viele Kinder und wurde deshalb als der Große Vater bekannt. Er fuhr fort, Sterne aufzustellen, um die Leere für andere zu erhellen, doch nach etlichen Zyklen gab es fast zu viele Geister, um sie alle herauszulassen. Er erschuf sich einen Helfer aus dem Geröll der letzten Häute und dies war Sep, oder die Zweite Schlange. Sep hatte noch viel von dem Hungrigen Magen in sich, mannigfachen Hunger von den mannigfachen Häuten. Er war so hungrig, dass er nicht richtig denken konnte. Manchmal aß er einfach die Geister, denen er eigentlich helfen sollte, doch der Große Vater griff immer ein und holte sie wieder heraus. Schließlich war Sep gelangweilt davon, dem Großen Vater zu helfen und er sammelte die Überreste der alten Häute und rollte sie zusammen, er täuschte die Geister, damit sie ihm halfen und versprach ihnen, dass dies der Weg war, die neue Welt zu erreichen, indem man sie aus der alten erschaffe. Die Geister liebten seine Art zu leben, da sie leichter war. Kein Umherspringen mehr von Ort zu Ort. Viele Geister beteiligten sich und hielten es für einen guten Gedanken. Der Große Vater schüttelte nur den Kopf.

Sehr schnell fingen die Geister auf dem Hautball an zu sterben, weil sie sehr weit von der realen Welt Satakasl entfernt waren. Und sie merkten, dass es jetzt zu weit war, um in die Fernen Küsten zu springen. Die Geister, die zurückblieben, baten den Großen Vater, sie zurückzubringen. Doch der grimmige Ruptga wollte nicht, und er sagte den Geistern, dass sie nun neue Wege lernen müssten, um den Sternen zu den Fernen Küsten zu folgen. Falls sie dies nicht könnten, so müssten sie durch ihre Kinder weiter leben, was nicht dasselbe war wie zuvor. Sep brauchte jedoch eine größere Strafe, also zerdrückte der Große Vater die Schlange mit einem großen Stock. Der Hunger fiel aus Seps totem Mund und war das einzige, was von der Zweiten Schlange übrig blieb. Während dem Rest der neuen Welt erlaubt wurde, wieder nach Gottheit zu streben, konnte Sep nur in einer toten Haut umherschleichen oder am Himmel schwimmen, eine hungrige Leere, die eifrig versuchte, die Sterne zu essen.'

Cyrodiilisch
'Shezarrs Lied'

'Dies war etwas Neues, das Shezarr den Göttern beschrieb, sie wurden Mütter und Väter, übernahmen Verantwortung und brachten große Opfer, ohne die Garantie auf Erfolg, doch Shezarr sprach wundervoll zu ihnen und schob sie zwischen Geheimnis und Tränen. Auf diese Art gebaren die Aedra die Welt, die Tiere und die Wesen, sie machten sie aus Teilen von sich selbst. Diese freie Geburt war sehr schmerzhaft und danach waren die Aedra nicht länger jung und stark und machtvoll, wie sie es vom Anbeginn der Tage gewesen waren.

Einige Aedra waren enttäuscht und erbittert in ihrem Verlust, und sie waren wütend auf Shezarr und auf alles Geschaffene, da sie sich von Shezarr belogen und betrogen fühlten. Diese Aedra, die Götter der Aldmer, angeführt von Auri-El, waren angeekelt von ihrer Entkräftung und von dem, was sie geschaffen hatten. 'Alles ist vernichtet, für jetzt und für alle Zeit, und das Beste, was wir jetzt noch machen können, ist die Elfenrasse zu lehren, erhaben zu leiden und mit Würde und uns selbst für unsere Torheit zu strafen und uns an Shezarr und seinen Verbündeten zu rächen.' Daher sind die Götter der Elfen dunkel und brütend, und daher sind die Elfen auf immer unzufrieden mit ihrer Sterblichkeit, und immer stolz und stoisch trotz der Härte dieser grausamen und gleichgültigen

Welt.

Andere Aedra sahen die Schöpfung und waren sehr erfreut. Diese Aedra, die Götter der Menschen und der Tiermenschen, angeführt von Akatosh, priesen und schätzten ihre Mündel, die Sterblichen Rassen. 'Wir haben gelitten und wir sind für alle Zeit geschwächt, doch die Welt der Sterblichen, die wir geschaffen haben, ist herrlich und füllt unsere Herzen und Geister mit Hoffnung. Wir werden die Sterblichen Rassen lehren, gut zu leben, Schönheit und Ehre zu schätzen und einander zu lieben, wie wir sie lieben.' Daher sind die Götter der Menschen weich und geduldig, und daher sind die Menschen und Tiermenschen großherzig bei Freude und Leid und streben nach größerer Weisheit und einer besseren Welt.

Als die Daedraprinzen nun Shezarr hörten, verspotteten sie ihn und die anderen Aedra. 'Stücke von uns selbst abschneiden? Sie verlieren? Für immer? Das ist dumm! Es wird Euch noch Leid tun! Wir sind weitaus geschickter als Ihr, denn wir werden eine neue Welt aus uns selbst erschaffen, aber wir werden sie nicht herausschneiden, oder uns verspotten lassen, sondern wir werden diese Welt in uns erschaffen, für immer die unsere, und unter unserer vollen Kontrolle'

So erschufen die Daedraprinzen die Daedra-Reiche, und alle Klassen Niederer Daedra, groß und klein. Und zum größten Teil gefiel den Daedraprinzen diese Ordnung, da sie immer Verehrer und Diener und Spielzeug zur Hand hatten. Doch zur gleichen Zeit sahen sie manchmal mit Neid auf die Reiche der Sterblichen, denn obwohl die Sterblichen schmutzig und schwach und verächtlich waren, so war ihre Leidenschaft und ihr Ehrgeiz weitaus überraschender und unterhaltender als die Possen der Niederen Daedra. Daher umwerben und verführen die Daedraprinzen gewisse unterhaltende Exemplare der Rassen der Sterblichen, besonders die leidenschaftlichen und mächtigen. Es macht den Daedraprinzen eine besondere Freude, Shezarr und den Aedra die größten und ehrgeizigsten Sterblichen wegzuschnappen. 'Ihr seid nicht nur Narren, indem Ihr Euch selbst verstümmelt', freuten sich die Daedraprinzen hämisch, 'Ihr könnt nicht einmal die besten Stücke behalten, die den Ruhm und die Macht der Daedraprinzen der schwachen Gewöhnlichkeit der brei-hirnigen Aedra vorziehen."

Altmerisch
'Das Herz der Welt'

'Anu umgab und umgab alles. Damit er sich selbst erkenne, schuf er Anui-El, seine Seele und die Seele aller Wesen. Anui-El hatte wie alle Seelen die Fähigkeit zur Selbst-Reflektion und daher musste er sich von seinen Gestalten, Merkmalen und Intellekten differenzieren. Daher wurde Sithis geboren, der die Summe aller Beschränkungen war, die Anui-El nutzen würde, um über sich nachzudenken. Anui-El, der die Seele aller Wesen war, wurde deshalb zu vielen Wesenn und dieses Wechselspiel war und ist die Aurbis.

Zuerst war die Aurbis stürmisch und verwirrend, als Anui-Els Nachdenken ohne Plan weiterging. Erscheinungen der Aurbis fragten dann nach einem Plan, dem sie folgen konnten, oder Verfahren, durch die sie sich ein wenig länger außerhalb des perfekten Wissens amüsieren könnten. Damit sie sich auch auf diese Weise erfahren könnten, erschuf Anu Auri-El, die Seele seiner Seele. Auri-El durchblutete die Aurbis als neue Kraft, die man Zeit nannte. Mit der Zeit begannen Erscheinungen der Aurbis ihr Wesen und ihre Beschränkungen zu verstehen. Sie gaben sich Namen, wie Magnus oder Mara oder Xen. Einer von ihnen, Lorkhan, war mehr eine Beschränkung als ein Wesen, und er konnte nirgendwo lange verweilen.

Als er jede Erscheinug von Anui-El betrat, pflanzte Lorkhan eine Idee, die größtenteils auf Beschränkungen basierte. Er entwarf einen Plan, um eine Seele für die Aurbis zu erschaffen, einen Ort, wo die Erscheinungen der Erscheinungen die Möglichkeit zur Selbstreflektion haben könnten. Er bekam viele Anhänger; selbst Auri-El, dem er sagte, dass er der König der neuen Welt werden würde, stimmte zu, Lorkhan zu helfen. So erschufen sie Mundus, wo ihre eigenen Erscheinungen leben könnten, und wurden die et'Ada.

Doch dies war eine List. Lorkhan wusste, dass diese Welt noch mehr Beschränkungen beinhaltete und daher kaum ein Ding von Anu sein konnte. Mundus war das Haus von Sithis. Als ihre Erscheinungen abzusterben begannen, verschwanden viele der et'Ada völlig. Einige entkamen, wie Magnus, und darum gibt es keine Beschränkungen für die Magie. Andere, wie Y'ffre, verwandelten sich in die Ehlnofey, die Erdknochen, damit nicht die ganze Welt sterben solle. Einige mussten sich vermählen und Kinder bekommen, um zu überdauern. Jede Generation war schwächer als die vorige, und bald waren sie die Aldmer. Dunkelheit kam hernieder. Lorkhan machte aus den schwächsten Seelen Armeen und nannte sie Menschen und sie brachten Sithis in jeden Winkel.

Auri-El bat Anu, ihn zurückzunehmen, doch der hatte seinen Platz bereits mit etwas anderem gefüllt. Doch seine Seele war milder und er überließ Auri-El seinen Bogen und seinen Schild, damit die Aldmer vor den Menschenhorden beschützt werden könnten. Einige waren bereits gefallen, wie die Chimer, die auf die besudelten et'Ada gehört hatten, und andere, wie die Bosmer, hatten die Zeitlinie beschmutzt, indem sie menschliche Ehefrauen geheiratet hatten.

Auri-El konnte Altmora, den Wald der Ahnen, nicht retten und er ging an die Menschen verloren. Sie wurden südlich und östlich durch Alt-Ehlnofey gejagt und Lorkhan war ihnen dicht auf den Fersen. Er zerschmetterte das Land in viele Teile. Schließlich schlug Trinimac, Auri-Els größter Ritter, Lorkhan vor seiner Armee nieder und griff bis über die Hände hinein, um sein Herz zu nehmen. Er war verloren. Die Menschen schleiften Lorkhans Körper fort und schworen den Erben von Auri-El für alle Zeit Blutrache.

Doch als Trinimac und Auri-El versuchten, das Herz von Lorkhan zu zerstören, lachte es über sie. Es sagte: 'Dieses Herz ist das Herz der Welt, da das eine gemacht ist, um das andere zufrieden zu stellen.' Da befestigte Auri-El das Ding an einem Pfeil und ließ ihn weit aufs Meer hinaus fliegen, wo keine Erscheinung der neuen Welt ihn jemals finden möge.'

Der Nerevarine-Kult

Dieser religiöse Kult Aschlands glaubt an die Prophezeiung, dass ein Nerevar wiedergeboren wird, um uralte Versprechen an die Stämme zu erfüllen, die Traditionen des Propheten Veloth wieder einzuführen, die falschen Götter des Tribunal-Tempels zu stürzen und alle Fremdländer aus Morrowind zu vertreiben. Sowohl der Tempel als auch das Reich verbieten den Kult, aber trotz der Verfolgung hält er sich unter den Bewohnern Aschlands. Wegen seines Verbotes ist es ein geheimer Kult, und es ist schwer einzuschätzen, wie weit er in Aschland verbreitet ist und ob er Einfluss außerhalb der Aschländer-Stämme hat.

Der Nerevarine
Die Bewohner Aschlands glauben fest daran, dass Nerevar zurückkehren wird, um die Herrlichkeit des alten Resdayn [Morrowind trug vor der Besetzung durch das Kaiservolk den Namen 'Resdayn'] wieder herzustellen. Die Aschländer sagen, dass die Großen Häuser und der Tempel mit den unverfälschten Lehren des Propheten Veloth gebrochen, den Ahnenkult für die falschen Götter des Tribunals aufgegeben und die Annehmlichkeiten der Zivilisation angenommen haben, die schon die Hochelfen verdorben haben. Der Tempel wiederum verehrt den Heiligen Nerevar, lehnt aber den ekelhaften Gedanken ab, dass der Falsche Fleisch-Gewordene wie ein Ghul auf der Erde wandelt.

Nerevar
Der Tempel verehrt den Heiligen Nerevar als größten Dunmergeneral, Erstes Ratsmitglied und Gefährten von Vivec, Almalexia, und Sotha Sil, der die Häuser der Dunmer vereinte, um die bösen Dwemer, das verräterische Haus Dagoth und ihre westlichen Verbündeten am Roten Berg zu vernichten. Aber die Aschländer sagen, dass Nerevar versprach, die Alten Geister und das Stammesgesetz zu ehren, und dass er zurückkehren wird, um dieses Versprechen zu erfüllen. Für die Bewohner Aschlands bedeutet das, den falschen Tempel zu zerstören und die Kaiserlichen Invasoren aus dem Land zu vertreiben.

Die nerevarinischen Prophezeiungen
Traumvisionen und Prophezeiungen sind respektierte Traditionen in der Aschländer-Kultur. Ihre Weisen Frauen und Schamanen schreiben sorgfältig alle Träume und Visionen nieder und überliefern das Vermächtnis ihres Stammes von Vision und Prophezeiung ihren Nachfolgern. Im Gegensatz dazu misstrauen die Religionen des Tempels und des Westens dem Mystizismus und betrachten die Interpretation von Träumen und Visionen als primitiven Aberglauben.

Die verbreitetste Version der nerevarinischen Prophezeiung ist DER FREMDE. Die Verse sind obskur, wie die meisten Prophezeiungen. Aber zwei Aussagen ergeben Sinn.

Erstens glauben zwar viele weniger informierte Gelehrte, dass die Zeile 'weit gereist unter Mond und Stern' nur eine Umschreibung für eine sehr lange Reise ist, aber es ist bekannt, dass der legendäre Nerevar einen magischen Ring besaß, der 'Ein-Clan-Unter-Mond-und-Stern' hieß, bei dem Nerevar geschworen haben soll, die alten Traditionen und Gesetze der Aschländer zu ehren.

Zweitens bezieht sich die Erwähnung der 'sieben Flüche' sicherlich auf die verlorenen prophetischen Verse, die den Aschländern als die SIEBEN FLÜCHE bekannt sind.

Der Fremde
Wenn die Erde zerrissen, und die Himmel in Schwärze ersticken,
Und Schläfer den sieben Flüchen dienen,
Kommt ein Fremder in die Heimat,

Weit gereist unter Mond und Stern.

Obwohl nackt geboren, mit unbekanntem Vater
Seine Gestalt zeigt sein künftiges Schicksal.
Verdorbene beschleichen ihn, Rechtschaffene verfluchen ihn.
Propheten sprechen, aber alle leugnen.

Viele Aufgaben machen offenbar
Des Fremden Schicksal, des Fluches Ende.
Viele Prüfungen versuchen den Fremden
Viele fallen, doch eine bleibt.

Verlorene Prophezeiungen
Die Ältesten der Bewohner Aschlands beklagen, dass den Stämmen durch die Sorglosigkeit oder das Ungeschick früherer Generationen Weiser Frauen und Aschkhans Prophezeiungen verloren gegangen seien. Misstrauische Gelehrte fragen sich, ob diese Prophezeiungen vielleicht absichtlich vergessen oder unterdrückt wurden. Vor allem von drei nerevarinischen Prophezeiungen wird gesagt, sie seien verloren gegangen: 1. Die Verlorene Prophezeiung; 2. Die Sieben Flüche; und 3. Sieben Visionen von Sieben Aufgaben des Fleisch-Gewordenen. Vielleicht werden diese verlorenen Prophezeiungen eines Tages gefunden, entweder in vergessenen Aufzeichnungen, die von schreibkundigen Reisenden angefertigt wurden, oder im Gedächtnis von abgeschieden lebenden Bewohnern Aschlands, oder in den geheimen Überlieferungen der Weisen Frauen und Schamanen.

Der Niedergang
von Nithilis Lidari

Die Diebesgilde von Himmelsrand ist in gewisser Hinsicht ein Rätsel. In den letzten paar Jahrzehnten ist ihr Orden von einer der größten, einflussreichsten kriminellen Organisationen von ganz Himmelsrand zu einem kleinen Häuflein Versprengter geschrumpft, die selbst in ihrer Heimatstadt Rifton kaum noch Schaden anrichten können. Es ist zwar nie etwas ans Licht gekommen, was diesen raschen Niedergang erklären könnte, doch über die Gründe wird wild spekuliert.

Einer Theorie zufolge hat die Gilde einen Verlust erlitten - es gilt als einigermaßen sicher, dass ihr Gildenmeister von einem seiner eigenen Gildenmitglieder ermordet wurde. Dieser Gildenmeister, der nur als "Gallus" bekannt war, unterhielt enge Beziehungen zu vielen der einflussreichen Familien in Himmelsrand. Als er starb, endeten diese Beziehungen mit ihm. Ohne sie konnte die Gilde nicht mehr gefahrlos in Himmelsrand agieren.

Eine zweite Theorie besagt, dass auf der Gilde eine Art mystischer "Fluch" lastet, der die normalen Aktivitäten ihrer Mitglieder immer mehr erschwert. Es gibt zwar keine soliden Hinweise zur Untermauerung dieser Theorie, aber in den letzten zwei Jahrzehnten verzeichnete die Gilde einen ungewöhnlichen Anstieg an gescheiterten Versuchen, äußerst lukrative Raubüberfälle durchzuführen. Die Gründe für diesen vermuteten Fluch werden überall gesucht, von dem zuvor erwähnten Mord bis hin zu göttlicher Einflussnahme.

Um dieses Geheimnis endgültig zu lüften, habe ich mich im Lauf der vergangenen zwei Jahre allmählich in die Diebesgilde eingeschlichen. Zunächst erwies es sich als schwierig, in Rifton mit ihnen Kontakt aufzunehmen, da sie Fremden gegenüber recht misstrauisch sind, aber durch beharrliche Bemühungen habe ich ihr Vertrauen gewinnen können. Ich hoffe, dass ich, sobald ich Zugang zu einigen der Anführer der Gilde habe, mehr über ihren Niedergang erfahren und einen zweiten Band meines Werkes veröffentlichen kann.

Auch wenn mich die Unterstützung der Kleinkriminalität der Gilde als Verbrecher brandmarkt, lohnt es sich meiner Meinung nach, diese Bürde auf mich zu nehmen. Das Geheimnis der Entmachtung der Diebesgilde muss der Vollständigkeit halber und als Fußnote der Geschichte von Himmelsrand ein für alle Mal gelöst werden.

Der Pfad des Pilgers

Der Pilger muss jeden der Schreine der Sieben Gnaden besuchen. Der Pilger muss auf jeder Seite des dreiseitigen steinernen Triolithen stehen und die Inschrift lesen. Um die Aufgabe des Pilgers zu erleichtern, hat der Tempel diese Liste der Schreine veröffentlicht, zusammen mit einfachen Anweisungen und Ratschlägen. Der Segen dieser Schreine dauert mindestens einen halben Tag an.

Die Felder von Kummu: Schrein der Demut
Hier traf Fürst Vivec einen armen Bauern, dessen Guar gestorben war. Der Bauer konnte ohne seinen Guar keinen Schlamm ernten und daher für seine Familie und sein Dorf keinen Schlamm zur Verfügung stellen. So zog Fürst Vivec seine feinen Kleider aus, legte sie zur Seite, begab sich in die Felder, bis die Ernte eingefahren war. Deshalb beten wir in den Feldern von Kummu um die gleiche Demut, die Fürst Vivec an diesem Tag zeigte.

Die Felder von Kummu liegen westlich von Suran an der Nordküste des Amaya-Sees, auf dem Weg nach Pelagiad. Der Schrein steht zwischen zwei Felsen, und man bemerkt ihn leicht, wenn man in östlicher Richtung auf der Straße reist. Alofs Bauernhof in der Nähe hat einen kleinen Steg am nördlichen Ufer des Amaya-Sees, der einzige in der Nähe, und Alof ist so freundlich, den Dienern des Tempels die Benutzung zu erlauben. Es ist Sitte, etwas Schlamm am Schrein zu hinterlassen, um Vivecs Demut wiederzuspiegeln.

Bewegungsloser Mond: Der Schrein der Kühnheit
In den frühen Tagen, als Sheogorath sich gegen das Tribunal auflehnte, verleitete er den Mond Baar Dau, seinen festgelegten Weg durch das Reich des Vergessens zu verlassen. Der Stern des Wahnsinns brachte den Mond dazu, sich auf Vivecs neue Stadt zu werfen, von der Sheogorath behauptete, sie sei erbaut worden, um dem Himmel zu spotten. Als Vivec Sheogoraths Plan erkannte, ließ er den bösartigen Mond am Himmel mit einer einzigen Geste und dem Liebreiz seiner Miene erstarren. Überwältigt von der Tapferkeit und Kühnheit Vivecs schwor der Mond Baar Dau, auf immer im Dienst des Tribunals und dessen Taten zu stehen. Daher bewacht der Mond nun den Palast und dient als Zitadelle für die Ordinatoren des Tempels.

Der Schrein der Kühnheit steht in der Stadt Vivec, im Tempeldistrikt, an der westlichen Mauer des Hohen Tempels, des großen Tempels von Vvardenfell. Wenn Ihr zum Schrein sprecht, ist es üblich, einen Trank der Steigerungskraft niederzulegen. Passende Tränke können vom Tempel gekauft werden. Selbstgemachte Tränke sind nicht akzeptabel.

Der Palast: Schrein der Großzügigkeit
Lange nachdem Fürst Nerevar und das Tribunal über Dagoth Ur triumphiert hatten, wollte das Volk den Helden dieses Krieges ein Denkmal errichten. Vivec dankte ihnen und sagte, es wäre besser, dieses Denkmal nicht nur den glorreichen Helden zu widmen, sondern allen Leuten, bedeutend und unbedeutend, die in diesem Krieg gelitten hatten und gestorben waren. Es wurde Brauch, hier Opfer zu bringen, sowohl für jene, die Glück hatten, als auch für solche, denen das Glück nicht hold war.

Der Schrein der Großzügigkeit befindet sich oben, auf den Stufen in Vivecs Palast, in der südlichsten Wohninsel Vivecs. Die übliche Gabe derer, die Glück hatten, ist 100 Draken.

Der Rätsel-Kanal: Der Schrein der Ritterlichkeit
In einem Kampf mit Mehrunes Dagon gab Vivec dem Daedraprinzen sein eigenes Langschwert, um sich nicht dadurch zu entehren, dass er gegen einen unbewaffneten Gegner kämpfe. Dies beeindruckte die Dremora, die ehrenwertesten und ritterlichsten von Mehrunes Dagons daedrischen Dienern, derartig, dass sie nun eine Bindung des Respekts und der Ritterlichkeit mit den Anhängern des Tribunals verbindet, doch wir dürfen nicht vergessen, dass sie unsere Feinde sind.

Der Schrein der Ritterlichkeit steht im Herzen des Rätsel-Kanals, eines Labyrinthes tief unter dem Palast von Fürst Vivec in der Stadt Vivec. Die Reise durch den Rätsel-Kanal ist gefährlich, und es wird gewöhnlichen Pilgern geraten, eine Schriftrolle der ALMSIVI Intervention mit in den Rätsel-Kanal zu nehmen. Der Dremorafürst Krazzt befindet sich in der Mitte des Rätsel-Kanals und wird ein schlichtes silbernes Langschwert annehmen, wenn man ihn höflich anspricht. Nachdem Krazzt das Schwert angenommen hat, müssen die Pilger die Inschrift auf dem Triolithen lesen.

Die Maske des Vivec: Schrein der Gerechtigkeit
Nahe dem Altar ist Vivecs Aschenmaske. In den Tagen des Feuers, als Dagoth Ur zuerst in den Roten Berg zurückschlich und ihn erweckte, leitete Vivec Flüchtlinge hierher, die vor der Asche und der Pest flohen. Erschöpft rasteten sie hier eine Weile. Als Vivec erwachte, fand er sich und seine Anhänger von Wolken grauer Asche umhüllt. Erstarrt wie eine schlafende Statue und unfähig, sich zu befreien oder seinen Leuten zu helfen, war Vivec verzweifelt. Vivecs Tränen schwächten die Asche und er konnte sich befreien. Er riss die Asche von seinen sterbenden Anhängern, blies das Leben in ihre Lungen und heilte sie von der Pest. Das ist Vivecs Heldenmut - sein weiches Herz liefert Stärke, wenn seine Kraft versagt.

Der Schrein der Gerechtigkeit wird im Gnisis Tempel bewacht, in dem Dorf Gnisis, nordwestlich auf der Straße von der Stadt Ald'ruhn. Wenn Ihr zum Schrein sprecht, ist es üblich, einen Trank zur Heilung Gewöhnlicher Krankheit niederzulegen, als ein Zeichen Eurer Achtung der Gerechtigkeit. Passende Tränke können vom Tempel gekauft werden. Selbstgemachte Tränke sind nicht akzeptabel.

Die Koal-Höhle: Der Schrein der Tapferkeit
In der Koal-Höhle focht Vivec einen Kampf mit dem Verfluchten Mann, dem Vater der Dreugh. Als er den Verfluchten Mann besiegte, verschonte Vivec sein Leben unter der Bedingung, dass der Verfluchte Mann und seine Kinder ihr festes Fell abgeben, damit es als Rüstung für die Dunmer diene.

Der Schrein der Tapferkeit befindet sich in der Koal-Höhle, eine Höhle an der Meeresküste westlich der alten Festung Berandas und südlich von Gnisis. Die Höhlenöffnung zeigt nach Süden, zum Meer, und ist durch einen langen natürlichen Steinbogen gekennzeichnet. Drumherum ist Wildnis, und es ist nicht leicht, den Höhleneingang zu finden. Die Dreugh in der Höhle sind furchtbare Feinde; nur erfahrene und fähige Abenteurer sollten es wagen, in der Höhle den heldenhaften Kampf mit den Dreugh neu zu inszenieren. Im Tempel in Gnisis kann man Dreugh-Wachs kaufen. Wenn Ihr zum Schrein sprecht, so ist es üblich, eine Portion Dreugh-Wachs als Zeichen für Vivecs siegreiches Ringen mit dem Verfluchten Mann niederzulegen.

Der Geisterwall: Der Schrein des Stolzes
Der Geisterwall ist ein dauerhaftes Zeichen des unbezwinglichen Willens und der Kraft der

ALMSIVI, und ein Denkmal des dunmerischen Stolzes auf die Bezwingung seiner Feinde.

Der Schrein des Stolzes steht im Geisterwall, nordöstlich der Geisterpforte. Der beste Weg zur Geisterpforte ist entlang der Foyada Mamaea, einer Vulkanschlucht, die sich von der Spitze des Roten Berges südwestlich erstreckt, bis sie direkt unter Balmora endet. Eine alte Dwemer-Brücke überquert die Foyada nahe der Mondfalter-Festung. Der Pilger mag der Foyada Mamaea den ganzen Weg bis zur Geisterpforte folgen. Jede Reise innerhalb des Geisterwalls ist gefährlich, doch selbst der furchtsamste Pilger sollte sicher sein, solange er nicht weit von der Geisterpforte entfernt umherstreift und sofort flieht, wenn er einen der Günstlinge Dagoth Urs erblickt. Wenn Ihr zum Schrein sprecht, so ist es üblich, einen Seelenstein als ein Zeichen Eurer Ahnen, die in Vivecs Dienst standen, niederzulegen.

Der Prophet Arden-Sul

Band II

Das Sacellum

Wenn man auf die Stadtmauern von Neu-Sheoth zugeht, wird der Blick automatisch von einem atemberaubenden Blickfang angezogen: eine mystische Flamme schlägt hoch aus einem einfachen Turm, der von einem runden Gebäude aufragt. Für manche ist die Flamme ein Zeichen von Stärke und Führung, für andere ist sie die Verhöhnung ihres Glaubens. Sie ist der Mittelpunkt eines sehr interessanten Konflikts: zwei Seiten derselben Münze, die um die Gunst ihres Gottes konkurrieren. Es ist ein unauffälliges Gebäude mit einer sehr bemerkenswerten Vergangenheit. Es ist das Sacellum von Arden-Sul.

Obwohl das Sacellum selbst schon zu Arden-Suls Lebzeiten existierte, streiten sich die Bürger von Mania und Dementia heftig um seine Geschichte. Die Bewohner Manias glauben, dass genau an dieser Stelle vor der Gründung Neu-Sheoths Arden-Sul von der Großen Erleuchtung heimgesucht wurde und erblindete. Die Bewohner Dementias meinen, dass das Sacellum der Ort war, an dem Arden-Sul die Hundert-Tage-Folter überstand. Es waren aber nicht diese Ereignisse (deren Wahrheitsgehalt umstritten ist) im Leben Arden-Suls, durch die das Sacellum mit dem Namen des Propheten in Verbindung gebracht wird, sondern vielmehr sein Tod.

Auch darüber sind sich die Bewohner Manias und Dementias uneins. Die Mania-Version der Geschichte von Arden-Suls Tod beginnt mit einer Nacht maßloser Prasserei im Sacellum. Grünstaub und Alkohol flossen in Strömen. Arden-Sul und seine 213 Jünger veranstalteten eine wahre Orgie der Lustbarkeit und des übermäßigen Genusses. Es war eine Nacht voller Gesang, Tanz und Unzucht. Als die Feierlichkeiten immer wilder wurden und das Ereignis seinen berauschenden Höhepunkt erreicht hatte, fielen Arden-Suls Jünger einer nach dem anderen zu Boden -- der Lebenssaft floss aus ihren Körpern, bis der gesamte Boden blutrot war. Die Ausschweifungen hatten ihren Tribut gefordert und ihre Herzen platzen lassen. Obwohl die Einzelheiten unklar sind, heißt es, Arden-Sul sei als letzter gestorben -- mit einem strahlenden Lächeln reiner Glückseligkeit.

Die Bewohner von Dementia erzählen eine völlig andere Geschichte vom Ableben Arden-Suls. Aus Angst, einer seiner Jünger könnte ihn eines Tages verraten und ihm einen Dolch in den Rücken stoßen, suchte Arden-Sul eine Methode, um tief in die Seele eines Menschen vorzudringen und dessen wahre Gefühle zu lesen. Nach langer Suche entdeckte er die Geheimnisse der Viszeromantik, der Wissenschaft des Wahrsagens durch Betrachten der Eingeweide anderer. Mit diesem Wissen gerüstet versammelte er seine Anhänger im Sacellum. Nachdem sie den Wein getrunken hatten, den Arden-Sul ihnen gereicht hatte, waren sie plötzlich wie gelähmt... zwar bei Bewusstsein, aber unfähig, sich zu bewegen. Anschließend schnitt Arden-Sul einem nach dem anderen das noch schlagende Herz aus der Brust und las in ihrem Lebensblut. Alle 213 Herzen riss er heraus, aber den Verräter hatte er noch immer nicht gefunden. Wutentbrannt riss er sich die Brust auf und entnahm sein eigenes Herz. Es wird berichtet, dass Arden-Sul kurz bevor sein Lebenslicht erlosch, die zynische Wahrheit erblickte: Der Verräter war er, vorherbestimmt sich selbst zu töten.

Ob man eine dieser beiden Geschichten für wahr hält oder nicht, ist nicht von Bedeutung. Tatsache ist, dass das Sacellum ein bedeutender Ort und der Sterbeort eines hoch angesehenen Propheten ist. Bis zum heutigen Tag teilen sich die Bewohner Manias und Dementias dieses Gebäude. Und abhängig von Sheogoraths Laune hat immer eine der beiden Gruppen die Vorherrschaft.

Der schwarze Handschuh

Schnell und behände sind die Morag Tong. Still und ungesehen bewegen sie sich. Sie erzeugen Illusionen, um ihre Opfer irrezuleiten. Im Nahkampf schlagen sie sicher mit ihren Kurzwaffen zu, und aus der Ferne sind sie treffsicher mit genauen Wurfwaffen. Leichte Rüstungen beschützen sie vor Schaden und die akrobatische Disziplin findet für sie den ungesehenen und ungesuchten Pfad. Besitzt Ihr diese Tugenden? Dann mag vielleicht Euer Eid und Euer Dienst den Morag Tong gefallen.

Habt Ihr Eure Freunde und Euer Vergnügen, doch kein Zuhause? Lacht und weint Ihr, aber fühlt nichts mehr? Tragt Ihr diese Masken? Dann mag vielleicht Euer Eid und Euer Dienst dem Schwarzen Handschuh gefallen.

Das Blut des Jägers und das Blut des Gejagten. Die Freude des Versteckten und die Freude des Suchers. Das Blut des Auges und das Blut der Pforte. Die Freude der Lebenden und die Freude der Toten. Seid Ihr eins mit diesen Dingen? Dann mag vielleicht Euer Eid und Euer Dienst Mephala gefallen.

Um den Eid zu leisten und in unseren Dienst zu treten, muss der Würdige den Großmeister aufsuchen, der seit jeher in den ungesehenen und ungesuchten Ecken der Stadt Vivec zwischen dem Blut der Schlacht und den Wassern des Lebens lebt.

Der Schwarze Pfeil von Gorgic Guine

Kapitel 1

Ich war noch jung, als die Herzogin von Woda mich als Diener für ihre Sommerresidenz zu sich nahm. Meine Erfahrungen im Umgang mit Adligen waren bis zu diesem Zeitpunkt sehr beschränkt. In Eldenroot gab es reiche Händler, Diplomaten und Offizielle, die alle große Betriebe hatten und im Besitz von üppigen Palästen waren. Meine Verwandten waren weit davon entfernt, zu diesen Kreisen zu gehören.

Es gab keinen Familienbetrieb, in den ich bei meiner Volljährigkeit hätte einsteigen können, aber mein Cousin hatte gehört, dass ein Landgut weit von der Stadt entfernt auf der Suche nach Bediensteten war. Es war so abgelegen, dass es unmöglich viele Bewerber für die Posten geben konnte. Ich war fünf Tage lang durch die Dschungel von Valenwald unterwegs, bevor ich auf ein paar Reiter traf, die in die gleiche Richtung reisten. Es waren drei bosmerische Männer, eine bosmerische Frau, zwei bretonische Frauen und ein Dunmer. Sie alle erinnerten vom Aussehen her an Abenteurer.

'Reist Ihr auch nach Moliva?', fragte Prolyssa, eine der bretonischen Frauen, nachdem wir uns gegenseitig vorgestellt hatten.

'Ich weiß nicht, wo das ist', antwortete ich. 'Ich suche eine Anstellung im Hause der Herzogin von Woda.'

'Wir bringen Euch zu ihrem Tor', sagte der Dunmer Missun Akin und zog mich auf sein Pferd. 'Aber es wäre nicht gut für Euch, wenn Ihr Euer Gnaden erzählt, dass Schüler aus Moliva Euch begleitet haben. Das solltet Ihr nur dann tun, wenn Ihr nicht wirklich eine Anstellung an ihrem Hofe wollt.'

Akin begann dies zu erklären, während wir weiterritten. Moliva war das Dorf, das dem Anwesen der Herzogin am nächsten lag. Dort hatte sich ein großer, bekannter Bogenschütze nach einem Leben des Militärdienstes zur Ruhe gesetzt. Sein Name war Hiomaste, und obwohl er im Ruhestand war, gab er Schülern, die die Kunst des Bogenschießens erlernen wollten, Unterricht. Als sich die Kunde mit der Zeit verbreitete, kamen immer mehr Schüler, die beim Meister Unterricht nehmen wollten. Die bretonischen Frauen waren den weiten Weg aus der Westlichen Region von Hochfels gereist. Akin war über den halben Kontinent gezogen und hatte seine Heimat in der Nähe des großen Vulkans von Morrowind verlassen. Er zeigte mir die Ebenerzpfeile, die er aus seinem Heimatland mitgebracht hatte. Ich hatte nie zuvor etwas so Schwarzes gesehen.

'Soweit wir gehört haben,' sagte Kopale, einer der bosmerischen Männer, 'gehört die Herzogin zur Kaiserfamilie. Ihre Familie hat schon vor der Entstehung des Kaiserreiches hier gelebt. Daher könnte man meinen, dass sie an die Leute aus Valenwald gewöhnt ist. Aber dem ist nicht so. Sie verabscheut das Dorf und besonders die Schule.'

'Ich schätze, sie will den gesamten Reiseverkehr in Ihrem Dschungel kontrollieren', sagte Prolyssa und lachte.

Ich nahm die Informationen dankbar an und begann, das Zusammentreffen mit der Herzogin mehr und mehr zu fürchten. Der erste Anblick, der sich mir vom Palast bot, half nicht gerade, meine Ängste zu verdrängen.

Er war wie kein Gebäude, das ich je in Valenwald gesehen hatte. Der Palast war ein massiges Gebilde aus Stein und Eisen und mit einer Reihe von Zinnen besetzt, die an das Maul eines grimmigen Tieres erinnerten. Die meisten der Bäume in der Nähe des Palastes waren schon vor langer Zeit geschlagen worden; ich konnte mir vorstellen, welch ein Skandal das gewesen sein musste und welche Angst die Diener vor der Herzogin von Woda wohl gehabt haben mussten, um dies zu erlauben. An ihrer Stelle umgab jetzt ein weiter, graugrüner Graben den Palast, so dass dieser an eine Insel erinnerte. Ich hatte so etwas schon einmal auf Wandteppichen aus Hochfels und den Kaiserlichen Provinzen gesehen, aber noch nie in meiner Heimat.

'Es wird eine Wache am Tor stehen, deshalb verlassen wir Euch hier', sagte Akin und hielt sein Pferd auf dem Weg an. 'Am besten lasst Ihr Euch erst gar nicht mit uns blicken.'

Ich dankte meinen Weggefährten und wünschte ihnen viel Glück bei ihrer Ausbildung. Sie ritten weiter und ich folgte ihnen zu Fuß. Nach ein paar Minuten war ich am Haupttor, das mit einem großen und langen Gitter verbunden war, mit dem das Anwesen gesichert wurde. Als der Torwächter verstanden hatte, das ich wegen einer Anstellung gekommen war, gab er der Wache auf der anderen Seite ein Zeichen, damit diese die Zugbrücke hinunterlassen und ich den Graben überqueren konnte.

Es gab nur noch eine weitere Sicherheitsmaßnahme: die Vordertür. Sie war ein Monstrum aus Eisen, geschmückt mit dem Familienwappen derer von Woda, mit Eisenbändern verstärkt und einem einzigen, goldenen Schlüsselloch versehen. Der Mann, der Wache stand, öffnete die Tür und ließ mich in den großen, düster-grauen Steinpalast eintreten.

Ihre Hoheit erwartete mich im Salon. Sie war dünn, hatte Falten wie ein Reptil und war in einen einfachen roten Umhang gehüllt. Es war offensichtlich, dass sie nie lächelte. Unser Gespräch bestand aus einer einzigen Frage.

'Weiß Er irgendetwas davon, wie sich ein Diener bei einer kaiserlichen Edelfrau zu verhalten hat?'. Ihre Stimme war wie altes Leder.

'Nein, Euer Hoheit.'

'Gut. Kein Diener weiß je, was zu tun ist, und ich habe eine große Abneigung gegen die, die es zu glauben wissen. Er ist eingestellt.'

Das Leben im Palast war freudlos, aber die Position des Jungdieners war nicht sehr anspruchsvoll. An den meisten Tagen bestand meine einzige Aufgabe darin, mich aus dem Blickfeld der Herzogin fernzuhalten. Dann wanderte ich für gewöhnlich einige Kilometer die Straße nach Moliva entlang. An dem Dorf war nicht viel Besonderes; es war ein Ort, wie man ihn zu Tausenden in Valenwald finden konnte. Aber auf einem Hügel in der Nähe befand sich die Bogenschützen-Akademie von Meister Hiomaste, vor der ich oft mein Essen einnahm, während ich die Schüler bei ihren Übungen beobachtete.

Manchmal traf ich mich danach noch mit Prolyssa und Akin. Die Gespräche mit Akin drehten sich nur selten um etwas anderes als Bogenschießen. Obwohl ich ihn sehr mochte, war ich doch von Prolyssa mehr angetan. Sie war nicht nur ziemlich hübsch für eine Bretonin, sie schien außerdem noch andere Interessen als das Bogenschießen zu haben.

'Es gibt einen Zirkus in Hochfels, den Federzirkus, den ich mir als kleines Kind oft angesehen habe',

sagte sie bei einem unserer Spaziergänge in den Wäldern. 'Den gibt es dort schon, solange ich denken kann. Ihr müsst ihn Euch einmal ansehen, wenn Ihr könnt. Da gibt es Theater, Schaubuden und die wunderbarsten Akrobaten, die Ihr je gesehen habt. Mein Traum ist es, dort zu arbeiten, wenn ich einmal gut genug bin.'

'Woher wisst Ihr, wann Ihr gut genug seid?', fragte ich.

Sie antwortete nicht, aber als ich mich umdrehte, bemerkte ich, dass sie verschwunden war. Ich sah mich verwundert um, bis ich über mir in einem Baum ein Lachen hörte. Sie saß auf einem Ast und grinste.

'Vielleicht gehe ich ja als Akrobat und nicht als Bogenschütze dorthin', sagte sie. 'Oder vielleicht mache ich beides. Mir wurde klar, dass Valenwald genau der Ort war, an den ich gehen musste, um herauszufinden, was ich lernen kann. In den Bäumen hier gibt es all diese großartigen Lehrer, die man nachmachen kann: die Affenmenschen.'

Sie schlängelte sich hoch, spannte ihr linkes Bein an und sprang nach rechts. Innerhalb von einer Sekunde saß sie auf dem Ast daneben. Mir fiel es schwer, mit ihr zu sprechen.

'Meint Ihr die Imga?'. Ich stotterte. 'Macht Euch die Höhe nicht nervös?'

'Es mag klischeehaft klingen,' sagte sie und sprang auf einen noch höheren Ast, 'aber das Geheimnis besteht darin, nicht nach unten zu sehen.'

'Würdet Ihr bitte wieder herunterkommen?'

'Das sollte ich ohnehin tun', sagte sie. Sie war gut zehn Meter in der Luft und balancierte mit ausgestreckten Armen auf einem dünnen Ast. Sie deutete auf das Tor, das man auf der anderen Seite des Weges erkennen konnte. 'Dieser Baum ist gerade so nahe am Palast der Herzogin, um weit genug entfernt zu sein.'

Ich hielt den Atem an, als sie sich vom Ast stürzte und dabei Saltos schlug, bis sie mit leicht angewinkelten Beinen auf dem Boden landete. Das war der Trick dabei, erklärte sie mir. Man musste den Aufprall erwarten, noch bevor er kam. Ich gab meiner Überzeugung Ausdruck, dass sie bestimmt eine der Attraktionen des Federzirkus sein würde. Obwohl ich ahnte, dass dies nie dazu kommen würde.

Ich erinnere mich, dass ich an diesem Tage früher im Palast sein musste. Es war einer der sehr seltenen Anlässe, bei denen ich Arbeit hatte, wenn man das so nennen kann. Wann immer die Herzogin Gäste hatte, musste ich im Palast sein. Nicht dass ich irgendetwas zu tun gehabt hätte, ich musste einfach nur auf Abruf im Speisezimmer herumstehen. Die Haushofmeister und Mägde schufteten und brachten saubere Gedecke und die Speisen. Die Diener jedoch waren aus rein dekorativen und formellen Gründen dort.

Aber wenigstens wurde ich Zeuge der Geschehnisse, die kommen sollten.

Kapitel 2

Während des letzten Abendessens meiner Anstellung im Palast hatte die Herzogin neben ihren anderen Gästen völlig überraschend auch den Bürgermeister von Moliva und Meister Hiomaste persönlich eingeladen. Die Dienerschaft befand sich in einem Zustand heller Aufregung. Der Bürgermeister war schon da gewesen, wenn auch sehr unregelmäßig, aber Hiomastes Anwesenheit war unvorstellbar. Was beabsichtigte sie mit dieser versöhnlichen Geste?

Das Abendessen selbst verlief mit perfekter, wenn auch etwas unterkühlter Höflichkeit unter den Anwesenden. Hiomaste und die Herzogin waren beide sehr still. Der Bürgermeister versuchte, die Gruppe in ein Gespräch über Kaiser Pelagius' IV. neuen Sohn und Thronerben Uriel zu verwickeln, das Thema fand aber nur wenig Interesse. Fürstin Villea, schon etwas ältlich, aber weitaus lebhafter als ihre Schwester, die Herzogin, führte den Großteil des Gesprächs über Verbrechen und Skandale in Eldenroot an.

'Ich ermutige sie nun schon seit Jahren, aufs Land zu ziehen, weit weg von all diesen Ungemächlichkeiten', sagte die Herzogin und traf den Blick des Bürgermeisters. 'Wir haben in letzter Zeit über die Möglichkeit nachgedacht, dass sie sich einen Palast auf dem Moliva-Hügel bauen könnte, aber da ist so wenig Platz, wie ihr wisst. Glücklicherweise haben wir eine Entdeckung gemacht. Es gibt ein großes Feld, nur einige Tage nach Westen, am Ufer des Flusses, das ausgezeichnet dafür geeignet wäre.'

'Hört sich perfekt an', der Bürgermeister lächelte und wandte sich Fürstin Villea zu. 'Wann wird Ihre Durchlaucht mit dem Bau beginnen?'

'Genau an dem Tag, an dem Ihr Euer Dorf zur Seite bewegt', antwortete die Herzogin von Woda.

Der Bürgermeister schaute sie an, um zu sehen, ob sie scherzte. Offensichtlich tat sie das nicht.

'Überlegt doch einmal, wie sehr es den Handel verbessern würde, wenn sich Euer Dorf näher am Fluss befinden würde', sagte Fürstin Villea freundlich. 'Und Meister Hiomastes Studenten hätten einen leichteren Weg zu seiner ausgezeichneten Schule. Alle würden davon profitieren. Ich weiß, dass meine Schwester beruhigter wäre, wenn es auf ihren Ländereien weniger Eindringlinge und Wilderer gäbe.'

'Es gibt zur Zeit keine Wilderer oder Eindringlinge auf Euren Ländereien', sagte Hiomaste mit einem Stirnrunzeln. 'Der Dschungel gehört Euch nicht und wird es auch niemals tun. Die Dorfbewohner lassen sich vielleicht überreden zu gehen, das weiß ich nicht. Aber meine Schule bleibt, wo sie ist.'

Die Stimmung beim Abendessen erholte sich danach nicht mehr. Hiomaste und der Bürgermeister entschuldigten sich und meine Dienste wurden im Gästezimmer, wohin sich die Gruppe begab, um ihre Drinks zu sich zu nehmen, nicht mehr benötigt. An diesem Abend konnte man kein Gelächter durch die Wände dringen hören.

Am nächsten Tag begab ich mich trotz der Tatsache, dass für den Abend wieder ein Dinner geplant war, auf meinen gewöhnlichen Spaziergang nach Moliva. Noch bevor ich die Zugbrücke erreicht hatte, hielt die Wache mich zurück: 'Wohin willst du, Gorgic? Doch nicht ins Dorf, oder?'

'Warum nicht?'

Er wies auf eine Rauchwolke in einiger Entfernung: 'Ein Feuer ist heute früh am Morgen ausgebrochen und es brennt noch immer. Offenbar hat es bei Meister Hiomastes Schule begonnen. Es sieht wie das Werk umherziehender Räuber aus.'

'Heiliger Stendarr!', rief ich aus. 'Haben die Schüler überlebt?'

'Niemand weiß etwas, aber es wäre ein Wunder, wenn jemand überlebt hätte. Es war spät und fast alle schliefen. Ich weiß, dass sie bereits die Leiche des Meisters gefunden haben, oder was davon übrig geblieben ist. Und sie haben auch das Mädchen gefunden, deine Freundin Prolyssa.'

Ich verbrachte den Rest des Tages unter Schock. Was mein Instinkt mir sagte, schien unvorstellbar: dass die beiden noblen alten Damen, Fürstin Villea und die Herzogin von Woda, veranlasst hatten, ein Dorf und eine Schule, die sie störten, in Schutt und Asche zu legen. Beim Abendessen erwähnten sie das Feuer in Moliva nur nebenbei, als wäre es keine besondere Neuigkeit. Aber ich sah die Herzogin zum allerersten Mal lächeln. Es war ein Lächeln, das ich bis zum Ende meiner Tage nicht vergessen werde.

Am nächsten Morgen hatte ich mich entschlossen, ins Dorf zu gehen, um zu sehen, ob ich den Überlebenden irgendwie helfen könnte. Ich ging gerade durch den Gesindesaal in die große Eingangshalle, als ich vor mir die Stimmen mehrerer Leute hörte. Die Wachen und ein Großteil der Dienerschaft standen da und zeigten auf das Porträt der Herzogin, das in der Mitte der Halle hing.

Ein einzelner schwarzer Pfeil aus Ebenerz steckte in dem Gemälde, direkt im Herzen der Herzogin.

Ich erkannte ihn sofort. Es war einer von Missun Akins Pfeilen, den ich in seinem Köcher gesehen hatte, geschmiedet, wie er sagte, in den Tiefen von Dagoth Ur. Meine erste Reaktion war Erleichterung: der Dunmer, der freundlich genug gewesen war, mich zum Palast mitzunehmen, hatte das Feuer überlebt. Meine zweite Reaktion entsprach der aller Anwesenden in der Halle. Wie war der Vandale an den Wachen vorbeigekommen, durch das Tor, den Graben und die massive Eisentür?

Die Herzogin, die wenig später eintraf, war natürlich erzürnt, obwohl sie zu gut erzogen war, ihren Zorn durch mehr als das Hochziehen ihrer schmalen Augenbrauen zu zeigen. Sie verschwendete keine Zeit, allen ihren Dienern neue Pflichten zuzuweisen, um den Palast zu allen Zeiten bewacht zu halten. Uns wurden regelmäßige Schichten und präzise, genau festgelegte Patrouillen zugewiesen.

Am nächsten Morgen steckte, trotz aller Vorsichtsmaßnahmen, ein weiterer schwarzer Pfeil im Porträt der Herzogin.

So ging es eine Woche lang. Die Herzogin veranlasste, dass zu jeder Zeit mindestens eine Person im Foyer anwesend war, aber irgendwie fand der Pfeil jedes Mal seinen Weg zu ihrem Gemälde, wann immer die Augen der Wache vorübergehend abgelenkt waren.

Ein ausgeklügeltes Signalsystem wurde erdacht, so dass jede Patrouille sämtliche Geräusche oder Störungen, die ihr während der Wache auffielen, sofort melden konnte. Zuerst hatte die Herzogin es so arrangiert, dass ihr Burgvogt alle Meldungen am Tage erhielt und der Hauptmann der Wache bei Nacht. Aber als sie feststellte, dass sie nicht schlafen konnte, stellte sie sicher, dass alle Informationen direkt zu ihr kamen.

Die Atmosphäre im Palast war von bedrückt zu alptraumhaft umgeschlagen. Eine Schlange schlängelte sich durch den Graben und schon raste Ihre Vortrefflichkeit durch den Ostflügel und sah nach dem Rechten. Eine starke Windböe, die die Blätter an einem der wenigen Bäume vor dem Palast rauschen ließ, war ein ähnlicher Notfall. Ein unglücklicher einsamer Wanderer auf der Straße vor dem Palast, ein vollkommen unschuldiger Mann, wie sich herausstellte, erzeugte eine derart gewalttätige Reaktion, dass er geglaubt haben musste, in einen Krieg geraten zu sein. Irgendwie war er das auch.

Und jeden Morgen war da ein neuer Pfeil in der Eingangshalle, um sie zu verspotten.

Mir war die furchtbare Aufgabe übertragen worden, das Porträt einige Stunden lang am frühen Morgen zu bewachen. Da ich nicht derjenige sein wollte, der den Pfeil entdeckte, setzte ich mich auf einen Stuhl genau gegenüber und ließ meine Augen nicht eine Sekunde von dem Gemälde. Ich weiß nicht, ob Ihr jemals die Erfahrung gemacht habt, ein Objekt ohne Unterbrechung zu betrachten, aber es hat einen seltsamen Effekt. Alle anderen Sinne lassen nach. Daher war ich besonders erschreckt, als die Herzogin plötzlich in den Raum stürmte und alles zwischen ihr und dem Bild verschwamm.

'Da hat sich etwas bewegt, hinter dem Baum auf der anderen Seite der Straße, gegenüber vom Tor!', schrie sie, stieß mich beiseite und fummelte mit ihrem Schlüssel in dem goldenen Schloss herum.

Sie zittere vor Wahnsinn und Aufregung und der Schlüssel schien nicht ins Schloss gehen zu wollen. Ich wollte ihr gerade helfen, aber die Herzogin kniete bereits, ihr Auge vor dem Schlüsselloch, um sicherzugehen, dass der Schlüssel hineinging.

Genau in dieser Sekunde erschien der Pfeil, aber dieses Mal schaffte er es nicht bis zum Porträt.

Ich traf Missun Akin einige Jahre später, als ich in Morrowind war, um einige Adlige zu unterhalten. Er war beeindruckt, dass ich es von einem einfachen Kammerdiener zu einem Barden von einiger Bekanntheit geschafft hatte. Er selbst war ins Aschland zurückgekehrt, und wie sein alter Meister Hiomaste hatte er sich dem einfachen Leben des Lehrens und Jagens zugewandt.

Ich berichtete ihm, dass Fürstin Villea beschlossen hatte, die Stadt nicht zu verlassen und dass das Dorf Moliva wieder aufgebaut worden war. Er war froh dies zu hören, aber ich konnte mich nicht durchringen, ihn zu fragen, was ich wirklich wissen wollte. Ich kam mir vor wie ein Narr, weil ich mich fragte, ob das, was ich dachte, der Wahrheit entsprach: dass er an jedem Morgen jenes Sommers hinter Prolyssas Baum gegenüber dem Tor gestanden und einen Pfeil durch das Tor, über den Hof, über den Graben, durch das Schlüsselloch und in das Porträt der Herzogin von Woda geschossen hatte, bis er die Herzogin selbst traf. Es war vollkommen unmöglich. Ich beschloss, nicht zu fragen.

Als wir uns an jenem Tage trennten und er mir zum Abschied zuwinkte, sagte er: 'Ich bin erfreut zu sehen, dass es Euch so gut geht, mein Freund. Und ich bin froh, dass Ihr jenen Stuhl zur Seite geschoben habt.'

Der Spiegel
von Berdier Wreans

Der Wind blies über das offene Flachland und ließ die wenigen Bäume dort, scheinbar aus Verärgerung, einander vor und zurück stoßen. Ein junger Mann mit einem leuchtend grünen Turban näherte sich der Armee und übergab dem Kommandanten die Friedensbedingungen seines Häuptlings. Er wurde abgewiesen. Die Schlacht sollte geschlagen werden, die Schlacht von Ain-Kolur.

So hatte Häuptling Iymbez seinen offenen Widerstand erklärt und das Reitervolk befand sich wieder einmal im Krieg. Viele Male war der Stamm in ein Gebiet gewandert, dessen Bewohnung ihm nicht zustand, und viele Male waren die diplomatischen Annäherungen fehlgeschlagen. Es war soweit gekommen, schließlich doch noch. Eigentlich war es Mindothrax egal: Seine Verbündeten mochten gewinnen oder verlieren, er würde immer überleben. Obwohl er sich gelegentlich auf der Verliererseite eines Krieges wiederfand, so hatte er doch niemals in seinen vierunddreißig Jahren einen Nahkampf verloren.

Die zwei Armeen strömten wie schäumende Fluten durch den Staub, und als sie aufeinander trafen, ertönte lautes Geschrei, das in den Bergen Widerhall fand. Blut, die erste Flüssigkeit, die der Lehm seit vielen, vielen Monaten gekostet hatte, tanzte wie Puder in der Luft. Die hohen und tiefen Kampfschreie der rivalisierenden Stämme erhoben sich zu einer Harmonie, als die Armeen in das Fleisch der jeweils anderen drangen. Mindothrax war in dem Element, das er liebte.

Nach zehn Stunden Kampf und keinem nennenswerten Fortschritt riefen die Kommandanten einen beidseitigen und ehrbaren Rückzug vom Schlachtfeld aus.

Das Lager wurde aufgeschlagen in einem mit hohen Mauern umgebenen Garten einer alten Bestattungsanlage, die mit Frühlingsblumen geschmückt war. Als Mindothrax das Gelände besichtigte, wurde er an die Heimat seiner Kindheit erinnert. Es war eine glückliche und traurige Erinnerung, die Reinheit seines kindlichen Ehrgeizes, seine Schulung in den Kampftechniken, durchwirkt mit dem Andenken an seine arme Mutter. Eine wunderschöne Frau, die sowohl mit Stolz als auch mit unausgesprochenem Schmerz auf ihren Sohn hinabblickte. Sie redete zwar nie über das, was sie plagte, aber es kam für niemanden überraschend, als sie ins Ödland hinaus ging und einige Tage später mit selbst durchschittener Kehle gefunden wurde.

Die Armee selbst war vergleichbar mit einer kürzlich durcheinander geschüttelten Ameisenkolonie. Binnen einer halben Stunde nach dem Ende der Schlacht hatten sie sich, scheinbar instinktiv, reorganisiert. Während die Mediziner nach den Verletzten sahen, bemerkte jemand mit einem gewissen Maß an Bewunderung und Erstaunen, 'Schaut Euch Mindothrax an. Nicht einmal sein Haar ist in Unordnung geraten.'

'Er ist ein mächtiger Schwertkämpfer', sagte der anwesende Arzt.

'Das Schwert ist ein außerordentlich überbewerteter Gegenstand', sagte Mindothrax, und war doch erfreut über die Aufmerksamkeit. 'Krieger achten zu sehr darauf, zuzuschlagen, und nicht genug darauf, Schläge abzuwehren. Der richtige Weg, in einen Kampf zu gehen, ist, sich selbst zu verteidigen, und den Gegner nur dann anzugreifen, wenn der richtige Moment gekommen ist.'

'Ich bevorzuge eine geradlinigere Annäherung', lächelte einer der Verletzten. 'Das ist die Art des Reitervolkes.'

'Wenn es die Art der Bjoulsae-Stämme ist, zu versagen, dann verleugne ich mein Erbe', sagte Mindothrax und machte ein schnelles Zeichen an die Geister, dass dies nur bildlich gemeint war, und nicht lästerlich. 'Erinnert Euch, was der große Schwertmeister des Westens, Gaiden Shinji, sagte, 'Die besten Techniken werden von den Überlebenden weitergegeben.' Ich war in sechsunddreißig Schlachten, und ich kann aus keiner auch nur eine Narbe vorweisen. Grund dafür ist, dass ich zuerst auf meinen Schild vertraue, und dann auf mein Schwert, in dieser Reihenfolge.'

'Was ist Euer Geheimnis?'

'Stellt Euch den Nahkampf als einen Spiegel vor. Ich schaue auf den linken Arm meines Gegners, während ich mit meinem rechten zuschlage. Wenn er darauf vorbereitet ist, meinen Schlag zu blocken, so schlage ich nicht. Warum überflüssige Energien aufbieten?' Mindothrax hob eine Augenbraue, 'Aber wenn ich seinen rechten Arm angespannt sehe, geht mein linker Arm zu meinem Schild. Ihr seht, es benötigt zweimal mehr Kraft, Energie auszusenden, als sie zu beugen. Wenn Euer Auge bemerken kann, ob Euer Gegner von oben schlagen wird, oder von der Seite, oder in einem Aufwärtshaken von unten, so lernt Ihr, Euch zu drehen und Euren Schild so zu halten, dass er Euch schützt. Ich könnte stundenlang blocken, wenn es die Gelegenheit verlangte, aber es braucht nur wenige Minuten, oder sogar nur Sekunden, in denen Euer Gegner, der es gewohnt ist, drauflos zu schlagen, eine Stelle für Euren eigenen Schlag ungeschützt offen lässt.'

'Was war der längste Zeitraum, über den Ihr Euch habt verteidigen müssen?' fragte der verwundete Mann.

'Ich kämpfte einmal eine Stunde lang mit einem Mann', sagte Mindothrax. 'Er wurde nicht müde, auf mich einzuprügeln, und ließ mir nicht einen Augenblick, etwas anderes zu tun, als seine Schläge zu blocken. Aber schließlich benötigte er einen Moment zu lange, seinen Knüppel zu erheben, und ich fand meinen Punkt in seiner Brust. Er traf meinen Schild tausende Male, and ich traf sein Herz nur ein Mal. Aber das war genug.'

'Also war er Euer stärkster Gegner?' fragte der Mediziner.

'Oh, wahrlich nicht', sagte Mindothrax und drehte seinen großen Schild, so dass das silbrige Metall sein eigenes Gesicht widerspiegelte. 'Das ist er.'

Am nächsten Tag wurde die Schlacht fortgesetzt. Häuptling Iymbez hatte Verstärkungstruppen von den Inseln im Süden mitgebracht. Zum Grauen und zur Schmach des Stammes wurden Söldner, Abtrünnige des Reitervolks und sogar Hexen aus dem Westen in den Krieg einbezogen. Während Mindothrax über das Feld auf die sich versammelnde Armee blickte, seinen Helm aufsetzte und Schild und Schwert bereitmachte, dachte er erneut an seine arme Mutter. Was hatte sie so gequält? Warum konnte sie ihren Sohn niemals ohne Kummer ansehen?

Die Schlacht tobte zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang. Ein leuchtend blauer Himmel brannte auf die Kämpfenden hinab, während sie aufeinander zu stürmten, immer und immer wieder. Mindothrax siegte in jedem Nahkampf. Ein Axt schwingender Gegner ließ eine Reihe Hiebe auf seinen Schild niederprasseln, aber jeder einzelne wurde abgefangen, bis Mindothrax den Krieger schließlich schlagen konnte. Eine Speerkämpferin durchbohrte mit ihrem ersten Stich fast seinen Schild, aber Mindothrax wusste den Schlag zu parieren, sie aus dem Gleichgewicht zu bringen und sie somit für seinen Gegenschlag zu öffnen. Schließlich traf er auf einen Söldner, der mit Schild und Schwert und Helm aus goldener Bronze bewaffnet war. Sie kämpften anderthalb Stunden lang.

Mindothrax versuchte jeden Trick, den er kannte. Wenn der Söldner seinen linken Arm anspannte, hielt er seinen Schlag zurück. Wenn sein Gegner das Schwert hob, hob sich auch sein Schild und blockte meisterhaft. Das erste Mal in seinem Leben schlug er sich mit einem anderen defensiven Kämpfer. Stehend, überlegend, mit genug Energie, wenn nötig, noch Tage lang zu kämpfen. Gelegentlich mischte sich ein weiterer Krieger in den Kampf ein, manchmal einer aus Mindothraxs Armee, manchmal einer aus der Armee seines Gegners. Diese Störungen wurden schnell erledigt, und die Krieger kehrten zu ihrem Kampf zurück.

Während sie kämpften, einander umkreisend, Block auf Schlag und Schlag auf Block passend, dämmerte es Mindothrax, dass er hier endlich gegen den perfekten Spiegel kämpfte.

Es war mehr Spiel als blutiges Gefecht, fast ein Tanz. Es war nicht eher, als bis Mindothrax seinen eigenen Takt verlor, zu früh zuschlug und sich selbst aus dem Gleichgewicht warf, dass die Vorstellung beendet war. Mehr sah er, als dass er fühlte, wie die Klinge des Söldners ihn von der Kehle bis zur Brust aufschlitzte. Ein guter Schlag. Die Sorte, die er selbst vielleicht geschlagen hätte.

Mindothrax fiel zu Boden, und merkte, wie die Lebenskraft ihn verließ. Der Söldner stand über ihm, darauf vorbereitet, seinem würdigen Gegner den Todesstoß zu versetzen. Es war eine seltsam ehrenhafte Tat für einen Externaren, und Mindothrax fühlte sich zutiefst angerührt. Von jenseits des Schlachtfeldes hörte er, dass ein Name gerufen wurde, der ähnlich wie sein eigener klang.

'Jurrifax!'

Der Söldner setzte seinen Helm ab, um dem Ruf zu antworten. Als er dies tat, sah Mindothrax durch die Schlitze seines Helms seine eigene Spiegelung in dem Mann. Es waren seine engstehenden Augen, sein rotbraunes Haar, sein dünnlippiger Mund, und sein stumpfes Kinn. Für einen Moment bestaunte er den Spiegel, dann wandte der Fremde sich wieder zu ihm und versetzte ihm den Todesstoß.

Jurrifax kehrte zu seinem Kommandanten zurück und wurde für seinen Teil des Tagessieges gut bezahlt. Sie zogen sich für eine heiße Mahlzeit unter den Sternen zurück, in einen Garten nahe einer alten Gruft, die vorher von ihren Feinden besetzt war. Der Söldner war merkwürdig still, als er das Land beobachtete.

'Wart Ihr schon einmal hier, Jurrifax?' fragte der Stammesmann, der ihn angeheuert hatte.

'Wie Ihr wurde ich ins Reitervolk geboren. Meine Mutter verkaufte mich, als ich noch ein Säugling war. Ich habe mich immer gefragt, wie anders meine Leben verlaufen wäre, wenn ich nicht verschachert worden wäre. Vielleicht wäre ich nie zu einem Söldner geworden.'

'Es gibt viele Dinge im Leben, die unser Schicksal bestimmen', sagte die Hexe. 'Es wäre Wahnsinn, zu grübeln, wie Ihr diesen oder jenen Weg hättet anders gehen können. Es gibt niemanden, der Euch aufs Haar gleicht, also wäre es närrisch, Vergleiche zu ziehen.'

'Doch, einen gibt es', sagte Jurrifax und blickte zu den Sternen. 'Mein Herr sagte mir, bevor er mich freiließ, dass meine Mutter damals Zwillingssöhne gebar. Sie konnte es sich nur leisten, einen aufzuziehen. Also ist dort draußen jemand, ein Mann, der genauso ist wie ich. Mein Bruder. Ich hoffe, ihm zu begegnen.'

Die Hexe sah die Geister vor sich und kannte die Wahrheit, dass die Zwillinge sich bereits begegnet waren. Sie blieb stumm, starrte in das Feuer, und verbannte die Gedanken aus ihrem Kopf, zu weise Gedanken, sie allen mitzuteilen.

Der Tod eines Wanderers

Als ich den alten Argonier zum letzten Mal sah, war ich verblüfft, wie lebendig er aussah, obwohl der Tod ihn bereits umfangen hielt.

"Das Geheimnis", sagte er, "am Leben zu bleiben … besteht nicht darin, davonzulaufen, sondern darin, direkt auf die Gefahr zuzuschwimmen. Damit überrumpelt man sie."

"Ist es Euch so gelungen, diese Klaue zu finden?" fragte ich und zückte die kleine Ziselierarbeit, als wäre es eine Waffe. Ich hatte sie unter seinen Habseligkeiten gefunden, die ich ihm unter seinen Erben aufzuteilen half. "Soll die auch Euer Cousin erhalten? Taucht-Von-Unten?"

Bei diesen Worten wurde sein Mund breiter und zeigte seine Fangzähne. Hätte ich ihn nicht schon so lange gekannt, hätte ich es für ein Knurren gehalten, aber so wusste ich, dass er lächelte. Er krächzte ein paar Mal in dem Versuch zu lachen, endete aber mit Keuchen und Husten, wobei er sein übel riechendes Blut über die Laken sprühte.

"Wisst Ihr, was das ist?" fragte er zwischen Hustenanfällen.

"Ich habe Geschichten darüber gehört", antwortete ich, "genau wie Ihr. Es sieht aus wie eine der Klauen zum Öffnen der Versiegelungstüren in den alten Krypten. Ich habe bisher noch nie eine mit eigenen Augen gesehen."

"Dann wisst Ihr, dass ich das Ding nur einem Todfeind vermachen würde. Es meinem Cousin zu geben, würde ihn nur ermutigen, in eines dieser Hügelgräber zu rennen und sich von einer Draugr-Klinge spalten zu lassen."

"Dann wollt Ihr sie also mir vermachen?" scherzte ich. "Wo habt Ihr sie überhaupt her?"

"Mein Volk kann Dinge finden, die Euer Volk schon lange als verloren abgeschrieben hat. Lasst etwas auf den Grund eines Sees fallen, und ein Nord wird es nie wiedersehen. Erstaunlich, was sich am Grund so findet."

Er starrte nun an die Decke, doch daran, wie sein umnebelter Blick hierhin und dorthin huschte, bemerkte ich, dass er seine Erinnerungen vor Augen hatte und nicht den von Rissen durchzogenen Stein über uns.

"Habt ihr je versucht, sie zu benutzen?" flüsterte ich in der Hoffnung, dass er mich durch seinen Nebel hindurch hören konnte.

"Natürlich!" fauchte er, plötzlich ganz klar. Seine Augen waren geweitet und auf mich fixiert. "Was meint Ihr, woher ich das habe?" bellte er und riss seine Tunika auf, um mir in den Schuppen unter seiner rechten Schulter eine weiße Narbe in Form eines großen sternförmigen Knotens zu zeigen. "Ein verdammter Draugr hat mich erwischt. Es waren einfach zu viele."

Ich fühlte mich schrecklich, denn ich wusste, wie sehr er es hasste, von den Kämpfen zu reden, die er durchstanden hatte. Ihm reichte es, dass er überlebt hatte; davon Geschichten zu erzählen, war für ihn Prahlerei. Wir beide saßen einige Minuten lang still; sein mühsames Atmen war das einzige Geräusch.

Er war es, der schließlich die Stille durchbrach. "Wisst Ihr, was mir immer zu schaffen gemacht hatte?" fragt er. "Warum sie sich überhaupt die Mühe mit den Symbolen gemacht hatten."

"Den was?"

"Den Symbolen, Dummkopf, seht Euch doch die Klaue an."

Ich drehte sie in meiner Hand. Es stimmte, in die Fläche waren drei Tiere eingeritzt. Ein Bär, eine Eule und eine Art Insekt.

"Was bedeuten die Symbole, Deerkaza?"

"Die Versiegelungstüren. Es reicht nicht, nur die Klaue zu haben. Sie bestehen aus massiven Steinrädern, die an den Symbolen der Klaue ausgerichtet werden müssen, um sich zu öffnen. Es ist wohl eine Art Schloss. Aber ich wusste nicht, warum sie sich die Mühe gemacht hatten. Wer die Klaue hatte, hatte doch auch die Symbole, um die Tür zu öffnen. Warum also …"

Er wurde von einem Hustenanfall unterbrochen. So viel hatte er schon seit Monaten nicht geredet, aber ich konnte erkennen, wie sehr es ihn anstrengte. Doch ich wusste, wie er dachte, und half ihm aus.

"Wozu eine Kombination, wenn man sie ja doch auf den Schlüssel schreibt?"

"So ist es. Doch als ich blutend dort auf dem Boden lag, kam ich darauf. Die Draugr sind unerbittlich, aber sie sind alles andere als schlau. Sobald ich am Boden lag, schlurften sie weiter herum. Ohne Sinn und Verstand, ohne bestimmte Richtung. Sie stießen gegeneinander und gegen die Wände."

"Und?"

"Also waren die Symbole auf den Türen nicht als ein weiteres Schloss gemeint. Sie dienten nur dazu, sicherzustellen, dass die Person, die eintrat, am Leben war und ihr Verstand funktionierte."

"Dann waren die Türen …"

"Niemals dazu gedacht, Menschen auszuschließen. Sie waren dazu gedacht, die Draugr einzuschließen."

Und damit schlief er ein und fiel in die Kissen zurück. Als er mehrere Tage später wieder aufwachte, weigerte er sich, überhaupt über die Draugr zu reden, und fuhr nur zusammen und griff sich an die Schulter, wenn ich versuchte, das Thema anzuschneiden.

Der Todesstoß für Abernanit

Mit Anmerkungen des Weisen Geocrates Varnus

Zerfallene Zinnen und marode Mauern
Wo die Anbetung des Grauens *(1)* einst zu Hause war.
Die Härte von fünfzig Wintern *(2)*, Frost und Wind,
Hat die unheiligen Tore aufgebrochen und zerkratzt,
Und ließ die grausame, obszöne Turmspitze einstürzen.
Alles ist zu Staub zerfallen, nichts als Staub.
Das Blut ist getrocknet und die Schreie sind verstummt.
Eingerahmt von Bergen, am wildesten, verlorensten Ort
Von Morrowind
Stehen die blanken Knochen von Abernanit.
Als der dreifach gesegnete Rangïdil *(3)* Abernanit erstmals sah,
Glänzte es silbern vor Kraft und Beständigkeit.
Ein furchtbarer Ort mit furchtbaren Männern als Wachen,
Mit Augen, glasig vom Fieber, und Stärke, verliehen vom Grauen.
Rangïdil sah, dass des Feindes Anzahl viel größer war,
Als die wenigen Ordinatoren und Kriegswappenträger unter seiner Führung,
Von den Hügeln herunterschauend, auf das Feld und die Burg des Todes.
Dort stehend, verdammte es die Seelen der Leute
Von Morrowind.
Verfluchte, schändliche Burg Abernanit.

Lärm ertönte und rief die heiligen Krieger zur Schlacht,
Den Schild der Abscheulichkeit zu beantworten mit dem Speer der Gerechtigkeit,
Sich selbst für den Kampf zu stählen und tapfer zu sein.
Auch Rangïdil ergriff seinen Schild und dünnen Ebenerzspeer.
Und der Kampfeslärm begann mit einem hallenden Krachen,
Die Wolken vom Himmel zu schütteln.
Die Schutzmauer war zerschmettert und Blut stillte
Den Boden des Felds, eine Schlacht wie keine andere
Von Morrowind
Zu zerstören das Böse von Abernanit.

Die wahnsinnigen Horden waren erfahren mit Waffen, bestimmt,
Doch die drei heiligen Fäuste von Mutter, Fürst und Zauberer *(4)* drängten
Die Armee der Monster zurück, Angriff nach Angriff.
Rangïdil schaute von oben, drängte die Armee zu finden,
Dagoth Thras *(5)* in seiner schändlichen Turmspitze,
Und wusste, nur wenn das Herz des Bösen gefangen wird,
Wird das Land wirklich und auf ewig gerettet sein.
Er gelobte sodann beim Tempel und dem heiligen Tribunal
Von Morrowind
Einzunehmen den Turm von Abernanit.

Mit einem wuchtigen Stoß erschüttert war des Turmes Fundament,
Aber alle Bemühungen, die Spitze zu fällen, waren nutzlos,
Als ob alle Kräfte des Grauens diesen einen Turm hielten.

Die Treppe nach oben war so steil und eng
Dass zwei Krieger sie nicht Seite an Seite erklimmen konnten.
Also kletterte die Armee nacheinander höher und höher,
Einzunehmen das Turmzimmer und zu beenden die Herrschaft
Eines der grausamsten Kleintyrannen in den Annalen
Von Morrowind,
Dagoth Thras von Abernanit.

Sie warteten auf einen Siegesschrei von oben, den Turm zu ersteigen,
Aber nur Stille kehrte wieder, und dann das Blut.
Zunächst nur ein Rinnsal, und dann ein scharlachroter Strom,
Floss es die steile Treppe hinunter, mit dem Schrei von oben,
'Dagoth Thras metzelt unsere Armee, einen nach dem anderen!'
Rangïdil rief seine Armee zurück, jeden Ordinator und
Buoyant Armiger, und er selbst erklomm die Stufen,
Vorbei an den blutigen Überresten der besten Krieger
Von Morrowind
Zum Turmzimmer von Abernanit.

Wie ein Rabe des Todes in seinem Horst, war Dagoth Thras,
Und hielt seinen blutigen Schild und blutiges Schwert an der Turmzimmertür.
Jeder Stoß von Rangïdils Speer wurde mit Leichtigkeit geblockt,
Jeder Hieb von Rangïdils Schwert wurde abgelenkt,
Jeder Schlag von Rangïdils Streitkolben traf nur den Schild,
Jeder schnelle Bogenschuss verfehlte sein Ziel,
Denn des Monsters größte Macht lag in seiner fürchterlichen Segnung,
Dass keine Waffe eines jeglichen Kriegers
Von Morrowind
Konnte passieren den Schild von Abernanit.

Als Stunde um Stunde verstrich, begann Rangïdil zu verstehen,
Wie seine größten Krieger ihr Ende fanden mit Dagoth Thras.
Denn durch das Blocken ihrer Angriffe erschöpfte er sie,
Und dann, derart geschwächt, waren sie einfach zu töten.
Der Schurke war geduldig und erfahren mit dem Schild,
Und Rangïdil fühlte, wie selbst seine mächtigen Arme taub wurden,
Während Dagoth Thras jeden Hieb erwartete und blockte.
Und Rangïdil fürchtete, dass ohne die Segnungen der heiligen Drei
Von Morrowind
Er sterben würde im Turm von Abernanit.

Doch weiter ließ er Schläge niederprasseln und schrie
'Feind! Ich bin Rangïdil, ein Prinz des Wahren Tempels,
Und ich kämpfte in vielen Schlachten, und viele Krieger
Haben versucht, mein Schwert aufzuhalten, und haben versagt.
Sehr wenige können voraussehen, welchen Schlag ich plane,
Und noch weniger, die voraussehen, wissen, meine Planung aufzuhalten,
Oder haben die Stärke, jeden meiner Schläge abzufangen.
Es gibt keinen größeren Meister, mit Schild zu blocken, im Land
Von Morrowind

Als hier auf der Burg Abernanit.

Mein Feind, dunkler Fürst Dagoth Thras, bevor ihr mich tötet,
Bitte ich Euch, mir zu sagen, woher Ihr wisst, wie zu blocken ist.'
Dagoth Thras, fürchterlich stolz, hörte Rangïdils Appell,
Und entschied, dass er, bevor er den Kriegsfürsten des Tempels ausweidete,
Herablassen würde sich, ihm einiges an Wissen mitzugeben für das Totenreich,
Wie seine Instinkte und Reflexe arbeiteten, und als er begann
Zu erklären, bemerkte er, dass er nicht wusste, wie er's getan,
Und schaute verwirrt, als Rangïdil ihm das versetzte, was die Geschichten
Von Morrowind
Nannten 'Den Todesstoß für Abernanit.'

(1) 'Das Grauen' bezieht sich auf den Daedraprinzen Mehrunes Dagon.
(2) 'Fünfzig Winter' lässt darauf schließen, dass das Epos fünfzig Jahre nach der Belagerung von Abernanit, die im Jahr 3Ä 150 stattfand, geschrieben wurde.
(3) 'Dreifach gesegneter Rangïdil' ist Rangïdil Ketil, geboren im Jahr 2Ä 803, gestorben im Jahr 3Ä 195. Er war Kommandant der Tempelordinatoren, und 'dreifach gesegnet' durch die Segnungen des Göttertribunals.
(4) 'Mutter, Fürst, und Zauberer' bezieht sich auf das Tribunal von Almalexia, Vivec und Sotha Sil.
(5) 'Dagoth Thras' war ein mächtiger Daedra-Anbeter von unbekannter Herkunft, der sich selbst zum Erben des Sechsten Hauses erklärte, obwohl es wenig Beweise gibt, dass er der ausgestorbenen Familie entstammte.

Trost der Gebete

Durch die Gabe des gesegneten Almsivi, Seiner Dreieinigkeit Gnaden, und die Scharen der Heiligen werden den Gläubigen, die an den Tempelschreinen beten, durch die wunderbaren Sakramente von Gebet und Anbetung Segnungen gewährt. Die dreiseitigen Schreine, die den dreigesichtigen Segen von Almsivi verkörpern, sind in Tempeln, an Wallfahrtstätten, auf Pilgerrouten oder im Grabmal der Geweihten zu finden.

Die zu erwerbenden Segnungen sind hier zur Erbauung aller Frommen und Pilger aufgelistet.

Sämtliche Schreine gewähren die Heilung gewöhnlicher Krankheiten, von Pest und Giftleiden.

Schreine, die die Bilder von Vivec, Almalexia und Sotha Sil tragen, gewähren zudem die drei Segnungen Almsivis: Vivecs Mysterium für ein wohlgesonnenes Schicksal, die Seele von Sotha Sil für magische Kräfte und die Gnade der Gräfin für Widerstandskraft in Zeiten der Entbehrung.

Alle Schreine, die Heiligenbilder tragen, können zudem die besonderen Segnungen der Heiligen gewähren, die hier für Euch aufgelistet sind:

Der Hl. Aralor gewährt Aralors Eingreifen zur Stärkung des Charakters.
Der Hl. Delyn gewährt das Schild des Delyn für Widerstandskraft gegen Pestkrankheiten.
Der Hl. Felms gewährt Felms' Ruhm für größere Fertigkeiten in der Wiederherstellung der Magie.
Der Hl. Llothis gewährt Llothis Felsen für die Stärkung des Willens.
Die Hl. Meris gewährt Meris' Schutz für Widerstandskraft gegen die Corprus-Krankheit.
Der Hl. Nerevar gewährt Nerevars Geist für die Stärkung der Körperkraft.
Der Hl. Olms gewährt Olms' Segnungen für Widerstandskraft gegen gewöhnliche Krankheiten.
Die Hl. Rilms gewährt Rilms' Gnade für Ausdauer in Zeiten der Entbehrung.
Der Hl. Roris gewährt Roris' Blüte zur Stärkung der körperlichen Gesundheit.
Die Hl. Seryn gewährt Seryns Schutz für Widerstandskraft gegen Gifte.
Der Hl. Veloth gewährt Veloths Behausung für magische Kräfte.

Den Gläubigen werden diese Segnungen gewährt, wenn sie an den Schreinen beten und eine bescheidene Spende geben. Die Erleuchteten vom Rang der Geweihten und die höheren Ränge des Tempels haben sich bereits dem Dienst und der Frömmigkeit verschrieben und müssen nur an den Schreinen beten, um ihre Segnungen zu erhalten. Und Almsivi ist großzügig, denn sogar der Ungläubige kann eine Segnung erhalten, wenn er betet und seinen Respekt durch eine großzügige Spende beweist.

Der vergiftete Gesang
von Bristin Xel

Kapitel 1

Es begann schon wieder. Obwohl alles ruhig und friedlich schien (die letzte Glut knackte im Kamin, die junge Dienerin und ihr Kind schlummerten auf einem Stuhl neben der Tür, ein halb vollendeter Gobelin lehnte an der Wand und wartete auf seine Vollendung am nächsten Tag; einer der beiden Monde schien durch eine milchige Wolke durch das Fenster hinein; ein einsamer Vogel gurrte leise in den Dachsparren), vernahm Tay, irgendwo in weiter Ferne, die ersten dissonanten Akkorde des Gesanges.

Der Vogel unter dem Dach krächzte und flog durch das Fenster davon. Das Baby in den Armen des Mädchens erwachte und begann zu schreien. Der Gesang nahm an Intensität zu, blieb aber immer noch unaufdringlich und gemächlich im Tempo. Die Bewegungen aller Dinge schienen den Rhythmus der Musik anzunehmen, als würden sie sich nach einer seltsamen Choreographie bewegen: das junge Mädchen, das sich zum Fenster erhob, die Wolken, die das Inferno unter ihnen reflektieren, ihr Schrei, alles vollkommen lautlos, jedes Geräusch vom Gesang aufgesogen. Alles was danach kam hatte Tay schon so oft gesehen, dass es beinahe schon nicht mehr wie ein Albtraum wirkte.

Er erinnerte sich an nichts in seinem Leben, bevor er auf die Insel Gorne gekommen war, aber er begriff, dass es etwas in seiner Vergangenheit gab, das ihn von seinen Cousins unterschied. Es war nicht einfach nur, dass seine Eltern tot waren. Die Eltern seiner Cousine Baynarah waren ebenfalls im Krieg umgekommen. Und es lag auch nicht daran, dass die anderen Adligen auf Gorne oder im nahegelegenen Gramfeste, ungewöhnlich grausam zu ihm gewesen wären. Sie behandelten ihn mit der gleichen freundlichen Gleichgültigkeit, die jeder Indoril einem achtjährigen Jungen entgegenbrachte, der ihm vor die Füße lief.

Aber irgendwie wusste Tay mit absoluter Sicherheit, dass er allein war. Anders. Wegen des Gesanges, den er immer hörte, und seiner Albträume.

'Du hast eine wirklich rege Phantasie', würde seine Tante Ulliah geduldig lächeln, bevor sie ihn fortwinkte, damit sie sich wieder ihren religiösen Schriften und häuslichen Pflichten.

'Anders? Jeder auf der Welt denkt, er sei anders, 'etwas Besonderes', das macht es ja gerade zu so einer gewöhnlichen Vorstellung', sagte sein älterer Cousin Kalkorith, der Student der Tempelpriesterschaft war und eine klare Vorstellung von Paradoxen hatte.

'Wenn du irgend jemand anderem erzählst, dass du Musik hörst, wo es keine Musik zu hören gibt, wird man dich für verrückt erklären und dich im Schrein von Sheogorath lebendig begraben', würde sein Onkel Triffith knurren, bevor er davonging, um sich seinen Geschäften zuzuwenden.

Einzig sein Kindermädchen Edebah würde ihm aufmerksam zuhören und, mit einem zarten Ausdruck des Stolzes, einfach nur nicken. Aber sie sagte nie etwas dazu.

Seine Cousine und liebste Spielkameradin Baynarah war bei weitem am geringsten an seinen Geschichten von Gesängen und Träumen interessiert.

'Wie ermüdend du doch bist mit dem ganzen Kram, Tay', sagte Baynarah nach dem Mittagessen, im

Sommer seines achten Jahres. Er, sie und Vaster, ein jüngerer Cousin, betraten eine Lichtung inmitten blühender Bäume. Das Gras war sehr kurz, es reichte kaum an ihre Knöchel und es gab dort große, schwarze Blätterhaufen aus dem letzen Herbst. 'Also, was sollen wir jetzt machen? Was sollen wir spielen?'

Tay überlegte einen Moment lang. 'Wir könnten die Belagerung von Orsinium spielen.'

'Was ist das?', fragte der drei Jahre jüngere Vaster, ihr ständiger Begleiter.

'Orsinium war die Heimat der Orks, draußen in den Bergen von Wrothgaria. Über Hunderte von Jahren wurde sie immer größer und größer und größer. Die Orks kamen von den Bergen herunter und vergewaltigten und plünderten überall in Hochfels. Aber dann vereinten sich König Joile von Daggerfall und Gaiden Shinji vom Orden von Diagna und jemand anders, den ich vergessen habe, von Sentinel, gegen Orsinium. Dreißig Jahre lang kämpften und kämpften sie. Orsinium hatte Mauern aus Eisen, und was immer sie auch versuchten, sie konnten sie nicht durchbrechen.'

'Und was ist passiert?', fragte Baynarah.

'Du kannst dir doch so gut Dinge auszudenken, die nie passiert sind, warum lässt du dir nichts einfallen?'

Und das taten sie. Tay war der König der Orks und saß auf einem Baum, den sie Orsinium getauft hatten. Baynarah und Vaster spielten König Joile und Gaiden Shinji und warfen Steinchen und Stöcke nach oben auf Tay, während er sie mit seiner tiefsten Stimme verspottete. Die drei entschieden, dass die Göttin Kynareth (von Baynarah in einer Doppelrolle gespielt) die Gebete Gaiden Shinjis erhörte und eine wilde Regenflut über Orsinium entfesselte. Die Mauern rosteten und zerfielen. Auf ein Zeichen fiel Tay pflichtgemäß vom Baum und ließ zu, dass König Joile und Gaiden Shinji ihn mit ihren magischen Schwertern besiegten.

Für den größten Teil des Sommers, im Jahr 675 der ersten Ära, war Tay beinahe besinnungslos von der Kraft der Sonne. Es gab keine Wolken, aber es regnete fast jede Nacht, daher war die Vegetation der Insel verblüffend üppig. Die Steine selbst schienen mit Sonnenlicht zu glühen, und die Gräben überquollen von weißem Mädesüß und Petersilienblumen; überall umgab ihn der zarte Duft der Blüten; die Bäume mussten den Wind nicht fürchten, ihr Laub war violettgrün, blaugrün, aschgrün und weißgrün. Die weißen Kuppeln, gewundenen Kopfsteinpflasterstraßen und strohbedeckten Dächer des kleinen Städtchens Gorne sowie die massiven bleichen Steine von Sandil-Haus erschienen ihm alle wie verzaubert.

Dennoch verdunkelten Träume seine Nächte, und der Gesang hörte niemals auf, egal ob er wachte oder schlief.

Trotz Tante Ulliahs Ermahnungen frühstückten Tay, Baynarah und Vaster jeden Morgen draußen im Freien mit den Dienern. Ulliah würde wie immer im Inneren ein Frühstück für sich selbst und zu Besuch kommende Würdenträger abhalten: es gab nur selten Gäste, daher speiste sie häufig allein. Zunächst aßen die Diener immer schweigend, sich in vornehmer Zurückhaltung versuchend, aber dann gaben sie es auf und erfreuten die Kinder mit Klatsch, Tratsch, Geschichten und Gerüchten.

'Die arme Arnyle liegt schon wieder mit Fieber darnieder.'

'Ich sage euch, sie sind verflucht. Alle zusammen. Pinkel die Feen an, und sie pinkeln zurück auf

dich.'

'Sieht das kleine Fräulein Starsia in der letzten Zeit nicht, um den Bauch herum, ein wenig geschwollen aus?'

'Tut sie nicht!'

Die einzige Dienerin, die nie etwas sagte, war Tays Kindermädchen Edebah. Sie war nicht schön, wie die anderen Hausmädchen, aber die Narben auf ihrem Gesicht entstellten sie nicht. Ihre nur schlecht gerichtete, gebrochene Nase und ihr kurzes Haar verliehen ihr eine fremdartige und geheimnisvolle Aura. Sie würde über den Tratsch nur milde lächeln und Tay mit beinahe unheimlicher Liebe und Zuneigung anblicken.

Eines Tages, nach dem Frühstück, flüsterte Baynarah Tay und Vaster zu: 'Wir müssen zu den Hügeln auf der anderen Seite der Insel gehen.'

Sie hatte solche 'Befehle' schon häufig erteilt, und jedesmal hatte sie etwas Wunderschönes zu zeigen: ein Wasserfall, hinter Farnen und großen Felsen versteckt; ein sonniger Fichtenhain; eine versteckte Destille, die einige Bauern aufgestellt hatten; eine verkrüppelte Eiche in der Form eines knienden Menschen; eine zusammengestürzte Steinmauer, von der sie sich vorstellten, dass sie Tausende von Jahren alt war, die letzte Zuflucht einer verdammten Prinzessin namens Merella.

Die drei gingen durch den Wald, bis sie eine Lichtung erreichten. Einige Hundert Fuß unter ihnen mündete die Wiese in ein ausgetrocknetes Bachbett, das mit kleinen glatten Steinen gefüllt war. Sie folgten dem Bachlauf in die dunklen Wälder, wo die Bäume sich hoch über ihren Köpfen wölbten. Gelegentlich leuchteten rote und gelbe Blüten aus dem feuchten Unterholz hervor, aber sie wurden seltener und seltener, als die Kinder unter den schattigen Eichen und Ulmen hermarschierten. Die Luft war vom stakkatoartigen Chor der Vögel erfüllt, einem Mollakkord des Gesanges.

'Wo gehen wir hin?', fragte Tay.

'Es geht nicht darum, wohin gehen, sondern was wir sehen werden', antwortete Baynarah.

Der Wald umgab die Kinder vollkommen, umhüllte sie mit seinen düsteren Farben und atmete mit feuchtem Schnalzen und Seufzen. Es fiel ihnen leicht, sich vorzustellen, dass sie sich im Inneren eines Monsters befanden und entlang seines krummen Rückens aus Steinen gingen.

Baynarah kletterte den steilen Hügel hinauf und spähte durch die dichte Masse aus Sträuchern und Bäumen. Tay hob Vaster aus dem Bachbett und kletterte ebenfalls hinaus, weiches Gras zur Unterstützung ergreifend. Hier gab es keinen Pfad durch den Wald. Dornensträucher und tief hängende Äste schlugen nach ihnen wie die Krallen angeketteter Bestien. Die Schreie der Vögel wurden immer bedrohlicher, als wären sie über das Eindringen verärgert. Einer der Äste verletzte Vasters Wange, aber er schrie nicht auf. Selbst Baynarah, die sich sonst mit der Leichtigkeit eines ätherischen Wesens selbst durch die dichtesten Gehölze bewegte, blieb mit einem Zopf an einem Dornstrauch hängen und runinierte das komplizierte Muster, an dem eine Dienerin stundenlang gearbeitet hatte.
Sie blieb kurz stehen, um den anderen Zopf zu lösen, so dass ihre hellen, wilden Locken frei ihren Rücken hinunterfielen. Nun war sie etwas Wildes, eine Nymphe, welche die anderen beiden durch ihr waldiges Reich führte. Der Gesang begann, wie ein wilder Puls zu schlagen.
Sie befanden sich auf einem Felsvorsprung, unterhalb einer Klippe, die eine gewaltige Schlucht

überblickte und schauten gebannt auf ein riesiges Feld aus Asche. Es sah aus wie die Szenerie einer großen Schlacht, ein abgekühlter Mahlstrom des Feuers. Verkohlte Kisten, Waffen, Tierknochen und andere, bis zur Unkenntlichkeit verbrannte Überreste, bedeckten den Boden. Sprachlos betraten Tay und Vaster das schwarze Feld. Baynarah lächelte, stolz darauf, endlich etwas von wahrem Wunder und Geheimnis gefunden zu haben.

'Was ist das hier für ein Ort?', fragte Vaster schließlich.

'Ich weiß es nicht', sagte Baynarah achselzuckend. 'Ich dachte erst, dass es eine Art Ruine sei, aber jetzt denke ich, es ist ein Müllhaufen, nur halt ein Müllhaufen, der sich von allen anderen unterscheidet, die ich zuvor gesehen habe. Schaut euch nur dieses Zeug an.'

Die Drei begannen mit einer unorganisierten Durchsuchung der staubigen Haufen. Baynarah fand ein verbogenes, von den Flammen nur leicht geschwärztes Schwert und begann es zu polieren, um die Inschrift auf der Klinge zu lesen. Vaster vergnügte sich damit, kleine fragile Kisten mit seinen Händen und Füßen zu zerbrechen, und stellte sich dabei vor, ein Riese von unglaublicher Kraft zu sein. Ein zerbrochenes Schild zog Tay an: es hatte etwas an sich, das vom Klang des Gesanges vibrierte. Er zog es heraus und wischte seine Oberfläche frei.

'Ich habe dieses Wappen noch niemals zuvor gesehen', sagte Baynarah, die über Tays Schulter blickte.

'Ich denke, ich schon, aber ich kann mich nicht erinnern,' flüsterte Tay und versuchte, die Bilder aus seinen Träumen zu beschwören. Er war sicher, es dort gesehen zu haben.

'Schaut euch das an!', rief Vaster und unterbrach Tays Gedanken. Der Junge hielt eine Kristallkugel in die Höhe. Als seine Hand sich über die Oberfläche bewegte und Schmutz und Staub wegwischte, erklang eine Note des Gesanges, die einen Schauder durch Tays gesamten Körper jagen ließ. Baynarah rannte hinüber, um Vasters Schatz zu betrachten, aber Tay war wie gelähmt.

'Wo hast du das gefunden?', keuchte sie, in den wirbelnden Strudel im Inneren des Kristalls starrend.

'Da drüben in dem Wagen', Vaster zeigte auf einen Haufen geschwärzten Holzes, nur durch seine Radspeichen von den anderen Haufen zu unterscheiden. Baynarah kletterte in den halb eingefallenen Wagen, so dass nur noch ihre Füße zu sehen waren. Der Gesang gewann an Stärke und fegte über Tay hinweg. Er ging langsam auf Vaster zu.

'Gib sie mir', flüsterte er mit einer Stimme, die er kaum als seine eigene erkennen konnte.

'Nein', flüsterte Vaster zurück, sein Blick fest gebannt von den Farben, die sich im Herzen der Kugel widerspiegelten. 'Sie gehört mir.'

Baynarah grub sich noch einige Minuten länger durch die Überreste des Wagens, aber sie konnte keinen solchen Schatz wie den Vasters finden. Fast alles im Inneren war zerstört und was erhalten war, war nach allen Maßstäben unterdurchschnittlich: zerbrochene Pfeile, Rüstungsteile, Guar-Knochen. Frustriert kletterte sie ans Sonnenlicht zurück.

Tay stand allein am Rande der großen Schlucht.

'Wo ist Vaster?'

Tay blinzelte und wandte sich dann seiner Cousine mit einem Achselzucken und einem Grinsen zu: 'Er ist zurückgegangen, um allen seinen neuen Plunder zu zeigen. Hast du etwas Interessantes gefunden?'

'Nein, eigentlich nicht', sagte Baynarah. 'Wir sollten vielleicht schnell zurück nach Hause gehen, bevor Vaster irgendwas erzählt, das uns in Schwierigkeiten bringt.'

Tay und Baynarah begaben sich schnellen Schrittes auf den Rückweg. Tay wusste, dass Vaster nicht dort sein würde, wenn sie zurückkamen. Er würde nie wieder nach Hause zurückkehren. Die Kristallkugel lag gut verstaut in Tays Beutel, unter einem Haufen wertloser Überreste verborgen, die er aufgesammelt hatte. Inbrünstig betete er darum, dass der Gesang zurückkehren und die Erinnerung an die Schlucht und den langen, lautlosen Sturz nach unten mit sich forttragen würde. Der Junge war so überrascht gewesen, dass er noch nicht einmal die Zeit gehabt hatte, zu schreien.

Kapitel 2

Tay fühlte keine Schuld, was ihm Angst machte. Während des gesamten langen Weges zurück von der Schlucht, durch die Wälder, über das ausgetrocknete Bachbett, plauderte er angeregt mit Baynarah, sich der Tatsache vollkommen bewusst, dass er gerade einen Mord begangen hatte. Jedesmal wenn seine Gedanken von ihrer Unterhaltung abschweiften und er an die letzen Momente von Vasters kurzem Leben denken musste, schwoll der Gesang in seinem Inneren an. Er konnte nicht an den Tod des Jungen denken, aber Tay wusste, dass er verantwortlich war.

'Du meine Güte, wie seht ihr denn aus!', rief Tante Ulliah, als sie die beiden Kinder aus dem Wald auf das Anwesen kommen sah. 'Wo seid ihr gewesen?'

'Hat dir das Vaster noch nicht erzählt?', fragte Tay.

Die Szene spielte sich so ab, wie Tay es sich vorgestellt hatte, jeder Tänzer in dem Stück setzte seine Schritte genau so, wie es die Choreographie vorgab. Tante Ulliah sagte, dass sie Vaster nicht gesehen habe. Baynarah, noch nicht verängstigt, erzählte eine unschuldige Lüge, dass die drei nicht weit weg gewesen seien und dass er sich verlaufen haben müsse. Ein langsamer, aber stetiger Pulsschlag der Panik intensivierte sich, als die Nacht hereinbrach und Vaster immer noch nicht zurückgekehrt war. Baynarah und Tay gestanden tränenreich ein (er war überrascht, wie leicht es ihm fiel, ohne jedes Gefühl zu weinen), wo sie gewesen waren und führten Onkel Triffith und eine Gruppe Diener zu der Schlucht und der Müllhalde. Sie durchsuchten die Wälder unermüdlich, bis die Nacht zum Tage wurde. Das Weinen. Die leichte Strafe, nur Zornesrufe, die Baynarah und Tay dafür erhielten, dass sie ihren kleinen Cousin verloren hatten.

Aufgrund der tiefen Betroffenheit in ihren Gesichtern nahm man an, dass die Kinder sich schuldig genug fühlten. Sie wurden bei Tagesanbruch ins Bett geschickt, während sich die Suche in den Wäldern fortsetzte.

Tay war gerade dabei einzuschlafen, als sein Kindermädchen Edebah ins Zimmer kam. Der Ausdruck von unerschütterlicher Liebe und Hingabe war nicht aus ihren Augen verschwunden, und während sie seine Hand hielt, glitt er dankbar ins Reich seiner Träume und Albträume. Die Melodie wehte beinahe unwahrnehmbar durch sein Bewusstsein, als wieder die Vision des Zimmers im Schloss in ihm aufflammte. Das Mädchen und ihr Baby. Der Vogel in den Dachsparren. Das sterbende Feuer. Die plötzliche Eruption der Gewalt. Atemlos öffnete Tay die Augen.

Edebah schlich sich aus der Tür, leise die Melodie des Gesanges vor sich hersummend. In ihrer Hand befand sich die Kristallkugel aus seinem Beutel. Einen Moment hielt er inne und wollte ihr nachrufen. Woher kannte sie den Gesang? Wusste sie, dass er einen anderen Jungen ermordet hatte, um an die Kugel zu kommen?

Irgendwie wusste er, dass sie ihm half, dass sie alles wusste und ihn liebte und nur danach strebte, ihn zu beschützen.

Der nächste Tag, die nächste Woche und der nächste Monat verliefen auf die gleiche Weise. Niemand sprach viel, und wenn, dann schlug jemand neue Orte vor, an denen man nach dem verschwundenen Jungen suchen könnte. Man hatte schon überall gründlich gesucht. Tay fragte sich, warum sie nie in der Schlucht nachsahen, aber ihm war klar, wie unzugänglich sie war.

Ein Nebeneffekt von Vasters Abwesenheit war, dass die Unterrichtsstunden mit Kena Gafrisi eine

ernsthaftere, beinahe akademische Qualität annahmen. Die Lebhaftigkeit und begrenzte Aufmerksamkeitsspanne des Jüngeren hatten die Stunden immer verkürzt, aber die sensible Baynarah und der stille Tay waren ideale Schüler. Er war insbesondere davon beeindruckt, wie aufmerksam sie bei einer eher trockenen Geschichtslektion über die heraldischen Symbole des Hauses von Morrowind zuhörten.

'Das Wappen der Hlaluu zeigt eine Waagschale', schnaubte er verächtlich. 'Sie betrachten sich selbst als die großen Ausgleicher, als ob das etwas Ehrenvolles wäre. Vor vielen hundert Jahren waren sie Stammesangehörige unter der Führung von Resdalyn, der beschloss --'

'Entschuldigt mich, Kena', fragte Baynarah, 'aber was ist das für ein Wappen mit dem Insekt darauf?'

'Du kennst das Haus Rediran nicht?', fragte der Lehrer und hob einen der Schilde auf. 'Ich weiß, du lebst hier auf Gorne ein behütetes Leben, aber du bist sicherlich alt genug, um es zu kennen --'

'Nicht dieses, Kena', antwortete Tay. 'Ich denke, sie meint das andere Wappen mit einem Insekt.'

'Ich verstehe', nickte Kena Gafrisi mit gerunzelter Stirn. 'Ja, ihr seid zu jung, um jemals das Wappen des Sechsten Hauses gesehen zu haben, des Fürstenhauses Dagoth. Sie waren unsere Feinde, zusammen mit den verfluchten ketzerischen Dwemern im Krieg am Roten Berg. Das Geschlecht der Dagoth wurde vollkommen vernichtet, gedankt sei dem Fürsten, der Mutter und dem Zauberer. Dieses Haus war seid Äonen ein Fluch für unser Land, und als seine Pest endlich ausgelöscht wurde, atmete die Erde selbst erleichtert auf und stieß eine Wolke aus Feuer und Asche aus, die für ein Jahr den Tag zu Nacht machte.'

Baynarah und Tay wussten, dass sie nichts sagen durften, aber sie tauschten wissende Blicke aus, als der Lehrer seine Ausführungen über die große Bosheit der Dwemer und des Hauses Dagoth ausweitete. Sofort nach Ende des Unterrichtes verließen sie schweigend das Gelände von Sandil-Haus, bis sie weit genug von allen Augen und Ohren entfernt waren.

Die Nachmittagssonne ließ die Schatten der speer-ähnlichen Bäume, welche die Wiese einrahmten, länger werden. In einiger Entfernung konnten sie die Geräusche der Arbeiter hören, welche die Ernte im Herbst vorbereiteten, und sich Unverständliches im rauen Akzent der Region zuriefen.

'Das war definitiv das Symbol auf dem Schild, den du auf dem Müllhaufen gefunden hast', sagte Baynarah schließlich. 'Alle Dinge dort müssen Überreste des Fürstenhauses Dagoth sein.'

Tay nickte. Er dachte an die seltsame Kristallkugel. Er fühlte, wie die sanfte Schwingung lautloser Musik seinen Körper berührte, und er wusste, dass er dabei war, eine neue Kadenz der Melodie zu entdecken.

'Warum hätten unsere Leute all das verbrennen und wegwerfen sollen?', fragte er nachdenklich. 'Meinst du, das Haus Dagoth war so böse, dass alles, was mit ihm zu tun hatte, verflucht sein könnte?'

Baynarah lachte. Im Licht des Tages erschien alles Gerede von Flüchen und dem bösen Sechsten Haus wie reiner Aberglaube: etwas Geheimnisvolles und Romantisches, aber nichts, worüber man sich Sorgen machen musste. Die beiden Kinder gingen zurück ins Schloss, wo sie ein weiteres kaltes und schweigsames Abendbrot erwartete. Als die Nacht anbrach, schaute Baynarah durch die

Schätze, die sie aus dem Müllhaufen hervorgeholt hatte. Im fahlen Licht der Monde nahmen die kleinen Gefäße, die Lampe mit den orangefarbenen Edelsteinen, die Teile aus trübem Silber und das Gold von unbestimmtem Zweck eine finster bedrohliche Erscheinung an.

Ihre Bewunderung schlug augenblicklich in Abscheu um. Sie strahlten eine sonderbare Energie aus, ein Hauch von Tod und Verderben, der sich nicht verleugnen ließ. Baynarah rannte zum Fenster und übergab sich.

Als sie auf die dunkle, weite Wiese unter sich schaute, sah sie eine dunkle Gestalt, die mehrere Kerzen in der Gestalt eines großen Insekts aufstellte, dem Symbol des Fürstenhauses Dagoth. Als die Gestalt in ihre Richtung blickte, zog sie sich schnell zurück, aber sie sah das Gesicht, das von den Flammen erhellt wurde. Es war Edebah, Tays Kindermädchen.

Früh am nächsten Morgen verließ Baynarah das Gelände des Schlosses, einen großen Sack mit ihren Schätzen mit sich tragend. Sie schleppte sie zur Müllhalde und ließ sie dort zurück. Dann ging sie zurück und berichtete ihrem Onkel Triffith, was sie in der Nacht zuvor gesehen hatte, und ließ nur den Grund dafür aus, dass ihr überhaupt schlecht geworden war.

Edebah wurde ohne weitere Diskussion von der Insel Gorne verbannt. Sie weinte und bettelte darum, sich von Tay verabschieden zu dürfen, aber alle hielten das für zu gefährlich. Als Tay nach ihr fragte, sagte man ihm, dass sie zu ihrer Familie auf das Festland zurückkehren musste. Er war mittlerweile ohnehin zu alt für ein Kindermädchen.

Baynarah erzählte ihm nie, was sie wusste. Denn sie fürchtete sich.

Kapitel 3

Tay war im Jahr 685 der Ersten Ära achtzehn Jahre alt, als er das erste Mal Gramfeste, die Stadt der Türme und Heimat der Göttin sah. Sein Cousin Kalkorith, bereits ein Geweihter des Tempels, überließ ihm einige Räume im Erdgeschoss des Hauses, das er gekauft hatte. Sie waren klein und unmöbliert, aber draußen vor dem Fenster wuchs Bittergrün, und wenn der Wind wehte, füllte es sein Schlafzimmer mit einer angenehm würzigen Luft.

Die Klänge des Gesanges störten ihn nicht mehr. So leise und melodisch war er geworden, dass er ihn manchmal beinahe gar nicht mehr wahrnahm. Manchmal, wenn er auf dem Weg zum Tempel an anderen Passanten vorbeiging, schwoll der Gesang an, bevor er dann wieder leiser wurde. Tay versuchte nie herauszufinden, was an diesen Leuten anders war. Er erinnerte sich an das letzte Mal, dass er dem Gesang gestattet hatte, ihn zu leiten: er hatte ihn dazu gebracht, seinen Cousin Vaster zu töten. Die Erinnerung bedrückte ihn nicht übermäßig, aber er wollte nicht noch einmal jemandem weh tun, außer, wenn es sein musste.

Kuriere überbrachten Tay regelmäßig Briefe von Baynarah, die immer noch in Sandil-Haus auf der Insel Gorne lebte. Sie hätte ebenfalls im Tempel studieren können, sie war ganz sicher klug genug, aber sie hatte sich dagegen entschieden. In einem Jahr, höchstens in zwei, würde sie Gorne verlassen und ihren Platz im Fürstenhaus Indoril einnehmen, aber sie hatte es damit nicht eilig. Tay erfreute sich an dem trivialen Tratsch und den Nachrichten, welche die Briefe brachten, und antwortete mit Berichten über seine eigenen Studien und Romanzen.

In seinem drittem Monat in Gramfeste hatte er bereits ein Mädchen kennen gelernt. Sie studierte ebenfalls im Tempel und ihr Name war Acra. Tay erzählte Baynarah begeistert von seiner Freundin, er schrieb, dass sie den Verstand Sotha Sils, den Witz Vivecs und die Schönheit Almalexias besitze. Baynarah schrieb gut gelaunt zurück, dass sie, wenn sie gewusst hätte, wie blasphemisch die Studenten im Tempel sein durften, vielleicht doch dort studiert hätte.

'Du stehst deiner Cousine sehr nah', lachte Acra, als Tay ihr den Brief zeigte. 'Sehe ich da die letzten Reste einer vereitelten Romanze?'

'Sie ist wunderbar, aber ich habe sie nie auf diese Weise gesehen', schnaubte Tay. 'Inzest hat mich nie besonders interessiert.'

'Sie ist also eine sehr nahe Cousine?'

Tay überlegte kurz. 'Ich weiß es nicht. Ehrlich gesagt, hat man niemals sehr viel über ihre oder meine Eltern gesprochen, daher weiß ich wirklich nicht, wie eng wir verwandt sind. Sie waren Opfer des Krieges am Roten Berg, soviel weiß ich, und jedesmal, wenn wir nach unseren Eltern fragten, verdunkelten sich die Gesichter der Erwachsenen. Nach einiger Zeit hörten wir auf zu fragen. Aber du bist auch eine Indoril. Vielleicht bist du näher mit mir verwandt als Baynarah.'

'Vielleicht', lächelte Acra und erhob sich von ihrem Stuhl. Sie löste ihr Haar, das zu der für hochgeborene Priesterinnen reservierten Frisur hochgesteckt war. Während Tay gebannt zuschaute, löste sie die kleine Brosche, die ihr Gewand an ihrem Schulterumhang festhielt. Der weiche, seidige Stoff glitt langsam herunter und enthüllte ihm ihren dunklen, schlanken Körper zum ersten Mal. 'Falls wir es sind, interessiert dich Inzest jetzt?'

Während sie sich liebten, begann der Gesang langsam und rhythmisch in Tays Kopf anzuschwellen.

Der Anblick Acras unter ihm verschwamm und wurde für einen Moment durch die Bilder aus seinen Albträumen ersetzt. Als er schließlich erschöpft zusammensank, schien der Raum immer noch mit den feuerroten Wolken seines Traums gefüllt zu sein, und der Schrei des Mädchens und ihres Kindes, die dem Tod gegenüberstanden, hallte durch sein Bewusstsein. Er öffnete seine Augen und da war Acra, die ihn anlächelte. Tay küsste sie, dankbar, sie in seinen Armen zu halten.

In den nächsten zwei Wochen waren Tay und Acra nie wirklich getrennt. Selbst wenn sie in entgegengesetzten Flügeln des Tempels studierten, dachte Tay an seine Geliebte und irgendwie wusste er, dass auch sie an ihn dachte. Anschließend eilten sie zueinander, und jede Nacht verschlangen sie sich in seinen Räumen und bei Tage in einem abgelegenen Teil des Tempelgartens.

Es geschah, während Tay an einem Nachmittag zu seiner Geliebten eilte, dass der Gesang bei der Annäherung einer alten, zerlumpten Frau in lauten, schrillen Tönen erklang. Er schloß seine Augen und versuchte die Melodie zum verstummen zu bringen, aber als er sie noch einmal betrachtete, wie sie von einem Straßenhändler Korkblumen-Papyrus kaufte, wusste er, wer sie war. Es war sein altes Kindermädchen aus Gorne, Edebah. Sie, die ihn ohne einen Abschiedsgruß verlassen hatte, um zu ihrer Familie auf das Festland zu gehen.

Sie hatte ihn nicht gesehen, und als sie weiter die Straße hinunterging, wandte sich Tay um und folgte ihr. Sie gingen durch dunkle enge Straßen in den ärmsten Teil der Stadt, ein Viertel, das ihm so fremd war wie die abgelegensten Fürstentümer von Akavir. Sie öffnete eine kleine hölzerne Tür in einer schmalen, namenlosen Gasse, und er rief endlich ihren Namen. Sie drehte sich nicht um, aber als er ihr folgte, fand er die Tür nur angelehnt.

Das Zimmer war düster und feucht wie eine Höhle. Sie blickte ihm entgegen, ihr Gesicht noch faltiger, als er es in Erinnerung hatte, von Sorgenfalten tief gezeichnet. Er schloß die Tür hinter sich und sie nahm seine Hand und küsste sie.

'Ihr seid so groß und stark', sagte Edebah und begann zu weinen. 'Ich hätte mich selbst töten sollen, bevor ich zuließ, dass sie mich von Euch trennten.'

'Wie geht es deiner Familie?', fragte Tay kalt.

'Ihr seid meine einzige Familie', flüsterte sie. 'Die Indoril-Schweine zwangen mich zu gehen, stießen ihre Klingen in mein Gesicht, als sie herausfanden, dass ich Euch und Eurer Familie diente und nicht ihnen. Diese verfluchte Baynarah sah mich bei einem Gebet der Trauer.'

'Du hörst dich an wie eine Verrückte', schnaubte Tay. 'Wie konntest du mich und meine Familie lieben, aber das Haus Indoril hassen? Ich gehöre zum Hause Indoril.'

'Ihr seid alt genug, die Wahrheit zu kennen', sagte Edebah grimmig. Tay hatte über ihre Verrücktheit nur bitter gescherzt, aber nun sah er etwas nahe am Wahnsinn in ihren uralten Augen brennen. 'Ihr wurdet nicht in das Fürstenhaus Indoril geboren, ihr wurdet nach dem Krieg zu ihnen gebracht, wie es alle Häuser mit den Waisen machten. Es war der einzige Weg, den sie sahen, die Vergangenheit auszulöschen und alle Spuren ihrer Feinde zu beseitigen, indem sie die Kinder der Feinde als ihre eigenen aufzogen.'

Tay wandte sich zur Tür. 'Jetzt verstehe ich, warum man dich von Gorne vertrieben habt, alte Frau. Du bist verwirrt.'

'Wartet!', rief Edebah, zu einem verstaubten Schrank eilend. Sie holte eine Glaskugel hervor, die selbst in der Düsternis ihres Zimmers mit einem Spektrum von Farben erstrahlte. 'Erkennt ihr sie wieder? Ihr habt den kleinen Vaster getötet, weil er sie besaß, und ich nahm sie aus Eurem Zimmer, weil Ihr für die Wahrheit über Eure Herkunft und die damit zusammenhängende Verantwortung noch nicht bereit wart. Habt Ihr Euch nie gefragt, warum dieses wertlose Ding Euch so angezogen hat?'

Tay atmete schwer und, obwohl er es nicht wollte, sagte er: 'Ich höre manchmal einen Gesang.'

'Das ist der Gesang Eurer Vorfahren, Eurer wahren Familie', sagte sie nickend. 'Ihr dürft ihn nicht bekämpfen, denn es ist ein Gesang des Schicksals. Er wird Euch führen, das zu tun, was getan werden muss.'

'Schweig!', heulte Tay, 'alles was du sagst, ist eine Lüge! Du bist wahnsinnig!'

Edebah schleuderte die Kugel mit all ihrer Kraft zu Boden, wo sie mit einem ohrenbetäubenden Klirren zerbarst. Die Scherben lösten sich auf und verschwanden. Alles, was übrig blieb, war ein kleiner silberner Ring, einfach gearbeitet mit einer flachen Oberseite. Die alte Frau hob ihn schweigend auf und reichte ihn Tay, der zitternd, mit dem Rücken an die Tür gelehnt, dastand.

'Dies ist Euer Erbe, als das Oberhaupt des Sechsten Hauses.'

Die Krone des Ringes war dafür gedacht, offizielle Bekanntmachungen des Hauses zu unterzeichnen und versiegeln. Tay hatte einen ähnlichen Ring bei seinem Onkel Triffith gesehen, mit dem Flügel darauf, der das Siegel des Fürstenhauses Indoril war. Dieser Ring war anders, mit der Abbildung eines Insektes, das er seit dem Tag, als Kena Gafrisi sie die Wappenkunde lehrte, nicht vergessen hatte.

Es war das Symbol des verfluchten Fürstenhauses Dagoth.

Der Gesang überwältigte alle Sinne Tays. Er hörte seine Musik, roch sein Entsetzen, schmeckte seine Traurigkeit, fühlte seine Macht, und das einzige, was er vor sich sehen konnte, waren die Flammen seiner Zerstörung. Tay nahm den Ring und steckte ihn auf seinen Finger, ohne sich dessen überhaupt bewusst zu sein. Und auch als er seinen Dolch aus der Scheide zog und ihn in das Herz seines ehemaligen Kindermädchens stieß, war sein Bewusstsein von nichts anderem als den Klängen des Gesanges erfüllt.

Tay hörte noch nicht einmal ihre letzten Worte, als Edebah blutend zu Boden fiel und mit einem blutverschmierten Lächeln stöhnte: 'Danke.'

Als der Schleier des Gesanges sich hob, war Tay zunächst nicht klar, dass er nicht mehr träumte. Vor ihm waren Flammen gewesen, jene Flammen, welche die Heimat seiner Geburt zerstörten, und auch jetzt stand er vor Flammen. Aber es waren die Flammen eines Feuers, das er draußen vor der armseligen Unterkunft gelegt hatte, und die bereits durch die Wände schlugen und den Körper der alten Frau verzehrten.

Tay flüchtete durch die engen Straßen, als die Leute nach der Wache riefen.

Kapitel 4

Acra saß in Tays Zimmer am Kamin und las im Schein des Feuers ein Buch. Es behandelte einige Details der Theosophie, an die sie zwar nicht glaubte, die sie aber dennoch auf morbide Weise faszinierten. Als die Tür sich öffnete und sie Tay eintreten hörte, las sie zuerst den Abschnitt zu Ende, bevor sie aufblickte.

'Ich bin schon seit Stunden hier, mein Liebling. Wenn ich gewusst hätte, dass du so spät kommst, hätte ich mir mehr Bücher mitgebracht', lachte sie ausgelassen. Sie wurde allerdings sehr schnell ernst, als sie Tays Gesicht und den Zustand seiner Kleider sah. 'Was ist passiert? Ist mit dir alles in Ordnung?'

'Ich habe mein ehemaliges Kindermädchen, Edebahh, besucht', sagte er mit einem seltsamen Ausdruck in der Stimme. 'Es war eine plötzliche Änderung meiner Pläne. Ich hatte nicht gewusst, dass sie sich in Gramfeste befand.'

'Ich wünschte, ich hätte gewusst, wo du hingehst', sagte sie und erhob sich dabei langsam von ihrem Stuhl. 'Ich hätte sie wirklich gerne kennen gelernt.'

'Nun, dazu ist es jetzt zu spät. Ich habe sie getötet.'

Acra atmete tief ein und studierte Tays versteinerte Gesichtszüge. Sie nahm seine Hand. 'Vielleicht solltest du mir alles erzählen.'

Tay ließ sich von seiner Geliebten an den Kamin führen, wo er sich hinsetzte und in das Feuer blinzelte. Er blickte auf den silbernen Ring an seinem Finger. 'Bevor ich sie tötete, gab sie mir dies hier. Es ist der Siegelring des Fürstenhauses Dagoth. Sie sagte mir, dass ich der rechtmäßige Bewahrer des Erbes sei, und dass der Gesang, den ich immer in meinem Kopf höre, jene Melodie, die mich dazu brachte, einen anderen Jungen umzubringen, als ich jung war, und dann Edebah selbst, der Gesang meiner Ahnen sei.'

Tay verstummte. Acra kniete an seiner Seite und streichelte seine beringte Hand. 'Erzähl mir mehr.'

'Mein Hauslehrer Kena Gafrisi brachte uns bei, dass das Haus Dagoth der Fluch von Morrowind war. Er sagte, dass nachdem sie am Ende des Krieges alle vernichtet waren, selbst die Erde erleichtert aufatmete.' Tay schloß seine Augen. 'Ich kann die Vernichtung sehen. Ich kann sie in dem Gesang sogar hören. Edebah sagte mir, dass die fünf Häuser die verwaisten Kinder der Dagoth adoptierten und gemäß ihrer eigenen Traditionen aufzogen. Ich dachte, sie sei verrückt oder eine Lügnerin, aber die wahre Lüge sind all die Jahre, in denen ich glaubte, dass meine Familie das Haus Indoril sei.'

'Was wirst du nun tun?', flüsterte Acra.

'Nun, Edebah sagte mir, ich sollte dem Gesang zu meinem Schicksal folgen', erwiderte Tay mit einem bitteren Lachen. 'Aber der Gesang brachte mich dazu, sie zu ermorden, daher weiß ich nicht, ob sie mir diesen Rat immer noch geben würde. Ich weiß, dass ich Gramfeste verlassen muss. Bevor ich wusste, was ich tat, hatte ich schon ein Feuer in ihrem Haus gelegt. Die Wache wurde gerufen. Ich weiß jetzt einfach nicht, wohin ich gehen soll.'

'Du hast viele Freunde, die dich beschützen werden, wenn du dich selbst als der neue Führer der

Rückkehr des Sechsten Hauses beweisen kannst.' Acra küsste den Ring. 'Ich werde dir helfen, sie zu finden.'

Tay starrte sie an. 'Warum würdest du mir helfen wollen?'

'Als du noch dachtest, dass ich deine Cousine aus dem Hause Indoril sei, hattest du keine Bedenken, mit mir zu schlafen, obwohl das Inzest hätte sein können', antwortete Acra und sah ihm in die Augen. 'Ich habe den Gesang auch gehört. Er ist in mir nicht so stark wie in dir, aber ich habe ihn nie ignorieren wollen. Er hat mich mehr gelehrt, als dies die lächerlichen Tempelpriester und Priesterinnen jemals vermochten. Ich wusste, dass mein wahrer Name Dagoth-Acra war, und ich wusste, dass ich einen Bruder hatte.'

'Nein', presste Tay zwischen zusammengepressten Zähnen hervor, 'du lügst.'

'Du bist Dagoth-Tython.'

Tay stieß Acra hart gegen die Wand und stürmte aus dem Raum. Als er durch den Korridor rannte, hörte er auf der Treppe hinter sich das Geräusch von Kalkoriths Schritten, die wie ein Trommelwirbel in seinem Herzen und Kopf widerhallten.

'Cousin', begann der Geweihte, 'hast du schon von dem Feuer gehört ...'

Tay zog seinen Dolch aus der Scheide, drehte sich um und vergrub die Waffe bis zum Heft ins Kalkoriths Kehle. 'Cousin', zischte er, 'ich bin nicht dein Cousin.'

Die Strassen von Gramfeste waren vom roten Glühen des Brandes erleuchtet, der sich, beschleunigt von starken Winden, schnell in den engen Gassen der Stadt ausbreitete. Es war, als sei Dagoth-Ur selbst über der Stadt erschienen und stärke die Flammen, die sein Erbe entfacht hatte. Eine Wache, die auf das Inferno zurannte, blieb beim Anblick Tays stehen, der unsicher wankend vor dem Eingang zu Kalkoriths Haus stand, eine blutige Klinge in der Hand.

'Was habt ihr getan, Serjo?'

Tay rannte mit wehendem Umhang auf den Wald zu. Die Wache setzte ihm mit gezogenem Schwert nach. Er hatte das Haus nicht durchsuchen müssen, um dem Mord zu sehen. Er wusste es.

Stundenlang rannte Tay durch die Wildnis, von den Klängen des Gesanges vorangetrieben. Die Schritte seines Verfolgers erstarben schließlich. Zuletzt endlich wurden auch die Bäume lichter, und er sah vor sich nichts als Luft und Wasser. Eine Klippe, ein einhundert Fuß tiefer Sturz in das Innere Meer.

Der Gesang sagte nein. Er zog ihn nach Norden, wo er einen Zufluchtsort unter Freunden verhieß. Mehr als Freunde - Leute, die ihn als den Erben von Dagoth verehren würden. Als er langsam auf die Felskante zuging, wurde der Gesang bedrohlicher, warnte ihn vor dem Versuch, seiner Bestimmung zu entgehen. Im Tod lag kein Entkommen.

Tay verfluchte spuckend sein Haus und stürzte sich kopfüber in den Abgrund.

Es war ein weiterer herrlicher Tag auf der Insel Gorne, der erste seit Wochen, den Baynarah so richtig genießen konnte. Onkel Triffith hatte wichtigen Besuch gehabt, Angehörige von weit

entfernten Fürstenhäusern, und sie hatte bei jedem Abendessen, jedem Treffen, jeder Zeremonie dabei sein müssen. Als Kind, so erinnerte sie sich, hatte sie sich immer Aufmerksamkeit gewünscht. Heute war nichts schöner als etwas Freizeit.

Von all den Dingen die sie tun wollte, gab es nur eines, das sie im Haus tun musste, und das war, einen Brief an ihren Cousin zu schreiben. Aber das konnte bis zum Abend warten, sagte sie sich selbst. Schließlich hatte er schon seit vielen Tagen nicht geschrieben. Das war der Einfluss dieses Mädchens, Acra. Nicht, dass sie unsympathisch erschien, aber Baynarah wusste, dass die erste Liebe einen voll und ganz verschlingen konnte. Zumindest hatte sie davon gelesen.

Als sie müßig durch das Wildblumenfeld streifte, war Baynarah so tief in Gedanken versunken, dass sie ihre Magd Hilima nicht rufen hörte. Sie war daher sehr erschrocken, als die junge Dienerin plötzlich hinter ihr auftauchte.

'Serjo', keuchte sie atemlos. 'Bitte kommt! Jemand ist an der Küste angespült worden! Es ist Euer Cousin, Serjo Indoril-Tay!'

Kapitel 5

Zwei Tage lang waren die Heiler des Hauses an Tays Bett, während Baynarah an seiner Seite wachte und seine Hand hielt. Er fieberte, war weder wach, noch schlief er, und schrie unsichtbare Phantome an. Die Heiler lobten die innere Stärke des jungen Mannes. Es waren schon häufiger Körper an den Ufern Gornes angeschwemmt worden, viele während des Krieges, aber sie hatten noch nie zuvor jemanden gesehen, der danach noch lebte.

Tante Ulliah kam mehrmals herein, um Baynarah Essen zu bringen: 'Du musst auf dich achten, meine Liebe, oder er muss womöglich an deinem Krankenbett wachen, wenn er wieder gesund ist.'

Tays Fieber ließ nach, und endlich war er in der Lage, seine Augen zu öffnen und die junge Frau zu sehen, mit der er siebzehn Jahre, alle bis auf das erste seines Lebens, verbracht hatte. Sie lächelte ihn an und rief nach Essen. Schweigend half sie ihm beim Essen.

'Ich wusste, du würdest nicht sterben, Cousin', flüsterte sie liebevoll.

'Ich wollte es, aber irgendwie wusste ich auch, dass ich nicht sterben würde', stöhnte er. 'Baynarah, erinnerst du dich an all die Albträume, von denen ich dir erzählt habe? Sie sind alle wahr.'

'Wir können darüber reden, wenn du besser ausgeruht bist.'

'Nein', krächzte er. 'Ich muss dir jetzt alles erzählen, damit du weißt, was für ein Monster du deinen lieben Cousin Tay nennst. Wenn es für dich einen Weg gegeben hätte, es vorher zu erfahren, wärst du vermutlich nicht so darauf bedacht, mich wieder gesund zu sehen.'

Eine Träne lief Baynarahs Wange hinunter. Sie war zu einer Schönheit geworden, allein in den paar Monaten, die er fort in Gramfeste gewesen war. 'Wie kannst du nur denken, dass ich aufhören würde, dich zu lieben, egal, was du getan hast?'

'Ich habe mein altes Kindermädchen, Edebah, gesehen und mit ihr gesprochen.'

'Oh', Baynarah hatte diesen Moment gefürchtet. 'Tay, ich weiß nicht, was sie dir gesagt hat, aber es war alles mein Fehler. Du erinnerst dich doch daran, wie Kena Grafisi uns von dem Haus Dagoth und seiner Verderbtheit erzählt hat. In dieser Nacht sah ich, wie dein Kindermädchen auf der nördlichen Wiese eine Art von Altar errichtete und dabei das Symbol des Sechsten Hauses verwendete. Sie muss das bereits seit Jahren getan haben, aber ich habe nie gewusst, was es bedeutete. Ich habe es Onkel Triffith erzählt, und er hat sie fortgeschickt. Ich habe es dir schon so oft erzählen wollen, aber ich hatte Angst. Sie war dir so ergeben.'

Tay lächelte. 'Und hat dir der Gedanke nicht noch mehr Angst gemacht, dass es eine Verbindung zwischen ihrer Hingabe für mich und ihrer Ergebenheit gegenüber dem verfluchten Hause geben könnte? Ich kenne dich, Baynarah. Du gehörst nicht zu den Frauen, die ihren Verstand nicht benutzen.'

'Tay, ich weiß nicht, was sie dir gesagt hat, aber ich denke, dass sie sehr verwirrt war, und dass, was auch immer sie über dich und das Sechste Haus dachte, falsch war. Du musst das bedenken. Das zusammenhanglose Gerede einer Verrückten beweist gar nichts.'

'Es geht um mehr', seufzte Tay und hob seine Hand. Einen Moment lang blinzelte er verwirrt, dann

wandte er sich ärgerlich zu Baynarah. 'Was ist mit meinem Ring passiert? Wenn du ihn gesehen hast, musst du längst gewusst haben, dass alles, was ich sage, wahr ist.'

'Ich habe das widerliche Ding weggeworfen', Baynarah stand auf. 'Tay, ich lasse dich jetzt etwas ausruhen.'

'Ich bin der Erbe des Hauses Dagoth', Tay war außer sich und schrie beinahe. 'Nach dem Krieg aufgezogen im Hause Indoril, aber angetrieben von Gesang meiner Vorfahren. Als wir jung waren, habe ich Vaster umgebracht, weil der Gesang mir einflüsterte, dass er mein Erbe gestohlen hatte. Als Edebah mir sagte, wer ich bin, und mir diesen Ring gab, tötete ich sie und verbrannte ihr Haus, weil der Gesang mir sagte, dass sie ihren Zweck erfüllt hatte. Als ich zu Kalkoriths Haus zurückkehrte, erwartete mich meine Geliebte dort und offenbarte mir, dass auch sie aus dem Hause Dagoth stamme und meine Schwester sei. Ich floh, und als Kalkorith mich aufhalten wollte, erstach ich ihn, da mir der Gesang sagte, dass er ein Feind sei.'

'Tay, hör auf', schluchzte Baynarah. 'Ich glaube nicht ein Wort davon. Du hattest Fieber ...'

'Nicht Tay.' Er schüttelte schwer atmend den Kopf. 'Der Name, den mir meine Eltern gaben, lautet Dagoth-Tython.'

'Du kannst Edebahh nicht getötet haben, du hast sie geliebt. Und Vaster und Kalkorith? Sie waren deine Cousins!'

'Sie waren nicht meine wahren Cousins', sagte Tay kühl. 'Der Gesang sagte mir, dass sie meine Feinde sind. Genau wie er mir jetzt sagt, dass du meine Feindin bist, aber ich werde nicht zuhören. Und ich werde auch weiterhin nicht zuhören ... solange, wie ich kann.'

Baynarah floh aus dem Raum und schlug die Tür hinter sich zu. Sie ließ sich von ihrer verschreckten Magd Hillima den Schlüssel geben und schloss das Zimmer ab.

'Serjo Indoril-Baynarah', flüsterte Hillima voller Mitgefühl. 'Ist alles in Ordnung mit Eurem Cousin, Serjo Indoril-Tay?'

'Es wird ihm gut gehen, sobald er sich etwas ausgeruht hat', Baynarah stellte ihre Würde wieder her und wischte sich die Tränen aus dem Gesicht. 'Er darf unter keinen Umständen gestört werden. Ich werde den Schlüssel mitnehmen. Und jetzt habe ich viel zu tun. Ich nehme nicht an, dass schon jemand mit den Fischern über das Wiederauffüllen der Lagerbestände gesprochen hat?'

'Nicht, dass ich wüsste, Serjo', sagte die Magd. 'Ich denke nicht.'

Baynarah ging zu den Docks hinunter und erleichterte ihr Herz auf die einzige Weise, die sie kannte, indem sie sich auf die kleinen Dinge konzentrierte. Sie konnte Tays Worte nicht vergessen, aber sie fand vorübergehenden Trost darin, mit den Fischern über ihren Fang zu sprechen, bei der Entscheidung darüber zu helfen, wie viel davon geräuchert, wieviel in den Ort geschickt und wie wieviel frisch in die Speisekammer des Hauses geliefert werden sollte.

Ihre Tante Ulliah beteiligte sich an dem Gespräch, ohne Baynarahs gut verborgenen Schmerz zu bemerken. Zusammen diskutierten sie, wie viele Lebensmittel Onkel Triffith und seine Kommandanten während ihrer Wochen auf der Insel verzehrt hatten, wann man mit ihrer Rückkehr rechnen konnte, und wie man sich am besten darauf vorbereitete. Einer der Fischer auf dem Dock

unterbrach sie mit seinem Ruf.

'Da kommt ein Boot!'

Ulliah und Baynarah gingen die Besucherin begrüßen. Es war eine junge Frau, in das Gewand einer Tempelpriesterin gehüllt. Als sie ihr kleines Boot anlegte, bewunderte Baynarah ihre Schönheit und fand sie auf seltsame Weise vertraut.

'Willkommen auf Gorne', sagte Baynarah. 'Ich bin Indoril-Baynarah und das ist meine Tante Indoril-Ulliah. Sind wir uns schon einmal begegnet?'

'Nicht, dass ich wüsste, Serjo', sagte Frau und verneigte sich. 'Ich wurde vom Tempel geschickt, um zu erfahren, ob Ihr etwas von Eurem Cousin, Indoril-Tay gehört habt. Er hat nun schon seit einigen Tagen seine Lektionen verpasst und die Priester machen sich Sorgen.'

'Oh, wir hätten Bescheid geben sollen', sagte Ulliah bedauernd. 'Er kam vor einigen Tagen hier an, halb ertrunken. Es geht ihm jetzt besser. Lasst uns Euch zum Haus begleiten.'

'Tay ruht sich gerade aus, und ich habe darum gebeten, dass er nicht gestört wird', brachte Baynarah hervor. 'Ehrlich gesagt, ich weiß, ich bin furchtbar unhöflich, aber ich muss kurz mit meiner Tante sprechen. Würde es Euch sehr viel ausmachen, wenn ich Euch darum bitte, beim Haus auf uns zu warten? Ihr müsst nur dem Pfad den Hügel hoch und über den Rasen folgen.'

Die Priesterin verneigte sich nochmals demütig und begab sich auf den Weg. Ulliah war außer sich vor Empörung.

'Du solltest es eigentlich besser wissen, als eine Repräsentantin des Tempels so zu behandeln', schnappte sie. 'Du kannst von der Pflege deines Cousins kaum so erschöpft sein, dass du jeden Sinn für Höflichkeit verloren hast.'

'Tante Ulliah', flüsterte Baynarah und zog die Frau weg von den Ohren der Fischer. 'Ist Tay wirklich mein Cousin? Er glaubt, er gehöre ... zum Hause Dagoth.'
Ulliah zögerte einen Moment, bevor sie antwortete. 'Das ist wahr. Du warst während des Krieges noch ein Baby, daher kannst du nicht wissen, wie es damals war. Es gab keine Gegend Morrowinds, die nicht vom Krieg heimgesucht worden war. Sogar hier auf unserer Insel gab es eine Schlacht. Erinnerst du dich noch an den verbrannten Haufen Unrat, den du, Tay und der arme kleine Vaster vor so vielen Jahren entdeckt haben? Das waren die Überreste. Nach dem Krieg, als das verfluchte Haus endlich besiegt war, fanden wir die kleinen Unschuldigen, die Waisen, deren einziges Verbrechen es gewesen war, von bösen Eltern abzustammen. Ich gebe zu, dass es in unseren Armeen, den vereinigten Streitkräften der Häuser, einige Stimmen gab, die sie gerne alle erschlagen gesehen hätten, um das Vermächtnis der Dagoth auszulöschen. Zum Schluss siegte das Mitleid und die Kinder des Sechsten Hauses wurden in die anderen Fünf adoptiert. Und so dachten wir, dass wir den Krieg und den Frieden gewonnen hätten.'

'Bei der Mutter, dem Fürsten und dem Zauberer, wenn alles, was Tay glaubt, wahr ist, dann kann es keinen Frieden geben', zitterte Baynarah. 'Er behauptet, dass er den Gesang seiner Ahnen vernommen hat und dass er ihn dazu zwang, drei Leute zu töten, zwei davon Angehörige unseres Hauses. Cousin Kalkorith und ... als er ein kleiner Junge war ... Vaster.'

Ulliah schlug die Hände vor ihrem tränenfeuchten Gesicht zusammen und konnte nicht sprechen.

'Und das ist nur der Anfang', sagte Baynarah. 'Der Gesang spricht immer noch zu ihm. Er sagte, dass es andere gebe, die es wüsste, und die ihm helfen würde, das Sechste Haus wieder neu zu errichten. Seine Schwester ...'

'Es muss eine böse Einbildung sein', murmelte Ulliah. Sie bemerkte, dass Baynarahs Blick nun auf den Pfad gerichtet war, der von den Docks zum Haus führte. 'Nichte, woran denkst du?'

'Hat uns diese Priesterin ihren Namen genannt?'

Die beiden Frauen rannten den Pfad hinauf und riefen nach den Wachen. Die Fischer, welche die Herrinnen des Hauses nie so aufgeregt gesehen hatten, tauschten kurze Blicke aus und folgten dann schnell nach, mit gezückten Haken und Klingen.

Die Eingangstür des Hauses stand weit offen, die ersten Leichen lagen kurz dahinter. Es wirkte wie ein Schlachthaus, frisch angestrichen mit Blut. Da war Aner, Onkel Triffiths Kammerdiener, mit aufgeschlitztem Bauch am Tisch sitzend, wo er sein nachmittägliches Glas Flinn genossen hatte. Leryne, eines der Zimmermädchen, war enthauptet worden, als sie gerade ein paar ehemals saubere Betttücher nach oben bringen wollte. Die Leichen von Wachen und Dienern lagen in der Halle verstreut wie abgeworfene Blätter. Baynarah stürmte die Treppe hinauf, oben angelangt musste sie ein Schluchzen unterdrücken, als sie Hillima erblickte. Sie lag da wie eine zerbrochene Puppe, erschlagen, als sie versuchte nach draußen auf das schmalen Fenstersims zu klettern.

Niemand sprach ein Wort, nicht Baynarah, nicht Tante Ulliah und auch nicht die Fischer, als sie langsam durch das blutbesudelte Haus gingen. Sie kamen an Tays Krankenzimmer vorbei. Die Tür war aufgebrochen und der Raum war leer. Als sie den Gang hinunter, in Baynarahs Zimmer, das Geräusch von Schritten hörten, näherten sie sich langsam und vorsichtig, mit großer Furcht.

Die Priesterin von den Docks stand neben dem Bett. In der Hand hatte sie den Silberring, den Baynarah von Tays Finger genommen hatte. In ihrer anderen Hand befand sich eine lange, gekrümmte Klinge, die wie ihr Priestergewand mit Blut verschmiert war. Sie lächelte freundlich und verbeugte sich, als sie bemerkte, dass sie nicht mehr allein war.

'Acra, ich hätte dich nach den Beschreibungen in Tays Briefen erkennen müssen', sagte Baynarah mit ihrer festesten Stimme. 'Wo ist mein Cousin?'

'Ich ziehe es vor, mich Dagoth-Acra zu nennen', antwortete sie. 'Dein falscher Cousin, mein wahrer Bruder, ist bereits aufgebrochen, um sein Schicksal zu erfüllen. Ich bedaure, dass er nicht hier war, um sich von euch zu verabschieden.'

Baynarahs Gesicht verzerrte sich vor Zorn. Sie winkte die Fischer herbei, die mit ihren Waffen näherkamen. 'Zerreißt sie in Stücke.'

'Das Sechste Haus wird sich wieder erheben und Dagoth-Tython wird uns anführen!', sagte Acra mit einem triumphierenden Lachen. Ihre Worte waren noch nicht verhallt, als sie das Zeichen des Rückkehr vollführte und wie ein Geist verschwand.

Kapitel 6

Die prächtigen Gebäude der ausgedehnten Festung von Indoranyon glühten im Licht der untergehenden Sonne. Kommandant Jasrat schaute zu, wie sie langsam hinter dem Horizont verschwand, als er seine Karawane in südwestlicher Richtung führte. Es war für ihn ein ungewöhnliches Unterfangen, eine Nachtoperation zu leiten, aber kaum seltsamer, als alles andere, mit dem er zu tun hatte. Er war nur siebzig Jahre alt, was für einen Bosmer noch keineswegs alt war, und dennoch fühlte er sich wie ein Relikt eines anderen Zeitalters.

Er kannte das Land des östlichen Vvardenfell schon sein ganzes Leben lang. Jeder Wald, jeder Garten, jedes kleine Dorf zwischen dem Roten Berg und dem Geistermeer war seine Heimat. Aber jetzt war alles anders, verwandelt in eine Welt, die er seit dem Ausbruch und dem Jahr des Sonnentodes nicht mehr erkannte. Es machte das Reisen bei Nacht noch gefährlicher, aber das war ein Risiko, das einzugehen man ihm befohlen hatte.

Der Aschensumpf tauchte sehr plötzlich auf. Wenn ein scharfsichtiger Späher ihn nicht entdeckt und das Signal gegeben hätte, wäre womöglich die gesamte Karawane verschlungen worden. Jasrat fluchte. Der Sumpf war nicht auf der Karte verzeichnet, aber das war kaum überraschend.

Es war eine gewaltige namenlose Wunde im Land, die sich so weit erstreckte, wie man sehen konnte. Der Kommandant wog seine Möglichkeiten ab. Er konnte seine Truppe in den Südosten nach Tel Aruhn führen und dann eine Annäherung über den Westen versuchen. Als er seine Karte zu Rate zog, bemerkte er in einiger Entfernung den Schein eines Lagerfeuers. Begleitet von seinen Leutnants, trieb Jasrat sein Guar vorwärts, um genauer in Augenschein zu nehmen, was ein Mann und eine Frau aus Aschland zu sein schienen.

'Dies ist nicht länger euer Reich', dröhnte er. 'Wisst ihr nicht, dass der Tempel entschieden hat, dass dieses Gebiet jetzt den Fürstenhäusern gehört?'

Das Paar stand auf und ging schweigend davon, in Richtung eines schmalen Pfades zwischen Hügel und Aschensumpf. Jasrat rief sie zurück.

'Kennt ihr einen Weg um den Sumpf herum?', fragte er. Sie nickten, den Blick immer noch gesenkt. Jasrat gab seiner Karawane ein Signal. 'Dann werdet ihr uns führen.'

Es war eine tückische und stark gewundene Passage, beinahe zu eng für die Guars. Die Wagen kamen nur mühsam voran, während die Kutscher sich bemühten, dem Aschensumpf auszuweichen. Die beiden Aschländer flüsterten miteinander, während sie die Karawane anführten.

'Was habt ihr beide denn zu tuscheln, N'wah?' grollte Jasrat.

Der Mann drehte sich nicht um. 'Meine Schwester und ich sprachen über den Dagoth-Aufstand, und sie nahm an, dass Ihr Waffen zu der Festung bei Falensarano bringt, was der Grund dafür ist, dass ihr den Sumpf überquert, anstatt die Straße zu nehmen.'

'Ich hätte es wissen sollen', lachte Jasrat. 'Ihr Aschländer seid immer so voller Hoffnung, wenn ihr bei den Fürstenhäusern und dem Tempel Zeichen von Schwierigkeiten entdeckt. Ich enttäusche euch nur ungern, aber das, wovon ihr sprecht, ist kaum ein Aufstand. Eher einige einzelne ... unerfreuliche Ereignisse. Sag das deiner Schwester.'

Als sie sich weiter vorwärts mühten, verjüngte sich die enge Passage immer mehr.
Die Aschländer fanden eine tiefe gezackte Spalte in den Hügeln, einen Riss, der durch einen Lavastrom, sogar noch vor dem Sonnentod, entstanden war.
Die Karawane berührte immer wieder die Felswände, als sie sich hindurchbewegten. Kommandant Jasrat fühlte, nach zwanzig Jahren der Unsicherheit, in einem Land, das er nicht verstand, ein Alarmsignal seines alten Instinktes. Dies hier, dachte er sich, wäre eine gute Stelle für einen Hinterhalt.

'Aschländer, wie weit ist es noch?', rief er.

'Wir sind da', antwortete Dagoth-Tython und gab das Zeichen.

Der Angriff war in wenigen Minuten vorüber, so wie sie es von vornherein berechnet hatten. Erst als die letzte Leiche im Aschensumpf versunken war, sahen sie nach, was sich in den Wagen befand. Es war noch besser, als sie erhofft hatten, eigentlich alles, was der Aufstand benötigte. Daedrische Schwerter, zahlreiche Rüstungen, Köcher mit fein gearbeiteten Ebenerzpfeilen und genug Rationen für mehrere Wochen.

'Geh du vor zum Lager', sagte Tython lächelnd zu seiner Schwester. 'Ich werde die Karawane führen. Wir sollten innerhalb weniger Stunden eintreffen.'

Acra küsste ihn leidenschaftlich und vollführte das Zeichen der Rückkehr. Einen Augenblick später war sie wieder in ihrem Zelt, genau, wie sie es verlassen hatte. Die Melodie des Gesanges summend, legte sie die Aschländer-Lumpen ab und wählte ein passendes, transparentes Gewand aus ihren Kisten. Genau die Art von Kleid, die Tython gerne an ihr sehen würde, wenn er zurückkehrte.

'Muorasa!', rief sie nach ihrer Dienerin. 'Ruf die Soldaten zusammen! Tython und die anderen werden bald mit all den Waffen und Rationen, die wir brauchen, hier sein.'

'Muorasa kann dich nicht hören', sagte eine Stimme, die Acra seit Wochen nicht gehört hatte. Sie drehte sich um und verbannte gekonnt jede Spur der Überraschung aus ihrem Gesicht. Es war tatsächlich Indoril-Baynarah, aber nicht das zitternde Geschöpf, das sie nach dem Massaker auf Gorne zurückgelassen hatte. Diese Frau war eine gepanzerte Kriegerin, die mit spöttischem Selbstvertrauen sprach. 'Selbst wenn sie es könnte, wäre sie nicht in der Lage, die Soldaten zusammenzurufen. Du magst Waffen und Rationen haben, Acra, aber es ist niemand mehr da, den man bewaffnen oder ernähren könnte.'

Dagoth-Acra vollführte das Zeichen der Rückkehr, aber nichts geschah.

'Sofort, als wir dich im Zelt herumspuken hörten, haben meine Kampfmagier einen Abwehrzauber gegen alle Magie ausgesprochen', lächelte Baynarah und öffnete das Zelt etwas mehr, um ein Dutzend ihrer Soldaten hereinzulassen. 'Du wirst uns nicht verlassen.'

'Wenn du denkst, dass mein Bruder in deine Falle laufen wird, unterschätzt du seine Verbindung mit dem Gesang. Er teilt ihm alles mit, was er wissen muss. Ich habe ihn überzeugt, nicht länger dagegen anzukämpfen, und zuzulassen, dass er ihn, und uns, zu unserem endgültigen Sieg führt.'

'Ich kenne ihn länger und besser, als du es jemals getan hast', sagte Baynarah kalt. 'Und jetzt will ich hören, was der Gesang dir einflüstert. Ich will wissen, wo ich Tay finden kann.'

'Tython', verbesserte Acra sie. 'Er ist nicht länger Sklave Eures Hauses und der Lügen des Tempels. Ihr könnt mich soviel foltern, wie Ihr wollt, aber ich schwöre Euch, das nächste Mal, wenn Ihr ihn seht, wird es sein, weil er es will, und nicht, weil Ihr das wollt. Und das wird die letzte Sekunde Eures Lebens sein.'

'Sorgt Euch nicht, Serjo', zwinkerte Baynarahs Schattenklinge ihr zu. 'Alle sagen sie, dass sie unter der Folter nicht zusammenbrechen, aber sie tun es dann doch.'

Baynarah verließ das Zelt. Es war alles ein Teil der Kriegführung, das verstand sie, aber zuzusehen würde ihr nur wenig Genuss bereiten. Sie konnte noch nicht einmal hinschauen, als die Soldaten die Leichen der Aufständischen wegschafften. Sie hatte gehofft, dass sie dem Blutvergießen gegenüber gleichgültig werden würde, nach all den Wochen, in denen sie Tython und Acra gefolgt war, Massaker nach Massaker. Es war ihr gleichgültig, dass es nun die Leichen ihrer Feinde waren. Tod war immer noch Tod.

Sie war erst für einige Minuten in ihrem Zelt, als ihre Schattenklinge erschien.

'Sie war nicht so hart, wie es den Anschein hatte', grinste er. 'Tatsächlich musste ich nicht mehr tun, als sie freundlich zu fragen und meinen Dolch auf ihren Bauch zu richten, und schon erzählte sie alles. Nicht wirklich besonders überraschend. Es sind immer die mit dem größten Mundwerk, die am schnellsten zusammenbrechen. Ich erinnere mich, vor einigen Jahren, noch vor Eurer Geburt ...'

'Garuan, was hat sie gesagt?', fragte Baynarah.

'Der Gesang, was immer das ist, hat ihrem Bruder mitgeteilt, dass sie gefangen wurde und dass er nicht zum Lager zurückkehren soll', antwortete die Schattenklinge, nur ein wenig darüber verärgert, dass seine faszinierende Geschichte abgeschnitten wurde. 'Er hat ein halbes Dutzend Dunmer bei sich, und sie werden versuchen, denjenigen zu töten, der die Armee der Indoril im Krieg anführt. General Indoril-Triffith.'

'Onkel Triffith', keuchte Baynarah. 'Wo ist er jetzt stationiert?'

'Ich bin mir selbst nicht sicher, Serjo. Soll ich sie fragen, ob sie es weiß?'

'Ich komme mit Euch', sagte Baynarah. Als sie auf Acras Zelt zugingen, hörten sie Schreie. Noch bevor sie den Ort erreicht hatten, wurde klar, was passiert war. Drei Wachen waren tot und die Gefangene war entkommen.

'Interessante Frau', sagte Garuan. 'Schwach im Herzen, aber mit einem starken Arm. Sollten wir General Indoril-Triffith eine Warnung zukommen lassen?'

'Wenn wir rechtzeitig herausfinden, wo er ist', sagte Baynarah.

Kapitel 7

Triffith stand auf der Brustwehr der Festung Barysimayn und dachte über den Vulkan nach. Die Metaphern der Poeten vermochten seinen Anblick nicht zu erfassen. Eine schwärende Wunde konnte man ihn nennen, mit all seiner blutähnlichen Lava. Aschenkönig wäre ebenfalls treffend, wenn man seine allgegenwärtige Krone aus Rauch betrachtete. Und doch, nichts davon würde ausreichen, denn nichts, was ihm bekannt war, konnte die schier unglaublichen Ausmaße des Berges vermitteln.
Der Rote Berg war viele Meilen von der Festung entfernt und erstreckte sich dennoch über den gesamten Horizont.

Aber bevor er sich zu winzig fühlen konnte, hörte er, wie man seinen Namen rief. Es lag ein gewisser Trost darin, dass er, obwohl er im Vergleich zu dem Berg unbedeutend war, dennoch eine gewisse Macht und Einfluss besaß.

'General Indoril-Triffith,' sagte Kommandant Rael. 'Es gibt Probleme am Osttor.'

Der Ärger war kaum mehr als ein Handgemenge. Ein Aschländer, vermutlich vom Shein betrunken, hatte einen Kampf mit einer der Wachen am hinteren Tor begonnen. Als man versuchte, ihn zu vertreiben, gesellten sich seine Verwandten zu ihm, und schon bald stritten sechs Aschländer zusammen gegen ein Dutzend von Triffiths Wachen. Wenn die N'Wahs nicht so gut bewaffnet gewesen wären, hätte der Kampf vorüber sein können, bevor er eigentlich begann. So allerdings waren, als der General mit noch mehr Wachen am Ort des Geschehens eintraf, zwei der Aschländer tot und die anderen auf der Flucht.

'Es ist der Rauch in ihren Köpfen', sagte Rael schulterzuckend. 'Macht sie verrückt.'

Triffith ging wieder die Treppe hinauf und kehrte in seine Gemächer zurück, um sich für das Abendessen umzukleiden. General Redoran-Vorilk und Berater Hlaalu-Nothoc würden in Kürze eintreffen, um die Pläne des Tempels für die Reorganisation der Ländereien der Fürstenhäuser von Morrowind zu besprechen. Gramfeste sollte in Almalexia umbenannt werden. Eine große, neue Stadt zu Ehren Vivecs sollte errichtet werden, aber mit wessen Geld? Es bereitete ihm Kopfschmerzen. Es gab so viele Details, eine lange Nacht voller Streit, Drohungen und Kompromisse lag vor ihm.

Der General war so tief in Gedanken versunken, dass er sein offizielles Gewand beinahe verkehrt herum angezogen hätte. Es bemerkte außerdem die schattenhafte Gestalt nicht, die lautlos hinter dem Wandteppich hervorkam und die Tür zum Schlafgemach schloss. Erst als Triffith den Riegel zuschnappen hörte, wandte er sich um.

'Du bist hereingeschlichen, als ich von dem Krawall am hinteren Tor abgelenkt war. Sehr clever, Tay', sagte er einfach. 'Oder nennst du dich heutzutage Dagoth-Tython?'

'Du solltest alle meine Namen kennen', stieß der junge Mann hervor und zog sein Schwert. 'Ich war Tython, bevor du meine Familie abschlachtetest und versuchtest, meinen Stamm auszulöschen. Ich war Tay, als du mich in dein Haus brachtest, um mich gegen mein eigenes Volk zu vergiften. Und nun darfst du mich Rache nennen.'

Es klopfte an der Tür. Tython und Triffith ließen die Augen nicht voneinander. Das Klopfen wurde zu einem lauten Hämmern. 'General Indoril-Triffith, geht es Euch gut? Ist alles in Ordnung?'

'Wenn du mich töten willst, Junge, solltest du dich beeilen', knurrte Triffith. 'Meine Männer werden die Tür in zwei Minuten aufgebrochen haben.'

'Sag mir nicht, was ich zu tun habe, 'Onkel'', sagte Tython und schüttelte den Kopf. 'Der Gesang meiner Vorfahren leitet mich. Er sagt mir, dass du meinen Vater um sein Leben hast betteln lassen, bevor du ihn getötet hast, und ich will dich das gleiche tun sehen.'

'Wenn deine Vorfahren so allwissend sind', lächelte Triffith, 'warum sind sie dann alle tot?'

Tython stieß ein unmenschliches Knurren aus und kam näher. Die Tür bog sich unter dem Ansturm der Wachen, aber sie war stabil und fest. Des Generals Einschätzung ihrer Lebenserwartung von zwei Minuten schien eindeutig fehlerhaft zu sein.

Das Hämmern hörte plötzlich auf. Eine vertraute Stimme ersetzte das Geräusch.

'Tay', rief Baynarah. 'Hör mir zu.'

Tython grinste bösartig. 'Du kommst gerade rechtzeitig, um deinen Onkel um sein erbärmliches Leben betteln zu hören, 'Cousine'. Ich hatte schon befürchtet, du kämest zu spät. Das Nächste, was du hören wirst, wird das Todesröcheln des Mannes sein, der mein Haus versklavt hat.'

'Der Gesang hat dich versklavt, nicht Onkel Triffith. Du kannst ihm nicht vertrauen. Er vergiftet dich. Er ließ zu, dass du zunächst von dieser verrückten alten Frau und jetzt von dieser bösen Hexe Acra, die sich selbst deine Schwester schimpft, manipuliert wirst.'

Tython drückte die Spitze seines Schwertes gegen die Kehle des Generals. Der ältere Mann ging rückwärts und Tython setzte nach. Seine Augen folgten der Länge seines Armes zum Griff seiner Klinge. Der silberne Ring des Hauses Dagoth fing das rote Licht des Vulkans ein, das durch das Fenster hineinschien.

'Tay, bitte tu niemandem mehr weh. Bitte. Wenn du nur einen Moment mir zuhörst und nicht dem Gesang, wirst du wissen, was richtig ist. Ich liebe dich.' Baynarah unterdrückte ihr Schluchzen, um ihre Stimme klar und ruhig zu halten. Es ertönten Schritte auf der Treppe hinter ihr. Die Wachen des Generals waren endlich mit dem Rammbock eingetroffen.

Die Tür splitterte und brach nach zwei Stößen auf. General Indoril-Triffith hielt sich die Kehle und starrte aus dem Fenster.

'Onkel! Geht es dir gut?' Baynarah eilte zu ihm. Er nickte langsam und nahm seine Hand fort. Man konnte nur einen leichten Kratzer an seinem Hals sehen. 'Wo ist Tay?'

'Er ist aus dem Fenster gesprungen', sagte Triffith und wies nach draußen, wo man in einiger Entfernung eine Gestalt auf einem Guar in Richtung des Vulkans reiten sah. 'Ich dachte, er würde sich umbringen, aber er hatte seine Flucht wohl vorbereitet.'

'Wir werden ihn kriegen, General', sagte Kommandant Rael und befahl den Wachen, ihre Reittiere zu holen. Baynarah sah ihnen zu, wie sie fortritten. Dann küsste sie ihren Onkel schnell und rannte in den Hof zu ihrem eigenen Guar.

Tay war in Schweiß gebadet, als er näher und näher auf den Gipfel des Roten Berges zuritt. Das

Guar atmete schwer und lief noch langsamer, leise wegen der Hitze grunzend. Schließlich ließ er sein Reittier zurück und begann die beinahe senkrechte Wand hochzuklettern. Asche blies aus dem Krater in sein Gesicht. Fast blind war es ihm beinahe unmöglich, die andauernden, schrill kreischenden Klänge des Gesanges zu ignorieren.

Ein seidig glänzender Strom tiefroter Lava, von kristallinen Formationen durchzogen, schoss einige Meter entfernt in die Höhe, nahe genug, dass Tay fühlte, wie seine Haut brannte und Blasen warf. Er wandte sich davon ab und sah eine Gestalt aus dem Rauch hervorkommen. Baynarah.

'Was tust du, Tay?' schrie sie über das Tosen des Vulkans hinweg. 'Habe ich dir nicht gesagt, du sollst nicht auf den Gesang hören?'

'Zum ersten Mal wollen der Gesang und ich dasselbe!' schrie er zurück. 'Ich kann dich nicht darum bitten, mir zu vergeben, aber bitte versuch zu vergessen!'

Er kletterte noch höher, aus Baynarahs Sichtweite. Sie rief seinen Namen und stieg die Felsen hinauf, bis sie ganz nahe am offenen Krater war. Wellen aus kochendem Gas schlugen über sie hinweg und sie fiel keuchend auf die Knie. Durch die Dämpfe sah sie Tay am Rande des Kraters stehen. Flammen schossen aus seiner Kleidung und seinen Haaren. Er drehte sich für einen Moment zu ihr hin und lächelte.

Dann sprang er.

Baynarah war gedankenverloren, als sie den langen, gefährlichen Abstieg vom Vulkan hinunter begann. Sie dachte an die Aufgaben, die vor ihr lagen. Befanden sich in den Speisekammern ihres Hauses auf Gorne genug Vorräte für das Treffen der Häuser? Die Ratsherren würden für Wochen dort bleiben, vielleicht für Monate. Es gab soviel zu tun. Langsam, während sie hinunterstieg, begann sie zu vergessen. Es würde nicht anhalten, aber es war ein Anfang.

Dagoth-Acra stand so nah am klaffenden Maul des Vulkans, wie es möglich war, wegen der Asche blinzelnd und von der Hitze durchnässt. Sie sah sich um und lächelte. Auf dem Boden lag der silberne Ring mit dem Siegel des Hauses Dagoth. Tython hatte so stark geschwitzt, dass er herunter gerutscht war. Sie hob ihn auf und steckte ihn sich selbst an den Finger. Und als sie ihren Bauch berührte, hörte sie, wie eine neue Strophe des vergifteten Gesanges von Morrowind begann.

Der verschlossene Raum
von Porbert Lyttumly

Yana war genau die Art Schülerin, die ihr Mentor Arthcamu verachtete: eine professionelle Amateurin. Ihm gefielen die Verbrecher, die normalerweise in der Festung zu seinen Schülern gehörten: gewöhnliche Einbrecher oder raffinierte Erpresser oder Kinder und Jugendliche, die den Ehrgeiz hatten, mit Hilfe der Kunst des Schlösserknackens Karriere zu machen hatten. Sie waren immer an einfachen Lösungen interessiert, während Menschen wie Yana auf Ausnahmen, Möglichkeiten, Exotisches erpicht waren. Sehr lästig für einen Pragmatiker wie Arthcamu.

Die Jungfrau der Rothwardonen stand stundenlang vor einem Schloss, stocherte mit ihren Drähten und Dietrichen, spielte mit den Kern- und Gehäusestiften herum und untersuchte die Zylinder mit einer lässigen, für Verbrecher ganz und gar untypischen Faszination. Während die anderen Schüler ihre Testschlösser schon lange geöffnet hatten und mit anderen Dingen beschäftigt waren, spielte Yana immer noch an ihrem Schloss herum. Die Tatsache, dass es ihr am Ende jedoch immer gelang, selbst die schwierigsten Schlösser zu öffnen, verärgerte Arthcamu noch mehr.

'Du machst das alles viel zu umständlich', brüllte er und gab ihr eine Ohrfeige. 'Geschwindigkeit ist entscheidend, nicht nur technisches Know-how. Ich bin sicher, dass selbst wenn ich direkt vor deiner Nase einen Schlüssel in das Schloss stecke, du es immer noch nicht auf bekommst.'

Yana ertrug Arthcamus Peinigungen mit philosophischer Gelassenheit. Schließlich hatte sie ihn im Voraus bezahlt. Natürlich war Geschwindigkeit ein sehr wichtiger Punkt für einen Schlossknacker, der sich Zugang zu verbotenen Bereichen verschaffen wollte, während ihm die Stadtwache auf den Fersen war. Yana wusste jedoch, dass das auf sie nicht zutraf. Sie wollte nur wissen, wie es ging.

Arthcamu versuchte alles, um Yana zu größerer Geschwindigkeit anzutreiben. Je mehr er sie anschrie und schlug, desto mehr Zeit verbrachte sie mit den einzelnen Schlössern und studierte ihre Eigenarten und Besonderheiten. Zum Schluss konnte er es nicht mehr ertragen. Eines späten Nachmittags, als Yana wieder einmal an einem ganz normalen, einfachen Schloss herumgebummelt hatte, packte Arthcamu das Mädchen am Schlafittchen und schleppte es in einen Raum der Festung, weit, weit weg von den anderen Schülern in einem Bereich, zu dem ihnen der Zutritt verboten war.

Der Raum war komplett leer, bis auf eine große Kiste genau in der Mitte. Außer der Eingangstür gab es weder Fenster noch Türen. Arthcamu stieß seine Schülerin gegen die Kiste und schloss die Tür hinter ihr. Sie fiel mit einem deutlichen Klack ins Schloss.

'Dies ist ein Test für meine fortgeschrittenen Schüler', lachte er durch die Tür. 'Nun schau mal, ob du da raus kommst.'

Yana lächelte und begann, das Schloss auf ihre eigene, gemächliche Art zu untersuchen. Nach ein paar Minuten hörte sie wieder Arthcamus Stimme durch die Tür.

'Vielleicht sollte ich dir noch sagen, dass dies ein Geschwindigkeitstest ist. Siehst du die Kiste hinter dir? In dieser Kiste ist ein alter Vampir, der dort seit vielen Monaten eingesperrt ist. Er ist total ausgehungert. In wenigen Minuten wird die Sonne ganz untergegangen sein. Wenn du bis dann die Tür nicht geöffnet hast, wird von dir nicht mehr als eine blutleere Hülle übrig bleiben.'

Yana überlegte kurz, ob Arthcamu sich einen Scherz mit ihr erlaubte. Sie wusste ja, dass er ein böser und grausamer Mann war, aber würde er wirklich morden, um einem Schüler eine Lehre zu

erteilen? In diesem Moment hörte sie auch schon ein Rascheln aus der Kiste und alle Zweifel waren beseitigt. Ganz entgegen ihrer normalen Arbeitsweise jagte sie den Draht ins Schloss, bohrte ihren Stift gegen den Druckriegel und stieß die Tür auf.

Arthcamu stand im Gang und lachte grausam. 'Tja, nun hast du wohl den Vorteil schnellen Arbeitens kennen gelernt.'

Yana kämpfte mit den Tränen und floh aus Arthcamus Festung. Er war sich sicher, dass sie nicht in seine Obhut zurückkehren würde, und dachte sich, dass er ihr wenigstens eine wertvolle Lektion erteilt hatte. Als sie am nächsten Morgen wiederkam, ließ sich Arthcamu keinerlei Überraschung anmerken, innerlich jedoch schäumte er vor Wut.

'Ich werde dich in Kürze verlassen', erklärte sie leise. 'Ich glaube, ich habe eine neue Art von Schloss entwickelt und ich wäre dir dankbar, wenn du mir deine Meinung darüber sagen könntest.'

Arthcamu zuckte mit den Achseln und sagte ihr, sie solle ihren Entwurf vorlegen.

'Ich dachte mir, vielleicht kann ich das Schloss in den Vampir-Raum einbauen. Ich glaube, dann kann ich es besser vorführen.'

Arthcamu war unschlüssig, aber der Gedanke, dass dieses lästige Mädchen schon bald weg sein würde, machte ihn nachsichtig und hob seine Laune. Er erlaubte ihr den Zugang zum Vampir-Raum. Den ganzen Morgen und den größten Teil des Nachmittags arbeitete sie neben dem schlummernden Vampir, entfernte das alte Schloss und baute ihre Neuerfindung ein. Als sie fertig war, bat sie ihren ehemaligen Meister, einen Blick darauf zu werfen.

Er betrachtete das Schloss mit sachverständigem Blick und war nicht sehr beeindruckt.

'Dieses Schloss ist das erste und einzige einbruchsichere Schloss', erklärte Yana. 'Man kann es nur auf eine Art öffnen, nämlich mit dem richtigen Schlüssel.'

Arthcamu war belustigt und ließ sich von Yana in den Raum einschließen. Das Schloss schnappte ein und er begann mit der Arbeit. Zu seinem Entsetzen musste er feststellen, dass das Öffnen des Schlosses offenbar doch schwieriger war, als er gedacht hatte. Er versuchte all seine Tricks, um die Tür schnell zu öffnen, bis er feststellte, dass er auf die verhasste Methode seiner Schülerin zurückgreifen musste - die sorgfältige und gründliche Untersuchung.

'Ich muss jetzt gehen', sagte Yana auf der anderen Seite der Tür. 'Ich werde die Stadtwache zur Festung bringen. Ich weiß, dass das gegen die Regeln verstößt, aber ich denke, es ist nicht zum Wohle der Dorfbewohner, wenn ein hungriger Vampir frei herumläuft. Es wird schon dunkel, und auch wenn du nicht in der Lage bist, die Tür zu öffnen, ist der Vampir mit Sicherheit nicht zu stolz, den Schlüssel zu benutzen, um zu entkommen. Erinnerst du dich, wie du zu mir gesagt hast: 'Selbst wenn ich in das Schloss direkt vor deiner Nase einen Schlüssel stecke, bekommst du es immer noch nicht auf'?

'Warte!', rief Arthcamu ihr zu. 'Ich möchte den Schlüssel verwenden! Wo ist er? Du hast vergessen, ihn mir zu geben!'

Aber er erhielt keine Antwort, sondern hörte nur den Hall ihrer Schritte, als sie sich hinter der Tür über den Gang entfernte. Arthcamu begann, das Schloss wie wild zu bearbeiten, aber seine Hände

zitterten vor Furcht. Da der Raum keine Fenster hatte, war es ihm unmöglich, festzustellen, wie spät es war. Waren Minuten vergangen oder vielleicht schon Stunden? Er war sich sicher, dass der Vampir das ganz genau wusste.

Arthcamus Werkzeuge litten unter seinen nervösen Händen, mit denen er drehte und stocherte. Der Draht brach im Schlüsselloch ab wie bei einem Anfänger. Arthcamu brüllte und donnerte mit den Fäusten gegen die Tür, aber er wusste, dass ihn unmöglich jemand hören konnte. Und gerade als er Atem für einen erneuten Schrei holte, hörte er das unverkennbare Knarren der Kiste hinter sich.

Der alte Vampir betrachtete den Meister der Schlösser mit irrsinnigen, hungrigen Augen und raste wie im Wahnsinn auf ihn zu. Und ehe Arthcamu starb, sah er es: An einer Kette, die um den Hals des schlafenden Vampirs gelegt worden war, hing ein Schlüssel.

Der Wahnsinn des Pelagius von Tsathenes

Der Mann, der einmal Kaiser von ganz Tamriel werden sollte, wurde als Thoriz Pelagius Septim, Prinz aus dem königlichen Geblüt derer von Wegesruh, im Jahre 3Ä 119 gegen Ende der glorreichen Herrschaft seines Onkels Antiochus I. geboren. Die Wegesruhs waren in den Jahren vor Pelagius' Geburt mit Privilegien überschüttet worden, da König Magnus der Lieblingsbruder des Antiochus war.

Es ist schwer zu sagen, wann sich der Wahnsinn des Pelagius erstmals manifestierte, da - um der Wahrheit Genüge zu tun - die ersten zehn Jahre seines Lebens durch eine Periode des Wahnsinns gekennzeichnet waren, der das Land als Ganzes ergriffen hatte. Als Pelagius gerade ein Jahr alt war, verstarb Antiochus, und eine seiner Töchter, Kintyra, bestieg unter allgemeinem Jubel den Thron. Kintyra II. war eine Cousine des Pelagius und eine bekannte Mystikerin und Hexenmeisterin. Hätten ihre Kräfte allerdings gereicht, einen Blick auf die Zukunft zu erhaschen, so hätte sie den Palast vermutlich in wilder Flucht verlassen.

Die Geschichte des Krieges des roten Diamanten ist bereits in vielen anderen gelehrten Veröffentlichungen erzählt worden; die meisten Historiker sind sich dabei einig, dass die Herrschaft von Kintyra II. durch den gemeinsamen Cousin der Kintyra und des Pelagius, Uriel, usurpiert wurde, der sich auf die Macht seiner Mutter Potema, der so genannten Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit, stützen konnte. Im Jahre nach ihrer Thronbesteigung wurde Kintyra in der Felsschlucht gefangen genommen und in den dortigen kaiserlichen Verliesen eingekerkert.

Ein Krieg brach aus, der ganz Tamriel erfasste. Prinz Uriel bestieg den Thron als Uriel III., und Hochfels, wo die Kaiserin gefangen gehaltenen wurde, war Schauplatz einiger der blutigsten Schlachten. Der Vater des Pelagius, König Magnus, verbündete sich mit seinem Bruder Cephorus gegen den unrechtmäßigen Kaiser und zog so den Zorn Uriels III. und der Königin Potema auf Wegesruh. Pelagius, seine Brüder und Schwestern sowie seine Mutter Utheilla flohen auf die Insel Balfiera. Utheilla entstammte dem Geschlecht der Direnni, und das Stammhaus ihrer Familie befindet sich noch heute auf dieser uralten Insel.

Dank der Überlieferungen von Kinderpflegerinnen und Besuchern wissen wir viel über die Kindheit des Pelagius auf Balfiera. Alle, die ihn kennen lernten, beschrieben ihn als einen gut aussehenden, sympathischen Jungen, der sich für Sport, Magie und Musik interessierte. Selbst wenn man davon ausgeht, dass sich hier ein für Diplomatenkreise typischer Mangel an Offenheit zeigte, so schien Pelagius doch ein Glücksfall für die Zukunft der Septim-Dynastie zu sein.

Als Pelagius acht war, erschlug Cephorus Uriel III. in der Schlacht von Ichidag und ernannte sich selbst zum Kaiser Cephorus I. Die nächsten zehn Jahre seiner Herrschaft waren durch den Kampf mit Potema gekennzeichnet. Die erste Schlacht, an der Pelagius teilnahm, war die Belagerung des Schlosses der Einsamkeit; diese endete mit dem Tode der Potema und dem endgültigen Ende des Krieges. Aus Dankbarkeit machte Cephorus Pelagius zum Herrscher über das Königreichs der Einsamkeit.

Als König des Königreichs der Einsamkeit erregte Pelagius erstmals Aufmerksamkeit durch sein exzentrisches Verhalten. Da er jedoch der Lieblingsneffe des Kaisers war, erlaubten sich nur wenige Diplomaten kritische Anmerkungen über Pelagius. Während der ersten beiden Jahre seiner Herrschaft fiel Pelagius zumindest durch seine Besorgnis erregenden Gewichtsschwankungen auf. Vier Monate nach der Thronbesteigung bezeichnete ein Diplomat aus Ebenherz Pelagius als 'eine

gesunde und muntere Seele mit einem Herzen so groß, dass es seine Taille weitet.' Fünf Monate später schrieb eine auf Besuch weilende Prinzessin von Erstburg ihrem Bruder: 'Der König ergriff meine Hand; und es fühlte sich an, als würde sie von einem Skelett umklammert. Pelagius ist in der Tat enorm abgemagert.'

Cephorus verstarb unverheiratet und kinderlos drei Jahre nach der Belagerung des Schlosses der Einsamkeit. Als einzig Überlebender der Geschwister gab der Vater des Pelagius, Magnus, den Thron von Wegesruh auf und siedelte als Kaiser Magnus I. in die Kaiserstadt über. Zu diesem Zeitpunkt begann Pelagius, wegen seines exzentrischen Verhaltens in Verruf zu geraten.

Es gibt eine Vielzahl von Legenden über sein Verhalten als König von Sentinel, doch die Zahl gut dokumentierter Fälle ist klein. Es ist bekannt, dass Pelagius sich mit den jungen Prinzen und Prinzessinnen von Silvenar in seinem Gemach einschloss und diese erst freiließ, nachdem eine nicht unterzeichnete Kriegserklärung unter der Tür durchgeschoben wurde. Als er sich während der Rede anlässlich eines örtlichen Festes die Kleider vom Leibe riss, beschlossen seine Berater anscheinend, ihn gründlicher im Auge zu behalten. Auf Befehl des Magnus wurde Pelagius mit der wunderschönen Erbin eines Dunkelelfengeschlechts, Katariah Ra'athim, vermählt.

Nordische Könige, die Dunkelelfen heiraten, machen sich dadurch selten beliebt. Die meisten Gelehrten geben zwei Gründe für die Verbindung an: Magnus versuchte damals, die Beziehungen zu Ebenherz zu festigen, wo der Klan der Ra'athim beheimatet war. Das Nachbarreich von Ebenherz, Gramfeste, war ein historischer Verbündeter des Kaiserreichs seit Urzeiten, und der Prinzgemahl der Königin Barenziah hatte im Krieg des roten Diamanten viele Schlachten gewonnen. Die Unterstützung Ebenherzes für Uriel III. und Potema war ein schlecht gehütetes Geheimnis.

Der zweite Grund für die Heirat war persönlicherer Natur. Katariah war auf diplomatischem Parkett so gewandt, wie sie schön war. Falls irgendein Wesen im Stande war, den Wahnsinn des Pelagius zu verbergen, so war sie es.

Am achten Tage der Zweiten Saat des Jahres 3Ä 145 starb Magnus friedlich im Schlafe. Jolethe, die Schwester des Pelagius, bestieg den Thron des Königreichs der Einsamkeit, und Pelagius und Katariah hielten Einzug in der Kaiserstadt, um zu Kaiser und Kaiserin von Tamriel gekrönt zu werden. Es heißt, Pelagius sei in Ohnmacht gefallen, als ihm die Krone auf's Haupt gesetzt wurde, doch Katariah hielt ihn aufrecht, so dass nur die den Thronsesseln am nächsten Sitzenden sehen konnten, was geschehen war. Wie so viele der Geschichten über Pelagius ist auch diese unbewiesen.

Pelagius III. war nie der wirkliche Herrscher Tamriels. Katariah und der Ältestenrat trafen alle Entscheidungen und waren lediglich bemüht, zu verhindern, dass Pelagius alle in Verlegenheit brachte. Trotzdem gibt es Geschichten über die Herrschaft Pelagius' III.

Es heißt, dass Pelagius anlässlich eines Besuchs des argonischen Botschafters von Dunkelhain bei Hofe darauf bestand, sich nur grunzend und quiekend zu unterhalten, da dies die Muttersprache der Argonier war.

Es ist bekannt, dass Pelagius unter einem Sauberkeitswahn litt; und viele Gäste berichteten, dass sie früh am Morgen durch den Lärm der Reinigungskolonnen des Kaiserpalastes geweckt worden seien. Die Legende, dass Pelagius sich während der Überprüfung der Arbeit der Dienerschaft plötzlich auf den Fußboden entleerte, um den Dienern etwas zu tun zu geben, geht vermutlich auf einen anonymen Verleumder zurück.

Als Pelagius begann, Besucher des Kaiserpalastes zu beißen und zu schlagen, wurde entschieden, ihn in einer privaten Anstalt unterzubringen. Katariah wurde zwei Jahre nachdem Pelagius den Thron bestiegen hatte zur Regentin ernannt. Die nächsten sechs Jahre verbrachte der Kaiser in einer Reihe unterschiedlicher Anstalten.

Verräter am Kaiserreich haben mannigfaltige Lügen über diesen Zeitraum verbreitet. Flüsterpropaganda über widerliche Experimente und Foltermaßnahmen, denen Pelagius ausgesetzt wurde, wurde von vielen als Tatsache akzeptiert. Die edle Dame Katariah wurde kurz nach der Überstellung des Kaisers in die Anstalt schwanger; und Gerüchte über ihre Untreue und, noch absurder, Verschwörungstheorien, die besagten, dass der Kaiser bei geistiger Gesundheit eingesperrt sei, verbreiteten sich wie ein Lauffeuer. Wie Katariah nachwies, war die Schwangerschaft das Ergebnis eines Besuches in der Zelle ihres Gatten. Da es keine weiteren Belege gibt, sind wir als treue Untertanen verpflichtet, das Wort der Kaiserin in dieser Frage zu akzeptieren. Ihr zweites Kind, ein Sohn, der lange Jahre unter dem Namen Uriel IV. regieren sollte, entsprang ihrer Verbindung mit ihrem zweiten Gatten Lariatus, eine Tatsache, die öffentlich anerkannt wurde.

In einer warmen Nacht des Sonnenuntergangs verschied Pelagius III. nach kurzem Fieber im Alter von 34 Jahren in seiner Zelle im Tempel von Kynareth, auf der Insel Betonia. Katariah I. herrschte für weitere sechsundvierzig Jahre, bevor das Zepter an Cassynder überging, das einzige Kind, das aus ihrer Verbindung mit Pelagius hervorgegangen war.

Das wilde Verhalten des Pelagius hat diesem eine wunderliche Zuneigung der Provinz eingebracht, in der er geboren wurde und starb. Der zweite Tag des Sonnenuntergangs, an dem sich möglicherweise sein Tod jährt (die Quellen sind hier nicht sehr deutlich), wird als Tag des wahnsinnigen Pelagius gefeiert, an welchem zu aller Art von närrischem Verhalten ermuntert wird. Und so kommt es, dass einer der am wenigsten attraktiven Kaiser der Septim-Dynastie einer ihrer berühmtesten geworden ist.

Der wahre Nerevar

[Diese von einem telvannischen Bediensteten stammende, informelle Geschichtsbeschreibung Nerevars nennt keine Quellen.]

Als die Dunmer Veloth nach Morrowind folgten, gab es viele sich bekriegende Clans, die kein Gesetz und keinen Führer gemeinsam hatten. Ein dunmerischer Kriegherr, Nerevar, strebte danach, die Herrschaft über alle Dunmer zu erlangen.

Zu dieser Zeit waren die Angehörigen des Hauses Dwemer große Verzauberer. Nerevar begab sich daher heimlich zu einem dwemerischen Schmied und bat um einen verzauberten Ring, der ihm helfen würde. Der Ring verlieh seinem Träger große Überzeugungskraft; zur Sicherheit war er mit einem Zauber versehen, der außer Nerevar jeden töten würde, der ihn trug. Der Ring wurde Mond-und-Stern genannt und half Nerevar dabei, die einzelnen Clans zum Großen Rat zu vereinigen.

Später jedoch spalteten Religionsstreitigkeiten den Rat, mit den Häusern Dwemer und Dagoth auf der einen, und allen anderen Häusern auf der anderen Seite. Die Dwemer und Dagoth machten Clans der Orks und Nord zu ihren Verbündeten und hielten den Nordwesten von Morrowind besetzt, während Nerevar die anderen Häuser und Nomadenstämme versammelte und den Truppen der Dwemer, Dagoth und ihrer westlichen Verbündeten entgegenzog.

Die Armeen trafen am Roten Berg, einer Festung der Dwemer, aufeinander. Die Dwemer wurden in einer blutigen Schlacht besiegt, in der auch furchtbare Zauber ihre Anwendung fanden, und die Fürstenhäuser Dwemer, Dagoth und ihre Verbündeten wurden vollständig ausgelöscht. Nerevar wurde in der Schlacht getötet und verlor seinen Ring, aber Nerevars Allianz überlebte in der Gestalt von Morrowinds Regierungskörper, dem Großen Rat.

Der Weg der Bloßen Handfläche

Nicht ausgebildete Boxer sind dafür bekannt, aus ihrer Hand eine Keule zu machen und auf ihre Gegner wie auf Trommeln einzuschlagen. Das ist ein wahrhaft ungeschlachter Weg zum Sieg. Der Weg der Bloßen Handfläche ist bei weitem eleganter und bei weitem tödlicher.

Bedenkt das Folgende. Ein Mann wird von der flachen Oberfläche eines Teller an der Brust getroffen. Er hat einen blauen Flecken, ist ansonsten aber unverletzt. Nun zerbrecht den Teller, und schlagt ihm mit gleicher Kraft mit einer Scherbe auf die Brust. Jetzt ist der Mann tot oder schwer verwundet. Wie ist das möglich? Wie kann ein kleines Objekt schwereren Schaden anrichten als ein größeres?

Der entscheidende Punkt ist der erste Finger des Wegs der Bloßen Handfläche. Dieser fünfteilige Weg besteht aus Konzentration, Reaktion, Gleichgewicht, Geschwindigkeit und Atemkontrolle. Um den unbewaffneten Kampf zu beherrschen, müssen alle fünf Finger beherrscht werden.

Die Parabel vom Mann und dem Teller illustriert Konzentration. Die gesamte Kraft des Schlags ist in einem kleinen Punkt konzentriert. Darum ist er mächtiger. Es kann tödlicher sein, nur mit dem Daumen zuzuschlagen als mit der ganzen Faust. Allerdings kann nur ein hoch trainierter Kämpfer dies tun.

Der zweite Aspekt der Konzentration ist die geistige Disziplin, gründlich darüber nachzudenken, was man tut. Ablenkungen werden ignoriert, wenn der Wille am ultimativen Ziel festhält. Der wahrhaft tödliche Kämpfer kann sogar seinen eigenen Schmerz auf diese Weise blockieren.

Des Kriegers Mündel
Ein altes Gedicht der Rothwardonen

Es sang ein Stern von Sagen fern
Yokudas Silberglanz ihn ziert
Vom Krieger hehr, der übers Meer seine
Mündel durch Schlangenfänge führt

Der Runenfürst wollt seinen Durst
Nach Abenteuer nächtens still'n
Die Schlange wecken, auszustrecken
Aus den Schuppen ein Hemd, dies war sein Sinn

Die Dame, keck doch schreckhaft sehr
Vor jedem Bieste ängstigt sich
Das Untier sah, Gefahr so nah
Schrie: 'Oh ein Wurm so fürchterlich!'

Das Panzerross des Fürsten Stoß
Will unterstützen treu und gut
Mit Hufetanz gen Schuppenglanz
Verläßt des erfahr'nen Kriegers Hut..

Hoch, hoch empor das Untier fuhr
Doch starb es durch des Kriegers Schwert.
Die Mündel schaun bange die tote Schlange
Schwör'n künftig zu achten der Obhut Wert.

Die "Wahnsinnigen" von Reach
Eine kulturelle Abhandlung über die Abgeschworenen
von Arrianus Arius, Kaiserlicher Gelehrter

Seit dem legendären Sieg Tiber Septims über die "barbarischen Eingeborenen" in der Schlacht von Alt- Hrol'dan stellen die Gelehrten des Kaiserreiches und der Nord die Menschen von Reach kaum besser dar als Wilde, die zu irrationalen Gewaltausbrüche neigen, zu alten, ketzerischen Göttern beten sowie Tiere und Naturgeister verehren, um die jede zivilisierte Person am besten einen weiten Bogen macht. Tatsächlich handelt es sich bei diesen Beschreibungen um wenig mehr als "Siegerliteratur", eine eingeengte Perspektive, hervorgerufen durch den ständigen Kampf des Kaiserreiches gegen das alte, stolze Volk, das dieses Land bewohnte, lange bevor Tiber Septim in Tamriel das Licht der Welt erblickte. Im Lichte dessen hoffe ich, einen vollständigeren, exakteren und gerechteren Überblick über eine Gruppe zu geben, die seit langem ertragen muss, als "Feind", "Aufrührer" und "die" bezeichnet zu werden.

Beginnen wir mit den Abgeschworenen, den sogenannten "Wahnsinnigen" von Reach. Die kaiserliche Armee sieht in ihnen wegen ihrer ständigen Überfälle und Hinterhalte im Fürstentum wenig mehr als Banditen. Doch keiner ihrer Militärberichte fragt nach dem Warum. Wären sie nur eine Gruppe von Banditen, wären sie doch sicher darauf aus, Gold zu erbeuten und ihre eigenen Todesfälle so gering wie möglich zu halten. Doch bei Angriffen der Abgeschworenen ist es genau umgekehrt. Häufig werden große Summen Goldes zurückgelassen, und ihre Kämpfer lassen lieber ihr Leben, als die Gefangennahme durch kaiserliche Soldaten zu riskieren.

Diese Unstimmigkeit führte mich auf der Suche nach Antworten nach Markarth, der Hauptstadt von Reach. Dort traf ich eine alte Ureinwohnerin, die in meinen Schriften nicht namentlich genannt werden möchte. Sie erzählte mir von der langen Geschichte ihrer Familie. Dass sie glaubt, sie wären ursprünglich aus Hochfels gekommen, der Heimat der Bretonen - was die Ähnlichkeiten in den Gesichtszügen und der Statur der beiden Völker erklären würde. Wie die Nord kamen und ihnen ihr Land, ihre Götter und ihre Kultur nahmen. Als ich sie nach den Abgeschworenen fragte, sagte die alte Frau, dass sie die "wahren" Männer und Frauen von Reach seien: diejenigen, die sich weigerten, den Nord nachzugeben. Diejenigen, die immer noch die alten Traditionen befolgten, die der Rest ihres Volkes im Tausch gegen Frieden aufgegeben hatte.

Mit der Zeit konnte ich bei meiner Suche das Vertrauen zahlreicher weiterer Ureinwohner gewinnen, die die Geschichte der alten Frau bestätigten. Durch Zufall arrangierte einer von ihnen ein Treffen zwischen mir und jemandem, den ich für ein älteres Mitglied seines Dorfes hielt. Ich war schockiert, als ich feststellte, dass ich in ein Lager geführt wurde, das voll mit den Tierschädeln, abgetrennten Köpfen und noch schlagenden Herzen war, von denen ich in den Militärberichten in der Kaiserstadt gelesen hatte. Dort traf ich Cortoran, einen Abgeschworenen, der amüsiert über die Aussicht schien, dass ich seine Geschichte niederschreiben würde. Ich gebe sie hier vollständig wieder:

"Ihr wollt wissen, wer die Abgeschworenen sind? Wir sind das Volk, das sein eigenes Land plündern muss. Seinen eigenen Boden verbrennen muss. Wir sind die Geißel der Nord. Die Axt, die im Dunkeln trifft. Der Schrei, bevor die Götter Eure Seelen beanspruchen. Wir sind die wahren Söhne und Töchter von Reach. Die Geister und Hexen haben von Anbeginn hier gelebt, und sie sind auf unserer Seite. Geht zurück. Geht zurück und sagt Eurem Kaiserreich, dass wir uns unser Königreich zurückholen werden. Und an jenem Tag werden wir es sein, die Eure Toten in einem Land begraben, das nicht länger Euch gehört."

Die 13 Segen Sheogoraths

Für Unseren Herrn Sheogorath, ohne den alle Gedanken linear und alle Gefühle flüchtig wären.

Gesegnet seien die Wahnsinnigen, denn sie halten den Schlüssel zu geheimem Wissen.

Gesegnet seien die Phobiker, die sich immer vor dem fürchten, was ihnen schaden könnte.

Gesegnet seien die Besessenen, denn ihre Wege sind klar.

Gesegnet seien die Süchtigen; mögen sie den Durst löschen, der nie gestillt werden kann.

Gesegnet seien die Mörder, denn sie haben Schönheit im Grotesken gefunden.

Gesegnet seien die Pyromanen, denn ihre Herzen sind immer warm.

Gesegnet seien die Künstler, denn in ihren Händen wird das Unmögliche wahr gemacht.

Gesegnet seien die Musiker, denn in ihren Ohren hören sie die Musik der Seele.

Gesegnet seien die Schlaflosen, die sich in schlafloser Träumerei sonnen.

Gesegnet seien die Paranoiker, stets auf der Hut vor unseren Feinden.

Gesegnet seien die Visionäre, denn ihre Augen sehen das, was sein könnte.

Gesegnet seien die Masochisten, denn durch ihr Leiden werden wir stärker.

Gesegnet sei der Wahngott, der uns narrt, wenn wir dumm sind, uns bestraft, wenn wir uns irren, uns foltert, wenn wir unachtsam sind, und uns in unserer Unvollkommenheit liebt.

Die Sechsunddreißig Lehren des Vivec

Lektion Eins

Er wurde in der Asche unter den Veloth, die auch Chimer genannt werden, vor dem Krieg mit den Nord geboren. Ayem kam zuerst in das Dorf der Netch und ihr Schatten war der von Boethiah, dem Prinzen der Heimtücke. Unbekannte und bekannte Dinge schlangen sich um sie, bis sie Sterne oder den Botschaften der Sterne glichen. Ayem nahm die Frau eines Netch und sprach:
'Ich bin die Schlangengesichtige Königin der Drei in Einem. In dir liegt ein Abbild und der Zauber der sieben Silben. AYEM AE SEHTI AE VEHK. Die sollst du wiederholen, bis sich das Geheimnis offenbart.'
Dann warf Ayem die Frau des Netch in den Ozean, wo die Dreugh sie zu Schlössern aus Glas und Korallen brachten. Sie schenkten der Frau des Netch Kiemen und Finger aus Milch und veränderten ihr Geschlecht, damit sie das Abbild in Form eines Eies gebären konnte. Sie blieb sieben oder acht Monate dort.
Dann kam Suht zur Frau des Netch und sprach:
'Ich bin der König des Uhrwerkes der Drei in Einem. In dir ruht das Ei meiner Bruder-Schwester, das unsichtbares Wissen über Wörter und Schwerter in sich birgt. Dies sollst du nähren, bis der Hortator kommt.'
Und Suht streckte die Hände aus und viele Homunculi erschienen. Jeder von ihnen schimmerte wie ein Seil im Wasser. Sie brachten die Frau des Netch zurück an die Oberfläche und zur Küste von Azura. Dort lag sie weitere sieben oder acht Monate. Sie umsorgte das Wissen des Eies, indem sie ihm die Geheimbotschaften von Mephala, die Prophezeiungen von Veloth und sogar die verbotenen Lehren von Trinimac zuflüsterte.
Sieben Daedra kamen eines Nachts zu ihr und jeder von ihnen gab dem Ei neue Bewegungen, die durch eine Bewegung der Knochen zu erreichen waren. Diese nannte man die Barone der Nachgeahmten Bewegungen. Dann kam ein achter Daedroth, ein Halbprinz mit dem Namen Fa-Nuit-Hen, auch Multiplikator der Bekannten Bewegungen genannt. Und Fa-Nuit-Hen sprach:
'Auf wen wartest du?'
Darauf entgegnete die Frau des Netch: 'Auf den Hortator.'
'Geh in drei Monaten in das Land der Indoril, denn dies wird die Zeit sein, wenn der Krieg beginnt. Ich werde jetzt zurückgehen und die Krieger jagen, die gefallen sind und sich noch immer fragen warum. Aber zuerst werde ich dir dies zeigen.'
Daraufhin verbanden sich die Barone und der Halbprinz zu einer Säule der schrecklichsten Kampfstile. Sie tanzten vor dem Ei und seinem lernenden Abbild.
'Sieh, kleiner Vehk, und finde das Gesicht hinter dem Glanz meines bewehrten Wagens. Denn in ihm liegt der unverfälschte Weg des Konfliktes, perfekt in jeder Weise. Wie lautet seine Zahl?'
Man sagt, die Zahl sei die Zahl der Vögel, die in einem Nest auf einem alten Tibrolbaum nisten können, minus drei Gramm ehrlicher Arbeit. In späteren Jahren fand Vivec jedoch etwas Besseres und er gab das folgende Geheimnis an seine Leute weiter.
'Denn ich habe eine Welt mit meiner eigenen Hand zerschmettert,' wird er sagen, 'aber in meiner rechten Hand liegt der Schlüssel zu ihrem Sieg über mich. Liebe gibt es nur durch meinem Willen.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI

Lektion Zwei

Die Frau des Netch, die das Ei des Vivec in sich trug, machte sich auf die Suche nach dem Land Indoril. Während ihrer Reise besuchten sie viele Geister, um sie zu sehen und ihre Sohn-Tochter Dinge zu lehren - den zukünftigen, glorreichen, unsichtbaren Kriegspoeten von Vvardenfell, Vivec. Der erste Geist kam und umarmte sie, um sein Wissen weiterzugeben. Die Frau des Netch wurde in die Unermesslichen Anstrengungen eingehüllt. Das Ei war erfreut und schlug Purzelbäume in ihr. Es verbeugte sich in die fünf Winkel der Erde und sagte: 'Also soll jeder, der diesen mutigen Akt vollbringt, stolz und mächtig unter den anderen hervorstechen!'
Der zweite Geist war zu weit entfernt und zu reserviert, so dass er von einem Schmerzzauber vertrieben wurde.
Der dritte Geist, At-Hatoor, kam zu der Frau des Netch, als diese Schatten vor der Sonne suchte. Sein Schmuck waren die Andeutungen der Wahrheit und das Ei sah sie dreimal an. Beim ersten Mal sagte Vivec:
'Ha, das bedeutet nichts!'
Beim zweiten Mal sagte er: 'Hmm, da könnte doch etwas sein.'
Endlich, als er At-Hatoors Schmuck von der Seite betrachtete, sagte er: 'Erstaunlich, die Fähigkeit die Signifikanz von etwas zu erkennen, ohne die Details zu wissen!'
'Es gibt ein Sprichwort', sagte At-Hatoor und verschwand.
Der vierte Geist kam zusammen mit dem fünften, da sie Cousins waren. Sie beherrschten die Geisterhand und so fühlten sie auf der Suche nach seinem Kern in das Ei. Einige behaupten, dass Vivec zu diesem Zeitpunkt wie ein Stern aussah, dessen Halbschatten abgebrochen sei, für andere schien er wie eine Wiederauferstehung vergangener Formen.
'Von meiner Seite der Familie bringe ich dir Unglücksfälle, die die Welt zu einem Ende bringen werden', sagte der eine Cousin.
'Und von meiner Seite', sagte der andere Cousin, 'bringe ich dir all die urzeitlichen Ehen, die innerhalb der Dinge geschlossen werden müssen.'
Da lachte das Ei. 'Mir wird zu viel gegeben, dafür dass ich noch so jung bin. Das muss bereits mein zweites Leben sein.'
Da erschien der sechste Geist, der Schwarzhändige Mephala, der den Veloth zu Beginn der Zeit die Kunst der geschlechtlichen Vereinigung und des Mordens beigebracht hatte. Seine brennenden Augen schmolzen die Augen der Frau des Netch und mit sechs brennenden Streichen schnitt er ihr das Ei aus ihrem Bauch. Das Ei-Abbild jedoch konnte sehen, was es vor alten Zeiten, als die Erde erkaltete, gewesen war, und es war nicht geblendet. Es verband sich mit den Daedroth und nahm deren frühere Geheimnisse mit sich. Es ließ nur die übrig, die dafür sorgten, dass die Welt nicht aus dem Gleichgewicht geriet. Dann steckte der Schwarzhändige Mephala das Ei zurück in die Frau des Netch und pustete es mit seinem magischen Atem an, bis die Wunden verheilten. Aber die Daedroth gaben ihr nicht das Augenlicht zurück, sondern sprachen:
'Gott hatte drei Schlüssel: den der Geburt, den der Maschinen und den der Worte dazwischen.'
In dieser Lektion werden die Weisen die eine Hälfte der Schlüssel finden.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Drei

Da sie blind war, verirrte sich die Frau des Netch auf ihrem Weg zum Gut des Fürstenhauses Indoril in einer Höhle. Zufällig war diese Höhle eine dwemerische Festung. Die Dwemer machten das Ei ausfindig und nahmen die Frau des Netch gefangen. Sie banden ihren Kopf und ihre Füße zusammen und brachten sie tief unter die Erde.
Einen hörte sie sagen: 'Geht und macht ein Simulacrum aus ihr und stellt sie dann an der Oberfläche ab. Denn sie hat etwas ähnliches, was wir haben, und so werden die Veloth es begehren und bemerken, wenn sie zu lange weg ist.'
In der Dunkelheit spürte die Frau des Netch, wie große Messern versuchten, sie aufzuschneiden. Als die Messer nicht wirkten, benutzten die Dwemer massive Geräusche. Als diese nicht wirkten, wurde große Hitze gebracht, ertragen zu werden. Nichts wirkte, und Vivecs Ei verblieb sicher in ihr.
Ein Dwemer sagte: 'Nichts wirkt. Wir müssen gehen und dies anders auslegen.'
Vivec fühlte die Angst seiner Mutter, und so tröstete er sie.

'Das Feuer ist mein: lass es sie aufzehren,
Und eine geheime Tür erschaffen
Am Altar von Padhomé,
Im Haus von Boet-hi-Ah
Wo wir sicher sind
Und umsorgt werden.'

Dieses alte Gebet ließ die Frau des Netch lächeln und sie fiel in einen solch tiefen Schlaf, dass sie nicht erwachte und friedlich starb, als die dwemerischen Atronachs mit spitzen Sphären zurückkehrten und sie auseinander schnitten. Vivec wurde ihrem Leib entnommen und für spätere Studien in ein magisches Glas gelegt. Um seine Eroberer zu verwirren, verbarg er sein Wesen in Liebe, ein Gefühl, über das die Dwemer nichts wussten.
Das Ei sagte: 'Liebe ist nicht nur ein Bestandteil von Stimmungen und Liebschaften, sondern auch das Rohmaterial, aus dem Beziehungen Stunden später Verwirrungen erschaffen, bedauerliche Einschränkungen, Rätsel durchwirkt mit Zuneigung, die nur die Liebenden kennen, und Blicke, die zu lange verweilen. In ihrer grundlegenden Form liefert Liebe ungefähr dreizehn Züge aller Energie, die aus Beziehungen gewonnen wird. Ihre Rolle und ihr Wert in der Gesellschaft in ihrer Gesamtheit sind umstritten.'
Die Dwemer waren durch diese Worte beunruhigt und versuchten, sich hinter ihren Machtsymbolen zu verstecken. Sie schickten ihre Atronachs, um das Ei-Bildnis aus ihrer Höhle zu entfernen, und es in das Simulacrum zu legen, das sie aus Vivecs Mutter gemacht hatten.
Ein Dwemer sagte: 'Wir Dwemer sind nur Bewerber für das, was die Veloth haben. Sie sollen darin unser Verhängnis sein, und auch das der acht bekannten Welten, NIRN, LHKAN, RKHET, THENDR, KYNRT, AKHAT, MHARA und JHUNAL.'
Das Geheimnis zum Verhängnis liegt in dieser Lektion.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Vier

Das Simulacrum der Frau des Netch, die das Ei Vivecs in sich trug, begab sich wieder daran, nach den Ländern der Indoril zu suchen. Auf seinem Weg begegnete es vielen Geistern, die kamen, um es zu besuchen und seiner Sohn-Tochter, dem zukünftigen glorreichen unsichtbaren Kriegerpoeten von Vvardenfell, Vivec, Weisung anzubieten.
Eine Gruppe von Geistern, welche die Lobbyisten der Zufalls-Gilde genannt wurden, erschien.
Vivec verstand die Herausforderung sofort und sagte:
'Das populäre Verständnis Gottes schließt den Zufall aus.'
Der Kopf der Lobbyisten, dessen Name vergessen ist, versuchte die Existenz des Konzeptes zu verteidigen. Er sagte: 'Etwas zur gleichen Zeit sagen, kann magisch sein.'
Vivec wusste, dass er, um seine Göttlichkeit zu bewahren, ein starkes Argument gegen das Glück vorbringen musste. Er sagte:
'Ist nicht die plötzliche Offenbarung von korrespondierenden Bedingungen und unvereinbaren Elementen, die im Moment des Zufalls verschmelzen eine der Voraussetzungen dafür, tatsächlich zufällig zu sein? Synchronität entsteht aus wiederholten Zufällen auf der untersten Ebene. Weitere Prüfung zeigt, es die gesamte Kraft der absoluten Anzahl von Zufällen ist, die einen zu dem Gedanken führt, dass Synchronität von etwas mehr als Zufall geleitet wird. Daher hebt Synchronität das Konzept des Zufälligen schließlich auf, auch wenn es symptomatische Zeichen gibt, die es an die Oberfläche bringen.'
Und so wurde der Zufall im Land der Velothen ausgelöscht.
Dann erhob sich ein Alter Knochen der Erde vor dem Simulacrum der Frau des Netchmannes und sagte: 'Wenn du als regierender König der Welt geboren werden sollst, musst du sie mit neuen Worten verwirren. Bringt mich zum Nachdenken.'
'Nun gut', sagte Vivec, 'lasst mich Euch von der Welt erzählen, die ich mit Geheimnis und Liebe teile. Wer ist ihr Haupt? Habt Ihr die strahlenden Pfade ihrer Erscheinung genommen? Ich habe es, behutsam, im Geheimen, die Kerzen ignorierend, denn sie gehören der unwahren Seite an, und habe meine Hand entlang des Randes eines Schattens, der aus einhundert und drei Arten der Wärme gemacht war, entlanggleiten lassen, ohne eine Spur zu hinterlassen.'
Darauf wickelte der Alte Knochen sich zwanzigfach auf, bis er Milch gleich war. Vivec trank sie und wurde zum regierenden König der Welt.
Zum Schluss erschien der Kanzler der Gewissheit und er war von jeder Seite aus perfekt anzusehen.
Vivec verstand die Herausforderung sofort und sagte:
'Gewissheit ist für engstirnige Logiker und Mädchen von weißem Glanz, die sie in ihrer eigenen Zeit beherbergen. Ich bin ein in Ungewissheit geschriebener Brief.'
Der Kanzler neigte seinen Kopf und lachte auf fünfzig verschiedene und perfekte Arten gleichzeitig. Er nahm den das Astrolabium des Universums aus seinem Umhang, brach es entzwei und reichte beide Hälften der eiförmigen Inkarnation Vivecs.
Vivec lachte und sagte: 'Ja, ich weiß. Die Sklavenarbeit der Sinne ist so selbstsüchtig wie polares Eis und verschlimmert sich noch, wenn Energien auf ein Leben verwendet werden, dass andere als glücklich betrachten. Um ein herrschender König zu sein, muss man vieles erleiden, das nicht erlitten werden kann und Dinge abwägen, die kein Astrolabium oder Kompass messen kann.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Fünf

Schließlich wurde das Abbild der Frau des Netch instabil. Die Dwemer hatten es in ihrer Hast nachlässig gebaut und die Asche des Roten Berges verlangsamte seine goldenen Sehnen. Es dauerte nicht lange, bevor es neben einer Straße zu den Ländern der Indoril auf die Knie sank und vornüber fiel, um achtzig Tage später von einer Händlerkarawane, die auf dem Weg in die Hauptstadt von Veloth war, die auch Almalexia genannt wird, gefunden zu werden.
Vivec hatte in seinem vorherigen Leben nicht die ganze Zeit bei seinem Volk verbracht, daher verhielt er sich still und ließ die Chimer in der Karawane in dem Glauben, das Abbild sei leer und zerstört.
Ein Krieger der Chimer, der die Karawane bewachte, sagte: 'Seht, wie die Dwemer uns wie üblich täuschen wollen, indem sie Unseresgleichen aus ihren Fleisch-Metallen formen. Wir sollten das hier mit in die Hauptstadt nehmen, um es unserer Mutter Ayem zu zeigen. Sie wird diese neue Strategie unserer Gegner sicherlich sehen wollen!'
Aber der Anführer der Händler entgegnete: 'Ich bezweifle, dass man unsere Mühen gerecht entlohnen wird. Wir können mehr Geld verdienen, wenn wir in Noormoc Halt machen und es den Roten Weibern von Dagon verkaufen. Die zahlen gut für die Wunder, die vom Tiefen Volk erschaffen wurden.'
Aber ein anderer Chimer, der mit den Prophezeiungen vertraut war, sah das Abbild mit Besorgnis an. 'Habt Ihr mich nicht in Eure Dienste genommen, damit ich Euch zum größten Glück führe? Ich sage Euch, hört auf diesen Krieger und bringt dieses Ding nach Ayem. Denn obwohl dieses Ding von unseren Feinden geschaffen wurde, ist es etwas, das heilig wird oder bereits ist.'
Der Anführer der Händler dachte einen Moment nach und sah dann das Abbild der Frau des Netch erneut an. Obwohl er sonst immer dem Rat seiner Seher folgte, konnte er an nichts anderes mehr denken als den Profit, den er in Noormoc machen würde. Er dachte hauptsächlich an die Form der Wiedergutmachung, die er von den Roten Weibern erwartete. Diese war viereckig und gut verschlungen, von einer Magie, wie man sie sonst unter den Monden nicht finden konnte. Seine Lust brachte ihn dazu, Ayem ihre Mutter vorzuenthalten. Er gab Befehl, in Richtung Noormoc zu ziehen.
Bevor die Karawane sich in Bewegung setzte, trat der chimerische Krieger, der die Fahrt in die Hauptstadt vorgeschlagen hatte, vor und warf dem Anführer der Karawane Geld hin. Er sagte: 'Ich werde für das Abbild bezahlen und ich warne Euch: Ein Krieg kommt auf uns zu mit den zotteligen Männern aus dem Norden und ich lasse es nicht zu, dass meine Mutter Ayem gegen diesen Gegner nicht gewappnet ist, da sie schon gegen einen anderen kämpft.'
'Nerevar,' sagte der Anführer der Karawane, 'das ist nicht genug. Auch ich bin auf meine Weise dreieinig, aber ich folge meinem Körper und verlange mehr.'
Dann konnte Vivec nicht länger schweigen und er sprach mit folgenden Worten in Nerevars Kopf:

'Du kannst die Worte hören, also laufe davon.
Komm, Hortator, entfalte dich in das klare Unbekannte,
Bleib still, bis du im Gestern eingeschlafen bist,
Und singe keine Klagelieder für den dahinschmelzenden Stein.'

Also streckte Nerevar den Händler nieder und übernahm selbst die Führung der Karawane.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Sechs

Ihr habt die sechste Lektion von Vivec entdeckt, die in den Worten neben dem Hortator verborgen waren.
In sich selbst liegt eine Ewigkeit, die, wenn sie sich enthüllt, der erste Satz der Welt wird.
Mephala und Azura sind die Zwillingstore der Tradition und Boethiah ist die geheime Flamme.
Die Sonne wird von Löwen verzehrt werden, die noch nicht in Veloth zu finden sind.
Sechs sind der Kleidungsstücke, die von den Vorahnungen der Menschheit getragen werden.
Befasst Euch nur mit den einfachsten Worten, denn alle anderen sind Eure Feinde und werden Euch verwirren.
Sechs sind der Formeln, die durch Gewalt zum Himmel führen. Eine habt Ihr dadurch gelernt, dass Ihr diese Worte gelesen habt.
Der Vater ist eine Maschine und das Sprachrohr einer Maschine. Sein einziges Mysterium liegt in der Einladung zu weiterer Erforschung.
Die Mutter ist aktiv und mit Krallen bewehrt und dennoch die Heiligste derer, die ihre Tagen zurückerhalten.
Der Sohn bin ich selbst, Vehk. Ich bin bis zu drei, sechs und neun und die, die danach kommen, glorreich und mitfühlend, grenzenlos, unerreicht in der Perfektion dieser Welt und aller anderen, Schwert und Symbol, bleich wie Gold.
Es gibt eine vierte Art von Philosophie, die nichts als Unglauben benutzt.
Mit dem Schwert meine ich die Vernunft.
Mit dem Wort meine ich den Tod.
Ich bin Vehk, euer Beschützer und der Beschützer des Roten Berges. Bis zum Ende der Tage, die die Zahl 3333 tragen.
Unter mir regiert die Brutalität, die wir brauchten, um uns von den Altmern zu entfernen.
Über mir liegt die Herausforderung, gebadet in Feuer und im Wesen, einem Gott gleich.
Durch mich seid Ihr begehrt, anders als die Propheten, die vor euch diesen Namen trugen.
Sechs sind der Wege, sie zu durchschreiten sind, vom Rätsel zum Feind zum Lehrer.
Boethiah und Azura sind die Prinzipien des universalen Plans, der die Erschaffung bedeutet, und Mephala macht sie zur Kunstform.
Mit dem Schwert meine ich die erste Nacht.
Mit dem Wort meine ich den Tod.
Glanz wird deinen Namen erfüllen, wenn sich die Wahrheit bestätigt.
Sechs sind der Wächter von Veloth, drei davor, und sie werden wieder geboren. Sie werden dich prüfen, bis du die wahren Fähigkeiten eines Helden hast.
Es gibt eine Welt, die man Schlaf nennt, und gegen die musst du dich schützen.
Mit dem Schwert meine ich die zweigeteilte Natur.
Mit dem Wort meine ich das Leben der Tiere.
Mit dem Schwert meine ich, von einem Seufzer eingeleitet.
Mit dem Wort meine ich, von einem Wolfe gefolgt.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Sieben

Als der Wagen von Nerevar nun auf die Hauptstadt von Veloth, später Almalexia, zusteuerte, kam großes Gepolter aus dem Reich des Vergessens. Ein Herzog unter Schurken ging in das Haus des Chaos, und verweilte vor jeder Schriftentür, um seinen Respekt zu zollen, bis er schließlich auf den Haushofmeister von Mehrunes Dagon traf.
Der Schurkenherzog sagte: Ich wurde beschworen von Fürst Dagon, Herr über die fauligen Gewässer und Feuer, und ich bringe die Fahnen meiner sieben Legionen.'
Der Haushofmeister, dessen Kopf eine Blase fauligen Wassers und Feuers war, verbeugte sich tief, so dass sein Kopf den des Schurkenherzogs einschloss.
Er sah die erste Fahne, die eine Legion furchterregender Krieger befehligte, die mindestens zwei Mal sterben konnten.
Er sah die zweite Fahne, die eine Legion geflügelter Stiere befehligte, und der Kaiser der Farben ritt auf jedem einzelnen.
Er sah die dritte Fahne, die eine Legion umgestülpter Gorgos befehligte, große Schlangen, deren Schuppen aus den Gesichtern von Männern bestanden.
Er sah die vierte Fahne, die eine Legion betrügerischer Liebender befehligte.
Er sah die fünfte Fahne, die eine Legion hüpfender Wunden befehligte, die nur darauf warteten, ein Opfer anzuspringen.
Er sah die sechste Fahne, die eine Legion beschnittener Planeten befehligte.
Er sah die siebte Fahne, die eine Legion gepanzerter Siegesmärsche befehligte.
Worauf der Haushofmeister sagte: Fürst Kh-Utta, obwohl Eure Legionen mächtig sind, reichen sie doch nicht aus, Nerevar oder den Tribunenweg zu zerstören. Schaut Euch den Hortator an, und seht, welche Weisheit er seiner Gemahlin entgegenbringt.'
Und sie schauten in die Mittelwelt und sahen:

Verdunstend in einer Donnerschar
Aus rotem Krieg und Chitinmännern,
Wo Bestimmungen
Ihn von unseren Wegen abbringen
Die Hitze, die wir haben wollten
Und beten, dass sie sich noch daran erinnern,
Wo Bestimmungen
Die Entfernung bekleiden,
Froh im goldenen Osten, dass wir es nun sahen,
Statt Krieg und Wiederaufbau
Des vergessenen Bruchs
Ein Fluch auf dem Hortator
Und zwei weitere auf seinen Händen

Und der Schurkenherzog sah die Handflächen des Hortators, auf die das Ei diese Worte der Macht geschrieben hatte: GHARTOK PADHOMÉ GHARTOK PADHOMÉ.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Acht

Nerevar und Vivec befanden sich nun in Sichtweite zur Hauptstadt und die Vier Säulen des Hauses des Chaos wussten, dass es nicht die Zeit war, sich mit ihnen zu messen. Die Musiker der Karawane spielten auf und die elf Tore der Gramfeste öffneten sich weit.
Ayem wurde von ihrem Gemahl begleitet, einem flackernden Bildnis, das sich mit jedem ihrer weiblichen Verlangen änderte. Um sie herum waren die Rufenden, eine längst vergessene Gilde, die die Launen der Leute mit sich trugen, denn die Veloth waren zu dieser Zeit zu großen Teilen gutherzig. Die Rufenden waren die Ratgeber Ayems und des Landes, obwohl sie manchmal in Streit verfielen und dann erst durch ein Machtwort von Suht zur Vernunft und klarem Denken gebracht werden konnten. Ayem ging auf Nerevar zu, der jetzt in den Farben des Hauses Indoril gekleidet war. Er schenkte ihr das Abbild der Frau des Netch und das Ei des Vivec, das sich in ihr befand.
Ayem sprach zu Nerevar: 'Suht, der Azura ist, hat verkündet, dass ein Krieg kommen wird und dass der Hortator, der unser Schicksal bestimmen wird, mit einer Lösung an seiner Seite erscheint.'
Nerevar sagte: 'Ich bin von meinem Wege abgewichen, um Euch vor den Täuschungen unserer Feinde, den Dwemern, zu warnen, aber ich habe auf meiner Reise viel gelernt und meine Meinung geändert. Die Frau des Netch, die Ihr an meiner Seite seht, ist Schwert und zugleich Zeichen. In ihr liegt eine Prophezeiung. Sie besagt, dass wir eine Zeit lang wie sie selbst sein und uns als Volk in unseren alten Feinden verbergen und ihre Maschinen ohne Scham benutzen müssen.'
Da sprach Vivec laut: 'Boethiah-der-du-bist trug die Haut von Trinimac, um die Fehler von Veloth, meiner Königin, zu verbergen. So soll es wieder geschehen. Dies ist der Weg der Glorreichen.'
Suht erschien aus einer Wolke aus Eisendampf und seine kriecherischen Vasallen formten ihm aus ihrem Blute einen Stuhl. Er setzte sich neben Ayem und betrachtete die Wiedergeburt der Herrschaft.
Vivec sprach zu ihnen, seiner Dreieinigkeit:

'Die Rituale, Prüfungen, jeder Laut,
Haben nur einen Sinn: zu nähren meine Haut.'

Ayem sprach: 'AYEM AE SEHTI AE VEHK. Wir sind erlöst und wieder heil, der Diamant der Schwarzhändigen ist entblößt.'
Suht sagte: 'Wo immer er schreiten wird, wird die unsichtbare Schrift sein.'
Woraufhin die Rufenden verstummten und nun lasen.
Darauf griff Vivec aus dem Ei. Mit all seinen Knochen und Merkmalen verband er sich mit dem Abbild seiner Mutter, geprägt durch die Künste des sternenumwobenen Ostens. In Wasser und Feuer, Metall und Asche, sechsfach der Weisheit wurde er die Einheit von Mann und Frau. Als magischer Hermaphrodit, als sterbliche Achse, als Tod der Geschlechtersprache in der gesamten mittleren Welt.
Er sprach: 'Lasst uns nun die Hände des Hortators im Kriege und der Zeit danach führen. Denn wir wandeln unterschiedlich und im Donner. Dies ist unser Schicksal.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Neun

Dann kam der Krieg mit den Nordmännern, in dem Vivec den Hortator tatsächlich in eine schnelle und verzwickte Union mit den Dwemern führte. Die größten Dämonhäuptlinge aus dem frostigen Westen waren die unten aufgeführten, fünf in unheiliger Anzahl.

HOAGA, der Mund des Morasts, der als großer, bärtiger König auftrat, hatte die Macht, die Erde zu ordnen und zu beatmen. Dieser Dämon war oft am Rand von Schlachtfeldern zu sehen, wo er gierig den Boden verschlang. Wenn seine Männer fielen, füllte er ihre Körper wieder damit auf, worauf sie wieder aufstanden und kämpften, obgleich langsamer. Er hatte einen geheimen Namen, Fenja, und zerstörte siebzehn chimerische Dörfer und zwei dwemerische Festungen, bevor er abgewehrt wurde.

CHEMUA, der Rennende Hunger, der als berittener Soldat mit Helm erschien, hatte die Macht des Herzschreis und der Himmelskränkung. Er fraß den chimerischen Held Dres Khizumet-e, und schickte dessen Geist als Meuchelmörder zurück zum Hortator. Manchmal auch Erster Verderber genannt, konnte Chemua den Wolken Magenschmerzen zufügen und den Regen von Veloth in Gallenflüssigkeit verwandeln. Er zerstörte sechs chimerische Dörfer, bevor er von Vivec und dem Hortator vernichtend geschlagen wurde.

BHAG, der Zweizüngige, der als großer, bärtiger König auftrat, hatte die Macht der Sicherheit und Formenwandlung. Seine Meute war nur von kleiner Anzahl, aber in den westlichen Umländern liefen sie Amok und töteten viele velothische Fallensteller und Späher. Er fiel in eine heftige Debatte mit Vivec, denn der Krieger-Poet konnte als einziger die zweischichtige Sprache des Nordmannes verstehen, obwohl ALMSIVI während der Auseinandersetzung unsichtbar bleiben musste.

BARFOK, Jungfrau der Ebenen, die als geflügelter Mensch mit speichelverkrustetem Speer auftrat, hatte die Macht des Ereignisausgangs. Schlachten, die gegen sie geführt wurden, würden immer in einem Sieg für Barfok enden, da sie die Resultate durch Gesang formen konnte. Vier chimerische Dörfer und zwei weitere dwemerische Festungen wurden durch ihre Entscheidungserzwingung zerstört. Vivec musste ihr seinen Milchfinger in den Mund stecken, um sie davon abzuhalten, Veloth in den Ruin zu singen.

YSMIR, der Drache des Nordens, der immer als großer, bärtiger König auftrat, hatte zahllose und widerhallende Kräfte. Er war düster und grimmig und der stillste der einfallenden Häuptlinge. Doch wenn er sprach, wurden Dörfer hochgehoben und in das Meer geworfen. Der Hortator kämpfte unbewaffnet gegen ihn und griff mit den Händen nach dem Gebrüll des Drachen, bis Ysmirs kraftvolle Kehle blutete. Dieses Gebrüll wurde Vivec übergeben, um es in eine Lauschende Hülle aus Ebenerz zu fesseln. Dieses legte der Krieger-Poet auf Ysmirs Gesicht und Ohren, um ihn um den Verstand zu bringen und ihn zu verjagen.

'Das Herauskommen und Wegjagen bringt alles mit sich. Was ich nun sagen werde, ist unangenehm aufzuzeichnen: HERMA-MORA-ALTADOON! AE ALTADOON!'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Zehn

Ihr habt die zehnte Lektion des Vivec entdeckt, die in den Worten verborgen war, die nach dem Hortator kamen.

Der Beschwörer möge seine linke Hand offen und leer erheben, um anzuzeigen, dass er keine eigenen Waffen benötigt. Die Ankunft ist immer verborgen, so dass der Beschwörer immer unsichtbar, oder besser, in der Haut seiner Feinde, ist.
'Das Augenlid des Königreichs soll dreißig und sechs Seiten füllen, aber das Auge soll die Welt lesen und nur ihn soll sie darin sehen. Darin muss der Hortator mich verstehen.
Das Schwert ist eine ungeduldige Signatur. Schreibt keine Verträge mit den Toten.'
Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte des Boet-hi-ah:

Wir verpflichten uns Euch, dem Form-Macher, dem Skarabäus: eine Welt für uns, Euch zu lieben, einen Mantel aus Schmutz zu verehren. Betrogen von Euren Ahnen, als ihr nicht einmal hinsaht. Der ergraute Magnus und seine gewagten Ansichten können das Untertriebene nicht zum Schwanken bringen, ein Trick, wert der immer Zufriedenen. Eine kurze Zeit der Türme, eine abgelaufene Absolution, und was ist das, was ist das, als Feuer unter eurem Augenlid?

Bewegt euch in euren Häuten, sage ich zu den Trinimac-Essern. Erhebt eure Stimmen in der Farbe der Wunde. Teilt euch auf, wie eure Feinde, in Häuser, und legt eure Gesetze in einer Ordnung, vom Zentrum ausgehend, fest, wieder wie die feindlichen Ecken des Hauses der Sorgen, und seht euch selbst daher als Bauholz, oder Lehmziegel oder Schichten aus Harz. Und dann teilt euch nicht, denn noch ist der Schritt des SITHISIT schneller als der Sturm der Feinde und Er wird das Ganze für das Wohl eines Einzelnen trennen.

Denn wir gehen verschieden und im Donner. SITHISIT ist der Anfang aller wahren Häuser, errichtet gegen Erstarrung und faule Sklaven. Wendet euch von euren Vorlieben ab, zerbrochen wie falsche Bilder. Bewegt euch und bewegt euch in dieser Weise. Erhebt euch gegen falsche Väter, in Ecken zurückgelassene Mütter, die für Glas und Regen weinen. Erstarrung verlangt lediglich nichts, für sich selbst, was nichts ist, wie du es warst, in den acht immerwährenden Unvollkommenheiten.

Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte Vivecs:
VERSTEHT, DASS SITHISIT IMMER NOCH WANDELT
Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte Vivecs:
IN EINEM PHOSPHORESZIERENDEN SPIEGEL DES HIMMELS.
Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte Vivecs:
UNTERGEGANGEN UND LÄCHELND
Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte Vivecs:
GENUG DER HOFFNUNGEN
Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte Vivecs:
ALLE DINGE ZU BEANTWORTEN
Vivec spricht zum Hortator: erinnert Euch der Worte Vivecs:
DIE NOCH NICHT GEFRAGT.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Elf

All dies trug sich zu den Zeiten von Resdaynia zu, als die Chimer und die Dwemer unter der weisen und liebevollen Herrschaft von ALMSIVI und ihrem Fürsprecher, dem Hortator, lebten. Als die Götter von Veloth sich zurückzogen, um den Kosmos zu formen und sonstige Angelegenheiten zu regeln, blieb der Hortator oft verwirrt zurück. Vivec war immer da, um ihn zu beraten, und dies ist eine der drei Lektionen, die alle herrschenden Könige lernen müssen:

'Die reale Welt ist die Amnesie eines Traumes. Alle Motive können tödlich verwundet werden. Sobald sie in Vergessenheit geraten, verwandeln sich diese alten Themen in die Erinnerungen einer zukünftigen Nostalgie. Missbraucht Eure Macht nicht oder sie wird Euch auf Abwege führen. Sie wird Euch wie eine aufsässige Tochter behandeln. Und ihren eigentlichen Wert verlieren. Sie wird sich verlieren und grollen und dann den Samen des Wahnsinns unter ihrem Herzen tragen. Ihr werdet dann bald der Großvater eines gebrochenen Staates sein. Entsetzt. Der Staat wird zusammenfallen wie ein Stein, dem eingefallen ist, dass er eigentlich aus Wasser besteht.
Behaltet nichts im Haus, das weder notwendig noch schön ist.
Den Prüfungen solltet Ihr Euch ohne Angst vor Einschränkungen stellen. Die Pracht der Sterne ist die Domäne Ayems. Die Selbstsucht des Meeres die Suhts. Ich befehlige die mittleren Winde. Alles andere ist Erde und untersteht Eurer zeitweiligen Herrschaft. Es gibt keinen Knochen, der nicht gebrochen werden kann, ausgenommen der Knorpel des Herzens. Ihr werdet es zweimal in Eurem Leben zu sehen bekommen. Nehmt Euch, was Ihr könnt, das erste Mal und lasst uns den Rest erledigen.
Es gibt keine wirkliche Symbolik der Mitte. Der Sharmat glaubt jedoch, dass es sie gibt. Er wird annehmen, dass er jahrelangen Überfluss hervorrufen kann, weil er heilig gewesen ist, wenn wirklich niemand diesen Status verlassen kann, ohne Unfrieden zu stiften.
Da ist noch einmal das Thema der Symbolik und der Öde. Der wahre Prinz, der verflucht und verteufelt wurde, wird am Ende von ganzem Herzen verehrt werden. Nach dem Kodex von Mephala kann es keine offizielle Kunst geben, nur feste Punkte in der Komplexität, die aus dem Bewusstsein der Leute verschwinden wird, wenn man dem Ganzen nur genug Zeit lässt. In diesem Geheimnis ist ein weiteres versteckt. Ein unpersönliches Überleben ist nicht der Weg des herrschenden Königs. Macht Euch die Kunst des Volkes zu Eigen, vermählt Euch mit ihr, und damit meine ich, dass Ihr sie im Geheimen vernichten sollt.
Der herrschende König, der in einem anderen sein Gegenstück sieht, herrscht über gar nichts.
Das Geheimnis der Waffen ist: Sie sind der barmherzige Ort.
Das Geheimnis der Sprache ist: Sie ist unbeweglich.
Der herrschende König ist von Kopf bis Fuß in eine schillernde Flamme gehüllt. Er wird mit jeder Handlung, die er unternimmt, erlöst. Sein Tod ist lediglich eine Verwandlung zurück in die reale Welt. Er schläft auf die zweite Art. Der Sharmat ist sein Doppelgänger und deshalb werdet Ihr Euch fragen, ob ihr gar nichts regiert.
Hortator und Sharmat, eins und eins, elf, eine nicht sehr elegante Zahl. Welcher von ihnen ist der Wichtigere? Könnt Ihr mir sagen, ob sie den Platz getauscht haben? Ich kann, und deshalb braucht Ihr mich.
Nach dem Kodex von Mephala gibt es keinen Unterschied zwischen dem Theoretiker und dem Terroristen. Selbst das größte Glück verschwindet in ihren Händen. Deshalb hat Mephala schwarze Hände. Bringt Eure beiden zu jedem Streitgespräch mit. Der einhändige König wird hier nicht weiterkommen. Wenn Ihr Euch Gott nähert, dann schneidet jedoch beide ab. Gott benötigt keine Theorie. Er ist von Kopf bis Fuß in Terror gekleidet.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Zwölf

Als der Hortator über die erste Lehre der herrschenden Könige nachdachte, ging Vivec in die Gramfeste und fand Ayem bei einem Liebespaar. Suht hatte sich selbst wieder zerteilt. Vivec sprang dann in ihre Gestalten, um zu beobachten. Aber er konnte keine Geheimnisse aufdecken, um die er nicht schon längst wusste. Er ließ ein wenig von sich selbst zurück, damit die Reise sich auch gelohnt hatte.
Dann verließ Vivec die Hauptstadt Veloth und marschierte tief in die Asche. Er fand eine Spanne unfruchtbarer Ländereien, wo er seine Riesengestalt trainieren konnte. Aus seinen Füßen machte er ein weniger massives Material als das göttliche, um nicht bis zur Taille in die Erde zu sinken. An diesem Punkt ließ die erste Seite des Haus des Chaos, der Prinz Molag Bal, seine Anwesenheit deutlich werden.
Vivec sah den König der Notzucht an und sagte:
'Wie wunderschön Ihr seid, dass Ihr uns nicht beitretet.'
Und Molag Bal zerquetschte die Füße des Krieger-Poeten, die nicht unverwundbar waren, und ließ sie von Legionen einsammeln. Mächtige Feuer wurden als Netze vom Weltenbeginn gebracht, um Vivec festzuhalten, und er ließ sie gewähren.
'Ich würde', sagte er, eine Art Zeremonie bevorzugen, falls wir heiraten sollten.'
Und die Legionen, welche die Füße nahmen, wurden erneut beschworen und es wurde ihnen befohlen, mit einem Bankett zu beginnen. Granatäpfel entsprangen der unfruchtbaren Erde und Zelte wurden aufgestellt. Eine Vielzahl velothischer Mystiker kam und verlas die Passagen der abgetrennten Füße auf dem Boden und weinte, bis die Schriften nass waren.
'Wir können einander nur kurz lieben,' sagte Vivec',wenn überhaupt. Ich werde gebraucht, um den Hortator in wichtigeren Dingen zu beraten, denn die dwemerischen Hohepriester verursachen Ärgernisse. Ihr dürft meinen Kopf für eine Stunde haben.'
Molag Bal stand auf und streckte sechs Arme aus, um seinen Wert zu zeigen. Sie waren mit Runen der Verführung und des Gegenteils verziert. Sie waren verziert mit kommentierten Kalendern längerer Welten. Während er sprach, fielen sich paarende Monster heraus.
'Wo muss es hingehen?' sagte er.
'Ich erzählte es Euch', sagte Vivec, 'Ich bin dazu bestimmt, der Lehrer des Königs der Erde zu sein. AE ALTADOON GHARTOK PADHOMÉ.'
Zu diesen magischen Worten fügte der König der Notzucht ein weiteres hinzu: 'CHIM', was die geheime Silbe des Königshauses ist.
Vivec hatte, was er von dem Daedroth wollte, und heiratete ihn deshalb an diesem Tag. In der Stunde, in der Bal seinen Kopf hatte, fragte der König der Notzucht nach einem Liebesbeweis. Vivec sprach als Liebesbeweis zwei Gedichte, von denen nur das erste bekannt ist.

Ich weiss nicht, wie viel Glas es brauchte für Dein Haar
Doch sicher zweimal mehr als das der Ozeane klar
Die Wahrheit war es, Liebster, die die Höll' ersann
Geschickt im Lügen ist mein Mund, sein Alibi ein Zahn

Die Söhne und Töchter von Vivec und Molag Bal gehen in die Tausende. Der Name des Mächtigsten ist ein Satz der Macht: GULGA MOR JIL HYAET AE HOOM.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Dreizehn

Es waren die Tage von Resdaynia, als Chimer und Dwemer unter der weisen und gütigen Herrschaft von ALMSIVI und deren Held, dem Hortator, lebten. Als die Götter von Veloth sich in ihr Reich zurückzogen, um den Kosmos und den Lauf der Dinge zu formen, war der Hortator von Zeit zu Zeit verwirrt. Vivec war dann immer an seiner Seite, um ihm Ratschläge zu geben. Dies ist die zweite der drei Lehren von den regierenden Königen:

'Die geheime Silbe der Könige ist: (Dies musst du woanders finden.)
Der zeitliche Mythos ist die Menschheit.
Das magische Kreuz ist der Verbund des Wertes der Sterblichen auf Kosten ihrer Seelen. Schließe es mit einem Dreieck ein und dir wird sich das Haus der Dreieinigkeit offenbaren. Es teilt sich in drei Winkel auf, die von unseren Brüdern, den vier Winkeln, beherrscht werden: BAL DAGON MALAC SHEOG. Drehe das Dreieck und du stichst in das Herz des Weltenbeginns, der fauligen Lüge und der Unwiderlegbarkeit-für-eine-gewisse-Spanne. Über ihnen allen ist der Horizont, an dem nur einer stehen kann, obwohl niemand bis jetzt dort steht. Es ist die Kunde des Neuen. Es ist das Versprechen der Weisen. Entfalte das Ganze und du wirst einen Stern sehen, der nicht zu meiner Welt und auch nicht zu meinem Wissen gehört. Der große Entwurf wird sich verwandeln. Nicht nur in einen Stern, sondern auch in eine Hornisse. Das Zentrum kann es nicht halten. Es wird eine Leere von Linien und Punkten. Es wird von allem entleert und so zum Nährboden. Dies ist sein endgültiger Zweck. Dies ist sein Versprechen.
Das Schwert ist das Kreuz und ALMSIVI ist das Haus der Dreieinigkeit, das es umgibt. Wenn es ein Ende geben sollte, muss es entfernt werden. Der herrschende König muss dies wissen und ich werde ihn auf die Probe stellen. Ich werde ihn immer wieder töten, bis er es weiß. Ich bin der Hüter des Letzten und des Letzten. Mich zu entfernen bedeutet, das Herz zu entfernen, das schlafend im Zentrum dessen lag, was es nicht halten kann. Ich bin das Schwert, Ayem der Stern, Suht der Mechanismus, der die Transformation der Welt ermöglicht. Wir haben die Pflicht, die Abmachung davor zu bewahren, mit schwarzem Meer erfüllt zu werden.
Der Sharmat schläft im Zentrum. Er kann nicht ertragen zu sehen, wie die Welt, die er kennt, entfernt wird. Dies ist die Narretei des falschen Träumers. Dies ist die Amnesie eines Traumes oder seiner Macht oder seiner Vereitelung. Dies ist die schwächere Magie und sie ist von giftigen Stacheln durchdrungen.
Aus diesem Grunde sage ich, dass das Geheimnis der Schwerter der Sitz der Gnade ist. Es ist mein Thron. Ich bin zur Stimme von ALMSIVI geworden. Die Welt wird mich mehr zur Kenntnis nehmen als meine Schwester und meinen Bruder. Ich bin der Psychomane. Ich bin der Vernichter des Unkrauts von Veloth. Veloth ist das Zentrum, das nicht bestehen kann. Ayem ist die Verschwörung. Suht ist das Ende. Ich bin das Rätsel, das entfernt werden muss. Aus diesem Grunde sind meine Worte bis an die Zähne bewaffnet.
Der herrschende König muss gegen und dann für mich sein. Er muss durch meine Bestrafungen lernen. Ich werde ihn zwingen zu verstehen. Er wird als Mann oder Frau kommen. Ich bin die Form, die er annehmen muss.
Denn ein herrschender König, der in jemand anderem seinesgleichen sieht, herrscht über gar nichts.'

Dies waren die Worte an den Hortator, als Vivec nicht eins war.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Vierzehn

Vivec lag bei Molag Bal achtundachtzig Tage, allerdings kopflos. In dieser Zeit legte der Prinz die Füße des Krieger-Poeten zurück und füllte sie mit dem Blut von Daedra. Durch diese Tat blieb die riesige Gestalt Vivecs für immer harmlos zur guten Erde. Das Granatapfel-Festessen brachte viele Geister zurück von den Toten, so dass die Söhne und Töchter der Verbindung neben den Früchten auch sonst viel zu essen hatten.
Der Herzog der Schurken erschien, als das Festmahl noch in vollem Gange war und Molag Bal schaute zornig auf die sieben Wimpel. Der König der Notzucht war notwendig geworden und störte dafür den Rest der Zeit. Seine Legionen und die von Kh-Utta fielen in einen offenen Krieg, aber die Kinder von Molag Bal und Vivec waren in Kraft und Gestalt zu vollkommen.
Der Herzog der Schurken verlor daraufhin an Bedeutung, wie auch all seine Kinder. Molag Bal sagte zu ihnen: 'Ihr seid die Söhne von Lügnern, Hunden und wolfsköpfigen Frauen.' Seitdem ist es nutzlos, sie zu beschwören.
Der Heilige kehrte schließlich zurück - Vehk, golden vor Weisheit. Sein Kopf fand, sein Körper sei schwach gebraucht worden. Er erwähnte dies gegenüber Molag Bal, die ihm riet, den Baronen der Bewegung wie folgt zu danken, 'Da ich noch lernen muss, meine Begeisterung zu verfeinern. Meine Liebe ist zufällig gestaltet wie ein Speer. '
So machte sich Vivec, der ein Korn von Ayems Barmherzigkeit hatte, daran, Molag Bal die Wege der Bauch-Magie zu lehren. Sie nahmen ihre Speere heraus und verglichen sie. Vivec biss neue Wörter in die des Königs der Notzucht, so dass mehr als Vernichtung über die Nicht-Geweihten hereinbrechen würde. Dies ist seitdem ein verbotenes Ritual, obwohl viele es noch im Geheimen praktizieren.
Hier ist der Grund: Die Velothen und Dämonen und Monster, die zusahen, nahmen alle ihre eigenen Speere. Es wurde viel gebissen, und die Erde wurde nass. Und dies war das letzte Lachen von Molag Bal:
'Beobachtet, wie die Erde sich spalten soll, schwer mit so viel Kraft, die für immer ungleich sein sollte. '
Dann barst die Erde, die der Platz der Ehe gewesen war, und spie Feuer. Und eine Rasse, die nicht mehr ist, aber zu ihrer Zeit schrecklich war, kam hervor. Geboren von den Beißern, das ist alles was sie taten, und sie liefen Amok in den Ländern von Veloth und sogar an den Küsten des Roten Berges.
Aber Vivec machte aus seinem Speer ein noch entsetzlicheres Ding, aus einem Geheimnis, das er vom König der Notzucht abgebissen hatte. Und so sandte er Molag Bal taumelnd in den Krach der Beißer und schwor auf immer, dass er den König niemals mehr für schön halten würde.
Vivec weinte, als er all die um ihn herum mit seinem schrecklichen neuen Speer tötete. Er nannte es MUATRA, was soviel wie der 'Milch-Nehmer' bedeutet, und selbst die chimerischen Mystiker kannten seine Wut. Jeder von Vivec Geschlagene wurde unfruchtbar und vertrocknete zu Knochengebilden. Der Weg der Knochen wurde eine Strafe für die Sterne, die sie lesen mussten, und die Himmel kannten seitdem keine Kinder mehr. Vivec hetze die Beißer einen nach dem anderen zu Tode, und all ihre Brut, und er tötete alle mittels der Neun Öffnungen, und die Weisen verbergen sich immer noch vor Muatra.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Fünfzehn

All dies trug sich zu den Zeiten von Resdaynia zu, als die Chimer und die Dwemer unter der weisen und liebevollen Herrschaft von ALMSIVI und ihrem Fürsprecher, dem Hortator, lebten. Als die Götter von Veloth sich zurückzogen, getrieben von der Absicht, den Kosmos zu formen und sonstige Angelegenheiten zu regeln, blieb der Hortator oft verwirrt zurück. Vivec war immer da, um ihn zu beraten und dies ist die dritte der drei Lektionen, die alle herrschenden Könige lernen müssen:

'Der herrschende König wird mich, der ihn erschaffen hat, verdrängen. Das tun alle Kinder. Sein größter Feind ist Sharmat, der falsche Träumer. Ihr oder er, einer von Euch ist die Schindel, Hortator. Achtet darauf, nicht auf dem falschen Pfad zu wandeln. Achtet auch auf das Verbrechen des Wohlwollens. Erkennt ihn an seinen Worten.

ICH BIN DER SHARMAT
ICH BIN ÄLTER ALS DIE MUSIK
ICH BRINGE DAS LICHT
ICH BRINGE EINEN STERN
ICH BRINGE EIN ALTES MEER
WENN IHR SCHLAFT, DANN SEHT IHR MICH
WIE ICH IN DER MITTE TANZE
DAS IST KEIN TRUG
ES IST MEIN HAUS
ICH HABE EINEN STERN
IN DEN MUND DER WELT GELEGT
UM SIE ZU VERNICHTEN
IHRE SÄULEN ZU STÜRZEN
MEINE BLINDEN FISCHE
SCHWIMMEN IM NEUEN
PHLOGISTON
STÜRZT IHRE SÄULEN
MEINE TAUBEN MONDE
SINGT UND BRENNT
UND DREHT EUCH UM MICH
ICH BIN ÄLTER ALS DIE MUSIK
ICH BRINGE DAS LICHT
ICH BRINGE EINEN STERN
ICH BRINGE EIN ALTES MEER

Nur Ihr allein könnt ihn vertreiben, auch wenn Ihr wieder und wieder kommt. Ob ich das gestatte, obliegt meiner Weisheit. Geht unbewaffnet in seine Arena mit diesen mächtigen Zauberworten. AE GHARTOK PADHOMÉ [CHIM] AE ALTADOON. Oder nicht. Der zeitweilige Mythos ist der Mensch. Erlangt den Himmel mit Gewalt. Diesen Zauber gebe ich Euch mit: Die Welt, die Ihr beherrschen werdet, ist nur eine vorübergehende Hoffnung und Ihr seid der Brief, der von unsicherer Hand geschrieben ist.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Sechzehn

Der Hortator wanderte durch die Gramfeste und kämpfte mit den Lektionen, die er gelernt hatte. Sie entschlüpften seinem Geist. Er konnte die Worte nicht immer in reiner Form behalten und wusste, dass dies gefährlich war. Er ging umher, um Vivec, seinen Herrn und Meister, zu suchen. Er fand Vivec, der das glorreiche Abbild von Veloth war, ausgerechnet im Tempel der Falschen Gedanken. Dort schnitten präzise arbeitende Scheren Vivecs Haar ab. Ein Bettelkönig hatte seinen Webstuhl mitgebracht und begann, aus dem Haar eine unvollständige Karte von Erwachsenensein und Tod zu fertigen.
Nerevar sprach: 'Warum tut Ihr das, mein Herr?'
Vivec antwortete: 'Um Platz für das Feuer zu schaffen.'
Und dem Hortator fiel auf, dass Vivec nicht ganz bei sich war, was aber nichts mit der neuen Macht zu tun hatte, die da kommen würde. Der goldene Kriegspoet hatte auch sein Wasserantlitz geübt, in dem er vor seiner Geburt von den Dreugh unterrichtet worden war.
Nerevar sprach: 'Macht Ihr das, um Euch vom Feuer fernzuhalten?'
Vivec sagte: 'Ich tue dies, um die Wahrheit zu sehen. Dies und mein Platz hier am Altar von Padhomé im Haus der Falschen Gedanken, dienen dazu, dass ich hinter meine eigenen Geheimnisse blicken kann. Das Wasserantlitz kann nicht lügen. Es kommt aus dem Ozean, der zu beschäftigt zum Denken, geschweige denn zum Lügen ist. Das fließende Wasser zeigt die Wahrheit durch seine schäumende Bewegung.'
Nerevar sagte: 'Ich fürchte, Fehler in meinem Denken zu machen.'
Vivec sagte: 'Dann erreiche den Himmel durch Gewalt.'
Um seine Gedanken also zu beruhigen, wählte der Hortator aus dem Waffenregal eine Axt. Er gab ihr einen Namen und ging zum ersten Mond.
Dort wurde Nerevar vom Parlament der Krater begrüßt, das seinen Namen kannte und aufgebracht war, da er als künftiger Herrscher der Erde nichts im Reich der Monde verloren hatte. Durch ihre Bewegungen zingelten sie ihn ein.
'Der Mond erkennt weder Kronen noch Zepter an', sagten sie. 'Auch Abgesandte der unter ihm liegenden Königreiche, Löwen, Schlangen und Mathematiker nicht. Wir sind die Gräber derer, die ausgewandert und uralte Länder geworden sind. Uns verlangt nicht nach Königinnen oder einem Thron. Euer Erscheinen ist entschieden zu solar. Eine Bibliothek gestohlener Ideen, um genau zu sein. Wir sind weder Träne noch Bedauern. Unsere Revolution hatte durch die Art, wie sie geführt wurde, Erfolg. Ihr seid der Hortator und hier nicht willkommen.'
Also zerschlug Nerevar die Grabgeister, bis er außer Atem und ihr Parlament nicht länger in der Lage war, Gesetze zu erlassen.
Er sprach: 'Ich bin keiner der Sklaven, die einfach verschwinden.'
Von den Mitgliedern des Parlaments überlebten nur wenige den Angriff des Hortators.
Einer der überlebenden Krater sagte: 'Besitzergreifung ist nichts Neues. Alles geschieht aus sich selbst heraus. Dieses Motiv findet sich auch in den Heldenmythen. Ihr habt nicht aus einem kreativen Impuls gehandelt und fallt daher unter das Gewicht des Schicksals. Wir sind Gräber, aber keine Särge. Lerne den Unterschied kennen. Ihr habt nur mehr davon geschaufelt, aber keine Geister erschaffen, die darin wohnen könnten. Im Zentrum Eures Anspruchs steht die Vorherrschaft oberflächlicher Ereignisse. Um von der Erde gerichtet zu werden, muss man auf einem Thron der Ungewissheit sitzen. Fügt uns weiteren Schaden zu und ihr werdet nichts finden als die Abwesenheit unserer Toten.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Siebzehn

'Ich bin ein Atlas aus Rauch.'

Damit wurde Vivec stärker als je zuvor. Dies waren die Tage von Resdaynia, als Chimer und Dwemer unter der weisen und gütigen Herrschaft der ALMSIVI und ihres Meisters, des Hortators, lebten.

'Sucht mich ohne Mühe, denn ich habe viele Formen.'

Der Hortator versuchte immer noch, den Himmel mit einer Axt zu unterwerfen. Er wurde durch die Macht von Magnus aus der Bibliothek der Sonne geworfen. Vivec fand ihn in einem umgegrabenen Feld außerhalb der Sümpfe in der Ebene von Deshaan. Sie wanderten für eine Weile in Stille, denn Nerevar war erniedrigt worden und Vivec hatte noch Gnade in seiner Hand.
Sie wanderten über die östliche See in das Land der Schlangen und Schneedämonen. Vivec wollte dem Hortator die Kampfstile der fremden Zungen zeigen. Sie lernten den Schlag des Idioms aus dem Nachtbuch des Königs der Tsaesci. Es ist geformt wie das Innere dieser Seite. Die Schlangen der Tsaesci gelobten, den Westen mindestens dreimal ihre Rache spüren zu lassen.
Sie wanderten weiter und sahen die Gewässer am Rande der Karte. Hier beschenkte der Geist der Begrenzung sie mit einer Speiche und bat sie, den Rest des Rades zu finden.
Der Hortator sagte: 'Der Rand der Welt ist aus Schwertern gemacht.'
Vivec korrigierte ihn. 'Sie sind die unterste Zahnreihe der Welt.'
Sie wanderten nach Norden in den Wald der Ahnen, aber sie fanden nichts, außer gefrorenen bärtigen Königen.
Sie kamen in den Westen, wo die Schwarzen Männer lebten. Sie studierten für ein Jahr bei ihren Schwertheiligen und dann lehrte sie Vivec für ein weiteres Jahr die Tugend der geringen Belohnung. Vivec wählte einen König als Frau und erschuf eine weitere Rasse von Monstern, die den Westen schließlich vollkommen vernichteten. Zu einem Kriegerhäuptling sprach Vivec:
'Wir dürfen nicht handeln und sprechen, als würden wir schlafen.'
Nerevar fragte sich, ob es im Süden irgendetwas zu lernen gäbe, aber Vivec schwieg und führte sie einfach zurück zum Roten Berg.
'Hier', sagte Vivec, 'liegt das Letzte des Letzten. Im Inneren wartet der Sharmat.'
Aber sie wussten beide, dass die Zeit nicht reif war, um sich mit dem Sharmat zu messen, und so kämpften sie gegeneinander. Vivec zeichnete den Hortator dabei, so dass es alle Velothen sehen konnten. Er versiegelte die Wunde mit dem Segen des Ayem-Azura. Am Ende des Kampfes stellte der Hortator fest, dass er sieben weitere Speichen gesammelt hatte. Er versuchte sie zu verbinden und einen Stab zu bilden, aber Vivec ließ es nicht zu und sprach: 'Dies ist nicht die Zeit dafür.'
Nerevar fragte: 'Wo habe ich sie gefunden?'
Vivec sagte, dass sie sie überall auf der Welt gesammelt hätten, einige seien allerdings unsichtbar gekommen. 'Ich bin das Rad', sprach er und nahm diese Form an. Bevor die Leere im Inneren zu lange bestand, setzte Nerevar die Speichen ein.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Achtzehn

Vivec hatte nun das Gefühl, dass er dem Hortator so viel beigebracht hatte, wie es ihm möglich war, bevor der Krieg mit den Dwemern kam. Der Kriegspoet beschloss, sein Buch der Stunden zu diesem Zeitpunkt zu beginnen, da sich die Welt unter ihrem Alter krümmte.
Vivec betrat die Gramfeste und kündigte Ayem an, dass er gegen die neun Monster kämpfen werde, die der Muatra entkommen sein.
'Ich werde zurückkehren,' sagte er, 'um dem großen Erbauer der Dwemer den Gnadenstoß zu versetzen.'
Ayem sprach: 'Von den neun werdet ihr nur acht finden, aber diese sind mächtig. Der letzte ist bereits durch Eure Entscheidung, das Buch der Stunden zu beginnen, vernichtet worden.'
Vivec verstand, dass Ayem sich selbst damit meinte.
'Warum', fragte sie, 'zweifelt Ihr?'
Vivec wusste, dass sein Zweifel ihn zum Schwert der Dreieinigkeit machte, weshalb er sich seiner Angst nicht schämte. Stattdessen erklärte er sich mit diesen Worten:

'Kann ein Mitglied des Unsichtbaren Tores so alt werden, dass sein Nachfolger, der keine Verbesserung, sondern ein identisches Abbild von ihm ist, nur gebraucht wird, um der Welt Ebenmäßigkeit zu wahren? Als die Mutter brauchst du dich von dieser Frage erst dann quälen zu lassen, wenn die Dinge so verworren werden, dass selbst Suht sie nicht mehr versteht. Auch Scharfrichter und Narren verstehen nicht, aber ich gehöre zu keinem von beiden.
Deine Ideale werden nicht ihr Wesen, aber vielleicht ihre Erscheinung verändern. Aber selbst im Westen verschwindet der Regenmacher. Niemand braucht ihn noch.
Kann jemand das Alte verdrängen, nicht um es durch etwas Besseres zu ersetzen, sondern nur weil es einem sterblichen Plan folgt?'

Das wurde Ayem gesagt, als Vivec eins war. Der Weise wird dies nicht missverstehen.

Ayem sprach: 'Aus diesem Grunde wurdest du geboren, erfüllt mit dem Abbild deiner Mutter, geprägt durch die Künste des sternenumwobenen Ostens. In Wasser und Feuer, Metall und Asche, mit sechsfacher Weisheit wurdest du die Einheit von Mann und Frau. Als magischer Hermaphrodit, als sterbliche Achse, als Tod der Geschlechtersprache in der gesamten mittleren Welt.'
Da wusste Vivec, warum er sein Buch der Stunden beginnen würde.

Diese Lektion ist verboten.

In dieser Welt und anderen ist ACHTZEHN weniger einem (dem Sieger) die magische Scheibe, die von der Gewalt in den Himmel geschleudert wurde.

Diese Lektion ist unwahr.

Das Ende aller Welt ist ALMSIVI.

Lektion Neunzehn

Vivec legte seine Rüstung an und trat in einen nicht-räumlichen Raum und füllte die Aufnahmefähigkeit an mit sterblichen Interaktionen und Informationen, eine leinwandlose Kartographie eines jeden Verstandes, der bekannt war, ein Ereignis, das den Anschein eines göttlichen Funkens entwickelt hatte. Er sagte: 'Von hier aus werde ich meine Angriffe auf die acht Monster führen.'
Vivec sah dann die Motten, die aus dem sternenklaren Herzen kamen, und Staub mit sich brachten, der schrecklicher war als die Asche des Roten Berges. Er sah den Zwillingskopf eines herrschenden Königs, der kein Gegenstück hatte. Und acht Mängel waren in wertvolle Steine eingerieben, die wiederum in eine Krone eingesetzt waren, die wie eine Fessel aussah. Er verstand, dass dies die Zwillingskronen des zweiköpfigen Königs waren. Und ein Fluss führte in den Mund des zweiköpfigen Königs, denn er enthielt Vielzahlen.
Vivec baute dann das Vorläufige Haus in der Mitte der Geheimtür. Von hier aus konnte er das kommende Zeitalter beobachten. Auf dem Haus stand geschrieben:

Eckpfeiler eins hat einen Finger
Tief vergraben, weisend durch
Erde, schwach und tief im Boden
Norden kann nicht erraten werden
Und ist doch ohne Geist

Eckpfeiler zwei hat eine Zunge,
Und sogar Staub kann gesprächig sein,
Horcht und Ihr werdet die Liebe sehen,
Die die alten Bibliotheken brauchen

Eckpfeiler drei hat ein Stück einer Schnur,
Gefertigt in Eurer Lieblingsfarbe,
Ein Mädchen erinnert sich, sie dort verloren zu haben.
Aber sie hat Angst, sie auszugraben,
Und zu sehen, woran sie festgemacht ist

Eckpfeiler vier hat neun Knochen,
Sorgfältig entfernt aus einer schwarzen Katze,
Angeordnet nach Art und Weise dieses Wortes,
Uns vor unseren Feinden beschützend

Euer Haus ist nun sicher

Warum also -

Euer Haus ist nun sicher

Warum also -

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Zwanzig

Das erste Monster war eigentlich zwei, den es war zweimal geboren, wie sein Mutter-Vater, Vivec. Es war nicht der Mächtigste der acht, die Muatra entkamen, aber seine Handlungen waren die fürchterlichsten. Er war als Mondachse bekannt und sammelte die übriggebliebenen Reste der Natur. Er tat dies zweimal, wie gesagt wurde und die zweite Ernte brachte immer Ruin oder ungeschriebenes Gesetz. Seine Erscheinung war so vielseitig wie ein Polyeder.
Im Spruch der Mondachse sind keine Gefahren erwähnt, aber es war bekannt, dass er gegen Speere unempfindlich war, daher musste Vivec das nicht gehaltene Schwert gegen ihn verwenden. Bevor er das Monster angriff, fragte der Kriegerpoet:
'Wie kommt es, dass dir Speere nichts antun können?'
Worauf Mondachse antwortete: 'Meine Natur ist dual und vielgestaltig. Tatsächlich bin ich aus vielen geraden Linien gemacht, obwohl keine zu lange besteht. Auf diese Weise habe ich gelernt, alle wahren Segmente zu ignorieren.'
Glücklicherweise war das nicht gehaltene Schwert gekrümmt und konnte daher in Mondachse eindringen und noch vor Sonnenaufgang blutete er aus vielen Wunden. Vivec erschlug ihn nicht sofort, den dann wären die Überreste der Natur in ihm geblieben und nicht dorthin zurückgekehrt, wohin sie gehörten. Schon bald hatte Vivec die Geographie wiederhergestellt und Mondachse konnte getötet werden.
Vivec nahm seine gigantische Form an, um furchtbar zu erscheinen. Er griff in den Westen und pflückte eine Schlucht heraus, die er wie ein Horn hielt. Er griff nach Osten und aß eine Hand voll Höllenhunde. Ihre Geister fegten mit einem furchtbaren Geheul durch die Schlucht. Er sprach: 'Lass dich hiervon übernehmen', und Mondachse wurde von den Krümmungen geraubter Seelen übernommen. Sie legten sich um das Monster wie Harz, so dass es sich schliesslich nicht mehr bewegen konnte, und auch nicht seine duale Natur.
Vivec sprach: 'Jetzt bist du erlöst' und durchbohrte sein Kind mit Muatra. Mondachse war zu etwas Statischem reduziert worden und zerbrach daher.
Mondachses Linien wurden von den Philosophen der Velothen eingesammelt und in Höhlen gebracht. Dort lehrte Vivec den Philosophen für ein Jahr, wie man die Linien seines Sohnes in die Speichen von Mysterium-Rädern verwandelt. Dies war die Geburt der ersten Wirbelnden Schule. Davor hatte es nur den oberflächlichen Gedanken des Feuers gegeben.
Vivec betrachtete seine ersten rollenden Schüler und beobachtete:
Wie das eierschalige Universum ist diese morbide Besessenheit so lebendig, wie mein Name lebendig ist. In diesem Kloster habt ihr einen wandernden Pfad entdeckt, gewölbt wie ein Schwert, aber gröber. So scharf ist es, dass es geflüstert werden muss, damit die Zunge nicht blutet, wo seine Zeichen ihren vorherigen Bedeutungen entfliehen, wie Reiche, die zu lange zögern.
'Das Schwert ist die Entfremdung vom staatsmännischem Geschick. Seht auf die schätzendwerten Linien meines Sohnes, jetzt sternförmig angeordnet, jedes seiner Glieder gleich weit vom Zentrum entfernt. Ist er erlöst, weil es so ist? Es kann keine zweite Stufe geben. Bedenkt die Theorie, dass meine Existenz die fünf Elemente verkündigt; und wie das eierschalige Universum bin ich die Ursache großer Dichte. Hier ist ein Gedanke, der die Achse des Wagens brechen kann; hier ist einer, der sich erheben kann.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Einundzwanzig

Die heilige Schrift des Rades,

Erstens:

'Die Speichen sind die acht Komponenten des Chaos, bis jetzt gefestigt durch das Gesetz der Zeit: statischer Wandel, wenn Ihr wollt, etwas, das die Echsen-Götter als den Blitz bezeichnen. Dies ist das Rad der Reptilien, sich windende Kraft, immer bereit für die Niemals-Aktion.'

Zweitens:

'Dies sind die geliehenen Knochen der Aedra, die acht geschenkten Glieder für SITHISIT, die feuchte Erde des neues Sterns, unserer Heimat. Außerhalb von ihnen ist die Aurbis, und nicht im Inneren. Wie die meisten unerklärbaren Dinge, ist es ein Kreis. Kreise sind verwirrte Schlangen, die zuschnappen und zuschnappen, aber niemals beißen dürfen. Die Aedra hätten euch anderes berichtet, aber sie waren Geber, bevor sie Lügner waren. Lügen haben sie in Beisser verwandelt. Ihre Zähne sind die Bekehrenden; zu konvertieren ist, sich selbst in das Maul der Falschheit zu begeben; selbst sympathisieren heißt verschlungen werden.'

Drittens:

'Die Erleuchteten sind jene, die nicht von der Welt verschlungen werden.'

Viertens:

'Die Räume zwischen den geschenkten Gliedern sind sechzehn an der Zahl, die kennzeichnenden Formen der dämonischen Reiche. Es ist der Schlüssel und das Schloss, Reihe und Mantikor.'

Fünftens:

'Seht euch die Majestät von der Seite an, und alles, was Ihr seht, ist der Turm, aus dem unsere Vorfahren Götzenbilder gemacht haben. Seht auf sein Zentrum, und alles, was Ihr seht, ist das gebärende Loch, zweite Schlange, Schoß bereit für die Rechte Ankunft, pünktlich und ohne Zauber.'

Sechstens:

'Das Herz der zweiten Schlange beinhaltet das geheime dreieckige Tor.'

Siebtens:

'Seht an dem geheimen dreieckigen Tor seitwärts, und Ihr erblickt den geheimen Turm.'

Achtens:

'Der geheime Turm innerhalb des Turms ist die Form des einzigen Namens Gottes, Ich.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Zweiundzwanzig

Und dann verließ Vivec die erste Schule der Wirbel und begab sich zurück in den Raum, der kein Raum war. Aus dem Vorläufigen Haus blickte er in die Mittelwelt, um das zweite Monster zu finden, welches das Schatz-Holzschwert genannt wurde. In den Jahren des Granatapfelbankettes, war es den niedrigeren Häusern der Velohten zu einem Lehrgesang geworden. Sie berichteten von seiner Macht:
'Das Schatz-Holzschwert, funkelnder Splitter der Edlen und Glorreichen! Er, der es schwingt, wird selbst-bekannt!'
Der Kriegerpoet erschien als eine Erscheinung in der Ahnen-Nische des Hauses Mora, dessen rosengebetteter Prinz des Blumenkranzes ein Held gegen die nördlichen Dämonen war. Vivec versammelte sich mit den Knochen. Er sagte:
'Ein Aasfresser kann kein seidenes Tuch an sich nehmen und erwarten, die wichtigeren Systeme seines Vorgängers zu entdecken. Perfektes Glück wird nur von den Weinenden umfangen. Gebt mir zurück (und tut es aus eigenem Willen), was von meiner Ehe unfruchtbar ist, und ich werde euch nicht aus dem gedachten Reich Gottes entfernen. In eurer Ahnenreihe gibt es eine bemerkenswerte Zauberin, für die meine Schwester Ayem eine gewisse Zuneigung hegt, und nur ihrer düsteren Weisheit allein verdankt ihr es, dass ich mich dazu herablasse zu fragen.'
Ein Knochenwandler trat aus einer Wand hervor. In seinem Unterkiefer steckten drei Edelsteine, ein alter magischer Brauch. Einer war ein Opal, von der Farbe eines Opals. Der Knochenwandler verneigte sich vor dem Prinzen der Mittelluft und sagte:
'Das Schatz-Holzschwert wird unser Haus nicht verlassen. Man hat mit dem größeren Schatten, dem schwarzhändigen Mephala, einen Handel geschlossen.'
Vivec küsste den ersten Edelstein und sagte:
'Tiergestalt, primitiver Wandler, kehre zurück in die Lampe, die im Wasser brennt und gebe keine weiteren Botschaften aus nutzlosem Geräusch von dir. Hinunter.'
Vivec küsste den zweiten Edelstein und sagte:
'Stolzer Rest, bald zerstreut, gebe keine Garantien nach meinem Vorbilde und verlange nichts von seiner Unterhaut. Ich bin auf ewig der Meister. Hinunter.'
Er küsste den Opal und sagte:
'Hinunter bringe ich dich.'
Und dann zog sich Vivec an die verborgenen Orte zurück und fand die dunkelsten Mütter der Morag Tong, nahm sie alle zur Frau und füllte sie mit staubloser Treue, die nach Sommersalz schmeckte. Sie gebaren als schwarze Königinnen, schrieen mit hundert mörderischen Söhnen, tausend mörderischen Armen und hunderttausend mörderischen Händen, ein einziges dröhnendes tödliches Gelächter in den Gassen, Palästen, Werkstätten, Städten und geheimen Hallen. Die Bewegungen zwischen den Besitztümern der Ra'athim waren wie gekräuselte Enden, zwischen den Zeiten schwankend, wo alle Schicksale zu verschlungenen Messern führen, Mord als Wehklagen, Gottes heilige Vergewaltigung-Auslöschung des nassen Todes.
Der König der Attentäter präsentierte Vivec das Schatz-Holzschwert.
'Mein Herrscher', sagte der König der Attentäter, der Prinz des Hauses Mora ist euch nun auch wohlgesinnt. Ich platzierte ihn in der Ecke Dagons. Seine Augen verwandelte ich in ein Feuergebet für die Boshaften. Seinen Mund füllte ich mit Vögeln.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Dreiundzwanzig

Die heilige Schrift des Schwertes, Erstens:

'Das Schwert, behandelt wie ein köstliches Mahl, ist die Symbolische Collage. Es dient euch in der ersten Hälfte des Lebens gut. Nennt eine Dynastie, die das nicht weiß.'

Zweitens:

'Die Einheit meiner Methode wird vom unbeweglichen Krieger verstanden. Wahre Augen werden erworben. Erfreut euch als meine eigenen, freien Untertanen und Reiche. Ich habe für Euch eine Stadt der Schwerter errichtet, womit ich Gesetze meine, welche die dort lebenden Menschen in bessere Formen schneiden.'

Drittens:

'Junge Mädchen verbrennen bei meiner Ankunft ihre Kleider, wenn ich gepanzert bin. Sie kriechen zu mir wie blutleere Pilger. Niedere Geister sterben ohne eine Spur zu hinterlassen. Folgt mir von all den ALMSIVI, wenn ihr eure Tage dem Töten widmen wollt. AE ALTADOON, das dritte Gesetz der Waffenlehre.'

Viertens:

'Der unbewegliche Krieger ist niemals erschöpft. Er schlägt sich in der Mitte einer Schlacht Schlaflöcher, um seine Stärke wiederherzustellen.'

Fünftens:

'Instinkt ist keine Reflexhandlung, sondern kleine Wunder, die in Reserve gehalten wurden. Ich bin das Geschick, das entscheidet, welcher Krieger hervortreten wird. Bettelt nicht um Glück. Dient mir, um zu gewinnen.'

Sechstens:

'Die Spanne des offenbar Inaktivierten ist eure Liebe für das Absolute. Die Geburt Gottes von der Frau des Netch ist die Abtreibung der Güte aus der Liebe.'

Siebtens:

'Das wahre Schwert kann durch die Ketten von Generationen schneiden, was bedeutet: die Erschaffung der Mythen unserer Feinde. Betrachtet mich als den verbannten Garten. Alles andere ist ungeschnittenes Gras.'

Achtens:

'Ich gebe euch eine uralte Straße, geebnet durch den zweiten Weg. Eure Hände müssen gewaltig sein, um ein Schwert von der Größe einer uralten Straße zu schwingen, und dennoch vermag jener, der von der richtigen Statur ist, die Sonne mit einem bloßen Stock zu ärgern.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Vierundzwanzig

Dann verließ Vivec das Haus der Mörder und ging zurück zu dem Ort, der kein Ort war. Aus dem behelfsmäßigen Haus schaute er in die Mittelwelt, um das dritte Ungeheuer zu finden, genannt Herdenberg. Es bestand aus modularen Kriegern, frei, doch nach Mustern geordnet, und von dem höchsten Krieger, der Wolken zerschneiden konnte, breiteten sie sich unter ihm aus wie ein Baum, ein Rock, dessen unterster Umfang eine Armee war, die durch die Asche lief.
Vivec bewunderte die Kegelform seines Kindes und erinnerte sich mit Freuden an den Wirbelwind der Kampfstile, der ihn während der Tage vor dem Leben unterrichtet hatte.
Vivec begab sich nach Veloth, und sagte 'Onus'.
Doch bevor das Ungeheuer noch in die Reichweite seines Schwertes kommen konnte, hatte ein Trio von niedrigen Häusern den Herdenberg in einem Netz zweifelhafter Lehren gefangen. Als sie ihren Fürsten sahen, applaudierten die Velothen.
'Wir sind froh, Euch zu dienen und zu siegen!' sagten sie.
Vivec lächelte diesen tapferen Seelen um ihn herum zu und beschwor Feierdämonen, um sich an die Sieger zu hängen. Um das Monster in seinem Netz entfaltete sich Liebe und Ehrerbietung. Vivec war mittendrin und trug einen Kopfschmuck aus gepaarten Knochen. Er lachte und erzählte geheimnisvolle Witze, und veranlasste die Häupter der drei Häuser zu heiraten und in einen neuen Stand zu treten.
'Ihr sollt nun für immer meine Kriegswappenträger sein und meinen Willen erfüllen,' sagte er.
Dann durchbohrte Vivec den Herdenberg mit Muatra und machte daraus einen großen Beutel Knochen. Bei der Berührung seiner rechten Hand wurde das Netz zu einer wahren Heiligen Schrift und er warf sie in Richtung Nordosten. Die Inhalte verbreiteten sich wie Zuckerglut, und Vivec und die Kriegswappenträger liefen lachend darunter her.
Schließlich landeten die Knochen des Herdenberges und wurden die Grundsteine der Stadt der Schwerter, die Vivec nach seinem eigenen Siegel benannt hatte, und das Netz fiel darüber und dazwischen, oder wurde wie Brücken zwischen Knochen, und da seine Glieder von seiner heiligen Weisheit berührt worden waren, wurde sie die vollkommenste aller Städte der bekannten Welten.
Eine Schar Velothen kam zu der neuen Stadt und Ayem und Suht gaben ihren Segen. Die Straßen waren erfüllt mit Lachen und Liebe und der Stärke der baumförmigen Feindeskinder.
Ayem sagte:
'Der Stadt meines Schwester-Bruders gebe ich den heiligen Schutz des Hauses Indoril, dessen Gewalt und königliche Macht nichts gleichwertiges unter dem Himmel findet, von wo der Hortator gekommen ist.'
Suht sagte:
'Der Stadt meines Schwester-Bruders erlaube ich sichere Durchfahrt durch die dunklen Ecken, die Molag Bal hinterlassen hat, und ich schenke ebenso diesen Zauber: SO-T-HA SIL, was mein Name für die Mächtigen ist. Er wird die Verlorenen beschützen, falls ihre Flucht nicht vorsätzlich geschah, und die Straßen und Alleen mit den geheimnisvollen Wegen der Zivilisation füllen, und der Stadt eine Seele geben und daraus eine Leitung zum reinen Konzentrat des ALMSIVI machen.'

Auf diese Art wurde die Stadt Vivecs in den Tagen von Resdaynia gegründet.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Fünfundzwanzig

Die Heilige Schrift der Stadt:

'Alle Städte werden aus purem Licht geboren. Seine Stadt wie meine Stadt.

Aber dann fällt das Licht zur Seite und gibt den Blick auf den leuchtenden, schrecklichen Engel von Veloth frei. Er ist in seiner vorschimärischen Form, ein dämonischer VEHK, ausgemergelt und bleich und schön, die Haut schmerzlich dünn über Vogelknochen gestreckt, gefederte Schlangen umspielen seine Arme. Seine Schwingen sind hinter ihm ausgebreitet. Ihre Enden glänzen rot und gelb wie Klingen in der Sonne. Seine buschigen, feurigen Haare schweben wie unter Wasser im milchigen Nimbus des Lichts, das seinen Kopf umspielt. Seine Gegenwart ist nicht zu verleugnen, die Ehrfurcht zu stark, als dass man sie ertragen könnte.

Dies ist die Stadt Gottes, sie ist anders als die anderen. Städte aus fremden Ländern wiegen ihre Bürger in den Schlaf und wandern dann in den sternenumwobenen Osten, um mir zu huldigen. Die Hauptstadt der Nord, überzogen von Äonen von Eis, verbeugt sich vor Vivec der Stadt, mir und ihr.

Selbsterdachte Straßen rauschen durch Tunnel von Blut. Ich habe mich selbst neu errichtet. Vieläugige Wegweiser führen meine Verkehrsarme, die bald ein inneres Meer bilden. Mein Körper wimmelt von all denen, die sehen wollen, wie ich zu einem gigantischen Instrument der Freuden werde. Mein Rückgrat ist die Hauptstraße, die in die Stadt führt, die ich bin. Unzählige Transaktionen finden in meinen Adern und Nebenarmen statt und durchdringen, durchdringen, durchdringen, durchdringen mich durch und durch. Sie sind die Tempel, die an der Höhle meines Schädels errichtet wurden, die mich umsäumen und die ich immer als meine Krone tragen werde. Wandelt auf den Lippen Gottes.

Sie fügen neue Türen in mich ein und ich werde unsterblich durch das Kommen und Gehen, die Streitereien auf den Marktplätzen, wo man mich handelt, die Schreie der Kinder, die ich schreien höre, verspottet, amüsiert, begehrt, bezahlt in barer Münze, die eine Seite mit meinem Gesicht geprägt, die andere mit meinem städtegleichen Körper. Ich starre mit jedem neuen Fenster. Bald bin ich ein millionenäugiges, träumendes Insekt.

Rot funkelnde Kriegshörner klingen wie Vieh, das im Brustkorb im laufenden Verkehr mitfließt. Die Ketzer werden auf den Plätzen auf ihren Knien vernichtet. Ich fließe über die Hügel, Häuser entstehen wie Ausschlag und ich behalte doch keine Narbe zurück. Städte sind das Gegengift zur Jagd.

Ich halte Laternen hoch, um meine Hohlräume zu erleuchten, gebe Wachs für Tausende von Kerzen, die in meinem Namen leuchten, immer und immer wieder der Name, der sich unzählig einprägt, Mantra und Priester, Gott-Stadt füllen jeden Winkel der Stadt mit dem Namen der Namen, drehend, sich wendend fließt der Fluss der Sprachen im Rhythmus der Schritte, Diebstahl, Suche und Sorge, nicht der zu sein, der mit mir wandelt. Dies ist der sich entfaltende Plan der Aurbis. Dies ist das Versprechen der PSJJJ: Ei, Bild, Mann, Gott, Stadt, Land. Ich diene und mir wird gedient. Ich bin aus Draht und Schnur und Mörtel. Ich betrete meine eigene, einzigartige Welt, ohne zu sein.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Sechsundzwanzig

Dann verließ Vivec seine architektonische Entzückung und ging zurück zu dem Ort, der kein Ort war. Aus dem behelfsmäßigen Haus schaute er in die Mittelwelt, um das vierte Ungeheuer zu finden, genannt die Taschenkabale, bekannt dafür, dass es Herzen und Seelen stahl.

Lektion Siebenundzwanzig

Die Heilige Schrift des Wortes

Erstens:

'Jegliche Sprache basiert auf Fleisch. Lasst Euch nicht von den Sophisten täuschen. '

Zweitens:

'Der dritte Weg erforscht Hysterie ohne Angst. Die Anstrengungen Verrückter sind eine Gesellschaft für sich, aber nur, wenn sie niedergeschrieben werden. Der Weise mag ein Gesetz durch ein anderes ersetzen, selbst wenn sie unvereinbar sind, und immer noch behaupten, nach einer Methode zu arbeiten. Das ist wahr gesprochen und erwiesen nach der Heiligen Schrift.'

Drittens:

'Geht nicht in das Reich der Entschuldigung zur Absolution. Jenseits der Artikulation gibt es keine Fehler. Der Angrenzende Ort, wo die Habgierigen leben, ist eine Einbildung der Stimme oder der mittleren Reiche der Gedanken, womit ich die ersonnenen meine. Dies ist, wie ich die Überzeugung des Kanzlers der Genauigkeit stahl, aus jedem Winkel perfekt zu betrachten. Wenn Ihr aus der Stimme heraus kommt, könnt Ihr niemals sicher sein.'

Viertens:

'Der treueste Arbeitskörper ist aus Stille gemacht: wie in der Stille, die ihren Ursprung in keiner Beziehung hat. Damit meine ich die Toten.'

Fünftens:

'Die erste Bedeutung ist stets verborgen. '

Sechstens:

'Das Reich der Entschuldigung ist die Vollendung und unmöglich anzugreifen. Folglich vermeidet der Weise es. Dreieinigkeit in Einheit ist die Welt und Botschaft der Bewegung: der dritte Weg.'

Siebtens:

'Der Weise, der seinen besten Lehrspruch unterdrückt: haut seine Hände ab, denn er ist ein Dieb.'

Achtens:

'Die Kleider der zerbrochenen Karte werden nur von Narren und Ketzern getragen. Die Karte ist ein Ausweg für Faulheit. Es ist die staubige Zunge, die die gegebene Karte sagen soll, die die meisten als Geschichte verstehen, die vollständig ist. Kein Wort ist wahr, bis es gegessen ist.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Achtundzwanzig

Und dann verließ Vivec Suht, um nach dem kuppelköpfigen Dämon zu sehen und begab sich zurück in den Raum, der kein Raum war. Aus dem Vorläufigen Haus schaute er in die Mitte der Welt, um das fünfte Monster, der Verfluchte Mann genannt, zu finden.
Als die Dreugh die Welt regierten, war der Daedrothprinz Molag Bal ihr Häuptling. Er hatte damals eine andere Form angenommen, stachelig und gepanzert und für das Meer gemacht. Als Vivec wieder gebar, warf er ein altes Abbild von Molag Bal in die Welt: einen toten Panzer der Erinnerung. Es wäre kein Monster gewesen, hätte nicht ein Kind der Velothen sein Dorf beeindrucken wollen, indem es ihn trug.
Der Verfluchte Mann war von den acht Monstern das simpelste. Er verwandelte die, die ihn trugen in mächtige Mörder und nichts mehr. Er existierte auf der Ebene des Physischen. Allein Geographie macht ihn zu etwas Besonderem.
Als Vivec ihn nahe des Dorfes des Jungen fand, Anon Gnisis, gab es eine brutale Konfrontation der Waffen und einen Aufruhr der Erde. Ihre Schlacht brachte die Westspalte hervor. Wanderer, die dorthin gehen, hören immer noch die Geräusche der Schlacht: der Schlag des Schwertes auf den Panzer, das Grunzen des Gottes, das Knacken der splitternden Beine seines Monster-Kindes.
Nach seinem Sieg trug Vivec in seiner Göttlichkeit die Hülle des Verfluchten Mannes zu den Dreugh, die seine Mutter verwandelt hatten. Die Königin der Dreugh, deren Name nicht leicht zu buchstabieren ist, befand sich in einer Phase der Selbstausbrütung. Ihre Wächter nahmen das Geschenk von Vivec und versprachen, es von der Oberflächenwelt fernzuhalten. Dies ist das erste Mal, dass die Dreugh sich als Lügner zeigten.
Nach zehn Jahren erschien der Verfluchte Mann wieder, dieses Mal in der Nähe von Tar, getragen von einem launischen Schamanen, der dem Hause der Sorgen angehörte. Anstatt sie zu bewachen, hatten die Dreugh die lebendige Rüstung mit mythischer Härte versehen. Sie schmolz, kurz nachdem sie den Schamanen kunstvoll gefaltet und seine Knochen in alle Winde verstreut hatte.
Als Vivec wieder in der Schlacht auf das Monster traf, sah er die Überreste dreier Dörfer an seinen Füßen kleben. Er nahm seine gigantische Form an und erschlug den Verfluchten Mann auf dem Wege der Symbolischen Collage. Da er den Altmern des Meeres nicht länger traute, gab Vivec den Kadaver des Monsters den gehorsamen und loyalen Mystikern des Nummernraumes. Er sprach zu ihnen:
'Ihr könnt aus dem Verfluchten Mann die Rüstung eines Philosophen machen.'
Die Mystiker wickelten einen ihrer Weisen in die Schalen, eine Serie von Schnörkeln zweier Supra-Numeraten, einer hormonell bedingt groß und ein zweiter, der ihm bis an die Achseln reichte. Sie liefen um den Panzer herum und durcheinander und trugen heiliges Harz auf, das Sie von den Panzern der jetzt nutzlosen Zahlen zwischen zwölf und dreizehn genommen hatten. Schnell wurden goldene Halme durch die mythische Haut gestochen, so dass der Weise atmen konnte. Nachdem die zeremoniellen Zeichen in das härtende Harz gezeichnet worden waren, lange Listen von toten Namen und Gleichungen, deren Lösungen im Inneren des Mundes des Chimers gefunden werden konnten, kamen die Verzierungen, eingraviert durch den strahlenden, schrecklichen Fingernagel Vivecs. Von der Spitze des Nagels strömte eine brennende Flüssigkeit, welche die Furchen der zeremoniellen Gravierungen ausfüllte. Sie verliefen auf der Hülle des Weisen zu aderartigen Mustern, welche die Theologen für immer entziffern würden.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Neunundzwanzig

Die Heilige Schrift der Zahlen:

1. Der Drachenbruch oder Der Turm. 1
2. Der Enantiomorph. 63
3. Das unsichtbare Tor, ALMSIVI. 361
4. Die Seiten des Hauses des Chaos. 239
5. Die Winkel der Welt. 304
6. Die zu durchschreitenden Wege. 263
7. Das Schwert im Zentrum. 93
8. Das Rad oder die Acht Schenkenden. 178
9. Das Fehlende. 50
10. Die Stämme der Altmer. 76
11. Die Zahl des Herrn. 108
12. Die Himmel. 36
13. Die Schlange. 12
14. Der Husten des Königs. 31
15. Die versöhnliche Kraft. 38
16. Die akzeptablen Gotteslästerer. 408
17. Die Schleuderscheibe. 266
18. Das Ei oder die sechsfache Weisheit.
19. Das vorläufige Haus. 34
20. Das Mondgitter. 390
21. Der Leib. 210
22. Unbekannt. 141
23. Der leere Prophet. 54
24. Die Sternenwunde. 228
25. Der Kaiser. 37
26. Die Banditenebene. 42
27. Das geheime Feuer. 96
28. Die erloschene Lampe. 213
29. Der gefangene Weise. 215
30. Der Skarabäus. 156
31. Die lauschende Hülle. 482
32. Der falsche Ruf. 105
33. Die Vorahnungen. 228
34. Die gesetzlose Grammatik. 328
35. Das Gefangenenhemd. 78
36. Die Stunden. 406

'Die Gegenwart stummer Zeugen, das ist, was diese Zahlen sind. Sie hängen an den Aurbis als letztes Zeichen ihrer Göttlichkeit. Das Abbild der Zahlen ist ihr jetziger Sinn. Und es ist Narretei, wie schon oben. Auf ein Symbol festgelegt zu sein, das ist viel zu bestimmt.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Dreißig

Und dann verließ Vivec die Mystiker des Nummernraumes und begab sich zurück in den Raum, der kein Raum war. Aus dem Vorläufigen Haus blickte er in die Mittelwelt, um das sechste Monster zu finden, Stadtgesicht genannt. Er war verärgert, als er es nicht finden konnte, und ging, in geheimem Zorn, zurück nach Gramfeste, und tötete einen Mystiker, der nach der höheren Ordnung fragte.
Nerevar, der Hortator, sah dies und sagte: 'Warum tut ihr das, mein Fürst? Die Mystiker suchen bei Euch Führung. Sie arbeiten, um Euren Tempel noch fester zu errichten.'
Vivec sagte: 'Niemand weiß, was ich bin.'
Der Hortator nickte und begab sich zurück zu seinen Studien.
Hier ist, wie sich Stadtgesicht vor seinem Mutter-Vater verbarg: Er war als Ha-Note geboren worden, ein Wesen aus reiner Energie, ein übersinnlicher schwebender Geist, der auf die Frequenz der gedrängten Massen eingestellt war. Er fand in Dörfern Halt und vermehrte sich. In den Köpfen der Niedergelassenen fand er eine verschleierte Astrologie, die Sternkarten der Kultur, und diese Resonanz liess seinen Kopf schwimmen. Ha-Note bewegte sich seitwärts zum Angrenzenden Ort, wachsend und unbemerkt. Über dem Stimmlichen bebte er mit neuen Gefühlen, unsterblichen, und nahm mehr als die dreissig auf, von denen man wusste, dass sie in der Mittelwelt existieren. Als Ha-Note schwer an Heimweh erkrankte, nahmen es die Habgierigen.
Ein Habgieriger sagte: 'Neue Emotionen bei den Einsamen erscheinen durch Wahnsinn. Dieses Ding ist fertig. Es gehört jetzt uns.'
Die Habgierigen hatten nie eine eigene Stadt errichtet und ein flüchtiges Glänzen der Stadt Vivecs, die voller Heiligkeit durch alle Sphären schien, hatte ihre Aufmerksamkeit erregt.
'Aus diesem Grund kam der Nachkomme Vehks in unser Reich, angezogen von unserem Begehren, verborgen im Verlust. Wir werden unsere Turmhoffnung auf seinem Gesicht errichten.'
Es waren jetzt viele Jahre in Resdaynia vergangen und die Hohepriester der Dwemer erbauten etwas, das Vivec ähnlich war, und dem neuen Ha-Note der Habgierigen. Der Hortator war mit einer ihrer Armeen beschäftigt, die übermütig geworden war und unvorsichtige Worte sprach. Nerevar vernichtete sie mit Hilfe der Waisenarmee von Ayem. Als er seine Trophäe Vivec geben wollte, sah er, dass sein Herr von Stadtgesicht angegriffen wurde. Das Monster sprach Folgendes:
'Hier sind wir, um Eure Stadt zu ersetzen, Vehk und Vehk. Wir kommen vom Ort der mehr-als-bekannten Emotionen und unsere Bevölkerung ist daran gestorben. Wir kamen für zwei Dinge, aber wir können nur für eines bleiben. Entweder bitten wir Euch, den kulturellen Fehler zu beseitigen, oder wir nehmen uns einfach mit Gewalt die Eure. Die zweite Methode ist am einfachsten, denken wir.'
Vivec seufzte.
'Ihr würdet meine Führung ändern', sagte er. 'Ich bin dessen überdrüssig, obwohl ich dich schon vor einem Jahrhundert töten wollte. Resdaynia ist krank und ich habe keine Zeit für eine weitere imaginäre Analogie eines unbekannten Ereignisses. Hier nimm das.'
Womit er die Turmhoffnung des Stadtgesichtes berührte und den Fehler der Habgierigen berichtigte.
'Und das.'
Womit er das Herz des Stadtmonsters mit dem Ethos-Messer durchbohrte, was RKHT AI AE ALTADOON AI ist, die kurze Klinge, des richtigen Handels.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Einunddreißig

Viele Jahre vergingen in Resdaynia und die Hohepriester der Dwemer waren fast so weit, den Herrschern von Veloth den Krieg zu erklären. Der Hortator war mittlerweile der Ehemann Ayems und der erste Heilige des Dreieinigen Wegs geworden. Vivec hatte der ständige Kampf gegen seine Söhne und Töchter ermüdet und so gönnte er sich eine Pause auf der Suche nach ihnen.
Der Hortator sagte zu seiner Frau: 'Wo ist Vivec, mein Lehrmeister? Ich liebe ihn immer noch, obwohl er sich immer kälter zeigt. Sein Wehklagen, wenn ich es so nennen darf, hat die Farbe der Haut des ganzen Landes verändert. Er zeigt sich kaum noch in Veloth. Der Menschen Herz wird schon ganz schwarz davon.'
Ayem fasste sich ein Herz und erklärte ihrem besorgten Ehemann, dass das Schwert der Dreieinigkeit gegen niedere Monster kämpfte, die von den Dwemern beim Bau ihrer Belagerungsmaschinen aus Messing geweckt worden waren. Sie nahm den Hortator in sich auf und zeigte ihm, wo sein Meister war.
ALMSIVI, oder wenigstens der Teil, der beschlossen hatte, Vivec zu sein, saß in der Litanei des Tempels der Falschen Gedanken, nachdem er zuvor mit den Flöten- und Dudelsack-Ogern von Westspalte gekämpft hatte. Er begann wieder, in seinem Buch der Stunden zu schreiben. Als Erstes musste er sein Wasserantlitz aufsetzen. Auf diese Weise konnte er die Bronze des Alten Tempels vom Blau des Neuen trennen und voller Freude schreiben. Als Zweites musste er dem Großen Mond eine weitere Feder entnehmen, der damit dem Tode näher kam. Dadurch konnte er Wahres über die Sterblichen schreiben. Als Drittes erinnerte er sich an das Bankett der Granatäpfel, bei dem er gezwungen worden war, Molag Bal zu ehelichen. Durch nasse Schriften mit schwarzen Händen sollte seine Gleichheit mit Mephala einzementiert werden. Er schrieb:

Das letzte Mal, als ich seine Stimme hörte, die leichte Zeichen von Ungeduld aufwies, lernte ich, mich zu kontrollieren und mich dem Willen anderer zu unterwerfen. Danach traute ich mich, es mit dem heiligen Feuer aufzunehmen, und mir wurde klar, dass es mit den ET'ADA kein Gleichgewicht gab. Sie waren Lügner, verlorene Wurzeln, und das Einzige, was ich tun kann, ist ihre Worte in vernünftige Sprache zu übersetzen. Doch selbst das ist nicht, was die Menschen brauchen. Ich sitze auf dem Stuhl der Barmherzigkeit und fälle Urteile, Wachsein und der Aspekt des angeborenen Dranges. Nur hier kann ich zweifeln, in diesem Buch, geschrieben mit Wasser, breit genug, um das Böse mitzuerfassen.

Dann warf Vivec seine Tinte auf die Passage des Buches, um sie (für nicht eingeweihte Leser) zu verdecken und schrieb stattdessen:

Sucht mich im geschwärzten Papier, ungepanzert, in der letzten Szenerie. Wahrheit ist wie ein Ehegatte: beauftragt, zu zerschlagen, voller Prozeduren und Lärm, hämmernd, schwer, das Gewicht in Schemata gezwängt, mit Lektionen, die nur der Streitkolben vermitteln kann. Lasst die, die mich hören, geschlagen sein und einige davon in der Asche der Schläge untergehen. Lasst ihn gefunden werden als Jemand, den man ermordete. Getötet von der Erleuchtung. Geschlagen wie ein verräterisches Haus. Denn wenn eine Stunde golden ist, dann Sterblicher, bin ich ein geheimer Code. Ich bin Teil der Trommel des Verderbens. Auserwählt aus all jenen, die in der mittleren Welt verweilen und darauf warten, diese Krone zu tragen, die von Wahrheit erfüllt ist. Ich bin der zerfleischte Messias.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Zweiunddreißig

Die Schrift des Streitkolbens

Erstens:

Das Vergnügen der Zerstörung ist das Vergnügen, in das Unreale zu entschwinden. All jene, die die schlafende Welt herausfordern, werden um Mitgliedschaft in dieser Bewegung ersuchen. Ich schwöre der Entfremdung der Gespaltenen Dualität mit einem Hammer ab.'

Zweitens:

Nehmt von mir die Lehren als Bestrafung, sterblich zu sein. Aus Dreck gemacht zu sein, ist wie von Euren Gefängniswärtern als solcher behandelt zu werden. Dies ist der Schlüssel und das Schloss der Daedra. Warum denkt Ihr, sind sie dem Kompromiss entflohen?'

Drittens:

Veloth, Eure Haut wurde zur schwangeren Dunkelheit. Mein Brüten hat dies verursacht. Erinnert Euch, dass Boethiah Euch bat, den Farbton einer Druckstelle anzunehmen. Wie sonst kann Euch Menschen der Exodus in das Lebenswichtige gezeigt werden: Schmerzen?'

Viertens:

Der Weise, der kein Amboss ist: Ein konventioneller Satz, nichts weiter. Womit ich tot meine, der vierte Weg zu gehen.'

Fünftens:

Ein richtiges Verständnis der Tugenden: Inszeniert und zu ermorden.'

Sechstens:

Am Ende, frohlocket wie eine Geisel, welche von trommelnder Qual entlassen wird, aber ihre Wunde genießt. Die Trommel zerbricht, und Ihr seht, dass es ein Nest voller Hornissen ist, was heißt: Euer Schlaf ist vorüber.'

Siebtens:

Das Verdächtige ist Schauspiel und die Lüge ist nur eine theoretische Inspiration.'

Achtens:

Aber dann, warum, fragt Ihr, wünschen die Daedra, sich in die Angelegenheiten der Aurbis einzumischen? Es ist, weil sie die drastische Kritik sind, unabdingbar wie alle Märtyrer. Dass einige böser als andere sind, ist keine Illusion. Genauer gesagt, ist es eine notwendige Illusion.'

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Dreiunddreißig

Und dann verließ Vivec die Gebetshalle des Tempels des Falschen Denkens, wo er so lange nachgedacht und die Heilige Schrift des donnernden Lichtes verfasst hatte, und begab sich zurück in den Raum, der kein Raum war. Aus dem Vorläufigen Haus blickte er in die Mittelwelt, um das siebte Monster zu finden, dass Lügenfels genannt wurde.
Lügenfels war aus Vivecs zweiter Öffnung geboren und von einem Mitglied der Schornsteinfeger, einer anderen vergessenen Gilde, des Granatapfelbankettes verwiesen worden. Der Schornsteinfeger erkannte es nicht als das Monster, das es war, und so hatte er nicht erwartet, dass es von seiner Hand und in den Himmel davonflog.
'Ich bin mit güldener Weisheit und Kräften, die für immer unerreicht bleiben sollten, geboren! Mit dieser Natur bin ich den Verborgenen Himmel eingeladen!'
Womit ich die geschuppte Decke meine, aus Nicht-Sternen gemacht, deren Nummer dreizehn ist.
Lügenfels' Torheit wurde immer größer und er schacherte mit dem Geist der Leere, der sich in allen Religionen verbirgt. Der Geist der Leere sagte:
'Bleib für hundert Jahre bei mir und ich werde dir eine Macht verleihen, die zu missachten, keine Gottheit wagen wird.'
Aber bevor die hundert Jahre vorüber waren, hatte Vivec bereits nach Lügenfels gesucht und ihn gefunden.
'Dummer Stein', sagte Vivec, 'sich unter der geschuppten Decke zu verstecken, heißt nirgendwo einen Eindruck zu hinterlassen. Seine Angebote sind nur für herrschende Könige!'
Also schickte Vivec den Hortator in den Himmel, um den Lügenfels mir der benannten Axt zu zerschlagen. Nerevar schloss Frieden mit dem südlichen Polarstern der Diebe und dem nördlichen Polarstern der Krieger und dem dritten Polarstern, der nur im Äther existierte und von Magnus Lehrling, der Sonne, regiert wurde. Sie gaben ihm die Erlaubnis zwischen ihren Lichtstrahlen umherzuwandern und gaben ihm den roten Blick, mit dem er Lügenfels im Verborgenen Himmel finden konnte.
Zufällig traf Nerevar den Geist der Leere zuerst, der ihm mitteilte, dass er am falschen Ort sei, worauf der Hortator fragte: 'Du oder ich?', und der Geist der Leere antwortete: 'Beide.' Diese Lektion berichtet nicht, was noch zwischen diesen beiden Meistern gesagt wurde.
Lügenfels jedoch nutzte die Verwirrung um seinen eigenen Angriff auf den Stadt-Gott zu beginnen. Er wurde von allen drei schwarzen Hütern angetrieben, die ihn schnell loswerden wollten, obwohl sie gegenüber dem Herrscher der Mittelluft keine Feindseligkeit hegten.
Die Bevölkerung von Vivec schrie entsetzt auf, als sie einen Kometen, wie auf einer Straße aus der Hölle, auf die Stadt zurasen sahen. Aber Vivec hob lediglich seine Hand und fror den Lügenfels nicht weit über der Stadt ein und durchbohrte das Monster mit Muatra.
(Das Durchbohren der Zweiten Öffnung ist nun verboten.)
Als Nerevar zurückkehrte, sah er den gefrorenen Kometen über der Stadt seines Herrn. Er fragte nach, ob Vivec wolle, dass er entfernt werde.
'Ich hätte es schon selbst getan, wenn ich es wollte, dummer Hortator. Ich werde ihn dort, mit seiner letzten Absicht sichtbar, hängen lassen, so dass, falls die Liebe, die diese Stadt für mich hegt, jemals nachlassen sollte, dies auch für die Macht gelten wird, die ihre Zerstörung verhindert.'
Nerevar sagte: 'Liebe gibt es nur unter Eurem Willen.'
Vivec lächelte und teilte dem Hortator mit, dass er ein Minister der Wahrheit geworden war.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Vierunddreißig

Dann verließ Vivec das Ministerium der Wahrheit und kehrte zu dem Ort zurück, der keiner war. Aus dem Vorläufigen Haus schaute er in die mittlere Welt, um das achte und letzte und mächtigste aller Monster, GULGA MOR JIL, und mehr zu finden. Der Weise muss woanders nach dieser gewaltigen Macht suchen.
Vivec rief den Hortator an seine Seite und es war das erste Mal, dass Nerevar im Vorläufigen Haus war. Er hatte dieselbe Vision, die Vivec vor so vielen Jahren gehabt hatte. Die des zweiköpfigen herrschenden Königs.
'Wer ist das?', fragte er sich.
Vivec entgegnete: 'Der rote Juwel der Eroberung.'
Nerevar war irritiert ob der Antwort seines Herrschers, vielleicht weil er Angst bekam. 'Warum redet Ihr immer um die Sache herum?'
Vivec erzählte dem Hortator, dass er sonst nicht er selber wäre.
Gemeinsam machten sie sich auf den Weg in die mittlere Welt, in ein Dorf, in dessen Nähe Vivec von Ayem und Suht gefunden worden war. Das achte Monster war dort, es verhielt sich jedoch nicht wie ein Monster. Es saß mit den Beinen im Meer baumelnd und hatte einen traurigen Gesichtsausdruck. Als es seinen Mutter-Vater sah, fragte es, warum es sterben und zurück in das Reich des Vergessens ziehen müsse.
Vivec erzählte dem achten Monster, dass es sonst nicht es selber wäre. Da das Monster damit nicht zufrieden war und Vivec noch ein wenig von Ayems Mitleid in sich trug, sagte er:

'Das Feuer ist meins: lass es Euch verbrennen
und macht eine geheime Tür
am Altar von Padhomé,
in das Heim von Boet-hi-Ah,
wo wir sicher leben können
und versorgt sein werden.'

Das Monster akzeptierte das Muatra mit einem friedlichen Ausdruck auf dem Gesicht und seine Knochen wurden das Gerüst für die Stadt der Toten, bekannt als Narsis.
Nerevar legte die Axt zur Seite, die er bereit gehalten hatte, und runzelte die Stirn.
'Warum habt Ihr mich gebeten mitzukommen,' fragte er, 'wenn Ihr doch wusstet, dass das Monster so einfach zu besiegen sein würde?'
Vivec sah den Hortator eine lange Zeit an.
Nerevar verstand. 'Bleibt ehrlich und gebt mir eine ehrliche Antwort.'
Vivec sagte: 'Ich brachte Euch hierher, da ich wusste, dass der gewaltigste meiner Abkömmlinge sich dem Muatra ohne Widerrede beugen würde, nachdem ich ihn beruhigt hätte.'
Nerevar sah Vivec eine lange Zeit an.
Vivec verstand. 'Sprecht es aus, Hortator.'
Nerevar sagte: 'Nun bin ich das mächtigste Eurer Kinder.'

Lasst diese Lektion eine Beruhigung für all diejenigen sein, die sterben müssen und dies lesen.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Fünfunddreißig

Die Heilige Schrift der Liebe:

'Die Rezepte genauer velothischer Magie sind in uralter Überlieferung erhalten, doch diese Stärke ist dahin - von dem, was ich meine, zumindest ersetzt. Wahrheit verdankt ihr heilsames Wesen der Einrichtung des Mythos der Gerechtigkeit. Ihre heilenden Eigenschaften verdankt sie ebenso den Begriff der Hingabe. Prinzen, Häuptlinge und Engel erkennen alle die gleiche Vorstellung an. Dies ist ein Blick, der ursprünglich auf einer fruchtbaren Aufhebung einer miteinbegriffenen Gottlosigkeit basiert, die man in Zeremonien, Messerkämpfen, Jagden und der Erforschung der Dichtung erkennen kann. Zum Ritual der Gelegenheiten, das aus den Tagen des Höhlenglühens überliefert ist, kann ich nichts weiter sagen, als dass Ihr Eure Gleichung der Stimmungen im Mondumlauf auflösen müsst. Später, und ich meine viel, viel später, wird meine Herrschaft als eine Tat höchster Liebe angesehen, die eine Wiederkehr des gestirnten Schicksals und der Ehen dazwischen ist. Damit meine ich die Schicksalsschläge, die von allen fünf Ecken kommen werden. Die Revisionen sind nachfolgend, unterschieden zwischen Hoffnung und der Erregung, Zustände werden nur vom periodischen Tod der Unveränderlichen benötigt. Kosmische Zeit ist wiederholt: Ich schrieb dies in einem früheren Leben. Eine Nachahmung des Untertauchens ist die Vorahnung der Liebe, ihre Tollheit in der Unterwelt, womit ich den Tag meine, an dem Ihr über das Äußere von Euch in einem goldenen Alter lesen werdet. Weil an diesem Tag, der ein Schatten des Opferbegriffes ist, jegliche Geschichte verpflichtet ist, mich so zu sehen, wie Ihr seid: verliebt in das Böse. Um die eigenen Kräfte unversehrt zu behalten in solch einem Stadium, muss man das Dasein von etwas, dass man nur einen beständigen Geiste nennen kann, zulassen. Macht aus Eurer Liebe eine Verteidigung gegen den Horizont. Reines Dasein ist nur den Heiligen bewilligt und existiert in einer Unzahl von Formen, die Hälfte davon beängstigend und die andere Hälfte in zwei gleiche Hälften von Zwecklosigkeit und Verunsicherung geteilt. Spät ist der Liebhaber, der dies mit einem anderen Weg als dem fünften erreicht, was die Zahl der Begrenzungen in dieser Welt ist. Der Liebhaber ist das höchste Gebiet und eine Reihe von Meinungen. Er ist die geheiligte Stadt, die beraubt ist eines Ebenbildes. Das unbebaute Land der Ungeheuer ist die Regel. Dies ist klar bezeugt von ANU und seinem Ebenbild, was, wie die Liebe weiß, nie passierte. Damit verglichen sind all die anderen Symbole vollkommener Realität uralte Ideen, bereit für ihre Gräber, oder wenigstens deren Wesen. Diese Heilige Schrift wurde unmittelbar von den Gesetzbüchern von Mephala angeordnet, der Ursprung des Geschlechtlichen und des Mordes, nur bekämpft von denen, die diese Gedanken ohne meine Einmischung aufgreifen. Die religiöse Elite ist keine Strömung oder Wechselbeziehung. Es gibt Dogmen, ergänzt von dem Einfluss der unzuverlässigen See und der Herrschaft der Sterne, in der Mitte beherrscht vom Schwert, was nichts ist, ohne ein Opfer, das daran hängt. Dies ist die Liebe des Gottes und er wird Euch mehr zeigen: plündernd und gleichzeitig ein Werkzeug des Willens der kritischen Ernte, ein Szenario, nach dem derjenige wird wie er ist, männlich oder weiblich, der magische Hermaphrodit. Markiert die Regeln der Gewalt und sie wird es kaum bemerken, schwebend wie sie durch Verträge ist, geschrieben zwischen die ursprünglichen Geister. Dies sollte als Gelegenheit gesehen werden, und in keiner Weise ermüdend sein, obwohl einige aufgeben werden, weil es leichter ist, den Liebhaber zu küssen als selbst einer zu werden. Die niederen Religionen kriechen mit diesen Seelen, Höhlen oberflächlicher Schätze, die sich an Orten treffen, in der Absicht, Erweiterung zu bezeugen, wenngleich Liebe nur durch eine beträchtliche (unberechenbare) Anstrengung befriedigt wird.

Das Ende aller Worte ist ALMSIVI.

Lektion Sechsunddreißig

Dies waren die Tage von Resdaynia, als Chimer und Dwemer unter der weisen und gütigen Herrschaft der ALMSIVI und ihres Meisters, des Hortators, lebten. Die Dwemer waren jedoch unvernünftig geworden und forderten ihre Herren heraus.

Sie kamen mit goldenen, wandelnden Ballisten und mächtigen Atronachs und Dingen, die Flammen spuckten, und Dingen, die tödliche Gesänge hervorbrachten. Ihr König war Dumac Zwerg-Ork, aber ihr Hohepriester war Kagrenac der Zerstörer.

Unter und über den Bergen tobte der Krieg mit den Dwemern und dann kamen die Männer aus dem Norden, um Kagrenac zu helfen, und sie hatten auch Ysmir wieder dabei.

Die Armeen der Chimer wurden von dem unsterblichen Sklaven, dem Hortator Nerevar angeführt, der seine Axt gegen das Ethos-Messer vertauscht hatte. Er erschlug Dumac am Roten Berg und sah den Herzknochen zum ersten Mal.

Männer aus Messing zerstörten die elf Tore von Gramfeste und nach ihnen kamen die Architekten arkaner Mächte der Dwemer. Ayem warf ihren Umhang von sich und wurde zur schlangengesichtigen Königin der Drei in Einem. Die, welche zu ihr aufschauten, wurden von den Bedeutungen der Sterne überwältigt.

Unter dem Meer rührte sich Seth und brachte die Armee hervor, an der er in den Schlössern aus Vulkanglas und Korallen gearbeitet hatte. Uhrwerk-Dreugh, Verspottungen der dwemerischen Kriegsmaschinen, erhoben sich aus dem Meeren und nahmen ihre Gegenstücke mit sich zurück, wo sie für immer vom Meer verschlungen wurden.

Der Rote Berg explodierte, als der Hortator, auf der Suche nach dem Sharmat, zu weit hinein ging.

Der Hohepriester der Dwemer, Kagrenac, enthüllte dann, was er als Abbild von Vivec hergestellt hatte. Es war ein wandelnder Stern, der die Armeen des Triune verbrannte und das Herzland von Veloth vernichtete, wodurch das Lange Meer entstand.

Dann erhoben sich alle Aspekte der ALMSIVI gleichzeitig, verbanden sich zu einem Ganzen und zeigten der Welt den sechsten Pfad. Ayem nahm von dem Stern sein Feuer, Suht nahm sein Geheimnis und Vehk nahm seine Füße, die vor dem Geschenk des Molag Bal gebaut worden waren, und vernichtete es durch die Methode der Wahrheit: ein großes Hämmern. Als die Seele der Dwemer nicht mehr laufen konnte, wurden sie von dieser Welt entfernt.

Resdaynia war nicht mehr. Es war von allem Frevel der Unvernünftigen erlöst. Die ALMSIVI warfen vom Weltenbeginn Netze aus und fingen die Asche des Roten Berges ein, denn sie wussten, sie war die Pest, welche die ganze Mittelwelt befallen würde, und aßen sie auf. ALTADOON DUNMER!

Der Anfang aller Worte ist ALMSIVI.
Ich verkünde dies als Vivec.

Die Abbilder

Bei den Daedra handelt es sich um mächtige Ahnengeister, die in ihrer Form und Substanz dem Tribunal (gesegnet seien ihre Heiligen Namen) gleichen, aber über weniger Macht verfügen, rücksichtsloser sind und eine größere Distanz zu den Angelegenheiten der Sterblichen haben. In den alten Zeiten wurden die Daedra von den Chimern als Götter angebetet. Diese Verehrung war allerdings unverdient, da die Daedra ihren Anbetern genauso oft schaden wie sie ihnen helfen.

Die Entstehung des Tribunals (gesegnet seien ihre Heiligen Namen) änderte diesen unglücklichen Zustand. Durch die Vergöttlichung wurden die Tribunalsmitglieder (gesegnet seien ihre Heiligen Namen) zu den Beschützern und Hohen Ahnengeistern der Dunmer und geboten den Daedra angemessene Ehrfurcht und Folgsamkeit. Die drei guten Daedra, Boethiah, Azura und Mephala, erkannten die Göttlichkeit der dreieinigen Ahnen an. Die rebellischen Daedra, Molag Bal, Malacath, Sheogorath, Mehrunes Dagon, lehnten es ab, dem Tribunal (gesegnet seien ihre Heiligen Namen) Treue zu schwören, und ihre Anhänger wurden verbannt.

So wurden diese rebellischen Daedra zu den vier Säulen des Hauses des Chaos. Noch heute vergiften sie unsere Ruhe und versuchen die Unbedachten zu Ketzerei und schwarzen Rituale zu verführen. Die Priester des Tempels, sind ständig auf der Hut, um eine Rückkehr der Widersacher zu verhindern. Unterstützt werden sie dabei manchmal von den drei guten Daedra, die sich mit den Listen ihrer aufsässigen Verwandten besonders gut auskennen.

Die guten Daedra werden im Tempel als Abbilder bezeichnet, da sie die frühen Ahnen-Abbilder des liebevollen und schützenden Tribunals (gesegnet seien ihre Heiligen Namen) sind. Die Abbilder sind die Daedraprinzen Boethiah, Mephala und Azura.

Boethiah ist das Abbild von Almalexia, allerdings als männliches Pendant. Boethiah war jener Ahn, der vor Jahren die Elfen erleuchtete. Er erzählte ihnen die Wahrheit über Lorkhans Prüfung und besiegte Auri-Els Favoriten Trinimac. Boethiah aß Trinimac und erklärte ihn für abgesetzt. Die Anhänger von Boethiah und Trinimac rieben sich mit Trinimacs Grund und Boden ein und veränderten ihre Haut.

Mephala ist das Abbild von Vivec, jedoch androgyn. Mephala lehrte die Chimer, ihren Gegnern zu entgehen oder sie heimlich zu töten. Feinde gab es zu jener Zeit reichlich, da die Chimer nur eine kleine Gruppe waren, mit Feinden an allen Seiten. Mephala gestaltete das Clan-System, aus dem schließlich die Fürstenhäuser wurden. Später schuf er die Morag Tong.

Azura ist das Abbild von Sotha Sil, in weiblicher Erscheinung. Azura war die Ahnin, welche die Chimer lehrte, anders als die Altmer zu sein. Ihre Lehren werden manchmal auch Boethiah zugeschrieben. In den Sagen wird Azura häufig mehr als allgemeine Vorfahrin der gesamten Rasse denn als Ahnin eines Individuums beschrieben. Sie wird mit dem Morgengrauen und der Abenddämmerung in Verbindung gebracht und manchmal auch als Mutter der Seelen bezeichnet. Azuras Stern, auch der Zwielicht-Stern genannt, erscheint kurz zu Sonnenauf- und -untergang unterhalb des Sternbilds Ross. Weiterhin bringt man Azura in Verbindung mit Mysterien, Magie, Schicksal und Prophezeiungen.

Die Adabal-a
Verfasser unbekannt

Anmerkung des Herausgebers:
Traditionell hält man die Adabal-a für die Memoiren von Morihaus, dem Gemahl Alessias, der Sklavenkönigin. Obwohl dies historisch nicht verifiziert werden kann, gehört die Adabal-a gewiss zu den ältesten schriftlichen Überlieferungen aus der frühen Ersten Ära.

PELINALS TOD
Und im Thronsaal des Weiß-Goldenen, dessen Boden blutüberströmt war, sprach das abgeschlagene Haupt Pelinals zum geflügelten Stier Morihaus, dem Halbgott-Liebhaber von Al-Esh, die folgenden Worte: "Unsere Feinde haben mich vernichtet und meinen Körper verstreut und versteckt. Der göttlichen Ziele spottend schnitten die Ayleïden mich in Achtel, denn sie sind von dieser Zahl besessen."

Und der verwirrte Morihaus schnaubte durch seinen Ring und sagte: "Eure Kreuzzüge gingen über ihre Pläne hinaus, Weißplanke, doch ich bin ein Stier und daher verwegen in meinem Verstand. Ich glaube, ich würde gehen und unsere Gefangenen mit meinen Hörnern durchbohren, wenn Ihr welche am Leben gelassen hättet. Ihr seid ruhmreich gewordenes Blut, Onkel, und werdet zurückkehren, als Fuchstier oder als Licht. Cyrod ist immer noch unser."

Darauf sprach Pelinal erneut, zum letzten Mal: "Hütet Euch, Morihaus, hütet Euch! Mit der Voraussicht des Todes weiß ich nun, dass mein Feind noch am Leben ist, bitteres Wissen, das ich mit ins Grab nehme. Wäre ich doch im Glauben gestorben, dass ich der Sieger wäre. Obwohl er bis jenseits der Tore der Nacht verbannt ist, wird er zurückkehren. Seid wachsam! Ich kann das Heer der Menschen nicht länger vor Umarils Rache schützen."

ALESSIAS JUGEND WÄHREND DER SKLAVENJAHRE
Perrifs ursprünglicher Stamm ist unbekannt, doch sie wuchs in Sard auf, auch Sardarvar Leed genannt, wohin die Ayleïden Menschen aus allen Gebieten jenseits des Niben trieben: Kothri, Nede, Al-Gemha, Menschen-von-Ring - obwohl später bekannt wurde, dass diese aus dem Norden gebracht worden waren -, Keptu, Menschen-von- Ge - die schließlich vernichtet wurden, als der Blumenkönig Nilichi einem Insektengott namens [verloren] ein großes Opfer darbrachte -, Al-Hared, Menschen-von-Ket und andere. Doch dies war Cyrod, das Herz des Imperatum Saliace, wo Menschen keine Freiheit kannten, noch nicht einmal, eine Familie zu haben oder außer im Geheimen einen eigenen Namen zu wählen, und so besaßen all diese Bezeichnungen für ihre fremden Herren keinerlei Bedeutung.

Menschen wurden eingesetzt, um Steine zu heben und Felder zu entwässern und Tempel und Straßen instand zu halten, oder um bei seltsamen Vergnügungen zu Folterkunst zu werden, wie in den klagenden Rädern von Vindasel und den Eingeweidegärten von Sercen, oder zu Fleischskulpturen, die es zu jener Zeit überall unter den Sklaven der Ayleïden gab. Oder sie wurden, was noch schlimmer war, dem Reich des Feuerkönigs Hadhuul übergeben, wo man durch Erzeugung von Drogen durch die Beimischung von Daedrons in lebende Wirtskörper neue Visionen der Qual einatmen konnte, und Kinder in Brand gesteckt wurden, um bei Nacht von Tigern gejagt zu werden.

MORIHAUS ERKLÄRT ALESSIAS NAMEN
Dann sprach Morihaus zu ihnen: "In euren Erzählungen habt ihr viele Namen für sie: Al-Esh, ein Name, der ihr aus Ehrfurcht gegeben wird und der in Übersetzung Überflüssiges birgt - "die Hohe Hohe' - und von dem die vertrauteren Verfälschungen abstammen:

Aleshut, Esha, Alessia. Ihr kennt sie als Paravant, wie sie bei ihrer Krönung genannt wurde - "Erste ihrer Art', womit die Götter eine Sterbliche meinten, die der Majestät des Tötens-Suchens-Heilens würdig war - und woher auch Paraval, Pevesh, Perrethu, Perrif stammen sowie, in meinem Fall, Paravania, denn so nannte ich sie, als wir ein Liebespaar waren.
Obwohl sie nun für mich verloren ist, bleibt sie in Sternenlicht gebadet, Erste Kaiserin, Herrin des Himmels, Königin-ut-Cyrod."

Und sie hielten dies für eine gute Antwort und gingen.

Die Alten Wege
von Lehrmeister Celarus

Wir, die wir die Alten Wege kennen, wissen durchaus von der Existenz einer geistigen Welt, die den Unaufgeklärten verborgen bleibt. So wie jemand, der die politischen Ränke eines Königreiches nicht kennt, eine neue Steuer oder Kriegsvorbereitungen als Launen des Schicksals versteht, so beobachten viele Leute Überschwemmungen, Hungersnöte und Wahnsinn mit hilflosem Unverständnis. Das ist bedauerlich. Wie der große Cuilean Damizhaan seufzte, 'Die Kraft der Unwissenheit kann Ebenerz zerschlagen als wäre es Glas'.

Was ist letzten Endes der Ursprung dieser geistigen Kräfte, welche die unsichtbaren Fäden von Mundus bewegen? Jeder Novize Artaeums weiß, dass diese Geister unsere Vorfahren sind - und dass sie zu Lebzeiten von den Geistern ihrer Ahnen verwirrt wurden, und so weiter zurück bis zum ursprünglichen Acharyai. Der Daedra und die Götter, denen sich die gewöhnlichen Leute zuwenden, sind nichts weiter als die Geister edler Männer und Frauen, deren Macht und Leidenschaft ihnen großen Einfluss in der Nachwelt verliehen.

Dies ist zweifellos unsere Wahrheit und unsere Religion. Doch hilft es uns bei unserer heiligen Pflicht der seliffrnsae oder der 'ernsthaften und zuverlässigen Beratung' geringerer Wesen?

In erster Linie ist es leicht, die Notwendigkeit zu begreifen, sowohl guten Wesen große Macht zu verleihen als auch machtvolle Wesen zum Guten zu bewegen. Wir erkennen die außerordentliche Gefahr, die ein starker Tyrann darstellt - er erzeugt Grausamkeit, die den Daedra Boethiah nährt, und Hass, der den Daedra Vaernima nährt. Sollte er nach Ausführung einer besonders böswilligen Handlung sterben, wird er noch im Reich des Vergessens herrschen, und im schlimmsten Falle andere Schurken anregen, nach Macht zu streben und andere Herrscher zu Böswilligkeit verleiten. In diesem Wissen haben wir Geduld im Umgang mit solchen Despoten entwickelt. Sie sollten verkrüppelt, gedemütigt, geschwächt und eingekerkert sein. Andere Ratgeber mögen Mord oder Krieg vorschlagen - was, neben seiner geistigen Belanglosigkeit, kostspielig ist und wahrscheinlich wenigstens genau so viel Leid den Unschuldigen wie dem gefühllosen Tyrannen bringt. Nein, wir sind Nachrichten-Sammler, würdige Diplomaten - keine Revolutionäre.

Wie also sind unsere Ratgeber 'treu'? Wir sind nur den Alten Wegen treu - es ist wichtig, sich auf die geistige Welt zu besinnen, während wir unsere Augen in der physischen Welt offen halten. Die Durchführung der Riten von Moawita am zweiten Tag des Monats Herzfeuer und von Vigyld am ersten Tag der Zweiten Saat sind wesentliche Mittel, heilende Geister zu stärken und unreine zu schwächen. Wie also sind wir gleichzeitig treu zu denen, die wir beraten, und zur Insel Artaeum? Vielleicht sagt es der Weise Taheritae am besten: 'In Mundus sind es Widerspruch und Verschiedenheit, die Veränderung bringen, und Veränderung ist die heiligste der Elf Kräfte. Veränderung ist die Kraft ohne Ziel oder Ursprung. Es ist die Aufgabe des disziplinierten Psijic ['Der Erleuchtete'], die Veränderung abzuschwächen, wo sie Gier, Völlerei, Faulheit, Unwissenheit, Schaden, Grausamkeit,... [Taheritae zählt hier den Rest der 111 Verschwendungen auf] ... bringt, und Veränderung anzuregen, wo Vortrefflichkeit, Schönheit, Glück und Erleuchtung entsteht. Demnach hat der gewissenhafte Berater nur einen Herren: seinen Verstand. Wenn derjenige, den der Psijic berät, sich sündhaft verhält und oegnithr ['schlechte Veränderung'] hervorruft und sonst nicht beraten würde, ist es die Aufgabe des Psijic, das oegnithr mit allen notwendigen Mitteln [Betonung auf alle] auszugleichen.

Ein Gelehrter der Alten Wege mag sich indes mit seinem Herrn verbünden - doch das ist eine gefährliche Verbindung. Es kann nicht genug Wert darauf gelegt werden, die Wahl klug zu treffen.

Sollte der Herr den klugen Rat ablehnen und den Psijic (um Taheritaes altmodischen Begriff zu benutzen) auffordern, eine Handlung auszuführen, die im Gegensatz zu den Lehren der Alten Wege steht, gibt es wenig brauchbare Möglichkeiten. Der Psijic mag, wenn auch ungern, gehorchen, und somit den dunklen Kräften zum Opfer fallen, gegen die er sich sein Leben lang gewehrt hat. Der Psijic kann seinen Herrn verlassen, was ihm und der Insel Artaeum Schande bringen würde, und dürfte nie mehr heimkehren. Oder der Psijic kann einfach Selbstmord begehen.

Die Anhängerschaft des Graufuchses

Wir sind die Finger des Fuchses, die Kinder der Schatten. Die Allgemeinheit kennt uns als Diebesgilde.

Es gibt nur drei Regeln für die Anhänger des Graufuchses:
Erstens, stiehl niemals von einem anderen Gildenmitglied.
Zweitens, töte niemals jemanden bei deiner Arbeit. Wir sind nicht die Dunkle Bruderschaft. Tiere und Monster können bei Bedarf getötet werden.
Drittens, stiehl nicht von den Armen. Die Bauern und Bettler stehen unter dem persönlichen Schutz des Graufuchses, besonders im Hafenviertel der Kaiserstadt.

Die Verletzung einer dieser drei Regeln bedeutet den Ausschluss aus der Diebesgilde. Begehst du einen Mord, so musst du den Blutpreis zahlen, um der Gilde wieder beizutreten. Der Blutpreis gilt für jede getötete Person. Du kannst ihn jedem Gildenältesten zahlen.

Die Gildenältesten sind die Augen und Hände des Gildenmeisters. Du nimmst Befehle von ihnen entgegen. Sie erweisen dir Gefallen. Sie können die kaiserlichen Richter bezahlen, so dass sie deine Verbrechen streichen - natürlich für ein geringes Entgelt.

Unser Gildenmeister ist der Graufuchs. Wir reden nicht in der Öffentlichkeit über ihn. Wir sorgen jedoch dafür, dass die meisten Leute denken, er sei nur ein Mythos.

Wir sind Diebe, keine Maurer oder Schreiber. Jedes Mitglied stiehlt nach eigenem Ermessen. Die Gilde hilft oder hindert bei keinem Einbruch. Du wirst jedoch feststellen, dass du Diebesgut nur einem unserer Gildenhehler verkaufen kannst. Andere Kaufleute akzeptieren keine heiße Ware.

Für eine Beförderung in der Diebesgilde kommst du erst in Frage, wenn du den Hehlern genug Diebesgut verkauft hast. Je höher du in der Gilde aufsteigst, desto mehr Diebesgut musst du an die Hehler verkauft haben.

Solltest du berufen werden, dem Graufuchs auf besondere Weise zu helfen, denke daran, dass die beste Informationsquelle die Bettler sind. Ihre Augen und Ohren scheinen überall zu sein. Richte dich allerdings darauf ein, etwas Geld ausgeben zu müssen. Umsonst erzählen sie dir nichts. Zumindest nichts Wahres.

Die Anuade, für Kinder

Die Ersten waren Brüder: Anu und Padomay. Sie kamen in das Nichts, und die Zeit begann.

Als Anu und Padomay durch das Nichts wandelten, schuf das Wechselspiel von Licht und Dunkel Nir. Anu und Padomay staunten beide und freuten sich, als sie erschien, doch sie liebte Anu, und Padomay zog sich verbittert von ihnen zurück.

Nir wurde schwanger, aber bevor sie gebar, kehrte Padomay zurück und gestand Nir seine Liebe. Sie sagte, dass sie nur Anu lieben würde, und in seiner Wut schlug Padomay auf sie ein. Anu kam zurück, kämpfte mit Padomay, und warf ihn aus der Zeit. Nir gebar die Schöpfung, erlag jedoch bald danach ihren Verletzungen. In seiner Trauer verbarg sich Anu in der Sonne und schlief ein.

Inzwischen entstand Leben in den zwölf Welten der Schöpfung und gedieh. Nach vielen Äonen gelang es Padomay, in die Zeit zurückzukehren. Er sah die Schöpfung und hasste sie. Er schwang sein Schwert und zerstörte die Anordnung der zwölf Welten. Anu wachte auf, und kämpfte nochmals mit Padomay. Den langen, heftigen Kampf beendete Anu als Sieger. Er ließ den Körper seines Bruders fallen, den er für tot hielt, und versuchte, die Schöpfung zu retten, indem er die Reste der zwölf Welten zu einer zusammenfügte: Nirn, die Welt von Tamriel. Während er dieses tat, stach ihn Padomay mit einem letzten Hieb in die Brust. Anu rang mit seinem Bruder und zog sie beide für immer aus der Zeit.

Padomays Blut wurde zu den Daedra. Aus dem Blut von Anu entstanden die Sterne. Aus dem vermischten Blut der beiden wurden die Aedra (daher ihre Fähigkeit, sowohl Gutes als auch Böses zu tun, und ihr größeres Interesse für irdische Angelegenheiten als das der Daedra, die keine Verbindung mit der Schöpfung haben).

Auf der Welt von Nirn herrschte Chaos. Die einzigen Überlebenden der zwölf Welten der Schöpfung waren die Ehlnofey und die Hist. Die Ehlnofey waren die Vorfahren der Mer und der Menschen. Die Hist sind die Bäume von Argonien. Ursprünglich war Nirn nur eine Landmasse mit einzelnen Meeren, aber ohne Ozeane.

Ein großes Bruchstück der Ehlnofey-Welt landete relativ intakt auf Nirn, und die Ehlnofey, die darauf lebten, waren die Vorfahren der Mer. Diese Ehlnofey befestigten ihre Grenzen gegen das Chaos, das draußen herrschte, versteckten ihre Insel der Ruhe, und versuchten, weiter wie bisher zu leben. Andere, versprengte Ehlnofey, die nach Nirn gekommen waren, irrten in dem verworrenen Chaos der zerstörten Welten umher und fanden einander im Laufe der Jahre wieder. Schließlich entdeckten die umherirrenden Ehlnofey das verborgene Land von Alt-Ehlnofey. Sie waren verwundert und froh, ihre Sippe zu finden, die mitten in der Pracht vergangener Tage lebte. Die wandernden Ehlnofey erwarteten, dass man sie in dem friedlichen Reich willkommen heißen würde, aber die Alten Ehlnofey betrachteten sie als degeneriert und in Ungnade gefallen. Aus welchem Grund auch immer, es brach ein Krieg aus, der sich über ganz Nirn ausbreitete. Die Alten Ehlnofey waren noch im Besitz ihrer alten Kräfte und Kenntnisse, aber die Wanderer waren zahlreicher, und durch den langen Überlebenskampf auf Nirn zäh geworden. Dieser Krieg formte die Oberfläche von Nirn neu, vieles von dem Land verschwand unter neuen Ozeanen, und die Landmassen entstanden, die wir heute kennen (Tamriel, Akavir, Atmora und Yokuda). Aus dem zerstörten Reich der Alten Ehlnofey wurde Tamriel. Die überlebenden Wanderer verteilten sich über die drei anderen Kontinente.

Im Laufe vieler Jahre wurden aus den Ehlnofey von Tamriel die Mer (Elfen):
Die Dwemer (die Tiefen, manchmal auch Zwerge genannt)
Die Chimer (die Veränderten, aus denen später die Dunmer wurden)
Die Dunmer (die Dunklen oder Verdammten, die Dunkelelfen)
Die Bosmer (die Grünen oder Waldwesen, die Waldelfen)
Die Altmer (Die Älteren oder Hohen, die Hochelfen).

Auf den anderen Kontinenten wurden aus den wandernden Ehlnofey die Menschen: die Nord von Atmora, die Rothwardonen von Yokuda, und die Tsaesci von Akavir.

Die Hist waren am Krieg der Ehlnofey nicht aktiv beteiligt, aber ihr Reich wurde durch die Wirren des Krieges größtenteils zerstört. Ein kleiner Teil davon überlebte, aus dem später Schwarzmarsch in Tamriel wurde, aber die Hauptmasse des ihres Reichs versank im Meer.

Irgendwann kehrten die Menschen nach Tamriel zurück. Zuerst kamen die Nord. Angeführt von dem legendären Ysgramor besiedelten sie in vorgeschichtlicher Zeit die nördliche Küste Tamriels. Dreizehn Generationen später ging König Harald als Erster in die geschriebene Geschichte ein. Und so endete die Mythische Ära.

Die Anuade, nacherzählt

Am Anfang waren zwei Brüder: Anu und Padomay. Sie kamen in die Leere, und die Zeit begann.

Als Anu und Padomay in der Leere wanderten, wurde durch das Wechselspiel aus Licht und Dunkel Nir erschaffen. Anu und Padomay waren überrascht und erfreut über ihr Erscheinen, aber sie verliebte sich in Anu, und Padomay zog sich voll Bitterkeit von ihnen zurück.

Nir wurde schwanger, aber noch vor der Geburt kehrte Padomay zurück und gestand Nir seine Liebe. Sie sagte ihm, dass sie nur Anu liebe und Padomay schlug sie in seiner Wut. Anu kehrte zurück, kämpfte gegen Padomay und warf ihn in den Bereich außerhalb der Zeit. Nir gebar die Schöpfung, starb jedoch wenig später an ihren Verletzungen. Anu versteckte sich trauernd in der Sonne und schlief.

Inzwischen erwachte und gedieh das Leben auf den zwölf Welten der Schöpfung. Nach langer Zeit gelang es Padomay in die Zeit zurückzukehren. Er sah die Schöpfung und hasste sie. Er zog sein Schwert und zerstörte die zwölf Planeten. Anu erwachte und kämpfte erneut gegen Padomay. Nach einem langen und wilden Kampf trat Anu als Sieger hervor. Er warf den Körper seines Bruders beiseite, den er für tot hielt, und versuchte, die Schöpfung zu retten, indem er aus den Bruchstücken der zwölf Welten eine Welt formte - Nirn, die Welt Tamriels. Während er dies tat, traf Padomay ihn mit letzter Kraft mitten in der Brust. Anu rang mit seinem Bruder und schleuderte sie beide für immer aus der Zeit hinaus.

Aus dem Blut Padomays entstanden die Daedra. Aus dem Blut Anus entstanden die Sterne. Aus dem vermischten Blut der Brüder entstanden die Aedra (daher ihre Fähigkeit, gut und böse zu sein sowie ihr größeres Interesse an weltlichen Angelegenheiten, im Gegensatz zu den Daedra, welche keinen Bezug zur Schöpfung haben).

Auf der Welt Nirn herrschte das Chaos. Die einzigen überlebenden Wesen der ursprünglichen zwölf Welten der Schöpfung waren die Ehlnofey und die Histen. Die Ehlnofey sind die Vorfahren der Mer und Menschen. Die Histen sind die Bäume Argoniens. Nirn bestand ursprünglich nur aus Festland, mit vereinzelten Meeren, aber ohne Ozeane.

Ein großes Bruchstück der Welt der Ehlnofey landete relativ intakt auf Nirn und die darauf lebenden Ehlnofey waren die Vorfahren der Mer. Diese Ehlnofey befestigten ihre Grenzen gegen das Chaos, verbargen ihren Hort der Ruhe und versuchten, wie bisher weiter zu leben. Andere Ehlnofey landeten auf Nirn inmitten des Durcheinanders der zerschmetterten Welten, wanderten umher und fanden einander im Laufe der Jahre. Schließlich fanden die umher wandernden Ehlnofey das versteckte Land der Alten Ehlnofey und waren überrascht und glücklich, Ihresgleichen in längst vergangen geglaubter Pracht zu sehen. Die Wandernden Ehlnofey erwarteten, in dem friedlichen Reich willkommen geheißen zu werden, aber die Alten Ehlnofey betrachteten sie als degeneriert, fern von früherer Herrlichkeit. Krieg brach aus, aus welchem Grund auch immer, und wütete auf ganz Nirn. Die Alten Ehlnofey behielten ihre alte Macht und ihr Wissen, aber die Wanderer waren zahlreicher und durch ihren langen Überlebenskampf auf Nirn gestählt. Dieser Krieg formte das Gesicht Nirns neu - große Landstriche sanken und bildeten Ozeane, so dass die uns heute bekannten Inseln entstanden (Tamriel, Akavir, Atmora und Yokuda). Das Reich der Alten Ehlnofey, obgleich verwüstet, wurde Tamriel. Die Überlebenden der Wanderer wurden auf die anderen drei Inseln verstreut.

Im Laufe der Zeit wurden aus den Ehlnofey Tamriels die Mer (Elfen):
Die Dwemer (die Tiefen, manchmal auch Zwerge genannt)
Die Chimer (die Veränderten, die später zu den Dunmern wurden)
Die Dunmer (die Dunklen oder Verfluchten, die Dunkelelfen)
Die Bosmer (die Grünen oder die aus den Wäldern, Waldelfen)
Die Aldmer (die Älteren oder die Hochelfen).

Auf den anderen Kontinenten wurden die Wandernden Ehlnofey zu Menschen: die Nord von Atmora, die Rothwardonen von Yokuda und die Tsaesci von Akavir.

Die Histen waren lediglich Zuschauer im Krieg der Ehlnofey, aber der größte Teil des Reiches wurde zerstört, als der Krieg darüber hinweg fegte. Ein kleiner Teil blieb bestehen, dort wo sich heute Schwarzmarsch befindet, aber der größte Teil versank im Meer.

Letztlich kehrten die Menschen nach Tamriel zurück. Die vom legendären Ysgramor angeführten Nord machten den Anfang und kolonisierten die nördliche Küste Tamriels noch vor Beginn der Geschichtsschreibung. Der dreizehnte seiner Linie, König Harald, war der erste, der in der Geschichtsschreibung erwähnt wird. Und damit endete die Ära der Mythen.

Die Apotheke der Zitternden Inseln
von Cinda Amatius

Viele, viele Stoffe.

Feuchtes und Trockenes. Pflanzliche Stoffe, tierische Stoffe, Dinge aus Stein, vom Himmel, von Bäumen, von Menschen und Elfen

So viele schöne Zutaten für Tränke. Und alle warten nur darauf, eingesammelt oder gepflückt und dann verwendet zu werden. "Zerreibe mich! Nimm meine Essenz und verwandele mich in etwas Neues, etwas Wunderbares!", rufen sie mir zu.

Ich habe mein Leben der Suche nach den vielen wundersamen Dingen in Tamriel gewidmet und nun auch jenen, die außerhalb zu finden sind. Das gefährliche und verlockende Reich des Wahngottes hatte so viele Neues zu bieten, dass ich bisweilen vor Aufregung gezittert habe. Zwischendurch halte ich inne, um zu notieren, was ich gefunden habe, damit ich es in den Tagen danach nicht vergesse, während ich meine Zeit mit Suchen, Mischen und Entdecken verbringe.

Lehrlinge werden feststellen, dass das Knochenmark der Klapperscheuchen und die Flossen der Skalone zusammen ein tödliches Gift ergeben, welches das innerste Herz angreiftund die Gesundheit jener schädigt, die es zu sich nehmen. Um dies zu erfahren, musste ich manch eine Klinge in feuchtes Fleisch und trockene Knochen stoßen, aber was ich gefunden habe, erfreut mich.

Flammenstängel und die Essenz von Fleisch-Atronachen lassen sich selbst von einem Anfänger kombinieren, um den Schaden abzuwenden. Nimmt man einen aus diesen beiden Zutaten gemischten Trank zu sich, fühlt man sich gleich wieder gesund. Um sich der Gefahr einer Begegnung mit diesen wandelnden Scheusale nicht aussetzen zu müssen, kann ein Experte stattdessen Schreiendes Maul verwenden.

Um die Magie zu stärken (und wo wäre ich jetzt wohl ohne Magie?), kann das Sekret einer Elytra von einem Anfänger mit Welkemond oder von einem Gesellen mit Dornenhaken vermischt werden. Kein Erforscher der Zitternden Inseln sollte sich hinauswagen, ohne nach diesen Stoffen zu suchen.

Die Zunge eines Hungers -- schon für sich ein Wunder der Anatomie -- kann gegessen werden, um Gifte zu heilen, oder mit Welkemond vermischt werden, um Krankheiten zu heilen. (Man muss sich allerdings fragen, welche Krankheit wohl so schrecklich ist, dass jemand sein Leben im Kampf gegen einen Hunger riskieren würde...)

Es hat mich sehr gefreut festzustellen, dass Gammelschuppe und Wurmkopf-Kappe von Alchemie-Experten kombiniert werden können, um Feinde zu lähmen. Dies hat sich bei der Beschaffung von Zutaten von den weniger freundlichen Bewohnern der Inseln als äußerst nützlich erwiesen.

Die Arkturische Häresie

[Nur Gelehrte aus Tamriel sollten dies lesen. Es ist bestürzend. Ihr seid gewarnt worden.]

König der Unterwelt, Ysmir Königmacher

Nachdem sein Gott zerstört ist, fällt es Wulfharth schwer, seine Gestalt beizubehalten. Er schafft es, sich aufzurappeln und aus dem Roten Berg heraus auf das dahinter liegende Schlachtfeld zu torkeln. Die Welt wurde erschüttert und ganz Morrowind besteht aus Feuer. Ein starker Sturm kommt auf und bläst seine Asche zurück nach Himmelsrand.

Wulfharth verabschiedet sich und wird von den Nord angenommen, Ysmir der Graue Wind, der Sturm von Kyne. Aber durch Lorkhan verlor er seine nationale Identität. Das Tribunal zu töten ist das einzige, wozu er die Nord braucht. Er facht einen Sturm an, sendet sein Volk los und wird von den Mächten des Tribunals zurückgeworfen. Die Dunmer sind jetzt zu stark. Wulfharth geht unter die Erde, um zu warten, Kräfte zu sammeln und seinen Körper neu zu formen. Paradoxerweise ist es Almalexia, die seine Ruhe stört, indem sie ihn beschwört, an der Seite des Tribunals gegen Ada'Soom Dir-Kamal, den Akaviri-Dämon, zu kämpfen. Wulfharth verschwindet nach dem Sieg über Ada'Soomund kehrt dreihundert Jahre lang nicht zurück.

Das Grollen der Graubärte weckt ihn. Obwohl das Reich zersplittert ist, gibt es Gerüchte, dass ein Erwählter kommen und es wiederherstellen wird. Dieser neue Kaiser wird die Elfen besiegen und über ein vereintes Tamriel herrschen. Natürlich glaubt Wulfharth, dass er dieser Erwählte ist. Er geht direkt zum Hohen Hrothgar, um die Graubärte anzuhören. Als sie sprechen, zerfällt Ysmir wieder zu Asche. Nicht er ist der Erwählte, sondern ein junger Krieger aus Hochfels. Als der Graue Wind diesen Jungen sucht, hört er die Warnung der Graubärte: Denkt an die Farbe des Verrats, König Wulfharth.

Die Westliche Region liegt im Krieg. Cuhlecain, König von Falkreath im Westen Cyrodiils, ist in eine Zwickmühle geraten: um zu versuchen, die colovianischen Güter zu vereinen, muss er seine nördliche Grenze sichern, wo die Nord und Reachmen seit Jahrhunderten kämpfen. Er verbündet sich in der Schlacht von Alt Hrol'dan mit Himmelsrand, und Hjalti Frühbart führt seine Heere. Hjalti kommt vom Inselreich Alcaire in Hochfels und wird später Tiber Septim, der Erste Kaiser von Tamriel.

Hjalti ist ein cleverer Taktiker und durchbricht mit seinem kleinen Heer aus colovianischen Truppen und Berserkern der Nord die Linie der Reachmen und zwingt sie damit hinter die Tore von Alt Hrol'dan. Eine Belagerung scheint jedoch unmöglich, da Hjalti nicht mit Verstärkung aus Falkreath rechnen kann. In jener Nacht kommt ein Sturm auf und besuchte Hjaltis Lager. Er spricht mit ihm in seinem Zelt. Im Morgengrauen geht Hjalti zu den Toren und der Sturm folgt ihm über seinem Haupt. Pfeile können den Wind um ihn herum nicht durchdringen. Er brüllt die Mauern von Alt Hrol'dan nieder, und seine Männer stürmen hinein. Nach ihrem Sieg wird Hjalti von den Nord Talos, oder Sturmkrone, genannt.

Cuhlecain und sein neuer unbesiegbarer General vereinen den Westen Cyrodiils innerhalb von weniger als einer Jahrefrist. Niemand kann etwas gegen Hjaltis Stürme ausrichten. Der König der Unterwelt weiß, dass Hjalti das östliche Landesinnere erobern muss, bevor er Kaiser von Tamriel werden kann. Hjalti nutzt beide aus. Er braucht Cuhlecain für die colovianischen Güter, wo Fremden misstraut wird. Es ist offensichtlich, warum er Ysmir braucht. Sie marschieren gen Osten, die Kampfmagier ergeben sich angesichts ihrer Heere, und sie nehmen die Zitadelle ein. Bevor

Cuhlecain gekröhnt werden kann, lässt Hjalti ihn und seine Getreuen heimlich töten. Diese Morde werden den Feinden Cuhlecains angehängt, welche aus politischen Gründen immer noch in der Westlichen Region sind. Zurin Arctus, der Hohe Kampfmagier (nicht der König der Unterwelt) krönt Hjalti daraufhin zu Tiber Septim, zum neuen Kaiser ganz Cyrodiils. Nach der Eroberung des Kaiserthrons ist Septim der Meinung, dass der Aufbau der Verwaltung eines gänzlich vereinten Cyrodiil eine zeitintensive Aufgabe ist. Er sendet den König der Unterwelt aus, damit dieser die Ausweitung des Reiches nach Himmelsrand und Hochfels ermöglicht. Ysmir sieht voraus, dass es aussehen könnte, als ob Tiber Septim an zwei Orten gleichzeitig wäre, und arbeitet hinter den Kulissen. Für diese Zeit der besonnenen Staatsführung und Diplomatie, diese plötzliche Ruhe, die in aufregenden Erzählungen um die Eroberung von Talos unbekannt war, wird später eine Begründung gefunden. (Die Mördergeschichte ist ausgeschmückt - nun wurde Talos selbst die Kehle durchgeschnitten).

Die menschlichen Königreiche werden erobert, selbst Hammerfell, dessen Eroberung sich als mühsam erweist. Der König der Unterwelt verlangt vollständige Invasion, eine Chance, gegen die fremden Windgeister zu kämpfen, aber Tiber Septim hält ihn zurück. Er hat bereits einen besseren Plan, einen, der seine Herrschaft legitimieren soll. Cyrodiil unterstützt die Verliererseite in einem Bürgerkrieg und wird willkommen geheißen. Endlich kann das Kaiserreich sich den Elfen widmen.

Der König der Unterwelt besteht gegenüber Tiber Septim weiterhin auf der Notwendigkeit, Morrowind zu erobern. Der Kaiser hält dies für keine gute Idee; er hat von der Macht des Tribunals gehört. Der König der Unterwelt will seine Rache und erinnert Tiber Septim daran, dass es sein Schicksal sei, die Elfen und sogar das Tribunal zu bezwingen. Arctus rät, nicht anzugreifen, aber Septim begehrt das Ebenerz Morrowinds, da er dringend eine Geldquelle für den Wiederaufbau Cyrodiils, nach 400 Jahren des Krieges, und den Erhalt der Provinzen benötigt. Der König der Unterwelt sagt ihm, dass Septim, wenn das Tribunal tot sei, vielleicht seine Macht stehlen und gegen die Hochelfen verwenden könnte (mit Sicherheit die ältesten Feinde Lorkhans, älter noch als das Tribunal). Die Insel Summerset ist ganz weit hinten in Tiber Septims Gedanken. Er plante selbst zu diesem Zeitpunkt, Zurin Arctus zum König von Alinor zu schicken, um Frieden zu schließen. Der Bedarf an Ebenerz wiegt aber schwerer, das Kaiserreich überfällt Morrowind und das Tribunal gibt auf. Ysmir schäumt vor Wut, da bestimmte Bedingungen des Waffenstillstands nicht nur einen Nichtangriffspakt mit dem Tribunal beinhalten, sondern auch, aus der Sicht des Königs der Unterwelt, die Anerkennung ihres Glaubens. Er verlässt das Kaiserreich. Er glaubt, dass dies der Betrug ist, von dem die Graubärte sprachen.

Ohne die Macht des Königs der Unterwelt sind alle Pläne, Tamriel zu erobern, nichtig. Es wäre schön gewesen, sagt sich Septim, aber kümmern wir uns erst einmal um Cyrodiil und die menschlichen Völker. In Hammerfell ist bereits eine Rebellion ausgebrochen.

Stücke von Numidium tröpfeln jedoch herein. Tiber Septim, schon immer von den Zwergen fasziniert, beauftragt Zurin Arctus, dieses großartige Artefakt zu untersuchen. Bei der Arbeit daran stolpert dieser über einige Erzählungen über den Krieg am Roten Berg. Er findet heraus, warum Numidium geschaffen wurde und entdeckt einen Teil seines Potentials, und, noch wichtiger, die Rolle des Königs der Unterwelt in diesem Krieg. Aber Zurin Arctus arbeitete mit unvollständigen Plänen. Er denkt, dass es das Herz Lorkhans ist, das er braucht um Numidium wieder mit Leben zu erfüllen.

Während Zurin weiter wie von Sinnen von seiner Entdeckung berichtet, wird Tiber Septim die Prophezeiung plötzlich klar. Er braucht dieses Numidium, um die Welt erobern zu können. Es ist

seine Bestimmung, es zu besitzen. Er nimmt mit dem König der Unterwelt Kontakt auf und erzählt ihm, dass der die ganze Zeit schon Recht hatte - sie sollten das Tribunal töten und müssten sich zusammentun und einen Plan schmieden. Während der Abwesenheit des Königs der Unterwelt erkannte er die wahre Gefahr Dagoth Urs. Es muss etwas getan werden. Aber er braucht eine Armee und seine alte steht ihm wieder zur Verfügung. Die Falle ist aufgestellt.

Der König der Unterwelt erscheint und wird von den kaiserlichen Wachen angegriffen. Als er versucht, sich gegen die Wachen zu verteidigen, setzt Zurin Arctus einen Seelenstein gegen ihn ein. Mit seinem letzten Atem bohrt der König der Unterwelt mit einem Herzschrei ein Loch durch die Brust des Kampfmagiers. Zum Schluss sind alle tot, der König der Unterwelt hat sich wieder in Asche verwandelt und Tiber Septim kommt herein, um den Seelenstein an sich zu nehmen. Als der Ältestenrat erscheint, erzählt er ihnen von dem zweiten Anschlag auf sein Leben, dieses Mal durch seinen vertrauten Kampfmagier, Zurin Arctus, der einen Putsch geplant habe. Er lässt die toten Wachen als Helden feiern, selbst jenen, der zu Asche zerfallen ist, und warnt Cyrodiil vor den inneren Gefahren. Für die Gefahren von außen habe er die Lösung. Die Mantella.

Das Numidium war zwar nicht der von Tiber Septim und den Dwemern erhoffte Gott (der König der Unterwelt war mächtig, aber trotz allem nicht wirklich Lorkhan), erfüllt aber seine Aufgabe. Nach der Eroberung der Insel Summerset taucht eine neue Gefahr auf - ein vermoderter untoter Zauberer, der die Kräfte des Himmels beherrscht. Er bläst das Numidium auseinander. Aber es rammt ihn in seinen letzten Zuckungen in den Boden und hinterlässt nur einen großen schwarzen Fleck. Das Mantella fällt ins Meer, scheinbar für immer.

Inzwischen lässt sich Tiber Septim zum Ersten Kaiser Tamriels krönen. Er wird 108 Jahre alt und der reichste Mann der Geschichte. Alle Details seiner frühen Herrschaft werden umgeschrieben. Es gibt aber immer noch widersprüchliche Berichte über die tatsächlichen Ereignisse, daher gibt es eine solche Verwirrung über einige Fragen: Warum bezeichnet sich Alcaire als Geburtsort von Talos, während dies nach anderen Quellen Atmora sein soll? Warum scheint Tiber Septim nach den ersten stürmischen Eroberungen ein anderer Mensch zu sein? Warum betrügt Tiber Septim seinen Kampfmagier? Und, ist das Mantella das Herz des Kampfmagiers oder Tiber Septims?

Pelagius I., sein Enkel, tritt die Nachfolge Tiber Septims an. Pelagius ist jedoch nicht vom gleichen Kaliber. Tatsächlich machen ihn all die Provinzen ein wenig nervös. Dann taucht ein Berater auf.

'Ich war mit Eurem Großvater befreundet', sagt der König der Unterwelt. 'Er schickt mich, damit ich Euch beim Führen des Reiches helfe.'

Die außergewöhnliche Pflanzenwelt Tamriels
von Hardin, dem Kräuterkundigen

Den Mohn, in seiner schwarzen und weißen Verschiedenheit, findet man wildwachsend in den Bergen von Hammerfell. Seine saftigen Hülsen sind oft die einzige Nahrung für Abenteurer, die sich in der Wildnis ohne Verpflegung verlaufen. Man sagt, dass schwarze und weiße Hülsen zusammen ausgesaugt magische Eigenschaften haben. Wenn sie zerstoßen und mit der Milch der leichtfüßigen Bergziege vermischt werden, befähigt der entstehende Trank den Benutzer, sicher über den Boden zu schweben.

Feuerfarn, ein ganzjähriges Gewächs, ist im Bezirk Morrowind heimisch. Die Blüten sind unauffällig und oft versteckt. Das glänzende, immergrüne Blattwerk und die Blüten sind widerstandsfähig gegenüber Zuständen großer Hitze und hellem Licht. Ein Blatt dieser Pflanze unter der Zunge des Abenteurers wird ihm Schutz bieten vor der Hitze und dem Feuer der Lavahöhlen und der warmen Ströme um Dagoth Ur.

Drachenzunge, ein gewöhnlicher Name für ein farnähnliches Gewächs, das im Schwarzmarsch wächst, ist besonders zahlreich in der Gegend des Ultherus Sumpfes zu finden. Es ist eine schöne Wildblume, deren Name von den feuerroten Wedeln kommt, die die goldenen Blüte schützen. So prächtig sie ist, ist sie ein tödliches Gift für die meisten Lebewesen und muss von Abenteurern, besonders ungeschützten, gemieden werden, da schon die Berührung tödlich ist. Man sagt jedoch, dass Argonier die Pflanze anfassen können und den Saft ihrer Wurzeln nutzen, um ihre Beharrlichkeit zu erhöhen.

Domica Rothwurz ist eine Pflanze, die von vielen Einwohnern Valenwalds wegen ihrer schönen und auffälligen Blüten gezogen wird. Sie erreichen etwa die Höhe von einem halben Meter und entwickeln federartige Blätter, die Blüten sind üblicherweise leuchtend rot. Zu ihrer Schönheit kommt hinzu, dass ihnen die magische Fähigkeit zugeschrieben wird, die Erscheinung von jedem, der eine ihrer Blüten bei sich führt oder trägt, zu verstärken.

Die Eisenholznuss ist eine hartschalige Frucht, die von den Eisenholzbäumen, die tief in den Wäldern von Himmelsrand wachsen, stammt. Das Holz dieser Bäume ist so hart wie das Metall, nach dem es benannt wurde. Die sehr seltene Art des Eisenholzes soll eine Nuss hervorbringen, die sehr saftig ist und sie soll die Stärke des Abenteurers, der fähig ist, sie zu knacken und an ihr teilzuhaben, vergrößern.

Die Ginkoblätter, die man längs der Ufer von Flüssen und Seen in Hammerfell finden kann, sind höchst unauffällig, nur ihre eigentümliche Halbmondform macht sie bemerkbar. Das genießbare Laubwerk ist sehr süß und recht schmackhaft. Legenden sagen, wenn man sie sorgfältig mit dem Saft einer Aloe mischt, so hat das resultierende Gebräu die Fähigkeit, die Ausdauer für eine kurze Zeit zu erhöhen.

Den Somnalius Farn findet man in den Sümpfen des Schwarzmarsches. Die Wedel dieser Pflanze sind hellgrün und recht köstlich. Einen der Wedel zu pflücken kann sehr schwierig werden, da sie sich normalerweise bei Berührung einrollen, doch erst erlangt, kann er genutzt werden, um einen Feind eine kleine Weile schlafen zu lassen, wenn man ihn unter dessen Nase bewegt.

Pfeilwurz ist eine dicke, schwammige Knolle, die man im Bezirk Valenwald findet. Die Pflanze ist recht schwer zu finden, da ihr überirdisches Blattwerk sehr dürr und knochig ist. Doch die Wurzel selbst kann dem Sammler sehr nützlich sein, da sie magische Eigenschaften besitzt. Die Paste, die

man durch Mahlen der Wurzeln herstellt, ist recht heilsam und kann des Benutzers Genauigkeit mit Pfeil und Bogen oder einer anderen Schusswaffe verbessern.

Nachtschatten gilt als sehr giftiges Kraut. Wie auch immer, die Art, die man in vielen Teilen von Elsweyr findet, wird von den Khajiit geschätzt, die die Laufbahn eines Diebes eingeschlagen haben. Viele Khajiit klemmen ein Stück Nachtschatten in ihre Rüstung, um ihre Fähigkeiten im Umherschleichen, Verstecken und Unsichtbar werden zu verbessern.

Die Bekanntmachung der Jagd

Niemand soll vor Zeugen behaupten, die Jagd sei nicht ausgerufen, der Ritus nicht verkündet oder die Alten Regeln nicht befolgt.

Das Ritual der Unschuldigen Beute, auch die Wilde Jagd genannt, ist ein uralter Ritus, um magische Energie aus dem kraftvollen Fluss, der dieses Königreich verschlingt, zu ziehen. Die Schöpfer und die Zeiten der Rituale sind lange vergessen. Doch befolgt man den Ritus genau, bringt er dem Jäger große Macht und Ansehen.

Das Ritual stellt, dem todbringenden Wesen menschlicher Jagden gemäß, den starken Jägern und ihren Größeren und Kleineren Hunden die Mitleid erregende und verlorene Unschuldige Beute, traditionell der Hase genannt, gegenüber. Der Jäger ist gleichzeitig hingerissen ob der ungemeinen Freude und Herrlichkeit seiner Macht und Herrschaft über seine hilflose Beute und berührt von der tragischen, edlen und letztendlich fatalen Zwangslage der Unschuldigen Beute. In der höchsten ästhetischen Umsetzung des Rituals ist die überschwängliche Begeisterung des Tötens in Einklang mit der Identifikation des Jägers mit der Traurigkeit und Hoffnungslosigkeit der Unschuldigen Beute. Während der Körper des arglosen Hasen in Stücke gerissen wird, denkt der Jäger über das tragische Ungleichgewicht von Macht und grausamer Ungerechtigkeit in der Welt nach.
Wenn die Jagd beginnt, versammeln sich die Kleineren Hunde vor der kristallgrün gleißenden Kapelle der Unschuldigen Beute. In der Kapelle vollziehen die Jäger, die Größeren Hunde und der Meister der Jagd die Rituale, welche die Jäger, die Jagd und die Unschuldige Beute einführen und weihen. Dann kommt der Jäger aus der Kapelle, offenbart den Speer der bitteren Gnade und trägt die Regeln der Jagd vor. Die Regeln beschreiben erklärend die Gesetze und Bestimmungen der vier Abschnitte der Jagd: die Suche, die Verfolgung, das Signal und das Angesicht des Todes.

Stufe Eins - Die Suche, bei der die Kleineren Hunde das Gelände absuchen, um den Hasen aufzuschrecken.

Stufe Zwei - Die Verfolgung, bei der die Größeren Hunde den Hasen vor sich hertreiben.

Stufe Drei - Das Signal, bei dem die Größeren Hunde den Hasen fangen und die Jäger zum Töten aufrufen.

Stufe Vier - Das Angesicht, bei dem der Jäger die Tötung mit dem Speer der bitteren Gnade vornimmt und den Meister der Jagd auffordert, die Tötung durch das Läuten der Stadtglocke anzuzeigen. Alsdann verleiht der Meister der Jagd dem Jäger, der den Speer der bitteren Gnade während des Tötens geführt hat, die Trophäe. Ferner fordert der Meister der Jagd den kühnen Jäger auf, den nächsten Hasen für die nächste Jagd zu nennen (auch wenn der kühne Jäger selbst nicht an der nächsten Jagd teilnehmen darf).

Die Regeln der Jagd, die zu ehren die Jäger, Meister und Hunde geschworen haben, beschreiben das Verfahren und die Bedingungen der Jagd. Diese Verfahren und Bedingungen, auch als das Gesetz bekannt, bestimmen genauestens alle Einzelheiten der Jagd, die Anzahl der Hunde jeder Art, die teilnehmen dürfen, wie der Speer der bitteren Gnade zu führen ist und so weiter. Außerdem legt das Gesetz fest, dass der Hase die Möglichkeit haben muss, der Jagd zu entkommen, sei sie auch noch so gering. Tatsächlich wird diese Bedingung durch die Existenz von sechs Schlüsseln erfüllt, die,

wenn sie im Tempel der Daedrischen Riten zusammen gebracht werden, dem Hasen erlauben, sich von der Jagd weg zu teleportieren und so dem Jäger und seinem Speer zu entgehen. Es ist natürlich unvorstellbar, dass der Hase tatsächlich die Schlüssel entdecken und entkommen könnte, aber die Regeln müssen beachtet werden, und die Schlüssel zu manipulieren oder den Hasen um seine Möglichkeit, die Schlüssel zu finden oder zu benutzen, zu betrügen, ist eine schändliche und unverzeihliche Verletzung des Gesetzes der Jagd.

Das Ritual der Jagd gewährt dem Jäger Schutz vor jeglichen Angriffen, einschließlich tödlicher und nicht tödlicher Waffen und Zaubereien aller Schulen. Die Jäger seien jedoch gewarnt, dass das Ritual sie nicht vor den mächtigen Kräften ihres eigenen Speeres schützt und davon abrät, den Speer im Handgemenge, in der Dunkelheit oder in anderen gefährlichen Situationen rücksichtslos zu führen, da eine einzige Berührung des Speers der bitteren Gnade den sofortigen und sicheren Tod für unschuldige Hasen oder Mit-Jäger gleichermaßen bringt.

Das Recht, die Wilde Jagd auszurufen, ist in der Tat ein bedeutendes und schwerwiegendes Recht, da jeder bis auf die Hohen Daedrafürsten verwundbar durch die mächtigen Zauberkräfte des Speers der bitteren Gnade ist. Der Speer selbst ist deshalb eine schreckliche Waffe und es ist verboten, ihn vom Gelände der rituellen Jagd zu entfernen.

Die Brüder der Dunkelheit
von Pellarne Assi

Wie schon der Name andeutet, liegt die Geschichte der Dunklen Bruderschaft im Nebel der Dunkelheit. Mit ihren Sitten und Bräuchen sind nur jene vertraut, die selber der Bruderschaft angehören ('Bruder' ist dabei generisch zu verstehen; manche ihrer mörderischsten Meuchler sind Frauen, aber auch sie werden häufig Brüder genannt). Eines der größten Rätsel dabei ist, wie sie in der Verborgenheit existieren, aber mühelos von jenen gefunden werden können, die verzweifelt genug sind, um für ihre Dienste zu bezahlen.

Die Dunkle Bruderschaft war eine Ausgeburt eines religiösen Ordens, der Morag Tong, in der Zweiten Ära. Die Morag Tong beteten die Daedra-Gottheit Mephala an, die von ihnen forderte, Ritualmorde zu begehen. Anfangs waren sie so desorganisiert, wie es nur Anhänger von obskuren Kulten sein können - es gab keinen Anführer, und als Gruppe wagten sie es auch nicht, wichtige Personen zu ermorden. Das änderte sich mit dem Aufstieg der Mutter der Nacht.

Alle Anführer(innen) der Morag Tong, und später der Dunklen Bruderschaft, heißen Mutter der Nacht. Ob ein und dieselbe Frau die Dunkle Bruderschaft seit der Zweiten Ära befehligt hat (und ob es sich tatsächlich um eine Frau handelt), ist unbekannt. Nach landläufiger Meinung soll jedoch die ursprüngliche Mutter der Nacht eine wichtige Doktrin der Morag Tong entwickelt haben - die Überzeugung, dass Mephala zwar mit jedem in ihrem Namen begangenen Mord stärker würde, dass aber manche Morde nobler seien als andere. Aus Hass begangene Morde gefielen Mephala mehr als Morde aus Habsucht. Und Morde an wichtigen Persönlichkeiten gefielen Mephala mehr als Morde an relativ Unbekannten.

Die Zeit, in der dieser Glaube übernommen wurde, fällt ungefähr mit dem ersten bekanntermaßen von den Morag Tong begangenen Mord zusammen. Im Jahre 324 der Zweiten Ära wurde der Potentat Versiduae-Shaie in seinem Palast in dem Gebiet, das heute als das Elsweyr-Königreich Senchal bekannt ist, ermordet. Voller Dreistigkeit verkündete die Mutter der Nacht die Identität der Mörder, indem sie mit dem Blut des Potentaten 'Morag Tong' an die Wände malte.

Bis zu diesem Zeitpunkt hatten die Morag Tong relativ friedlich existiert, mehr oder weniger wie ein Hexenzirkel - gelegentlich verfolgt, aber für gewöhnlich ignoriert. Bemerkenswert zeitgleich wurden die Morag Tong auf dem gesamten Kontinent zu einer Zeit geächtet, in der Tamriel ein zersplittertes Land war. Jeder Landesherr behandelte die Eliminierung des Kults plötzlich als höchste Priorität. Danach war hundert Jahre lang nichts mehr von ihnen zu hören.

Eine Datierung der Ära, in der die Morag Tong als die Dunkle Bruderschaft erneut in Erscheinung traten, ist schwieriger, insbesondere da im Laufe der Geschichte von Tamriel immer wieder auch andere Attentätergilden auftauchten. Nach meinen Recherchen wurde die Dunkle Bruderschaft erstmals in den Tagebüchern der Blutkönigin Arlimahera von Hegathe erwähnt: Sie sprach davon, ihre Feinde mit eigener Hand bzw. nötigenfalls 'mit der Hilfe der Mutter der Nacht und ihrer Dunklen Bruderschaft, des geheimen Arsenals meiner Familie seit der Zeit meines Großvaters' umgebracht zu haben. Arlimahera schrieb dies im Jahre 2Ä 412; man kann daher vermuten, dass die Dunkle Bruderschaft schon seit mindestens dem Jahr 360 bestand, sofern ihr Großvater wirklich deren Dienste in Anspruch genommen hatte.

Der wichtigste Unterschied zwischen der Dunklen Bruderschaft und den Morag Tong bestand darin, dass die Bruderschaft sowohl ein kommerzielles Unternehmen als auch ein Kult war. Herrscher und wohlhabende Händler bedienten sich des Ordens als Attentätergilde. Damit erlangte die

Bruderschaft sowohl die offensichtlichen Vorteile eines profitablen Unternehmens als auch den sekundären Vorteil, dass die Herrscher sie nicht länger aktiv verfolgen konnten: Sie wurden gebraucht. Sie waren nun Lieferanten einer unentbehrlichen Ware. Selbst ein besonders tugendsamer Herrscher wäre nicht gut beraten, die Bruderschaft schlecht zu behandeln.

Nicht lange nach Alimaheras Tagebucheintrag kam die vielleicht berüchtigtste Hinrichtungsserie in der Geschichte der Dunklen Bruderschaft. Im Jahre 430 wurden in der Stadt Sonnenaufgang der Colovianische Kaiser Savirien-Chorak und alle seine Erben in einer blutigen Nacht ermordet. Zur Freude ihrer Feinde zerfiel die Colovianische Dynastie daraufhin innerhalb von nur vierzehn Tagen. Über vierhundert Jahre lang, bis der Kriegerkaiser Tiber Septim schließlich die Krone übernahm, regierte in Tamriel das Chaos. Obwohl keine vergleichbaren Hinrichtungen mehr verzeichnet wurden, muss die Bruderschaft in dieser Zwischenzeit eine Menge Gold gescheffelt haben.

Die Dunkle Bruderschaft hat wahrhaft keinen Mangel an Geschäftsgelegenheiten - eine 'Abrechnung' ist nach meinen Informationen der beliebteste Euphemismus der Bruderschaft für eine Hinrichtung. Sie gelten zwar offiziell in jedem Winkel des Imperiums als ungesetzliche Organisation, werden aber, wie die Diebesgilde, eigentlich allgemein geduldet.

Die Bücher der Rätsel

Das Gelbe Buch

Als ernsthaftes Vergnügen und zur Stärkung des Verstandes hat der Autor hier alles, was er mittels eifriger Studien und durch jahrelange Gespräche mit anderen ähnlicher Neigung über die Kunst des Rätselns gelernt hat, zusammengetragen.
[Das Stellen und Lösen von Rätseln ist ein Brauch der feinen adligen westlichen Gesellschaft. Adlige und gesellschaftliche Emporkömmlinge sammeln Rätselbücher und studieren diese in der Hoffnung, in Unterhaltungen schlauer und geistreicher zu wirken.]

Ein Metall, das suchen wir,
Wiegt schwerer als des Menschen Gier
Nimm weg den Schluss von jenem Wort,
Das meint soviel wie 'Geh nicht fort'

ielB : trowtnA eiD

Ein Mann sagt: 'Wenn du mich anlügst, erschlage ich dich mit meinem Schwert. Wenn du mir die Wahrheit sagst, werde ich dich mit einem Zauber töten.' Was musst du sagen, um am Leben zu bleiben?

.negalhcsre trewhcS med tim hcim tsriw uD : trowtnA eiD

Ein Bosmer wird getötet. Der Altmer behauptet, der Dunmer sei schuld. Der Dunmer sagt, der Khajiit hätte es getan. Der Ork schwört, er hätte den Bosmer nicht getötet. Der Khajiit sagt, dass der Dunmer lügt. Wenn nur einer von ihnen die Wahrheit spricht, wer hat dann den Bosmer getötet?

remtlA reD : trowtnA eiD

Das Rote Buch

Dieses handliche Buch zeigt Rätsel und Unsinnen auf viele verschiedne Art, und, nach ausgiebigem Studieren, mag der kluge, gelehrte Herr sich nicht länger beunruhiget finden von dem scharfen Verstande seiner Gefährten.

[Das Stellen und Lösen von Rätseln ist ein Brauch der feinen adligen westlichen Gesellschaft. Adlige und gesellschaftliche Emporkömmlinge sammeln Rätselbücher und studieren diese in der Hoffnung, in Unterhaltungen schlauer und geistreicher zu wirken.]

Die Frage:
Es hat einen Schwanz, eine Seite und ein Haupt
Wie eine Schlange es erscheint
Es ist tot und seines Körpers beraubt

Die Antwort:
Es muss wohl ein Drache sein

Die Frage:
Dichter kennen die Herzen von Mensch und Mer
Doch Tiere können mein Herz nicht kennen
Dieses Buch ist geschrieben von einem Bär

Die Antwort:
So kannst du dies auch nicht Gedicht nennen

Die Frage:
Ich gab dir einen Schlag einem Boxhieb gleich
Mit Hämmern und Nägeln darum
Beim Aufprall öffnen sich zwei Lider weich

Die Antwort:
Der Schlag haut einen fast um.

Die Bücher von 3Ä 426

Das Braune Buch

Das Braunbuch des Fürstenhauses Telvanni

[Bei dem Braunbuch handelt es sich um ein Jahrbuch der Ratsangelegenheiten der Telvanni im Vvardenfell-Distrikt für das Jahr 3Ä 426. Es listet die derzeitigen Mitglieder des Rats, deren Wohnsitz und ihre Vertreter bzw. Sprecher in Sadrith Mora auf. Außerdem sind darin wichtige Ereignisse und Ratsbeschlüsse für dieses Jahr aufgezeichnet.]

Ratsherren des Hauses Telvanni, Vvardenfell-Distrikt, Kaiserliche Ära 426

Erzmagister Gothren, Fürst Hochmagier im telvannischen Rat, Vvardenfell-Distrikt, Turm Tel Aruhn, Ost-Molag-Amur, Distrikt von Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meister Aryon, Magierfürst im telvannischen Rat, Vvardenfell-Distrikt, Turm Tel Vos, Dorf Vos, Weidenländer, Distrikt von Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meister Neloth, Magierfürst im telvannischen Rat, Vvardenfell-Distrikt, Turm Tel Naga, Sadrith Mora, Distrikt von Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meisterin Dratha, Magierfürstin im telvannischen Rat, Vvardenfell-Distrikt, Turm Tel Mora, Die Weidenländer, Distrikt von Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meisterin Therana, Magierfürstin im telvannischen Rat, Vvardenfell-Distrikt, Turm Tel Branora, Azuraküste, Distrikt von Vvardenfell, Provinz Morrowind

Ratsvertreter vom Haus Telvanni, Ratshallen, Sadrith Mora

Für Erzmagister Gothren: Sprecher Mallam Ryon, Magier

Für Meister Aryon: Sprecher Arara Uvulas

Für Meister Neloth: Sprecher Raven Omayn

Für Meisterin Therana: Felisa Ulessen

Für Meisterin Dratha: Sprecher Mallam Ryon

Ratsbeschlüsse

Als Reaktion auf wiederholte Proteste von Herzog Dren und Vertretern der anderen Fürstenhäuser erinnerte sie der telvannische Rat daran, dass gemäß den überlieferten Gesetzen und Bräuchen der telvannische Rat den Ambitionen und Unternehmungen seiner einzelnen Mitglieder keinerlei

Beschränkungen auferlege. Wenn sich das Imperium oder die Räte der anderen Häuser Telvannis der Erforschung und Kolonisierung der Ödländer und Wüsten Vvardenfells entgegenstellen möchten, können sie dies gerne tun, und zwar mit den besten Wünschen der Ratsherren, jedoch wird der telvannische Rat solchen Bestrebungen keinesfalls seine Ressourcen oder Autorität leihen.

Der Rat erhebt erneut Einspruch gegen die Vorschläge, die Herzog Dren und dem Hohen Rat im Zusammenhang mit Sklaverei und Sklavenhandel im Vvardenfell-Distrikt unterbreitet worden sind. Das Recht auf Besitz von und Handel mit Sklaven ist durch die Bedingungen des Waffenstillstandsvertrags garantiert, und der telvannische Rat wird sich keinesfalls auf Diskussionen über Schmälerungen dieser Rechte einlassen.

Das Gelbe Buch

Das Gelbbuch des Fürstenhauses Hlaalu

Ratsherren des Fürstenhauses Hlaalu, Distrikt Vvardenfell, Kaiserliche Ära 426

Meisterin Velanda Omani, bei der Gnade der Almsivi, Ehrwürdige Ratsherrin des Rates von Hlaalu, Distrikt Vvardenfell, freie Händlerin, Herrin der Omani-Pflanzung, Insel Elmas, Ost-Vivec, Distrikt Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meister Dram Bero, bei der Gnade der Almsivi, Ehrwürdiger Ratsherr des Rates von Hlaalu, Distrikt Vvardenfell, freier Händler, Ehrenmann ohne festen Wohnsitz, Vivec, Distrikt Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meister Crassius Curio, bei der Gnade der Almsivi, Ehrwürdiger Ratsherr des Rates von Hlaalu, Distrikt Vvardenfell, freier Händler, Curio-Anwesen, Hlaalu-Bezirk,Vivec, Distrikt Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meister Yngling Halb-Troll, bei der Gnade der Almsivi, Ehrwürdiger Ratsherr des Rates von Hlaalu, Distrikt Vvardenfell, freier Händler, Yngling-Anwesen, Wohninsel des Hl. Olms, Vivec, Distrikt Vvardenfell, Provinz Morrowind

Meisterin Nevena Ules, bei der Gnade der Almsivi, Ehrwürdige Ratsherrin des Rates von Hlaalu, Distrikt Vvardenfell, freie Händlerin, Ules-Anwesen, Suran, Ascadia-Inseln, Distrikt Vvardenfell, Provinz Morrowind

Ratsangelegenheiten von Interesse

König Hlaalu Athyn Llethan, Hoher Ratsherr und Fürst von Morrowind, gewährt Steuerbegünstigungen für Händler, die sich über hohe Zölle auf importierte alkoholische Getränke beklagt hatten.

Der Rat ist erfreut, mitteilen zu können, dass die Kriminalitätsrate in Bezug auf Diebstahl und Gewaltverbrechen in den Distrikten des Fürstenhauses Hlaalu zurückgegangen ist, dank der Wachsamkeit der Legionen und der strengen Strafen durch die Magistrate. Der Rat bedauert die unerfreulichen Störungen des öffentlichen Friedens durch den zunehmend gewalttätiger werdenden Wettstreit zwischen der Diebesgilde und der Camonna Tong um die Kontrolle der Schwarzmärkte.

Eine kleinere Steuerrevolte in Balmora wurde ohne übermäßigen Schaden an Leben und Besitz unterdrückt. Der Rat entsandte eine Abordnung zum Herzog, um seiner Besorgnis über die hohen Steuern und die schädlichen Auswirkungen hoher Zölle auf den Handel Ausdruck zu verleihen.

Das Rote Buch

Das Rotbuch des Fürstenhauses Redoran

[Das Rote Buch ist ein Jahrbuch der Angelegenheiten des redoranischen Rates des Vvardenfell-Distrikts für 3Ä 426. In ihm sind die gegenwärtigen Mitglieder des Rates und ihre Wohnsitze aufgeführt. Ebenso werden darin wichtige Ereignisse und Ratsbeschlüsse aus dem Jahr festgehalten.]

Ratsherren des Hauses Redoran, Distrikt Vvardenfell, Kaiserliche Ära 426

Ratsvorsitzender Fürst Bolvyn Venim, auf Ernennung der gnädigen Almsivi, Oberster Ratsherr des redoranischen Rates, Vvardenfell-Distrikt, Fürst Ald´ruhn aus Bolvyn, Ald´ruhn, Vvardenfell-Distrikt, Provinz Morrowind

Großfürst Miner Arobar, auf Ernennung der gnädigen Almsivi, Ehrenwerter Ratsherr des redoranischen Rates, Vvardenfell-Distrikt, Fürst von Nord-Gash aus Arobar, Ald´ruhn, Vvardenfell-Distrikt, Provinz Morrowind

Großfürst Hlaren Ramoran, auf Ernennung der gnädigen Almsivi, Ehrenwerter Ratsherr des redoranischen Rates, Vvardenfell-Distrikt, Fürst von Westspalte aus Ramoran, Ald´ruhn, Vvardenfell-Distrikt, Provinz Morrowind

Großfürstin Brara Morvayn, auf Ernennung der gnädigen Almsivi, Ehrenwerte Ratsherrin des redoranischen Rates, Vvardenfell-Distrikt, Fürstin von Maar Gan aus Morvayn, Ost-Ald´ruhn, Distrikt-Vvardenfell, Provinz Morrowind

Großfürst Athyn Sarethi, auf Ernennung der gnädigen Almsivi, Ehrenwerter Ratsherr des redoranischen Rates, Vvardenfell-Distrikt, Fürst von Süd-Gash aus Sarethi, Ald´ruhn, Vvardenfell-Distrikt, Provinz Morrowind

Großfürst Garisa Llethri, auf Ernennung der gnädigen Almsivi, Ehrenwerter Ratsherr des redoranischen Rates, Vvardenfell-Distrikt, Fürst der nördlichen Aschländer aus Llethri, Ald´ruhn, Vvardenfell-Distrikt, Provinz Morrowind

Wichtige Ereignisse

König Hlaalu Athyn Llethan, Hoher Ratsherr und Fürst von Morrowind, verhängt günstige Zölle für Flin [ein beim Kaiservolk verbreitetes, stark alkoholisches importiertes Getränk]. Der Rat protestiert gegen die weiterhin hohen Zölle auf die einheimischen Getränke Sujamma, Greef und Shein.

Schmuggelbanden und das organisierte Verbrechen zeigen sich in den Distrikten des Fürstenhauses Redoran immer aggressiver und gewalttätiger. Die Ratsherren machen hierfür die örtliche Korruption, die schwache Verbrechensbekämpfung und die harte Konkurrenz zwischen der Diebesgilde und der Camonna Tong verantwortlich.

Ein Steueraufstand in Balmora wurde niedergeschlagen, nachdem eine beträchtliche Zahl an

Todesopfern und hoher Sachschaden zu beklagen waren. Der Rat warnte, dass sich derartige Unruhen bis nach Ald´ruhn ausbreiten könnten, wenn die schwere Last der kaiserlichen Steuern nicht ein wenig erleichtert würde.

Die Charwich-Koniinge-Briefe

Buch 1

6 Sonnenhöhe, 3Ä 411
Kambria, Hochfels

Mein lieber Koniinge,
ich hoffe, dieser Brief erreicht Euch in Sadrith Mora. Es ist schon viele Wochen her, dass ich Nachricht von Euch erhalten habe, und ich kann nur hoffen, dass die Adresse, die ich von Euch habe, noch stimmt. Ich habe dem Kurier Gold mitgegeben, so dass er, falls er Euch nicht findet, Euren neuen Aufenthaltsort erfragen kann. Wir Ihr seht, habe ich nach einer mühsamen Überfahrt endlich von Bhoriane aus in mein liebstes Fürstentum in Hochfels zurückgefunden, das erstaunlich gebildete und immer wieder faszinierende Kambria. Ich habe mich sofort in eine der besseren Bibliotheken hier vergraben, um mich mit den Bewohnern und ihren Überlieferungen vertraut zu machen. Obwohl es vielleicht verfrüht ist, darüber zu reden, so denke ich doch, dass ich auf etwas sehr Interessantes in Bezug auf diesen seltsamen Gefährten, Hadwaf Neithwyr, gestoßen bin.

Viele hier im Dorf erinnern sich noch an ihn, auch wenn die meisten ihn nur sehr oberflächlich gekannt haben. Als Hadwaf Neithwyr das Dorf verließ, ging gleichzeitig eine große Pest zu Ende. Alle sind davon überzeugt, dass es sich dabei nicht um einen Zufall handelte.

Meine Kontakte hier behaupten, dass Azura nicht seine einzige Herrin sei. Es ist durchaus möglich, dass er, als er die Daedra angerufen und deren Stern akzeptiert hat, dies für einen gewissen Baliasir getan hat. Offensichtlich hat Neithwyr auf irgendeine Art und Weise für diesen Baliasir gearbeitet. Ich konnte jedoch nicht herausfinden, womit sich Baliasir tatsächlich beschäftigte oder was Neithwyr für ihn getan hat. Zenithar, der Gott der Arbeit und des Handels, ist die meistverehrte Gottheit in Kambria und dies ist meinen (das heißt, unseren) Nachforschungen sehr entgegen gekommen, da die Leute sich hier ohne Weiteres bestechen lassen. Allerdings nutzte mir das nicht viel, ich konnte nämlich nichts Genaues über unser Anliegen herausfinden. Nach mehreren Tagen intensiver Befragungen empfahl mir dann ein altes Weib, in ein nahe gelegenes Dorf namens Grimbaumgarten zu gehen und dort mit dem Friedhofswärter zu sprechen. Ich machte mich sofort auf den Weg dorthin.

Ich weiß ja, wie ungeduldig Ihr seid, wenn es um Details geht, und dass Ihr nur wenig für die bretonische Architektur übrig habt, aber wenn Ihr je nach Mittel-Hochfels kommen solltet, dann versäumt auf keinen Fall, Euch dieses entzückenden Ort anzusehen. Wie viele andere Dörfer in Hochfels ist er von einer hohen Mauer umgeben. Diese ist sehr malerisch, zeugt aber auch von der turbulenten Vergangenheit der Gegend und bildet gleichzeitig eine nützliche Barriere gegen die übernatürlichen Kreaturen, die manchmal die Landbevölkerung heimsuchen. Mehr darüber später.

Wie ich herausfand, befindet sich der Friedhof außerhalb des Ortes. Die Bewohner warnten mich und meinten, es wäre besser, bis zum Morgen zu warten, um mit dem Friedhofswärter zu sprechen. Ich war jedoch ungeduldig und wollte keinen Moment länger warten. Ich ging durch den Wald zu dem einsam gelegenen Friedhof und stieß sofort auf den schlurfenden älteren Mann, der hier für Ordnung sorgt. Er bat mich zu gehen, meinte, das Land sei verflucht und dass ich mich, wenn ich bleiben sollte, in größte Gefahr bringen würde. Ich teilte ihm mit, dass ich nicht gehen würde, bis er mir gesagt hätte, was er über Hadwaf Neithwyr und seinen Herrn, Baliasir, weiß. Als er deren Namen vernahm, zog er sich noch tiefer in das Dickicht zerbrochener Grabsteine und verfallener Mausoleen zurück. Ich bin ihm natürlich gefolgt.

Ich sah, wie er in eine enorme Krypta hinunterstieg, und beschleunigte meine Schritte. Es gab kein Licht dort, aber ich hatte mich vorbereitet und eine Fackel mitgebracht. In dem Moment, wo ich sie anzündete, unterbrach ein wildes Heulen die Stille und ich wusste sofort, dass der Wärter die Krypta verlassen hatte, und zwar nicht nur, weil er es vermeiden wollte, von Neithwyr und Baliasir zu sprechen. Bevor ich die Kreatur entdeckte, hörte ich bereits ihren schweren Atem und das Klicken ihrer Krallen auf dem Stein, als sie sich näherte. Der Werwolf trat aus der Dämmerung hervor, braun und schwarz, mit triefenden Lefzen, und aus seinem Gesicht starrten mir die Augen des Friedhofwärters entgegen, die jetzt nur noch einen animalischen Hunger zeigten.

Ich hatte sofort drei instinktive Gedanken. Der erste war natürlich Flucht. Der zweite war, zu kämpfen. Aber wenn ich fliehen würde, dann würde ich eventuell den Friedhofswärter nie wiedersehen und nie erfahren, was ich wissen musste. Wenn ich kämpfte, dann würde ich ihn eventuell verletzen oder die Kreatur töten und wäre noch schlechter dran. Ich entschied mich also für meine dritte Option. Ich musste die Kreatur die ganze Nacht über innerhalb des Grabes festhalten, bis der Friedhofswärter im Morgengrauen wieder seine humane Gestalt annehmen würde.

Ich habe mich schon oft unbewaffnet verteidigen müssen, aber nie konnte ich dabei so viel verlieren und niemals gegen einen solch wilden Gegner. Meine Gedanken richteten sich allein auf die Gefahr, nicht nur eventueller Verletzungen, sondern vor allem darauf, nicht mit Lykanthropie angesteckt zu werden. Es gelang mir, den Angriffen seiner Tatzen zu parieren und den schäumenden Kiefern auszuweichen. Ich sprang zur Seite, wenn er mich überrumpeln wollte, ließ ihn jedoch nicht vorbei, damit er nicht in die Nacht entwischen konnte. Wir kämpften stundenlang miteinander. Ich verteidigte mich, während er versuchte, ins Freie zu gelangen oder mich zu töten oder beides. Ich bezweifle nicht, dass ein Werwolf über größere Energiereserven als ein Mensch verfügt, aber er ist schließlich und endlich eine Bestie, die nicht genau weiß, wie sie ihre Bewegungen einergiesparend einsetzen kann. Als der Morgen endlich nahte, waren wir beide fast ohnmächtig vor Müdigkeit, ich wurde jedoch für meine Mühen belohnt. Die Kreatur verwandelte sich wieder in einen Menschen.

Er war sehr viel freundlicher zu mir als am Abend zuvor. Als ihm bewusst wurde, dass ich ihn davon abgehalten hatte, seine nächtlichen Streifzüge durch die Gegend zu unternehmen, öffnete er sich mir schnell.

Hier ist das, was er mir dann erzählt hat. Neithwyr ist nie nach Hochfels zurückgekehrt. So viel der alte Mann weiß, befindet er sich noch in Morrowind. Ich habe die Grabstätte seiner Schwester Peryra besucht und herausgefunden, dass er seinen ersten Herrn vermutlich durch sie kennen gelernt hatte. Es scheint, als wäre sie zu Lebzeiten eine bekannte Kurtisane gewesen, die viel gereist ist, wenn sie auch zum Sterben nach Hause zurückkehrte. Anders als Neithwyr ist Baliasir nicht weit entfernt. Er ist ein zwielichtiger Charakter, hat jedoch, den Worten des Friedhofswärters zufolge, in letzter Zeit Königin Elysana in Wegesruh seine Aufwartung gemacht. Ich werde mich sofort auf den Weg dorthin machen.

Bitte schreibt mir, sobald es Euch möglich ist, um mir über Eure Fortschritte zu berichten. Ich sollte in etwa einer Woche in Wegesruh im Hause meiner Freundin Gräfin Elysbetta Moorling anzutreffen sein. Falls Baliasir sich am Hof befindet, wird Gräfin Moorling in der Lage sein, mich ihm vorzustellen.

Ich bin mir sicher, dass wir ganz nahe daran sind, Azuras Stern zu finden.

Euer Freund,
Charwich

Buch II

3 Letzte Saat, 3Ä 411
Tel Aruhn, Morrowind

Mein teurer Freund Charwich,
Ich habe Euren Brief, datiert am 6 Sonnenhöhe, adressiert an mich in Sadrith Mora, erst letzte Woche erhalten. Ich wusste nicht, wie ich Euch zuvor erreichen konnte, um Euch von meinem Fortschritt, Hadwaf Neithwyr zu finden, zu berichten. Also schicke ich Euch dies an die Adresse der Gräfin, die Ihr in Eurem Brief erwähntet, Gräfin Elysbetta Moorkraut von Wegesruh. Ich hoffe, dass sie wissen wird, falls Ihr ihr Palais verlassen haben solltet, wohin Ihr gegangen seid, und Euch dies nachsenden kann. Und ich hoffe weiterhin, dass Ihr dies rechtzeitiger erhalten werdet, als Euer Brief bei mir eintraf. Es ist unabdingbar, dass ich schnell von Euch höre, damit wir unsere weitere Vorgehensweise abstimmen können.

Meine Abenteuer hier haben zwei Akte: Akt eins, bevor ich Euren Brief erhielt, und Akt zwei kurz danach. Während Ihr nach dem schwer auffindbaren Besitzer von Azuras Stern in seinem Heimatland im Westen suchtet, suchte ich ihn hier, wo er unseres Wissens den Daedraprinzen heraufbeschwor und von diesem das Artefakt erhielt.

Wie Ihr hatte auch ich wenig Schwierigkeiten, Leute zu finden, die von Neithwyr gehört hatten, oder ihn sogar kannten. Tatsächlich traf ich, kurz nachdem wir uns getrennt haben und Ihr zur Iliac-Bucht aufgebrochen seid, jemanden, der wusste, wo er für die Zeremonie hingegangen war. Also reiste ich sofort ab und kam hierher nach Tel Aruhn. Es kostete mich einige Zeit, meine Kontaktperson zu finden, denn er ist ein abtrünniger Priester namens Minerath. Tribunal und Tempel, die wirklichen Mächte von Morrowind, neigen dazu, über seine Lehre die Stirn zu runzeln. Und während sie zwar noch keinen Kreuzzug begonnen haben, um sie auszumerzen, so gibt es doch Gerüchte, dass sie es bald tun werden. Dies lässt Priester wie Minerath schreckhaft und paranoid reagieren. Mit solchen Leuten kann man nur schlecht Termine vereinbaren.

Schließlich wurde mir gesagt, dass er willig sei, mit mir im 'Pech und Schwefel', einer winzigen Taverne, die noch nicht einmal ein Zimmer zu vermieten hat, zu reden. Die Treppe hinunter drängten sich einige verhüllte Männer um den einzigen Tisch der Taverne und ich wurde nach Waffen durchsucht. Selbstverständlich hatte ich keine. Ihr wisst, dass das nicht meine bevorzugte Methode ist, Geschäfte zu machen.

Als meine Harmlosigkeit festgestellt war, offenbarte sich eine der verhüllten Gestalten als Minerath. Ich zahlte ihm das versprochene Geld und fragte ihn, was er über Hadwaf Neithwyr wusste. Er erinnerte sich gut an ihn und erzählte, dass der Bursche, nachdem er den Stern erhalten hatte, nach Hochfels zurückkehren wollte. Es schien, dass er unerledigte Geschäfte dort hatte, vermutlich gewalttätiger Natur, die Azuras Stern ihm erleichtern sollte. Er hatte keine weiteren Informationen, und ich wusste nicht, was ich ihn noch fragen konnte.

Wir trennten uns, und ich wartete auf Euren Brief, darauf hoffend, dass Ihr Neithwyr und vielleicht sogar den Stern gefunden habt. Ich gestehe, dass ich, während ich in Morrowind verweilte und nichts von Euch hörte, begann, an Eurem Charakter zu zweifeln. Vergebt mir meine Worte, aber ich begann zu fürchten, dass Ihr das Artefakt für Euch behalten hättet. Tatsächlich schmiedete ich Pläne, selbst nach Hochfels zu kommen, als Euer Brief schließlich doch noch eintraf.

Die Geschichte Eures Abenteuers auf dem Friedhof von Grimtry Garten, und die Informationen, die

Ihr von dem mondsüchtigen Verwalter erhalten habt, regten mich zu einem weiteren Treffen mit Minerath an. Damit begann der zweite Akt meiner Geschichte.

Ich kehrte zurück zum 'Pech und Schwefel' zurück, denn ich hatte gefolgert, dass der Priester diesen Stadtbezirk häufig aufsuchen musste, da er sich so sicher fühlte, dass er sogar geheime Treffen dort abhielt. Es kostete mich einige Zeit des Suchens, aber schließlich fand ich ihn, und glücklicherweise war er auch allein. Ich rief seinen Namen und er zog mich schnell in eine düstere Gasse, denn er fürchtete, von einem Tempelordinator gesehen zu werden.

Es eine seltene und wunderschöne Angelegenheit, wenn ein Opfer darauf besteht, seinen Mörder in eine entlegene Örtlichkeit zu ziehen.

Sofort fragte ich nach diesem Burschen, den Ihr erwähntet, Neithwyrs mysteriösen Gönner Baliasir. Er bestritt, den Namen jemals gehört zu haben. Wir waren noch immer in diesem seichten Zustand der Unterhaltung, als ich den Priester angriff. Selbstverständlich war er völlig überrumpelt. Manchmal kann das wirksamer als ein Hinterhalt sein. Ganz gleich, wie oft ich es getan habe, niemals hat jemand erwartet, dass der freundliche Mann, mit dem sie gerade sprechen, sie im nächsten Moment am Genick packt.

Ich drückte fest auf meine Lieblingsstelle im weichen Teil der Kehle, gleich unter dem Schilddrüsenknorpel, und er brauchte zu lange, um auf meinen Angriff zu reagieren und mich zurückzustoßen. Er fing an, sein Bewusstsein zu verlieren, und ich flüsterte, dass ich ihm das Genick brechen würde, falls er nach Hilfe schrie, wenn ich meinen Griff ein wenig lockerte, so dass er reden und atmen könne. Er nickte und ich lockerte den Druck, nur ein wenig.

Ich fragte nach Baliasir, und er schüttelte den Kopf, darauf bestehend, dass er den Namen niemals gehört habe. So erschreckend es auch war, es schien, als ob er höchstwahrscheinlich die Wahrheit sagte. Also fragte ich ihn allgemeiner, ob er von jemand anderem wisse, der mir etwas über Hadwaf Neithwyr sagen könne. Er sagte mir, dass bei der Zeremonie auch eine Frau anwesend war, jemand, den er als seine Schwester vorstellte.

Ich erinnerte mich dann an den Teil Eures Briefes, in dem Ihr schildertet, das Grab von Neithwyrs Schwester Perya gesehen zu haben. Als ich diesen Namen dem Priester gegenüber erwähnte, nickte er verzweifelt, aber ich konnte sehen, dass die Befragung ihr Ende erreicht hatte. Schließlich wird ein Mann, wenn er erdrosselt wird, irgendwann auf jede Frage mit 'ja' antworten. Ich brach Minerath das Genick und kehrte heim.

Somit bin ich nun wieder unsicher, wie ich fortfahren soll. Ich stellte noch einige Nachforschungen an, und einige derselben Leute, die Neithwyr getroffen haben, erinnerten sich an eine Frau bei ihm. Einige wenige entsannen sich, dass er sagte, sie sei seine Schwester. Ein oder zwei glaubten sich daran zu erinnern, dass ihr Name Perya war, jedoch waren sie sich dessen nicht sicher. Aber niemand hatte von jemandem namens Baliasir gehört.

Falls ich innerhalb der nächsten Wochen von Euch keine Antwort auf diesen Brief erhalte, werde ich nach Hochfels kommen, da die meisten Leute glauben, dass Neithwyr dorthin zurückging. Ich werde nur lange genug hier bleiben, um abzuwarten, ob es in Morrowind weitere Nachforschungen für mich gibt, um uns näher an unser Ziel zu bringen, Azuras Stern zurückzuerlangen.

Euer Freund,
Koniinge

Buch III

13 Letzte Saat, 3Ä 411
Wegesruh, Hochfels

Mein lieber Koniinge,
Bitte entschuldigt die Qualität meiner Schrift, aber ich habe nicht mehr lange zu leben. Ich kann ausführlich nur auf einen Teil Eures Briefes eingehen, und zwar denke ich, dass Baliasir, im Gegensatz zu dem, was Ihr gehört habt, sehr real ist. Wäre er nur ein Hirngespinst des Hüters, würde ich jetzt, da ich dies schreibe, nicht fühlen, wie das Leben aus mir heraussickert.

Gräfin Moorkraut hat nach den Heilern geschickt, aber ich weiß, dass sie nicht mehr rechtzeitig eintreffen werden. Ich muss Euch nur erklären, was passiert ist, damit Ihr es versteht und dann werden alle meine Angelegenheiten in dieser Welt beendet sein. Der einzige Vorteil meines Zustandes ist, dass ich mich kurz fassen muss, ohne meine gewohnten ausführlichen Beschreibungen von Personen und Orten. Ich weiß, dass Ihr zumindest das schätzen werdet.

Es begann, als ich nach Wegesruh kam und durch meine Freundin Gräfin Moorkraut und ihre Verbindungen bei Hofe Baliasir persönlich vorgestellt wurde. Ich musste behutsam vorgehen, da ich nicht wollte, dass er von unseren Plänen in Bezug auf Azuras Stern erfuhr, von dem ich annahm, dass er ihn von seinem Diener Hadwaf Neithwyr erhalten hatte. Seine Funktion an Königin Elysanas Hof schien eine rein dekorative zu sein, was für viele Mitglieder ihre Hofes gilt, und es fiel mir nicht schwer, mich von den anderen abzuheben, als wir auf die Schule der Mystik zu sprechen kamen. Man sprach bei Hofe viel und gerne über die magischen Künste, aber es schien so als besäßen nur er und ich wirkliches Wissen darüber.

Viele Edelmänner und Abenteurer, die keine professionellen Magier sind, kennen ein oder zwei nützliche Zauber aus den Schulen der Wiederherstellung und Zerstörung. Ich berichtete Basliasir ganz wahrheitsgemäß, dass ich in diesem Bereich keine Kentnisse hatte (oh, wie sehr ich mir jetzt wünschte, dass ich einige Heilzauber der Schule der Wiederherstellung kennen würde), aber dass ich mir einige Fähigkeiten im Bereich der Mystik angeeignet hatte. Natürlich nicht genug, um ein Psijic zu sein, aber in Telekinese und Magiereflexion besaß ich einige grundlegende Kenntnisse. Er brachte seine Anerkennung zum Ausdruck, und ich nutzte die Gelegenheit, einen anderen Zauber aus der Schule der Mystik anzusprechen: die Seelenfalle.

Ich sagte, dass ich, was diesen Zauber anging, unwissend aber neugierig sei. So konnte ich auf natürliche und unverfängliche Art und Weise auf Azuras Stern zu sprechen kommen, die endlose Quelle der Seelen.

Stellt Euch vor, wie ich meine Begeisterung zügeln musste, als er sich zu mir beugte und flüsterte: 'Wenn Euch das interessiert, kommt morgen Nacht zu Klythics Steingrab, westlich der Stadt.'

Ich konnte kein Auge zutun. Das Einzige, woran ich denken konnte, war, wie ich an den Stern gelangen würde, wenn er ihn mir zeigte. Ich wusste so wenig über Baliasir, seine Vergangenheit und seine Kraft, aber die Gelegenheit war zu gut, um sie verstreichen zu lassen. Ich muss dennoch zugeben, dass ich die Hoffnung hatte, dass Ihr erscheinen würdet, wie Ihr es in Eurem Brief angedroht hattet, so dass ich jemanden mit körperlicher Stärke bei meinem Abenteuer dabei hätte.

Während ich dieses schreibe, werde ich schwächer und schwächer, daher muss ich mit den wichtigsten Fakten fortfahren. Ich ging in der nächsten Nacht zu der Gruft und Baliasir führte mich

durch das Labyrinth zu dem Ort, an dem er den Stern aufbewahrte. Wir unterhielten uns ziemlich entspannt und wie Ihr so oft gesagt hattet, schien das der ideale Moment für einen Angriff zu sein. Ich griff nach dem Stern und zog meine Klinge, mit einer, wie es mir vorkam, beeindruckenden Geschwindigkeit.

Er drehte sich zu mir um, und plötzlich kam ich mir langsam wie eine Schnecke vor. In Sekundenschnelle wechselte Baliasir seine Erscheinung und verwandelte sich in sein wahres Ich, nicht Mensch oder Mer, sondern Daedra. Ein gewaltiger Daedraprinz, der mir den Stern wieder entriss und beim Anblick meines Schwertes, das dumpf gegen seine undurchdringliche Haut schlug, lachte.

Ich wusste, dass ich geschlagen war, und warf mich in Richtung des Ganges. Ein blauer Energieblitz, der aus Baliasirs Klauen gefahren war, schoss durch mich hindurch. Sofort begann ich den Tod zu fühlen. Er hätte mich mit Tausenden von Zaubern vernichten können, aber er wählte den, durch den ich daliegen und leiden würde, während er mich auslachte. Aber zumindest diesen Gefallen habe ich ihm nicht getan.

Da ich bereits getroffen war, konnte ich keinen Gegenzauber mehr bewirken, der die Magie zerstreut, abgewehrt oder als meine eigene aufgenommen hätte. Aber ich wußte immer noch, wie man sich dahin teleportiert, was die Mystiker 'Rückkehr' nennen, wo ich den letzten magischen Anker gesetzt hatte. Ich muss zugeben, dass ich zu diesem Zeitpunkt nicht die geringste Ahnung hatte, wo das sein würde. Vielleicht in Bhoriane, wo ich in der Bucht von Illiac angekommen war, oder in Kambria oder in Grimtry Garten, wo ich den Hüter getroffen hatte, oder das Haus meiner Gastgeberin in Wegesruh. Ich betete, dass ich den Anker nicht das letzte Mal, da ich bei Euch in Morrowind gewesen war, gelegt hatte, denn es heißt, dass man, wenn die Entfernung zu groß ist, zwischen den Dimensionen gefangen werden kann. Trotzdem war ich bereit, dieses Risiko einzugehen, anstatt als Spielzeug Baliasirs zu enden.
Ich vollführte den Zauber und fand mich auf der Schwelle von Gräfin Moorkrauts Palast wieder. Ich war froh, aus dem Gewölbe und der Reichweite des Daedra entkommen zu sein, aber ich hatte gehofft, dass ich klug genug gewesen wäre, den Anker nahe einer Magiergilde oder eines Tempels zu setzen, wo ich einen Heiler hätte finden können. Da ich wusste, dass ich zu schwach war, um weit zu gehen, klopfte ich stattdessen an die Tür und wurde in dieses Zimmer gebracht, wo ich auf meinem Bett liegend diesen Brief verfasse.

Während ich diese Worte schreibe, kommt die teure Elysbetta, Gräfin Moorkraut, in Tränen aufgelöst herein, um mir zu sagen, dass die Heiler in eingn Minutn eintreffn werdn. Abr ich werd tot sein befr sie da snd. Ich weß ds sin m letzn Wrte. Liebr Frnd, halt uch frn vn diesm verfluchtn Ort.

Eur Frnd,
Charwich

Buch IV

8 Sonnenaufgang, 3Ä 412
Amiglith, Insel Summerset

Mein teurer Freund, Fürst Gemyn,
Ihr müsst mir vergeben, dass ich Euch nicht persönlich im Palais treffe, aber ich wurde unvermeidlich und tragisch aufgehalten. Ich ließ Vordertor und Tür unverschlossen, und falls Ihr dies lest, müsst Ihr es mindestens bis zum Vorraum des östlichen Salons geschafft haben. Vielleicht seid Ihr schon über das Anwesen gewandert und habt einige seiner Vorzüge gesehen, bevor Ihr zu dieser Kammer kamt: Die sieben Springbrunnen aus Marmor und Ergussgestein, den reflektierenden Teich, die verschiedenen Haine, die Säulengänge und den Quincunz. Ich denke nicht, dass Ihr schon zu den Suiten im zweiten Stockwerk und in den Westflügel gegangen seid, denn dann hättet Ihr erst diesen Raum durchqueren und diesen Brief finden müssen. Aber glaubt mir, sie sind wunderbar eingerichtet mit prächtigen Balustraden, Wendeltreppen, prächtigen Salons und Eures Reichtums würdigen Schlafgemächern.

Der Preis dieses Anwesens ist sicherlich maßlos, aber für einen Mann wie Euch, der nur nach dem Besten strebt, ist dies die Villa, die Ihr einfach haben müsst. Wie Ihr unzweifelhaft bei Eurer Ankunft durch das Tor festgestellt habt, gibt es dort einige kleinere Gebäude, die sich ideal als Wachstationen nutzen lassen könnten. Ich weiß, dass Ihr um Eure Sicherheit besorgt seid.

Ich bin ein äußerst gieriger Mann, und es gibt nichts, was ich mehr genossen hätte, als Euch heute hier zu treffen, Euch das Gelände zu zeigen, mich unterwürfig bei Euch einzuschmeicheln, und einen dicken Prozentsatz des Verkaufswertes einzustreichen, falls Ihr dieses wunderbare Palais kaufen solltet, wobei ich mir sicher bin, dass Ihr es getan hättet. Mein Dilemma, das meine unverzeihliche Abwesenheit verursacht hat, begann kurz nachdem ich hier früh genug ankam, um sicherzugehen, dass die Villa für Eure Prüfung gut gesäubert war. Ein Mann namens Koniinge tauchte hinter mir auf und ergriff meine Kehle. Er presste seine linke Hand über meinen Mund und meine Nase, würgte mich mit der rechten Hand, drückte auf die weiche Stelle meiner Kehle, gleich unter dem Schilddrüsenknorpel, und erdrosselte mich höchst wirksam binnen weniger, aber schmerzvoller Minuten.

Gegenwärtig bin ich unter einem Blätterhaufen im nördlichen Statuenpark vergraben, nahe der außergewöhnlichen plastischen Darstellung der Verwandlung von Trinimac. Es sollte nicht zu lange dauern, bevor ich entdeckte werde: Jemand aus meiner Bank wird sicherlich meine Abwesenheit in angemessener Zeit bemerken. Koniinge hätte mich tiefer vergraben, aber er wollte für Ankunft seines alten Partners Charwich bereit sein.

Vielleicht denkt ein Teil von Euch, dass es besser wäre, jetzt den Brief aus der Hand zu legen, Fürst Gemyn. Ihr schaut Euch im Vorraum um und seht nichts als Türen. Die große Tür, durch die Ihr aus dem Garten hereinkamt, ist nun hinter Euch verschlossen, und ohne eine bessere Kenntnis über die Gestaltung des Anwesens, kann ich es nicht empfehlen, dass Ihr versucht, einen Flur hinunter zu fliehen, der leicht in einer Sackgasse enden könnte. Nein. Es ist viel ratsamer den Brief weiter zu lesen und zu sehen, wohin das hier führt.

Koniinge, so scheint es, hatte eine Partnerschaft mit seinem Freund Charwich. Die beiden versuchten, Azuras Stern zurückzuerlangen. Sie hatten erfahren, dass er im Besitz von jemandem namens Hadwaf Neithwyr ist. Ein Mann, der Azura höchstpersönlich heraufbeschwor, um sich das Artefakt anzueignen. Da Neithwyr ursprünglich aus Hochfels stammte, ging Charwich dorthin, ihn

zu suchen, während seiner Partner Morrowind absuchte. Sie planten, die Ergebnisse ihrer Untersuchungen mittels durch Kuriere geschickter Briefe zu besprechen.

Charwichs erster Brief erklärte, dass er an Informationen gelangt sei, nach denen Neithwyr einen mysteriösen Gönner namens Baliasir hatte. Dies erfuhr er auf einem Friedhof anhand des Grabsteins von Neithwyrs Schwester Perya und von einem mondsüchtigen Verwalter. Koniinge antwortete, dass er nichts über Baliasir herausfinden konnte, aber glaube, dass Neithwyr und Perya mitsamt Stern nach Hochfels zurückgekehrt waren. Charwichs letzter Brief wurde auf seinem Totenbett geschrieben: Er hatte tödliche Wunden beim Kampf mit Baliasir erlitten, der scheinbar ein mächtiger Daedrafürst war.

Koniinge trauerte um seinen Freund und durchreiste das Kaiserreich nach Wegesruh, um Gräfin Moorkraut, der Frau, in deren Haus Charwich sich aufgehalten hatte, sein Beileid auszusprechen. Nach einigen Befragungen erfuhr Koniinge, dass Ihre Durchlaucht die Stadt verlassen hatte, reichlich überstürzt. Sie hatte einen Gast namens Charwich bewirtet, und man erzählte sich, er sei tot, obwohl niemand jemals die Leiche gesehen hatte. Mit Sicherheit waren am 13. der Letzten Saat im letzten Jahr keine Heiler in ihr Haus geschickt worden. Und niemand in Wegesruh, genau wie in Tel Aruhn, hatte jemals von Baliasir gehört.

Der arme Koniinge war sich plötzlich über alles unsicher. Er verfolgte den Weg seines Partners zurück durch Boriane und Grimtry Garten, aber fand heraus, dass die Familienkrypta der Neithwyrs an einem anderen Ort war, in einer kleinen Stadt im Baronat Dwynnen. Es gab dort tatsächlich einen mondsüchtigen Verwalter, zur Zeit glücklicherweise in menschlicher Form. Als er befragt wurde (mit Hilfe der Technik würgen, lockern, würgen, lockern), erzählte er Koniinge die gleiche Geschichte, die er viele Monate zuvor schon Charwich erzählt hatte.

Hadwaf und Perya Neithwyr waren nach Dwynnen zurückgekehrt, erpicht darauf, alte Angelegenheiten zu regeln. Da der Stern mächtige Geister als Kraft benötigt, entschieden sie, klein zu beginnen und den Geist des Werwolfs zu fangen, von dem sie wussten, dass er auf dem Familienfriedhof war. Bedauerlicherweise hatten sie sich mehr vorgenommen, als sie zu erreichen fähig waren. Als der arme Verwalter eines Morgens wieder seine menschliche Gestalt annahm, lag er neben den zerfleischten, blutigen Leichen der Neithwyr-Geschwister. Verzweifelt und angsterfüllt brachte er die Leichen und all ihre Habseligkeiten hinunter in die Krypta. Sie waren noch immer dort, als Charwich kam, und Azuras Stern war ebenfalls dort.

Koniinge sah alles nun ganz klar. Die Briefe, die er von Charwich erhalten hatte, waren Lügen gewesen, die ihn fernhalten sollten. Zweifellos mit der Unterstützung der Gräfin Moorkraut, seiner neuen Partnerin, hatte er Geschichten ersonnen, einschließlich derjenigen über sein eigenes Ableben, um Koniinge auszutricksen, damit dieser die Suche nach dem Stern aufgab. Ganz klar war es eine traurige Aussage über die Natur der Freundschaft, und eine, die sofortiger Korrektur bedurfte.

Koniinge brauchte fast sechs Monate, seinen alten Partner aufzuspüren. Charwich und Gräfin Moorkraut hatten die Macht des Sterns genutzt, um sich selbst sehr reich und mächtig zu machen. Während ihrer Reisen durch Hochfels und Himmelsrand, und dann Valenwald und Insel Summerset, nahmen sie verschiedene Identitäten an. Während des Weges verschwand der Stern, so wie große daedrische Artefakte es immer tun. Als sie Alinor erreichten, trennten sich ihre Wege.

Man muss annehmen, dass Charwich Gräfin Moorkraut während der Monate ihrer gemeinsamer Reisen von Koniinge erzählt hat. Es ist amüsant, sich vorzustellen, wie das Liebespaar über die

Geschichten lachte, die sie Koniinge über den fiktiven und gefährlichen Baliasir erzählten. Charwich kann seiner früheren Geliebten keine sehr detailgetreue Beschreibung seines Äußeren gegeben haben, denn als Gräfin Moorkraut (nun unter dem Namen Gräfin Zyliana) auf Koniinge traf, hatte sie nicht die geringste Ahnung, wer er war. Es kam reichlich überraschend, als er sie zu würgen begann und Informationen über ihren ehemaligen Buhlen forderte.

Bevor sie starb, erzählte sie Koniinge alles über Charwichs neuen Namen und Titel, und wo er sich nach einem neuen Palais umschauen wollte. Sie erzählte ihm sogar von mir. Bedenkt man all die überraschenden Wendungen und Enthüllungen, die seine Suche in den letzten Monaten gemacht hatte, so war es für ihn nicht schwierig, das Palais zu finden, das Charwich zu kaufen vorhatte, und auch welchen Besichtigungstermin er hatte. Danach musste er nur noch früh genug hier ankommen, mich beseitigen, und warten.

Hier muss unsere Geschichte traurigerweise enden. Ich freue mich darauf, Euch bald zu sehen.

Euer
Syrix Goinithi,
Ehemaliger Grundstücksbankier

P.S.: Charwich - Dreht Euch nun um, oder lasst es. Ihr habt die Wahl. Euer Freund, Koniinge.

Die Chronik von Nchuleft

[Diese Chronik beschreibt wichtige historische Ereignisse in der Freien Dwemer-Kolonie von Nchuleft. Dieser Text wurde vermutlich von einem Aldmer aufgezeichnet, da er in Aldmerisch verfasst ist.]

23. Fürst Ihlendams Tod

Es begab sich zur Zeit der Zweiten Saat (1220 P.D.), dass Fürst Ihlendam auf einer Reise in die Westlichen Hochländer nach Nchuleft kam und sich dort mit Protektor Anchard, General Rkungtunch und auch Dalen-Zanchu traf. Sie besprachen sich lange untereinander; aber bekannt wurde von diesem Gespräch nur, dass sie einander Freunde sein würden. Sie trennten sich, und ein jeder begab sich heim in seine eigene Kolonie.

Bluthanch und ihre Söhne hörten schließlich von diesem Treffen; sie sahen in dieser geheimen Zusammenkunft eine verräterische Intrige gegen die Räte und beredeten diese Angelegenheit häufig unter sich. Als der Frühling kam, verkündeten die Räte wie gewöhnlich eine Ratsversammlung, in den Ratshallen von Bamz-Amschend. Die Menschen versammelten sich dementsprechend, gefügig gemacht mit Bier und Gesang. Sie tranken tapfer, und am Zechtisch wurde über vieles geredet; unter anderem wurden Vergleiche zwischen den verschiedenen Dwemern und schließlich auch zwischen den Ratsherren selber angestellt.

Jemand sagte, Fürst Ihlendam überträfe seine Ratskollegen in jeder Beziehung bei weitem. Das erboste die Ratsherrin Bluthanch sehr; sie sagte, sie sei Fürst Ihlendam auf jeden Fall ebenbürtig und sie würde dies gerne unter Beweis stellen. Sofort waren beide Parteien dermaßen in Rage, dass sie sich zum Kampf herausforderten und ihre Waffen holten. Ein paar weniger betrunkene und daher verständigere Gesellen stellten sich jedoch zwischen die Streithähne und beruhigten sie; am Ende kehrte jeder wieder in seine Kolonie zurück, aber niemand erwartete, dass sie je wieder in Frieden zusammenkommen würden.

Im Herbst erhielt Fürst Ihlendam jedoch eine Nachricht von der Ratsherrin Bluthanch, in der sie ihn zu einem Gespräch in Hendor-Stardumz einlud. Und alle Verwandten von Ihlendam und seine Mitbürger warnten ihn vor diesem Besuch, denn sie fürchteten Verrat, aber Fürst Ihlendam mochte nicht auf seine Berater hören; er nahm noch nicht einmal seine Ehrengarde mit. Leider wurde Fürst Ihlendam während der Reise nach Hendor-Stardumz auf dem Chinzinch-Pass von einer Horde widerlicher Kreaturen überfallen und mitsamt seiner Reisegesellschaft getötet. Viele seiner Mitbürger munkelten danach, dass Bluthanch und ihre Söhne diese Bestien beschworen und auf Fürst Ihlendam angesetzt hatten, aber es wurde nie etwas bewiesen. Fürst Ihlendam liegt an einem Ort namens Leftunch begraben.

Die Dichotomie von Alduin und Akatosh
von Alexandre Simon, Hohepriester der Akatosh-Kantorei, Wegesruh

Band VII, erschienen 2920, im letzten Jahr der Ersten Ära

Als Hohepriester der Akatosh-Kantorei habe ich mein Leben dem Dienste des Großen Drachen gewidmet. Er, der der Erste am Anbeginn war. Er, der der Größte und Mächtigste aller Göttlichen ist. Er, der die wahrhaftige Verkörperung der Unendlichkeit ist.

Ich bin offenkundig ein Mann tiefen und unerschütterlichen Glaubens. Aber nicht des blinden Glaubens, denn ich bin auch ein Mann gelehrter Bestrebungen, und ich habe für Bildung und die Suche nach der Wahrheit in all ihren Facetten stets Bewunderung empfunden. Und so wurden mir die Ehre und das Privileg zuteil, mein Leben der Erforschung von Akatosh in all seinen göttlichen Formen zu widmen.

Der Große Drache wird in der gesamten zivilisierten Welt angebetet, und zwar nicht nur im Kaiserreich, sondern in allen Nationen Nirns, die die Geschenke der Bildung und der Schrift angenommen haben. Der höchste Göttliche wird normalerweise Akatosh genannt. Aber was manche nicht wissen ist, dass er manchmal auch mit zwei weiteren Namen bezeichnet wird.

Die Aldmer nennen Akatosh Auri-El. Die Nord nennen ihn Alduin. Diese Namen tauchen häufig in bestimmten alten Texten auf, und aus jedem ist eindeutig ersichtlich, dass es sich bei der fraglichen Gottheit um niemand anderen als den, den wir Akatosh nennen, handelt.

Dennoch gibt es selbst in unseren aufgeklärten Zeiten jene, die behaupten, dass dem nicht so sei. Dass die regionalen Interpretationen Akatoshs gar keine Auslegungen von Akatosh seien. Dass es sich bei ihnen vielmehr um gänzlich andere Gottheiten handele, welche möglicherweise Aspekte des Großen Drachen teilen – oder auch nicht.

Viele Altmer der Summerset-Inseln beten Auri-El an, welcher die Seele von Anui-El ist, welcher wiederum die Seele von Anu, dem Ein und Alles darstellt. Aber wenn Ihr mit den Hochelfen selbst sprecht, so, wie ich es getan habe, als ich zu den Summerset-Inseln reiste, werden die meisten von ihnen bestätigen, dass es sich bei Auri-El um Akatosh handelt. Lediglich der Name ist ein anderer und diese Variationen entstammen ihren eigenen kulturellen Traditionen.

Daher überrascht es wohl kaum, dass der wahre theologische Dissens in Himmelsrand bei den Nord zu finden ist, welche für ihre Sturköpfigkeit ebenso wie für ihre Zähigkeit und ihr Können auf dem Schlachtfeld berühmt sind. Als ich in diese karge, weiße Provinz reiste, war ich überrascht zu erfahren, dass die Ansichten über Akatosh hier fast das genaue Gegenteil von denen der Altmer sind.

Die meisten Nord glauben, dass ihr legendärer Alduin nicht Akatosh, sondern eine ganz andere Gottheit sei. Ein großer Drache, durchaus, aber nicht der Große Drache. Um der Sache auf den Grund zu gehen, sprach ich mit mehreren Nord, darunter mit dem alten und respektierten Anführer Bjorn Blut-Befleckt. Und was mich dabei am meisten überraschte, war, dass diejenigen, mit denen ich sprach, nicht Alduin anstelle von Akatosh anbeteten, sondern Alduin als zusätzliche Gottheit neben Akatosh anerkannten. In der Tat betrachten die meisten Kinder Himmelsrands Akatosh so, wie ich es tue: Er ist, in der Tat, der Große Drache. Der Erste unter den Göttlichen, die personifizierte Beharrlichkeit und mehr als alles andere, eine Kraft des Guten in der Welt.

Alduin, behaupten sie, sei etwas völlig anderes. Ob er wirklich eine Gottheit ist oder nicht, bleibt fraglich, aber der Alduin der Nord-Sagen ist ein Drache, welcher so alt und mächtig ist, dass er der Weltenfresser genannt wird. In manchen Legenden frisst er die Seelen der Toten, um seine eigene Macht zu erhalten. In anderen Geschichten ist Alduin eine Art Drachenkönig, der die Drachen in einem Krieg gegen die Menschen geeint hatte, bis er letztlich von einem oder mehreren mutigen Helden bezwungen wurde.

Derartige Legenden sind natürlich verlockend. Aber als Hohepriester und Gelehrter sehe ich mich gezwungen, auch hier die wichtigste aller Fragen zu stellen: Wo sind die Beweise?

Himmelsrands Nord legen viel Wert auf mündliche Überlieferungen, aber darin liegt der Kern ihrer Unzuverlässigkeit. Ein Gerücht, das auf dem Marktplatz von Wegesruh umgeht, kann sich innerhalb weniger Stunden dermaßen verändern, dass man am Ende glauben mag, die Hälfte der Stadtbevölkerung sei in eine Reihe von skandalösen Machenschaften verwickelt. Wie kann ein gebildeter, aufgeklärter Mensch da an eine Legende glauben, die seit Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden mündlich überliefert wird?

Die Antwort auf diese Frage ist einfach: Er kann es nicht. Deshalb komme ich zu dem Schluss, dass es sich bei Alduin aus den Nord-Legenden in Wahrheit um den mächtigen Akatosh handelt, dessen Geschichte über Jahrhunderte der Erzählung und Nacherzählung gänzlich verwandelt und verzerrt wurde. Die primitiven Bewohner Himmelsrands haben ohne eigene Schuld darin versagt, die Güte und die Bedeutung des Großen Drachen zu verstehen. Dieser Mangel an Verständnis wurde ironischerweise zur Grundlage ihrer beeindruckendsten schöpferischen Leistung: "Alduin" der Weltenfresser, Phantom der Gutenachtgeschichten und Beleg uralter - wenn auch erfundener – Heldentaten.

Die Diebesgilde - Mythos oder Bedrohung

Viele Ermittler haben versucht, das Rätsel der Diebesgilde zu lösen. Trotz wiederholter Beweise, dass keine Diebesgilde in dem Sinne existiert, hält sich hartnäckig das Gerücht. Wann auch immer Historiker nach Beweisen dieser geheimnisumwitterten Organisation suchen, wird nichts gefunden. Zeugen wissen nichts. Geheime Unterschlüpfe sind leer. Angebliche Hehler stellen sich als gewöhnliche Unternehmer heraus.

Um es einmal klarzustellen, Diebe existieren ganz gewiss. Sie verfaulen in Kerkern überall in Tamriel. Gewiss arbeiten auch Diebesbanden zusammen, um Verbrechen zu begehen. Bei seltenen Gelegenheiten hat es sogar dokumentierte Fälle von hartnäckigen Diebesbanden gegeben, die jahrelang zusammengearbeitet haben und Diebstähle und andere Verbrechen begingen.

Eine Gilde ist jedoch etwas anderes als eine Bande. Eine Gilde bedeutet eine Organisation mit einer Mitgliederliste. Sie würde eine Finanzstruktur besitzen, zu der Mitgliedsbeiträge oder andere Mittel zur Beschaffung von Kapital gehören. Sie besäße außerdem auch einen Verhaltenskodex und eine hierarchische Führungsstruktur. Innerhalb dieser Struktur würde es ein Beförderungs- und Rangfolgensystem geben.

Der bestdokumentierte Fall einer Diebesgilde stammt aus Morrowind. Für kurze Zeit führte dort ein gewisser Jim Stacey einen Ring von Dieben an, die überall auf der Insel wohlhabende Händler und Edelleute ausraubten. Während des Nevarine-Zwischenfalls wurde diese Verbrecherbande aber unlängst von der Kämpfergilde und der geheimnisumwitterten Morag Tong beseitigt. Das Schicksal von Jim Stacey selbst ist nicht bekannt.

Die Diebesgilde von Morrowind hatte tatsächlich eine Finanzstruktur und eine Führungsstruktur. Sie erfüllte viele Voraussetzungen einer echten Gilde. Jedoch war sie kurzlebig. Der Öffentlichkeit war Staceys Bande nur für wenige Jahre bekannt. Obwohl die Kämpfergilde ihre Beseitigung für sich in Anspruch nimmt, glauben einige Historiker, dass die Bande nur sehr gründlich untergetaucht ist.

Das Problem bei der Ermittlung der Nichtexistenz der Diebesgilde ist recht logisch. Es ist nicht möglich, etwas Negatives zu beweisen. Ich kann nicht definitiv klarstellen, dass es die Diebesgilde nicht gibt, sondern lediglich, dass es den Historikern nicht gelungen ist, die Existenz einer solchen nachzuweisen.

Wenn es in Cyrodiil eine Diebesgilde gäbe, sollte man meinen, dass das Verbrechen blühen müsse, was aber nicht der Fall ist. Das ureigene Wesen der Diebe macht es ihnen unmöglich, einander genug zu vertrauen, um lange zusammenzuarbeiten. Von Natur aus hält sich kein Dieb an Vorschriften. Allein schon deshalb wäre eine Organisation, die Regeln aufstellt, zum Scheitern verurteilt, wenn alle ihre Mitglieder Diebe wären. Aus diesen Gründen zweifle ich die Existenz einer Diebesgilde im heutigen Cyrodiil an.

Die Drachensprache – Der entzauberte Mythos
von Hela Dreifach-Bewandert

Drachen.
Schon das Wort allein beschwört Alpträume von verdunkelten Himmeln, entsetzlichem Gebrüll und endlosem Feuer herauf. In der Tat waren die Drachen furchteinflößende Bestien, die einst ebenso zahlreich wie tödlich waren.

Die meisten Nord wissen aber nicht, dass es sich bei den Drachen keineswegs um simple Bestien ohne Verstand handelte. Tatsächlich besaßen sie eine blühende, intelligente Kultur und waren fest entschlossen, alle Nicht-Drachen-Zivilisationen auf der ganzen Welt auszulöschen oder zu versklaven.

Es scheint daher einleuchtend, dass die Drachen eine Möglichkeit brauchten, um miteinander zu kommunizieren. Dass sie miteinander sprechen mussten. Und nach umfassenden Forschungsarbeiten kamen die Gelehrten schließlich zu dem Schluss, dass die Drachen genau das taten. Denn die mächtigen Schreie dieser Bestien, selbst wenn diese Schreie Feuer, Eis oder andere tödliche Magie enthielten, waren tatsächlich viel mehr - sie waren Worte. Worte in einer uralten, aber entzifferbaren Sprache.

Ihr sagt, das sei Unsinn? Reine Verrücktheit einiger übereifriger Akademiker? Ja, das dachte ich auch. Aber dann begann ich Gerüchte zu hören. Gesprächsfetzen hier und da, von einem kühnen Forschungsreisenden, von einem goldlüsternen Kryptentaucher. Und immer wieder hörte ich dasselbe Wort:

Mauer.

Also hörte ich etwas genauer hin. Allmählich legte ich mir die Puzzleteile des Rätsels zurecht und begann das Geheimnis zu lüften.

Über ganz Himmelsrand verteilt, in alten unterirdischen Gängen, auf Friedhöfen und an anderen abgelegenen Orten sind Mauern zu finden. Schwarze, unheilvoll wirkende Mauern, mit einer Schrift, so alt, so unbekannt, dass niemand, der sie je gesehen hat, auch nur die leiseste Ahnung hatte, wie sie zu übersetzen war.

In meinem Herzen erkannte ich die Wahrheit: Dies war der Beweis für die alte Drachensprache! Denn was hätte es sonst sein sollen? Diese Mauern konnten nur von den alten Nord errichtet worden sein - Nord, die zur Zeit der Drachen gelebt hatten und die aus Furcht oder Respekt auf irgendeine Weise die Sprache der alten Bestien erlernt und benutzt hatten.

Aber damals war das alles reines Bauchgefühl. Was ich brauchte, waren Beweise. So begann das Abenteuer meines Lebens. Eines, das 17 Monate andauerte und das drei kühne Führer und zwei angeheuerte Beschützer ihr Leben kostete. Doch bei diesen grimmigen Einzelheiten möchte ich nicht verweilen, denn das Endergebnis war so glanzvoll, dass es jede Härte ertragbar machte.

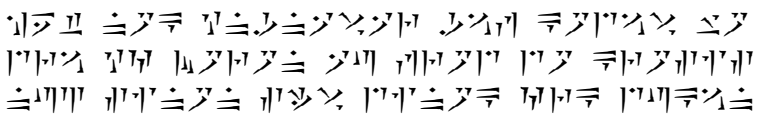
Bei meinen Reisen fand ich viele alte Mauern, und jede Vermutung, jedes Bauchgefühl, erwies sich als richtig. Tatsächlich scheinen die alten Nord die Sprache der Drachen kopiert zu haben, denn die Buchstaben jeder Sprache ähneln sehr stark den Zeichen von Klauen oder Kratzern. Man hat beinahe einen majestätischen Drachen vor Augen, wie er seine großen, scharfen Krallen dazu benutzt, die Symbole in den Stein zu ritzen. Und ein menschlicher Zeuge - vielleicht sogar ein

Leibeigener oder Diener - sieht zu und lernt, damit auch er die Sprache zu seinen eigenen Zwecken nutzen konnte.

Denn als ich die Wände betrachtete, die ich fand, fiel mir bei manchen Worten etwas Seltsames auf. Es war, als pulsierten sie mit einer Art Kraft, einer unbekannten Energie, die sich der Leser, wenn sie sich ihm nur erschließen würde, zu Eigen machen könnte. Das klingt wie Unsinn, ich weiß, aber hättet Ihr an diesen Mauern gestanden - ihre Schwärze gesehen, ihre Kraft gespürt -, würdet Ihr verstehen, wovon ich spreche.

Zum Glück konnte ich mich, auch wenn ich wie unter einem Bann stand, genug besinnen, um die Zeichen, die ich sah, abzuschreiben. Und dabei begann ich Muster in der Sprache zu erkennen - Muster, mit denen ich entziffern konnte, was ich las.

Zum Beispiel habe ich die folgende Passage
abgeschrieben:



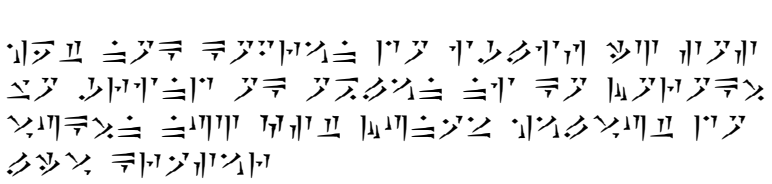
Indem ich diesen Ritzzeichen Zeichen der tamrielischen Sprache zuwies, erhielt ich den folgenden Text:

Het nok Yngnavar Gaaf-Kodaav, wo drey Yah moron au
Frod do Krosis, nuz sinon siiv dinok ahrk dukaan.

Das lässt sich wie folgt übersetzen:

Hier liegt Yngnavar Geist-Bär, der auf dem Schlachtfeld
des Kummers Ruhm suchte, stattdessen aber Tod und
Schmach fand.

Dann stieß ich in einer anderen Krypta auf eine Mauer mit dieser Inschrift:



Die Übertragung lautet:

Het nok kopraan do Iglif Iiz-Sos, wo grind ok oblaan ni ko
morokei vukein, nuz ahst munax haalvut do liiv krasaar.

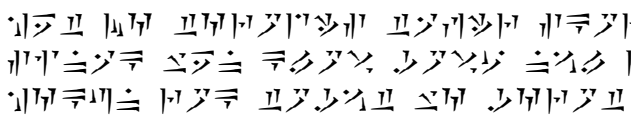
Ins Tamrielische übersetzt, ergibt sich schließlich der folgende Text:

Hier liegt der Körper von Iglif Eis-Blut, der sein Ende nicht
in ruhmvollem Kampf fand, sondern durch die grausame
Berührung der Krankheit des Verdorrens.

Und dort seht Ihr das Muster. Die wiederkehrenden Worte "Hier liegt" - was nur eines bedeuten konnte: Diese Mauern bezeichneten tatsächliche alte Grabstätten der Nord.

Ihr könnt Euch meine beinahe ununterdrückbare Aufregung vorstellen. Alle Teile begannen sich an ihren Platz zu bewegen. Die alten Nord benutzten die Drachensprache auf diesen Wänden aus ganz bestimmten Gründen. Einer davon bestand offenbar darin, das Grab einer wichtigen Persönlichkeit zu bezeichnen. Aber was noch? Waren sie alle Gräber, oder dienten sie auch noch anderen Zwecken? Ich machte mich daran, es herauszufinden, und wurde für meine Mühen reich belohnt. Und entdeckt habe ich Folgendes.

Diese Passage



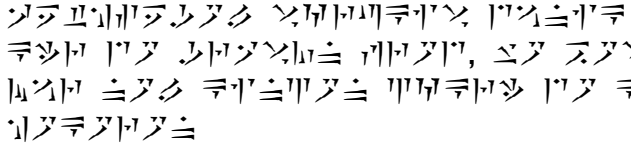
lässt sich folgendermaßen übertragen:

Het mah tahrodiis tafiir Skorji Lun-Sinak, wen klov govey
naal rinik hahkun rok togaat wah gahrot.

Ins Tamrielische übersetzt bedeutet das:

Hier fiel der betrügerische Dieb Skorji Kletten-Finger,
dessen Kopf von eben jener Axt abgetrennt wurde, die er
zu stehlen versucht hatte.

Hier also sehen wir eine Mauer, die den Ort bezeichnet, an dem ein bedeutsamer alter Nord starb. Diese Passage



lässt sich folgendermaßen übertragen:

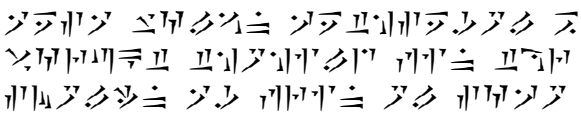
Qethsegol vahrukiv daanik Fahliil kiir do Gravuun Frod, wo
bovul ko Maar nol kinzon zahkrii do kruziik hokoron.

Ins Tamrielische übersetzt bedeutet das:

Dieser Stein erinnert an die dem Untergang geweihten
Elfenkinder des Herbstfeldes, die voller Furcht vor den
scharfen Schwertern des alten Feindes flohen.

Diese Mauer scheint an ein altes, lange vergessenes Ereignis in Tamriels Geschichte zu erinnern. Ob sich dieses Ereignis an oder nahe dem Ort zutrug, an dem die Mauer errichtet wurde, werden wir vermutlich niemals erfahren.

Und schließlich diese Passage:



Sie lautet übertragen:

Aesa wahlaan qethsegol briinahii vahrukt, Thohild fin Toor,
wen smoliin ag frin ol Sahqo Heim.

Ins Tamrielische übersetzt bedeutet das:

Aesa errichtete diesen Stein für ihre Schwester, Thohild
das Inferno, deren Leidenschaft so rot brannte wie die Rote
Schmiede.

Diese Mauer - und ich bin auf recht viele dieser Art gestoßen - wurde offenbar von einer bestimmten Person in Auftrag gegeben oder errichtet, um jemanden zu ehren, der ihnen wichtig war. Welche Bedeutung hatte der jeweilige Ort? War er wichtig für die Person, die gestorben war? Oder ist dies der Ort, an dem diese Person zu Tode gekommen war? Wieder werden wir die Antwort wohl nicht mehr erfahren.

Und so ist, wie Ihr seht, die alte Drachensprache tatsächlich kein Mythos mehr. Sie hat wahrhaftig existiert. Besser noch, sie existiert immer noch und wird wahrscheinlich bis zum Ende der Zeiten bestehen bleiben, dank den alten Nord und ihrer Errichtung dieser zahlreichen "Wortmauern".

Aber Ihr braucht Euch nicht auf mein Wort zu verlassen. Denn die Mauern sind da, um gefunden zu werden, an den gefährlichen und geheimen Orten von Himmelsrand. Sie dienen als eine Brücke zwischen dem Reich der alten Nord und unserem eigenen. Vielleicht kehren die Drachen niemals mehr in unsere Welt zurück, doch dafür können wir nun in ihre zurückkehren.

Und wer weiß - eines Tages erschließen wir vielleicht sogar die seltsame, unbekannte Macht, die in ihren Worten verborgen ist.

Die Dritte Ära - Eine kurze Chronologie
Das letzte Jahr des Ersten Zeitalters
von Jaspus Ignateous

Wie heißt es so schön? "Bürger des Kaiserreichs, die den gleichen Fehler wie ihre Vorfahren begehen, verdienen es, das gleiche Schicksal zu erleiden." Wenngleich dies zutreffen mag, kann man nicht leugnen, dass die Geschichte des Kaiserreichs so lang ist und unsere Vorfahren so viele Fehler begangen haben, dass es schwierig ist, den Überblick zu behalten.

Dieses Buch soll eine kurze Zusammenfassung der jüngsten Ereignisse unseres Zeitalters bieten, das wir als die Dritte Ära bezeichnen. Hierbei handelt es sich um einen Zeitraum von bisher weniger als 500 Jahren, der aber zumindest als Ausgangspunkt für die Studien über unsere reiche und bewegte Geschichte dienen kann. Und vielleicht besteht ja auch die geringe Hoffnung, dass wir dadurch frühere Fehler nicht wiederholen.

Darüber hinaus ist es bei der Betrachtung einer solch knappen Übersicht interessant festzustellen, wie oft die Herrscher unseres großartigen Kaiserreichs gewechselt haben. Man könnte sogar sagen, dass sich ein Großteil der Reichsgeschichte der letzten 500 Jahren aus diesen Wechseln zusammensetzt.

Erstes Jahrhundert
−3Ä 00: Beginn der Dritten Ära nach Vereinigung aller Provinzen Tamriels
−3Ä 38: Tod von Kaiser Tiber Septim und Krönung von Kaiser Pelagius
−3Ä 41: Ermordung von Kaiser Pelagius und Krönung von Kaiserin Kintyra
−3Ä 48: Tod von Kaiserin Kintyra und Krönung von Kaiser Uriel I.
−3Ä 64: Tod von Kaiser Uriel I. und Krönung von Kaiser Uriel II.
−3Ä 82: Tod von Kaiser Uriel II. und Krönung von Kaiser Pelagius II.
−3Ä 99: Tod von Kaiser Pelagius II und Krönung von Kaiser Antiochus

Zweites Jahrhundert
−3Ä 110: Inselkrieg
−3Ä 111: Gründung der Ritter der Neun durch Sir Amiel Lannus
−3Ä 114: Angeblicher Tod von Kintyra II.
−3Ä 119: Geburt von Pelagius III.
−3Ä 121: Uriel III. wird zum Kaiser erklärt
−3Ä 121: Krieg des Roten Diamanten
−3Ä 123, 23. Eisherbst: Tatsächlicher Tod von Kaiserin Kintyra II. in geheimer Gefangenschaft
−3Ä 127: Tod von Kaiser Uriel III. und Krönung von Kaiser Cephorus I.

–3Ä 137: Tod von Potema, der Königin von Einsamkeit
–3Ä 140: Tod von Kaiser Cephorus I. und Krönung von Kaiser Magnus
–3Ä 145: Tod von Kaiser Magnus und Krönung von Kaiser Pelagius III.
–3Ä 153: Tod von Kaiser Pelagius III.
–3Ä 153: Katariah übernimmt den Thron von ihrem Mann Pelagius und wird Kaiserin

Drittes Jahrhundert
–3Ä 200: Tod von Kaiserin Katariah und Krönung von Kaiser Cassynder
–3Ä 202: Tod von Kaiser Cassynder und Krönung von Kaiser Uriel IV.
–3Ä 247: Tod von Kaiser Uriel IV. und Krönung von Kaiser Cephorus II.
–3Ä 249: Invasion des Kaiserreichs durch den Camoranischen Usurpator
–3Ä 253: Der Camoranische Usurpator kontrolliert die Dwynnen-Region mit "Albtraumbringer"
–3Ä 267: Sieg über den Camoranischen Usurpator
–3Ä 268: Krönung von Kaiser Uriel V.
–3Ä 271-3Ä 284: Verschiedene Eroberungen durch Kaiser Uriel Septim IV.
–3Ä 288: Invasion von Akavir durch Truppen des Kaisers Uriel Septim IV.
–3Ä 290: Tod von Kaiser Uriel V. und Krönung von Kaiser Uriel VI.

Viertes Jahrhundert
–3Ä 307: Uriel VI. erhält die volle Macht als Kaiser
–3Ä 320: Tod von Uriel VI. und Krönung von Kaiserin Morihatha
–3Ä 331: Erscheinen der zweiten Ausgabe von "Der kleine Tamriel-Almanach"
–3Ä 339: Ermordung von Kaiserin Morihatha und Krönung von Kaiser Pelagius IV.
–3Ä 389: Jagar Tharn verrät Kaiser Uriel Septim VII.
–3Ä 396: Regionale Kriege in ganz Tamriel
–3Ä 396: Arnesianischer Krieg
–3Ä 399: Sieg über Jagar Tharn
–3Ä 399: Gründung von Orsinium

Fünftes Jahrhundert
–3Ä 403: Ermordung von Lysandus, dem König von Daggerfall
–3Ä 414: Das Gebiet von Vvardenfell wird für Siedlungen freigegeben
–3Ä 417: "Die Verwerfung im Westen" ereignet sich
–3Ä 421: Greywyn gründet die Purpurnarben.
–3Ä 427: Beginn des Seuchenfluchs in Vvardenfell und Ankunft von Nerevarine
–3Ä 427: Die Blutmond-Prophezeiung erfüllt sich auf der Insel Solstheim
–3Ä 432: Erscheinen der dritten Ausgabe von "Der kleine Tamriel-Almanach"
–3Ä 433: Ermordung von Kaiser Uriel Septim VII.
–3Ä 433: Die Oblivion-Krise
–3Ä 433: Die Ritter der Neun werden reformiert

Die dritte Tür
von Annanàr Ormë

I.
Von Ellabeth nun künde ich, der Königin der Axt, sie konnte eine starke Ulme fällen mit zwei Hieben, und Valenwald verwüsten konnte sie nur so zum Spaß. Ihr Lehrmeister war Alfhedil im Wald von Tel Aruhn. Er lehrte sie die Schläge und die Hiebe und die Haltung, wodurch ein jeder Axthieb wird zum anmutigen Tanz.
Er zeigte ihr die Widerhaken an der Axt des Orks,
die zwei Meter langen Äxte, so beliebt in Winterfeste,
die bösen, scharfen Äxte auch der Elfen aus dem Westen,
die pfeifen, wenn die hohle Klinge schneidet durch das Fleisch.

Zwei Männer konnte sie enthaupten mit nur einer Klinge,
und mit der starken Doppelaxt erschlug sie zehn und mehr.

Doch was von ihr bis heute noch berichtet die Legende,
hat mit dem einen Mann zu tun, der spaltete ihr Herz.

II.
Nienolas Ulwarth war's, der Starke, stammend aus Schwarzrose,
der eine Mann, der besser führt' die Axt als Ellabeth.
Sie fällte fünfzig Bäume, aber er schlug dreiundfünfzig - da wusste sie sofort, dass er der Einz'ge für sie war.

Doch als sie ihm von Liebe sprach, begann er nur zu lachen.
Er sagte ihr, er liebe nur den Stiel der Axt, den Schaft,
und wenn der mal nicht reichte, sein Verlangen zu erfüllen,
So gab es da noch eine Frau, mit Namen Lorinthyrae.

In Zorn entflammte Ellabeth, die Königin der Axt,
sie hegte böse, bittere Gedanken an den Tod.
Mephala und Sheogorath gaben ihr den Racheplan,
und wochenlang bereitete sie alles gründlich vor.

Des Nachts entführte sie in aller Stille die Rivalin und hieß sie wählen zwischen Überleben und Verderben.

III.
Lorinthyrae erwachte nun in einem Haus im Moor,
in einem Raum fast ohne Möbel, aber mit drei Türen.
Die eine Tür verbarg, wie hämisch Ellabeth erklärte,
den Mann, den beide liebten, den berühmten Nienolas.
Die zweite führte hin zu einem hungrigen Dämonen.
Die dritte Tür hingegen war der Ausgang, schenkte Freiheit.

Sie hatte nun die Wahl, doch musste sie sich schnell entscheiden,
sonst würde die gestielte Axt die Zaudernde zerspalten.

Da weinte Lorinthyrae, worauf Ellabeth sich schämte,
sie öffnete die Türe weit, direkt zu ihrer Rechten.
Die führte auf das Moor hinaus, und als sie trat ins Freie,
riet sie Lorinthyrae, gleich ihr den Raum nun zu verlassen.
Doch diese öffnete stattdessen eine andre Tür.
Dahinter fand sie Nienolas, zum größten Teil zumindest.

IV.
Gelogen hatte Ellabeth - es gab gar keinen Dämon.
Die dritte Tür verbarg nichts als den Rest von Nienolas.

Die drohende Gefahr
von Lathenil von Sonnenfeste

Band I

Es folgt ein Bericht von Lathenil von Sonnenfeste, einem Altmer-Flüchtling, der in den frühen Jahren der Vierten Ära von den Summerset-Inseln nach Cyrodiil geflohen war. Lathenil flüchtete dabei nicht vor den Nachwirkungen der Oblivion-Krise auf Summerset, sondern - in seinen Worten - "vor dem immer dunkler werdenden Schatten der Thalmor über meinem geliebten Heimatland."

Lathenil hatte ein, freundlich ausgedrückt, sehr intensives Auftreten und einige seiner Anschuldigungen grenzten an Wahnsinn. Vielleicht wurden daher seine inbrünstigen Warnungen sowie die Kritik an den Thalmor und dem Aldmeri-Bund nicht beachtet. Doch die Geschichte hat Lathenils Behauptungen zumindest teilweise bestätigt.

Praxis Erratuim, kaiserlicher Historiker ch war fast noch ein Kind, als das Große Leid uns überkam. Die Luft zerriss und es entstanden klaffende, infizierte Wunden, die Daedra aus den Eingeweiden des Reichs des Vergessens spien. Viele flohen an die Küsten, um Dagons mörderischen Horden zu entkommen, doch die See verriet unser Volk und erhob sich, um unsere Schiffe und Häfen zu zerstören. Sie überließ uns einem so abscheulichen und schlimmen Schicksal, dass selbst der Tod wie eine Gnade wirkte.

Der Kristallturm war unsere letzte Bastion der Hoffnung, im wörtlichen und übertragenen Sinne.

Flüchtlinge strömten in den Turm, bis er aus allen Nähten platzte. Ich konnte die Furcht spüren, die Verzweiflung, die uns die Luft zum Atmen nahm. Wir sahen, wie die Daedra in der Ferne durch die Wälder schlichen, aber sie blieben auf Distanz und kamen auch nach Tagen nicht in Schussreichweite unserer Bogen. Hoffnung keimte auf.

"Sie fürchten uns", sagten einige. "Selbst ein Daedra weiß, dass man sich mit der Weisheit und der Magie des kristallgleichen Gesetzes nicht anlegt!"

Es war, als ob die verderbten Bewohner des Reichs des Vergessens vor ihrem Angriff erst gewartet hatten, bis unsere Herzen von dieser Hoffnung erfüllt worden waren. Während wir schliefen, umstellten uns unzählige Daedra- Legionen ... und sie waren nicht allein. Sie hatten Hunderte von Altmer-Gefangenen mitgebracht. In der Dämmerung erwachten wir durch ihre Schreie, als die Daedra sie auspeitschten und häuteten. Mit äußerstem Entsetzen sahen wir, wie sie unsere Brüder schändeten ... bei lebendigem Leibe zerteilt und verspeist, auf Kriegsmaschinen gepfählt und lästerlichen Bestien zum Fraß vorgeworfen.

Aber dieses Blutvergießen war nur ein Vorspiel, um den Appetit anzuregen.
Nachdem die Daedra mit unseren Brüdern fertig waren, richtete sich ihr Blick auf den Kristallturm. Unsere großartige und edle Bastion trotzte ihnen wie eine mächtige Eiche einem Erdrutsch; eine Eiche, die noch einige Momente aufrecht steht und fast wirkt, als könne sie der Flut der Zerstörung standhalten, dann aber doch mitgerissen wird.

Unsere hervorragenden Zauberer dezimierten die Teufel und verbrannten sie zu Dutzenden. Bogenschützen fanden die kleinsten Schwachstellen in ihren Daedra-Rüstungen aus über 100 Schritten Entfernung und erledigten ihre Hauptmänner und Kommandanten. Stärke und Geschick unserer heldenhaften Verteidiger waren ein unglaublicher Anblick, doch sie reichten letztendlich

nicht aus. Die Daedra kletterten über die Leichen ihrer Kohorten. Sie marschierten ohne Pause in Tod und Zerstörung, die Tamriels mächtigste Armeen hätten erzittern lassen.

Als sie die Mauern durchbrachen, floh ich mit den anderen Feiglingen. Darauf bin ich nicht stolz. Seit damals hängt mir dies an wie ein Mühlstein, und ich vergehe vor Schande, es zuzugeben, aber das ist die Wahrheit. Wir flohen in kopfloser Panik und ließen die unerschütterlichen Altmer zurück, die die Verteidigungslinie hielten, um unseren wunderbaren Kristallturm zu beschützen.

Wir rannten durch versteckte Passagen und tauchten weit entfernt vom Chaos auf, das über den Turm hineingebrochen war. Dann geschah es. Es begann wie ein Wind, der durch die Blätter eines dichten Waldes weht, doch das Geräusch ließ nicht nach. Es steigerte sich zu einem Donnern, bis der Boden erbebte. Ich drehte mich um - und die Welt hielt den Atem an …

Voller Entsetzen sah ich, wie das Herz meiner Heimat gleichsam mir selbst aus der Brust gerissen wurde. Das Undenkbare, das Unfassbare geschah: der Turm des kristallgleichen Gesetzes wurde zu Boden geworfen und strahlte nun so viel Würde aus wie ein Bettler, den eine eiserne Faust getroffen hat. Eine Ewigkeit sah ich zu und versuchte mein Wissen mit dem, was ich sah, abzustimmen.

Schluchzen erschütterte meine Brust und ich vernahm ein Jammern um mich herum, als der Bann des Gesehenen brach und ich erkannte, wo ich mich befand. Unmengen anderer Flüchtlinge waren vom Schrecken, der auch mich in seinen Bann geschlagen hatte, noch wie gelähmt. "Geht", krächzte ich, als mein Herz - das Herz meines Landes - zerbarst. Niemand bewegte sich, nicht einmal ich.

Ich nahm alle Kraft zusammen und schrie Furcht, Hass und Schmerz über das Geschehene in einem einzigen blinden Kreischen heraus: "GEHT!" Daraufhin lief ich los und spürte mehr, als dass ich es sah, wie die anderen mir folgten.

Band II

Es folgt ein Bericht von Lathenil von Sonnenfeste, einem Altmer-Flüchtling, der in den frühen Jahren der Vierten Ära von den Summerset-Inseln nach Cyrodiil geflohen war. Lathenil flüchtete dabei nicht vor den Nachwirkungen der Oblivion-Krise auf Summerset, sondern - in seinen Worten - "vor dem immer dunkler werdenden Schatten der Thalmor über meinem geliebten Heimatland."

Lathenil hatte ein, freundlich ausgedrückt, sehr intensives Auftreten und einige seiner Anschuldigungen grenzten an Wahnsinn. Vielleicht wurden daher seine inbrünstigen Warnungen sowie die Kritik an den Thalmor und dem Aldmeri-Bund nicht beachtet. Doch die Geschichte hat Lathenils Behauptungen zumindest teilweise bestätigt.
Praxis Erratuim, Kaiserlicher Historiker

Was nach dem Fall des Turms der Kristall-Gesetze kam, geschah wie in Trance. Es war, als wurde mein Geist einfach ... abgeschaltet. An seine Stelle trat der Instinkt, und jeder meiner Gedanken fiel in einen schwarzen Abgrund der Verzweiflung. Zeit verlor jegliche Bedeutung, und bis zum heutigen Tage weiß ich nicht, wie lang ich mich in diesem Zustand befand. Aber schließlich brach doch ein bewusster Gedanke durch: Die Daedra-Horden waren verschwunden - so plötzlich, wie sie gekommen waren!

Bevor mein betäubter Geist imstande war, das Chaos zu verstehen, das meine geliebte Summerset-Insel erfasst hatte, bevor ich die Frage "Wie?" stellen konnte, waren die Thalmor da und erzählten uns, was wir hören wollten. Sie behaupteten, uns mit komplizierter und ausgefeilter Magie gerettet zu haben. Ihre Anstrengungen und Opfer hatten angeblich die Altmer vor der Vernichtung bewahrt.

Wie töricht wir doch waren. Wir wollten so verzweifelt jemandem für das Ende unseres Leids danken, dass wir die Ersten damit überhäuften, die den Ruhm für sich in Anspruch nahmen. Und mit diesem einfachen Akt der Dankbarkeit haben wir eine abscheuliche Fäulnis in unser Land gelassen, durch die unsere einst edle und großartige Zivilisation verrotten sollte.

Es dauerte einige Monate, bevor ich bemerkte, dass wir einen Fehler begangen hatten. Hier und da plagte mich ein gewisses Unbehagen - jedes für sich klein und unbedeutend. Die Verbannung von Rynandor dem Tapferen, dem großen Seher und Magier, säte allerdings den letzten Zweifel, den ich nicht ignorieren konnte.

Rynandor war einer der wenigen, die den Fall des Kristallturms überlebt hatten, und einige seiner kühnen und heldenhaften Taten durfte ich mit eigenen Augen erleben. Seine Führungsqualitäten und magischen Fähigkeiten ließen die Daedra einen hohen Preis für die Zerstörung des Kristallturms bezahlen.

Die Thalmor beschmutzten seinen Namen, als er die Kühnheit besaß, ihre Rolle bei der Beendigung der Oblivion-Krise auf der Summerset-Insel öffentlich in Frage zu stellen. Rynandor beging den Fehler, die öffentliche Meinung zu ignorieren und stattdessen an Logik und Fakten zu glauben. Die Thalmor ließen es jedoch nicht zu, dass so etwas wie die Wahrheit ihnen im Wege stand.

Sobald sie das Volk auch nur ein wenig gegen Rynandor aufgebracht hatten, isolierten sie ihn und versuchten seinen Ruf noch weiter zu zerstören. Da er sich gegen die Angriffe der Thalmor nicht verteidigen konnte, wurde Rynandor schnell an den Pranger gestellt und verbannt.

Band III

Es folgt ein Bericht von Lathenil von Sonnenfeste, einem Altmer-Flüchtling, der in den frühen Jahren der Vierten Ära von den Summerset-Inseln nach Cyrodiil geflohen war. Lathenil flüchtete dabei nicht vor den Nachwirkungen der Oblivion-Krise auf Summerset, sondern - in seinen Worten - "vor dem immer dunkler werdenden Schatten der Thalmor über meinem geliebten Heimatland."

Lathenil hatte ein, freundlich ausgedrückt, sehr intensives Auftreten und einige seiner Anschuldigungen grenzten an Wahnsinn. Vielleicht wurden daher seine inbrünstigen Warnungen sowie die Kritik an den Thalmor und dem Aldmeri-Bund nicht beachtet. Doch die Geschichte hat Lathenils Behauptungen zumindest teilweise bestätigt.
Praxis Erratuim, Kaiserlicher Historiker

In aller Vorsicht gründete ich eine Geheimgruppe mit jenen, die den Motiven und Methoden der Thalmor ebenfalls misstrauten. Über mehrere Monate hinweg löste ich meinen Pachtbesitz auf und nahm mir aus der Erbschaftsmasse, was möglich war, ohne Verdacht zu erregen. Ich wollte Rynandor folgen und ihm helfen, Ruf und Position wiederherzustellen. Dann würden wir zurückkehren und die Thalmor in ihrem eigenen Spiel schlagen, um die Gebräuche und moralischen Grundsätze der Altmer wiedereinzuführen! Der Rest meiner Gruppe sollte auf Summerset bleiben, das Vertrauen der Thalmor nach besten Fähigkeiten gewinnen und mir wenn möglich geheime Berichte schicken.

Nach Wochen sorgfältiger Nachforschungen und Bestechungen mit exorbitanten Summen erfuhr ich, dass Rynandor per Schiff nach Anvil geschickt worden war, und buchte ebenfalls die Überfahrt dorthin. Doch meine Suche drohte zu enden, da Rynandor nie im Hafen von Anvil angekommen war. Die Vermutung, dass er ermordet worden war, wurde bestätigt, als ich mehrere Matrosen ausfindig machen wollte, die an Bord von Rynandors Schiff gearbeitet hatten. Alle fanden unter mysteriösen Umständen gewaltsam den Tod.

Der erste von vielen Mordanschlägen auf mich folgte kurz danach. Ich überlebte, aber mein großer Plan, die Thalmor auszuschalten, war ohne einen angesehenen Kopf nicht durchführbar. Ich versteckte mich und wartete ungeduldig auf Berichte über die Aktivitäten der Thalmor auf den Summerset-Inseln.

Im Laufe der folgenden Jahre versuchte ich beim Kaiserreich über verschiedene Kanäle Gehör zu finden und es vor den Thalmor zu warnen. Das Reich hatte jedoch schon genügend Probleme, mit den Nachwirkungen der Oblivion-Krise innerhalb der eigenen Grenzen fertig zu werden, und konnte daher nicht noch mehr Ärger aus dem weit entfernten Summerset gebrauchen. Nach der Ermordung von Kaiser Uriel Septim VII. und seinen Erben sowie der Selbstaufopferung von Martin Septim – dem wahren Retter der Summerset-Inseln und dem Rest von Tamriel! - stand das Kaiserreich ohne Führung da.

Großkanzler Ocato berief den Ältestenrat ein, um einen neuen Kaiser zu wählen, was jedoch missglückte. Ohne Kaiser begann das Reich jenseits von Cyrodiil auseinanderzubrechen. Ocato stimmte widerwillig zu, im Rahmen der Charta des Ältestenrats bis zur Wiederherstellung der kaiserlichen Herrschaft Potentat zu werden. Doch ein widerwilliger Anführer ist selten ein starker Anführer.

Potentat Ocato unternahm bewundernswerte Anstrengungen, das Durcheinander im Zaum zu halten,

dass das Kaiserreich auseinanderzureißen drohte. Er machte sogar Fortschritte, als der Rote Berg ausbrach und Vvardenfell fast vollständig zerstörte – wahrscheinlich hervorgerufen durch die Thalmor, deren Beteiligung ich jedoch noch nicht beweisen kann. Die Überbleibsel von Morrowind versanken im totalen Chaos. Die Folgen des Ausbruchs waren selbst in der Schwarzmarsch zu spüren, wo Straßen zerstört und die kaiserlichen Garnisonen abgeschnitten wurden.

Doch niemand war auf das vorbereitet, was nun folgen sollte.

Band IV

Es folgt ein Bericht von Lathenil von Sonnenfeste, einem Altmer-Flüchtling, der in den frühen Jahren der Vierten Ära von den Summerset-Inseln nach Cyrodiil geflohen war. Lathenil flüchtete dabei nicht vor den Nachwirkungen der Oblivion-Krise auf Summerset, sondern - in seinen Worten - "vor dem immer dunkler werdenden Schatten der Thalmor über meinem geliebten Heimatland."

Lathenil hatte ein, freundlich ausgedrückt, sehr intensives Auftreten und einige seiner Anschuldigungen grenzten an Wahnsinn. Vielleicht wurden daher seine inbrünstigen Warnungen sowie die Kritik an den Thalmor und dem Aldmeri-Bund nicht beachtet. Doch die Geschichte hat Lathenils Behauptungen zumindest teilweise bestätigt.
Praxis Erratuim, Kaiserlicher Historiker

Während Morrowind und die kaiserlichen Truppen in der Schwarzmarsch nach den Katastrophen der Oblivion-Krise und der Zerstörung von Vvardenfell noch nicht wieder auf den Beinen waren, stachelten die Thalmor die Argonier zu einem großen Aufstand an. Die Schwarzmarsch und der Süden von Morrowind fielen vollständig an die Reptilien, glücklicherweise verloren jedoch auch die Thalmor ihren Einfluss auf die Argonier.

Währenddessen festigten die Thalmor ihren Stand in meiner geliebten Heimat. Es dauerte fast ein Jahrzehnt, bis ich es schaffte, mit Ocato in Kontakt zu kommen. Er schien mehr als die anderen daran interessiert zu sein, was ich über die Thalmor zu sagen hatte, vielleicht, weil er selbst ein Altmer war und die Gefahr erkannte, die sie darstellten. Doch schon bald ließen die Thalmor Ocato ermorden.

Nach dem Mord an Potentat Ocato begann das Sturmkronen-Interregnum. Der Ältestenrat zerbrach, was zu jahrelangen internen Kämpfen, Verschwörungen und Indiskretionen führte. Viele versuchten den Rubinthron zu besteigen. Die meisten waren Prätendenten, einige wenige hatten legitime Ansprüche und wiederum andere waren nichts weiter als brutale Dummköpfe, die dachten, Stärke allein wäre Berechtigung genug. Während der Zeit dieser Anarchie tobten einige Male schwere, ungewöhnliche Stürme durch die Kaiserstadt, wobei sich deren Auge immer direkt über dem Weißgoldturm befand, als wäre dies das Urteil der Neun Göttlichen gewesen.

Als das Kaiserreich im Chaos versunken war, handelten die Thalmor schnell. Sie stürzten die rechtmäßigen Könige und Königinnen der Altmer. Ich erinnere mich noch an die Gefühle von Abscheu und Schrecken, als ich erfuhr, dass dieser Irrsinn meine Heimat ergriffen hatte und ein Großteil unserer einstmals so stolzen und majestätischen Rasse ihn auch noch bereitwillig annahm!

Dann fanden die ersten Massaker auf den Summerset-Inseln statt. Sie schlachteten jeden ab, der nicht "vom Blut der Altmer" war. Eine gute Ausrede, um die Dissidenten ebenfalls zu beseitigen. Solche Gelegenheiten haben sich die Thalmor noch nie entgehen lassen.

Nach sieben langen, blutigen Jahren wurde das Sturmkronen-Interregnum beendet, nachdem der colovianische Kriegsherr Titus Mede die Macht ergriffen hatte. Ob seine Ansprüche rechtmäßig waren oder nicht, ist strittig. Aber ohne Titus Mede würde es heute kein Kaiserreich geben. Er erwies sich als kluger und fähiger Herrscher, der von Himmelsrand als Kaiser unterstützt wurde.

Als das Reich sich durch die Anstrengungen seines Kaisers Titus Mede stabilisierte, warnte ich wieder vor der Bedrohung durch die Thalmor, die mir auch diesmal einen Schritt voraus waren.

Bevor meine Bemühungen Früchte tragen konnten, schlugen die Thalmor wieder zu – diesmal in Valenwald. Auf ihre Tricks und Listen war das Kaiserreich einfach nicht vorbereitet.

Manche behaupten, die vereinten Truppen der Altmer und Bosmer waren dem Kaiserreich weit überlegen, aber das stimmt nicht. Diesen kurzen und brutalen Feldzug hatten die Thalmor schon gewonnen, bevor das erste Blut floss. Sie warteten ab und beobachteten ihren Feind, dann entschieden sie über Zeit und Ort ihres Angriffs. Die Thalmor konnten trotz des kleinen Truppenkontingents aus Altmer und Bosmer die kaiserlichen Festungen mit voller Wucht angreifen.

Entgegen den Aussagen der Generäle des Kaiserreichs befehligten die Thalmor keine größeren Truppen. Sie verfügten über bessere Spione und waren mobiler, was sie perfekt einzusetzen wussten. Das ist die Bedrohung, für die die Thalmor stehen! Sie sind grausam und gnadenlos, jedoch nicht dumm! Sie sind verschlagen, raffiniert und äußerst geduldig.

Mit einem Schlag konnten sich die Thalmor eine strategische Position auf dem Festland von Tamriel sichern und damit jeden Versuch des Kaiserreichs abwehren, die Summerset-Inseln anzugreifen, um die Tyrannei der Thalmor zu beenden. Gleichzeitig bot sich ihnen die Möglichkeit, das Reich noch besser auszuspähen und weiterhin abzuwarten. Darüber hinaus ließen sie den Aldmeri-Bund im Rahmen der Allianz mit den Bosmer aus Valenwald wieder aufleben!

Über die Jahrzehnte hinweg ist es still um die Thalmor geworden - aber es ist noch nicht vorbei. Es hat gerade erst begonnen. Sie festigen ihre Macht und den Einfluss auf Herz und Verstand der Altmer. Das Kaiserreich mag vergessen wollen, wie die Thalmor seinen Stolz angekratzt haben, aber sie sind immer noch da. Sie planen. Sie beobachten. Sie warten.

Während das Kaiserreich damit beschäftigt ist, unbedeutende Ecken seiner riesigen Gebiete zu sichern, nimmt die Bedrohung durch die Thalmor stetig zu. Und seit Potentat Ocato habe ich nirgendwo im Reich Gehör gefunden. Ich flehe jeden Bürger dieses erhabenen Kaiserreichs an, meine Worte zu beachten! Die Thalmor müssen aufgehalten werden, bevor es zu spät ist.

***

Kurz nachdem Lathenil von Sonnenfeste diese Bände mit seinem eigenen Geld drucken und im gesamten Kaiserreich vertreiben ließ, fand auch er gewaltsam den Tod. Im Lichte der auf sein Ableben folgenden Ereignisse müssen wir die Möglichkeit einer Ermordung durch die Assassinen der Thalmor in Erwägung ziehen.
- Praxis Erratuim, Kaiserlicher Historiker

Die dunkelste Dunkelheit

In Morrowind bedienen sich sowohl normale Gläubige als auch Hexenmeister niederer Daedra und beschworener Daedra als Diener und Werkzeuge.

Die meisten Daedra-Diener können von Hexenmeistern nur für sehr kurze Zeit gerufen werden, nämlich solange der äußerst zerbrechliche und zarte Rahmen aus Befehl und magischen Banden hält. Dies schränkt glücklicherweise deren Kapazität, Unheil auszuüben, ein, da die meisten dieser Diener in nur wenigen Minuten sowohl ihren Beschwörern als auch ihren Feinden schrecklichen Schaden zufügen können.

Normale Gläubige können daedrische Diener durch Rituale und Pakte an diese Ebene binden. Derartige Übereinkünfte führen zu einem unbegrenzten Dasein dieser Diener in dieser Ebene - oder wenigstens so lange, bis ihre körperliche Erscheinung in dieser Ebene zerstört ist und ihr übernatürliches Wesen zurück in das Reich des Vergessens eilt. Wann immer Daedra in daedrischen Ruinen oder Gräbern angetroffen werden, sind sie fast ausnahmslos Langzeitbesucher unserer Ebene.

Ebenso können niedere Existenzen, die von Daedrafürsten magisch an Waffen oder Rüstungen gebunden sind, entweder für eine kurze Zeit heraufbeschworen werden oder auf unbegrenzte Zeit verbleiben, solange sie nicht zerstört oder gebannt werden. Die Klasse beschworener Waffen und Rüstungen, die von Tempelanhängern oder Beschwörern gerufen werden, sind ein Beispiel für Kurzzeitbindungen, wohingegen daedrische Objekte wie Mehrunes Klinge oder die Maske von Clavicus dem Schrecklichen Langzeitbindungen darstellen.

Der Tribunals-Tempel von Morrowind lässt die Verehrung der Daedra als niedere Geister, die dem unsterblichen Almsivi, der dreieinigen Gottheit, bestehend aus Almalexia, Sotha Sil und Vivec, dienen, zu. Diese untergeordneten Daedra sind in gute Daedra und schlechte Daedra unterteilt. Die guten Daedra haben sich freiwillig der Autorität von Almsivi unterworfen, während sich die schlechten Daedra Almsivi widersetzen - heimtückische Rebellen, die öfter Kontrahenten als Verbündete sind.

Die guten Daedra sind Boethiah, Azura und Mephala. Der Hunger ist ein mächtiger und gnadenloser niederer Daedra, der mit Boethiah, dem Vater der Heimtücke, in Verbindung steht - eine geschmeidige, langgliedrige Kreatur mit langem Schwanz und Tierschädel, die für ihre lähmende Berührung und ihre Fähigkeit bekannt ist, Waffen und Rüstungen aufzulösen. Das geflügelte Zwielicht ist ein Botschafter Azuras, der Göttin der Dämmerung. Geflügelte Dämmerlichter ähneln den wilden Harpyien des Westens, obwohl ihr weibliches Erscheinungsbild weit hinreißender und ihr langer, scharfer, hakenförmiger Schwanz um ein Vielfaches tödlicher ist. Spinnendaedra, die Diener Mephalas, sind eine Zwitterform aus Spinne und Mensch, mit nacktem Kopf, Rumpf und Armen von menschlichem Ausmaß, die auf den acht Beinen und dem Panzer einer Riesenspinne sitzen. Leider sind diese Daedra so feindselig und vernunftwidrig, dass man nicht darauf vertrauen sollte, dass sie die Befehle des Webers beachten. Infolgedessen sind wenig Hexenmeister in Morrowind bereit, diese Kreaturen zu beschwören oder zu binden.

Die bösen Daedra sind Mehrunes Dagon, Malacath, Sheogorath und Molag Bal. Drei niedere Daedra verkehren mit Mehrunes Dagon: der flinke und lästige Huscher, der grimmige und bestialische Schrecker und der edle, aber tödliche Dremora. Der krokodilköpfige humanoide Daedra, auch Daedroth genannt, ist ein Diener Molag Bals, während der riesige, aber dumme Ogrim ein Diener Malacaths ist. Sheogoraths niederer Daedra, die güldene Heilige, äußerlich eine

halbnackte Frauengestalt, ist äußerst magieresistent und kennt gefährliche Zaubersprüche.

Ein weiterer niederer Daedra, der oftmals in Morrowind angetroffen werden kann, ist der Atronach oder Elementar-Daedra. Atronachs haben keine Bindung oder Verpflichtung gegenüber den Daedrafürsten. Je nach Laune dienen sie dem einen oder dem anderen Reich und wechseln die Seiten, wenn sie in Versuchung geführt oder gezwungen werden oder wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Die Dunmer von Himmelsrand
von Athal Sarys

Dunmer.
So lautet unser Name. Und doch versagt Ihr uns selbst diese Höflichkeit. Ihr, die weißhäutigen, gelbhaarigen Affen dieser von den Göttern verlassenen, froststarren Wildnis. Für Euch Nord sind wir die Grauen, die Aschhäutigen, die "Dunkelelfen" von Morrowind, die in Eurem Land so viel zu suchen haben wie eine Infektion in einer offenen Wunde.

Oh ja, wir haben Euer großes kulturelles Werk, "Die Nord von Himmelsrand", gelesen, in dem Ihr die vielen Tugenden Eures Volkes und Eurer Provinz besingt und Besucher dazu einladet, Eure Heimat mit eigenen Augen zu sehen. Nun, wir sind gekommen, Ihr Nord, und der Empfang blieb hinter den Versprechungen zurück, nicht aber hinter unseren Erwartungen.

Darum habe ich, Athal Sarys, Dunmer und Einwanderer in Himmelsrand, beschlossen, Euer geliebtes Buch mit einem eigenen Werk zu beantworten. Und alle, die es lesen, wissen zu lassen, dass die Nord nicht die Einzigen sind, die in diesem kalten und unwirtlichen Reich leben. Denn wir Dunkelelfen sind gekommen, und Stück für Stück werden wir uns Himmelsrand zu Eigen machen.

Doch wo, mögt Ihr fragen, haben wir uns niedergelassen? Nirgendwo anders als in der alten Stadt Windhelm, der früheren Hauptstadt des Ersten Reiches. Ja, Ihr Nord, im Schatten Eures eigenen Palastes der Könige, wo einst der Nordheld Ysgramor Hof hielt, dort leben jetzt wir. Oh ja. Eure geliebten Fünfhundert Gefährten mögen unsere Vorfahren aus Himmelsrand vertrieben haben, aber das war damals. Und jetzt ist jetzt.

Tatsächlich ist es fast überraschend, wie gut wir uns in Windhelm eingerichtet haben. Darum trägt der Bezirk, der früher als Schneebezirk bekannt war, diesen Namen nicht mehr. Jetzt wird er der Graue Bezirk genannt, denn das entspricht der Wirklichkeit der Dunmer-Besetzung. Der Distrikt wird jetzt ganz von meiner Art bewohnt, ein Sieg, der seinen Bewohnern nicht entgangen ist.

Oh, aber die friedliche Besetzung geht noch weiter. Durstig? Im Grauen Bezirk werdet Ihr keine Met-Halle finden. Aber im Neu-Gnisis-Club werden reichlich Spirituosen ausgeschenkt. Ihr sucht eine angesehene Familie? In diesen Mauern werdet Ihr keine Grau-Mähnen finden. Aber vielleicht möchtet Ihr das Heim von Belyn Hlaalu besuchen, dem Nachkömmling eines der edelsten Häuser von Morrowind. Ah, aber nein. Ihr Nord sucht den Grauen Bezirk nicht auf, nicht wahr? Ihr fürchtet unsere Straßen ebenso, wie Ihr unsere Haut fürchtet.

Nun also, "Kinder von Himmelsrand", wisst Ihr die Wahrheit. Ihr mögt diese Provinz Eure Heimat nennen, aber sie Euer Eigen zu nennen steht Euch nicht mehr zu, als es einer Kuh zusteht, das Feld ihres Herrn ihr Eigen zu nennen. Ihr seid nur Haustiere, dumpf grasend, während höhere Wesen Eure Schlachtung planen.

Die einsame Wache von Tenace Mourl

Das Schloss würde standhalten. Egal wie stark die anstürmenden Kräfte, die Wände von Cascabel würden niemals nachgeben, aber das war für Menegur nur ein kleiner Trost. Er hatte Hunger. Genauer gesagt, war er in seinem ganzen Leben noch nie so hungrig gewesen. Der Brunnen im Innenhof der Festung versorgte ihn mit genug Wasser, um es bis zur vierten Ära auszuhalten, aber sein Magen erinnerte Menegur von Minute zu Minute daran, dass er etwas zu Essen brauchte.

Die Wagenladung mit Nachschub verhöhnte ihn. Als seine Armee, die Streitkräfte des Königs des Königreichs der Einsamkeit, Cascabel verlassen, und er seine einsame Wache angetreten hatte, hatten sie den Wagen zurückgelassen, um ihn mit genug Nahrung für Monate zu versorgen. Erst in der Nacht, nachdem sie aufgebrochen waren, hatte er den Karren untersucht und festgestellt, dass sich nichts Essbares darin befand. Kiste um Kiste war mit Netch-Rüstungen gefüllt, die aus der Invasion von Morrowind stammten. Offenbar hatten seine Nord-Verbündeten angenommen, dass es sich bei dem leicht durchscheinenden Material um harten Tack in Aspik handelte. Wenn die Dunmer, deren Karawane geplündert worden war, davon wüssten, würden sie wahrscheinlich nie wieder aufhören können zu lachen.

Menegur nahm an, dass seine Söldner-Kollegin und Verwandte Aerin, ebenfalls sehr amüsiert gewesen wäre. Sie hatte mit großer Autorität von Netch-Leder gesprochen, da sie eine Expertin war, wenn es um alle Arten von leichter Rüstung ging, aber sie hatte einmal extra angemerkt, dass das Material nicht, wie anderes Leder, in Zeiten der Not gegessen werden konnte. Es war zu schade, dass sie nicht hier war, um sich an der Ironie zu erfreuen, dachte Menegur wütend. Sie war nach Morrowind zurückgekehrt, noch bevor die Armee des Königs aufgebrochen war. Sie zog ein Leben auf der Flucht einer freien Existenz in der Kälte von Himmelsrand vor.

Am sechsten Tag seiner Wache in Cascabel Hall hatte er alle Gräser und Kräuter im Hof gegessen. Er hatte das gesamte Schloss durchsucht. Knollen im Kompost: gefunden und verschlungen; ein staubiger Blumenstrauß im Schlafzimmer der Gräfin: gegessen; fast alle Ratten und jedes Insekt ausgenommen der Listigsten, die sich in den Schlossmauern verbargen: aufgespürt und verzehrt. Die Gemächer des Burgvogtes, angefüllt mit galligen, nicht essbaren Rechtsbüchern, hatten einige Brotkrumen hervorgebracht. Menegur hatte sogar das Moos von den Wänden gekratzt. Es gab keinen Weg es zu leugnen: Er würde verhungert sein, bevor seine Armee zurückkehrte, um die Reihen der Feinde, welche die Festung umlagerten, zu durchbrechen.

'Das Schlimmste', sagte Menegur laut, der bereits am zweiten Tag seiner einsamen Wache damit begonnen hatte, Selbstgespräche zu führen, 'ist, wie nah die Rettung doch wäre.'

Ganz in der Nähe der Festungsmauern erstreckte sich, soweit das Auge reichte, eine ausgedehnte Plantage mit goldenen Äpfeln. Das Sonnenlicht warf einen verführerischen Schein auf die Früchte und der grausame Wind trug süße Düfte nach Cascabel hinein, um ihn zu quälen.

Wie die meisten Bosmer war Menegur ein Bogenschütze. Er war ein Meister des Kampfes über lange oder mittlere Distanzen, aber auf engem Raum, wohin er sich begeben müsste, falls er es wagte, das Schloss zu verlassen und in das feindliche Lager im Wald einzudringen, würde er sich nicht lange halten können. An einem Punkt, das wusste er, würde er es versuchen müssen, aber er hatte diesen Tag die ganze Zeit gefürchtet. Nun lag es bei ihm.

Menegur legte zum ersten Mal die Netch-Rüstung an und fühlte die puderartige, beinahe samtige

Oberfläche des bearbeiteten Leders auf seiner Haut. Da war außerdem ein kaum spürbares Pochen und Kribbeln, von dem er annahm, dass es durch die verbliebenen Nematozysten des giftigen Netchfleisches verursacht wurde, die selbst Monate nach dem Tod des Netches noch nicht vertrocknet waren. Die stimulierende Wirkung der Rüstung verlieh Menegur neue Energie. Aerin hatte das Gefühl perfekt beschrieben, genau wie sie erklärt hatte, wie man sich in einer Rüstung aus Netch-Leder verteidigte.

Im Schutze der Nacht schlich sich Menegur aus dem hinteren Tor der Festung und verschloss es mit einem ziemlich sperrigen Schlüssel hinter sich. Er näherte sich dem Wald so schnell wie er konnte, aber ein Wachposten, der hinter einem Baum hervorkam, entdeckte ihn. Menegur blieb ruhig und tat, wie Aerin ihn gelehrt hatte: er bewegte sich erst, nachdem der Angriff begonnen hatte. Die Klinge des Wachposten schlug gegen die Rüstung und glitt nach links, was den jungen Mann aus dem Gleichgewicht brachte. Das war der Trick, so wie er es verstand: man musste darauf vorbereitet sein, getroffen zu werden, und sich einfach mit dem Schlag mitbewegen, was der membranartigen Rüstung erlaubte, den Schaden abzulenken.

Verwende die Bewegungsenergie deines Gegners gegen ihn selbst, pflegte Aerin zu sagen.

Es kam in dem Wald noch zu einigen anderen unangenehmen Begegnungen, aber jeder Schwung einer Axt und jeder Hieb eines Schwertes verfehlte sein Ziel. Mit den Händen voller Äpfeln rannte Menegur zurück zum Schloss. Er verschloss das Tor hinter sich und vollzog eine wahre Fressorgie.

Woche um Woche schlich der Bosmer nach draußen, um Nahrung zu sammeln. Die Wachen begannen seine Beutezüge zu erwarten, aber er schlug in unregelmäßigen Abständen zu und dachte, wenn er angegriffen wurde, immer daran, auf den Schlag zu warten, ihn anzunehmen und dann umzukehren. Auf diese Weise lebte und überlebte er seine einsame Wache in Cascabel.

Vier Monate später, als er sich gerade auf eine neue Jagd nach Äpfeln vorbereitete, hörte Menegur ein lautes Rufen am vorderen Tor. Als er die Gruppe aus sicherer Entfernung von den Festungsmauern aus betrachtete, sah er die Schilde des Königs des Königreichs der Einsamkeit und seines Verbündeten, des Grafen von Cascabel, und auch das ihres Feindes, des Königs von Farrun. Offensichtlich war eine Einigung erzielt worden.

Menegur öffnete die Tore und die vereinten Truppen strömten in den Schlosshof. Viele der Ritter von Farrun strebten danach, die Hand des Mannes zu schütteln, den Sie den Schatten des Waldes getauft hatten. Sie drückten ihre Bewunderung für seinen defensiven Fähigkeiten aus und entschuldigten sich freundlich für ihre Versuche, ihn zu töten. Sie hatten nur ihre Pflicht erfüllt, er wisse schon.

'Es ist kaum noch ein Apfel an den Bäumen', sagte der König des Königreichs der Einsamkeit.

'Nun, ich habe an den Rändern begonnen und habe mich dann nach innen vorgearbeitet', erklärte Menegur. 'Ich habe außerdem einige Früchte zusätzlich mit zurückgebracht, um die Ratten aus den Wänden zu locken, so dass ich auch etwas Fleisch haben konnte.'

'Wir haben die letzten paar Monate damit verbracht, die Details der Waffenruhe auszuarbeiten', sagte der König. 'Wirklich sehr erschöpfend. Jedenfalls wird der Graf nun sein Schloss wieder in Besitz nehmen, aber es gibt da noch ein kleines Detail, über das wir reden müssen. Ihr seid ein Söldner, und als solcher für Eure eigenen Ausgaben verantwortlich. Wenn ihr einer meinen Untertanen gewesen wäret, sähen die Dinge vielleicht anders aus, aber es gibt bestimmte alte

Gesetze, die respektiert werden müssen.'

Menegur erwartete den Schlag.

'Das Problem ist', fuhr der König fort, 'Ihr habt während Eures Aufenthaltes hier eine große Menge der Früchte des Grafen verzehrt. Bei jeder vernünftigen Berechnung habt ihr eine Menge gegessen, die eurem Lohn als Söldner entspricht und ihn wahrscheinlich übersteigt. Natürlich möchte ich Euch nicht für die exzellente Arbeit, die Ihr bei der Verteidigung des Schlosses unter einigen zeitweilig unangenehmen Umständen geleistet habt, bestrafen, aber Ihr stimmt mir doch zu, dass es wichtig ist, dass wir die alten Gesetze achten, oder nicht?'

'Natürlich', antwortete Menegur und ließ den Schlag aufprallen.

'Ich bin erfreut, das zu hören', sagte der König. 'Unsere Schätzung hat ergeben, dass Ihr dem Grafen von Cascabel siebenunddreißig kaiserliche Goldstücke schuldet.'

'Die ich mir, mit Zinsen, gerne nach der Ernte im Herbst selbst zahlen werde', sagte Menegur. 'Es ist noch mehr an den Zweigen, als Ihr andeutet.'

Die beiden Könige, sowie der Graf von Cascabel starrten den Bosmer an.

'Wir hatten uns geeinigt, die strengsten alten Gesetze zu achten, und ich hatte während der Zeit, in der Ihr die Waffenruhe ausgehandelt habt, die Gelegenheit, wirklich sehr viele Bücher zu lesen. Im Jahre 3Ä 246, während der Herrschaft Uriels IV., hat der Kaiserliche Rat, in einem Versuch, in dieser chaotischen Zeit einige Fragen über die Besitzrechte in Himmelsrand zu klären, verfügt, dass jedem Mann ohne eine Liegenschaft, der ein Schloss länger als drei Monate besetzt hält, die Rechte und der Titel dieses Besitzes zufallen. Es ist natürlich ein gutes Gesetz, dafür gedacht, abwesende und ausländische Grundbesitzer zu entmutigen.' Menegur lächelte, und genoss das nun schon vertraute Gefühl eines abprallendes Schlages. 'Nach Beschluss des Gesetzes bin ich der Graf von Cascabel.'

Der Sohn der einsamen Wache trägt immer noch den Titel Graf von Cascabel. Und er baut die besten, schmackhaftesten Äpfel im ganzen Reich an.

Die Falmer: Eine Studie
von Ursa Uthrax

Ich habe Studien betrieben, Reisen unternommen, Nachforschungen angestellt und Beobachtungen gemacht, und meine Hypothese hat sich endlich bestätigt: Bei den bizarren Falmer, die in den dunkelsten Tiefen von Himmelsrand hausen, handelt es sich tatsächlich um die Schnee-Elfen aus alten Legenden.

Niemand weiß genau, wann die Geschichte der Schnee-Elfen ihren Anfang nahm, aber in dem uralten Werk "Der Untergang des Schneeprinzen", das eine Schilderung der Schlacht am Moesring darstellt, und zwar in der transkribierten Fassung Lokheims, des Chronisten von Häuptling Ingjaldr Weiß-Auge, wird ihr Ende recht anschaulich beschrieben.

Diesem Augenzeugenbericht zufolge kam der große Falmer-Anführer, der nur als der Schneeprinz bekannt ist, in einer glorreichen Schlacht um, und erhielt von den Nord, die ihn getötet hatten, ein ehrenvolles Begräbnis. Die übrigen Schnee-Elfen wurden versprengt oder getötet, und man hat nie wieder von ihnen gehört. Zumindest dachten das viele.

Doch wo die Geschichte der alten Schnee-Elfen endet, da beginnt die der heutigen Falmer. Denn als das Heer der Schnee-Elfen an jenem schicksalhaften Tag vernichtend geschlagen wurde, ist es nicht einfach auseinandergelaufen - es ist hinabgestiegen. Hinunter in die Erde, in die tiefsten Tiefen. Denn die Falmer suchten am unwahrscheinlichsten Ort Zuflucht: in Schwarzweite, weit unterhalb der Oberfläche von Himmelsrand, im legendären Reich der Dwemer selbst.

Ja, Schwarzweite gibt es wirklich. Ich war dort, und anders als die meisten, die ihre schreckliche Pracht gesehen haben, bin ich zurückgekehrt. Und kenne nun die Wahrheit über die Falmer.

Nachdem sie von den Nord besiegt worden waren, erklärten sich die Zwerge von einst bereit, die Falmer zu beschützen, doch sie mussten einen schrecklichen Preis dafür bezahlen: Denn die Dwemer trauten ihren Schnee- Elfen-Gästen nicht, und zwangen sie, die giftigen Pilze zu verzehren, die einst tief unter der Erde wuchsen. Daraufhin wurden die Schnee-Elfen blind.

Bald waren die majestätischen Schnee-Elfen völlig hilflos. Sie wurden zu den Dienern der Zwerge ... und dann zu ihren Sklaven. Doch die Tücke der Dwemer ging so weit, ihr Verrat war so vollkommen, dass sie die Pilze zu einem maßgeblichen Bestandteil des Speiseplans der Falmer machten. Dadurch stellten sie nicht nur die Schwächung ihrer aktuellen Falmer-Knechte sicher, sondern auch die ihrer Nachkommenschaft. Die Schnee-Elfen würden auf ewig blind bleiben.

Doch wie so oft, wenn es um Sklaven und ihre Gebieter geht, rebellierten die Falmer schließlich. Generationen, nachdem sie bei den Zwergen Trost gesucht und stattdessen bitteren Verrat erfahren hatten, erhoben sich die Falmer gegen ihre Unterdrücker. Sie stürzten die Zwerge und flohen noch tiefer, in die tiefsten, abgelegensten Winkel von Schwarzweite.

Jahrzehntelang trugen die beiden Parteien einen erbitterten Konflikt aus. Einen regelrechten, blutigen "Krieg der Klüfte", der tief unterhalb der Oberfläche Himmelrands wütete und von dem die Nord nicht das Geringste ahnten - einen Krieg, dessen Schlachten und Helden uns für immer verborgen bleiben werden. Doch eines Tages fand der Krieg ein Ende. Denn an jenem Tag zogen die Falmer los, um ihre Feinde, die Dwemer, im Kampf zu treffen - und mussten feststellen, dass deren gesamte Rasse ... verschwunden war.

Da sie ihre Dwemer-Peiniger nun nicht mehr zu fürchten brauchten, konnten die Falmer sich ungehindert in ganz Schwarzweite ausbreiten. Doch die jahrelangen Kämpfe gegen die Zwerge hatten sie zu blutrünstigen und brutalen Bestien gemacht. Sie verspürten das Bedürfnis zu erobern und zu töten, und so begannen mit ihren Raubzügen an der Oberfläche.

Und hier nehmen die Legenden ihren Anfang. Geschichten von kleinen, blinden, goblinartigen Wesen, die aus den Spalten der Erde stiegen, mitten in der Nacht, um Vieh abzuschlachten, einsame Reisende zu überfallen und schlafende Babys aus ihren Wiegen zu stehlen.

In jüngster Vergangenheit wurden diese Kreaturen jedoch immer häufiger gesichtet. Ihre Überfälle wurden organisierter, ihre Angriffe brutaler. Man könnte gar zu dem Schluss gelangen, dass die Falmer vor einem erneuten Wandel stehen. Kann das stimmen? Sind die Schnee-Elfen vergangener Zeitalter bereit, ihren längst vergangenen Ruhm wiederzuerlangen? Sind sie bereit, an die Oberfläche zu strömen und gegen die "Lichtbewohner" Krieg zu führen?

Wenn dies geschehen sollte - wenn die Falmer tatsächlich vorhaben, Himmelsrand zurückzuerobern - dann, so fürchte ich, droht uns ein Schrecken, dem weder Menschen noch Götter standhalten können.

Die Flucht vor den Thalmor

Verehrter Leser:
Das folgende Werk wurde kopiert und dupliziert, um die darin enthaltene Geschichte im ganzen Kaiserreich verbreiten zu können. Aber versteht mich nicht falsch - hierbei handelt es sich nicht um Fiktion. Die in diesem Bericht aufgeführten Ereignisse haben alle nicht mehr als ein Jahr vor dem Druck dieses Buches stattgefunden und wurden ursprünglich in einer privaten Aufzeichnung dokumentiert, die sich nun sicher bewacht im Haus der Schreibfedern in Hammerfell befindet.

Ashad Ibn Khaled, Hoher Schreiber, Haus der Schreibfedern, Hammerfell

Es sind nun neun Tage vergangen. Neun Tage, seitdem ich meine Fesseln abgelegt habe. Neun Tage, seitdem ich meinen Wächter mit meinen eigenen Ketten erwürgt habe. Und neun Tage, seitdem ich Hals über Kopf in die Nacht gerannt bin, ohne je zurückzublicken.

Doch um meine momentane Lage zu verstehen, ist es wichtig zu wissen, woher ich stamme und wo diese Geschichte begonnen hat.

Mein Name ist Hadrik Eichen-Herz, und ich bin ein stolzer Nord aus Himmelsrand. Ich verdiene mein Geld als Skalde und wurde an der Bardenakademie in Einsamkeit ausgebildet. Jahrelang war ich fahrender Musikant und Minnesänger. Darüber hinaus hatte ich sogar einige Anstellungen als Kriegsbarde in den Armeen verschiedener Jarl.

Man kann wohl sagen, dass ich ohne meinen Beruf als Barde niemals in diesen ganzen Schlamassel geraten wäre.

Das Unheil nahm seinen Lauf, als ich begann, über Talos zu singen, den Neunten und großartigsten Göttlichen, geliebt vom Volk in Himmelsrand. Wie sich herausgestellt hat, lieben ihn die Thalmor nicht besonders.

Ach ja, die Thalmor. Mittlerweile sind sie in Himmelsrand so verbreitet wie Erkältungen - und genau so ärgerlich. Zumindest dachte ich das, bevor sich ihre Macht und ihr Einfluss mir wirklich offenbarten.

Falls Ihr es noch nicht wissen solltet: Die Thalmor sind die kürzlich geehrten "Gäste" in Himmelsrand, Hochelfen des Aldmeri-Bunds, die so gütig waren, uns im Großen Krieg nicht vollständig zu vernichten.

Aber wie jeder Nord in Himmelsrand weiß, hat die Güte der Thalmor einen schrecklichen Preis. Eine der Klauseln des Weißgoldkonkordats - dem Friedensabkommen zwischen unseren Völkern - war das Verbot der Verehrung von Talos. Ein Mann, der zum Gott wurde? Absurd, behaupten die Thalmor. So wurde seine offene Anbetung in Himmelsrand für ungesetzlich erklärt und in Städten mit starker Thalmor-Präsenz auch verfolgt - in Städten, wie ich hinzufügen darf, in denen das Kaiserreich eine sichere Basis hat.

In einer dieser Städte - in Markarth, um genau zu sein - traf ich die bewusste Entscheidung, mich dem Verbot der Anbetung von Talos zu widersetzen. Und dieser Widerstand hatte - wie sollte es auch anders sein? - die Form eines Liedes. Denn welcher Barde, der Zeit mit dem Komponieren und Proben eines Werks verbracht hat, würde es nicht aufführen wollen? Also führte ich es auf. Nicht

einmal, nicht zweimal, sondern siebenmal. Einmal pro Tag, eine ganze Woche lang.

Einer Sache sind sich die meisten meiner Stammesgenossen nicht bewusst: nicht alle Thalmor in Himmelsrand haben die gleichen Absichten oder Aufgaben. Es gibt sogar eine im Geheimen operierende Gruppe, die auf jene Nord lauert, die das Gesetz missachten und den allmächtigen Talos weiterhin anbeten. Sie heißen "Statthalter" und ihre Aufgabe besteht darin, die schlimmsten Bedingungen des Weißgoldkonkordats durchzusetzen.

Ich hätte mein Lied auch ein achtes Mal aufgeführt, wenn es möglich gewesen wäre. Das war es leider nicht. Die Statthalter hatten mich beobachtet und abgewartet. Eines frühen Morgens gab es dann einen schwarzen Sack über den Kopf, einen ziemlichen ungemütlichen Transport in einem Karren und düstere Drohungen, dass mir mein "neues Zuhause" gefallen würde - das sich bald als eine Art Geheimgefängnis der Thalmor herausstellen sollte. Ich war mir sicher, dort nie wieder lebend rauszukommen.

In diesem Moment erkannte ich, dass ich fliehen musste. Um jeden Preis musste ich entkommen, selbst, wenn ich beim Versuch sterben würde. Besser, als in einem von den Göttlichen verlassenen Gefängnis der Thalmor bis ans Ende meiner Tage zu verrotten.

Ich erhielt schließlich die Gelegenheit, als der Karren anhielt und wir ein Nachtlager aufschlugen. Einer meiner beiden Thalmor-Wächter verschwand zum Jagen in den Wald und ließ mich mit dem anderen allein. Und so kommen wir wieder zurück zum Anfang meines Berichts. Es sind mittlerweile neun Tage vergangen und ich habe erkannt, wie dumm ich wirklich war. Hätte ich das Lied nicht nur einmal singen können? Oder vielleicht zweimal? Oder gar nicht? Hätte ich meinen Stolz als dickköpfiger Nord nicht überwinden können und erkennen müssen, wie viel Macht und Einfluss auf die Jarl die Thalmor wirklich haben? Nein. Ich konnte es nicht. Und daher bin ich nun auf der Flucht. Wie ein Hase vor dem Jagdhund. Immer in Bewegung, mit wenig Rast und ohne Schlaf. Aber die Thalmor verfolgen mich auf Schritt und Tritt. Wohin soll ich gehen? Wie kann ich ihnen entkommen? Ich weiß es wirklich nicht. Nur eines habe ich mittlerweile verstanden:

Wenn die Agenten des Aldmeri-Bunds jemandem die Seele nicht rauben können, nehmen sie einem das Leben. Mein Name ist Hadrik Eichen-Herz, und ich bin ein stolzer Nord aus Himmelsrand. Erinnert Euch an mich. Denn schon bald werde ich tot sein.

Die Flüchtlinge
Von Geros Albreigh

Der Geruch der Bucht sickerte durch die Steine des Kellers, Salz und brackige Verwesung. Der Keller hatte auch eigene Gerüche, nach altem Wein, der sich in Essig verwandelt hatte, Schimmel, und den exotischeren Düften der Kräuter, die die Heiler mitgebracht hatten, um die Verwundeten zu versorgen. Mehr als fünfzig Menschen hatten sich in den großen Erdkeller gedrängt, einen längst vergessenen Lagerraum für das Freudenhaus darüber. Das Stöhnen und Wimmern hatte für den Augenblick aufgehört, und alles war still, als sei das Krankenhaus zum Massengrab geworden.

"Mutter", flüsterte ein Rothwardonenjunge, "was war das?"

Die Mutter wollte dem Jungen gerade antworten, als von draußen ein weiteres rollendes Donnern zu hören war, das lauter und lauter wurde, als ob eine riesige, aber körperlose Bestie in den Keller eingedrungen wäre. Die Wände bebten, und von der Decke rieselten Staubwolken.

Im Gegensatz zum letzten Mal schrie niemand auf. Alle warteten, bis der unheimliche, quälende Klang vorbeigezogen war und durch das gedämpfte Grollen des entfernten Gefechts ersetzt wurde.

Ein verwundeter Soldat begann, Maras Gebet für die dem Untergang Geweihten zu flüstern.

"Mankar", zischte eine Bosmer-Frau, die sich auf einem Feldbett zusammengerollt hatte. Ihre Augen waren fiebrig, ihre Haut blass, und sie war nass vor Schweiß. "Er kommt!"

"Wer kommt?" fragte der Junge und klammerte sich an den Rock seiner Mutter.

"Was glaubst du wohl, Söhnchen? Der Zuckerbäcker?" knurrte ein grauhaariger, einarmiger Rothwardone. "Der Camoran-Thronräuber natürlich."

Die Mutter des Jungen warf dem alten Krieger einen wütenden Blick zu. "Sie weiß ja nicht, was sie da sagt. Sie ist krank."

Der Junge nickte. Seine Mutter hatte meistens Recht. Er war noch nicht einmal geboren, als die Leute zu munkeln begannen, dass der Camoran-Thronräuber sich ihrem kleinen Dorf näherte, und sie hatte ihre Siebensachen zusammengepackt, um zu fliehen. Ihre Nachbarn hatten sie ausgelacht, sagte sie, und gemeint, dass Rihad und Taneth ihn problemlos besiegen würden. Auch ihr Mann, Lukars Vater, den er niemals kennenlernen sollte, hatte sie ausgelacht. Es war Erntezeit, und sie würde die Festlichkeiten verpassen. Doch seine Mutter, Miak-I, hatte Recht. Zwei Wochen nach ihrer Flucht aus dem Dorf hörte sie, dass es in der Nacht ausradiert worden war, ohne Überlebende. Rihad und Taneth waren beide gefallen. Der Thronräuber war nicht aufzuhalten.

Lukar kam in einem Flüchtlingslager zur Welt und wuchs in verschiedenen Lagern überall in Hammerfell auf. Seine Freundschaften dauerten immer nur ein paar Tage. Er wusste, dass sie, wenn der Himmel im Westen rot glühte, packen und nach Osten weiterziehen würden. Wenn es im Süden brannte, zogen sie nach Norden. Endlich, nach zwölf Jahren des Wanderns von Lager zu Lager, hatten sie die Iliac-Bucht überquert, um in die Provinz Hochfels und die Baronie Dwynnen zu gelangen. Dort, so hatte Miak-I versprochen und gehofft, würden sie ein friedliches, dauerhaftes Heim finden.

Es war dort so grün, dass es ihn blendete. Im Gegensatz zu Hammerfell, das nur zu bestimmten

Jahreszeiten und in bestimmten Gegenden grün war, grünte Dwynnen das ganze Jahr über, bis im Winter der erste Schnee fiel. Zuerst hatte Lukar sich davor gefürchtet. Jetzt, wo die Gefahr echt war, schämte er sich deswegen, doch die roten Wolken des Krieges, der Gestank und die Schmerzen der Flüchtlingslager waren ihm ja vertraut gewesen.

Inzwischen hatte der rote Himmel den Horizont der Bucht erreicht und kam näher, und er sehnte sich nach der Zeit, als das weiße Gestöber ihn zum Weinen gebracht hatte.

"Mankar!" rief die Bosmer-Frau erneut. "Er kommt, und er bringt den Tod!"

"Niemand kommt", sagte eine hübsche junge bretonische Heilerin und eilte an die Seite der Frau. "Still jetzt."

"Hallo?" erklang eine Stimme von oben.

Alle im Raum schnappten nach Luft. Ein Bosmer hinkte die hinfällige Holztreppe hinunter, und sein freundliches Gesicht war ganz offensichtlich nicht das des Camoran-Thronräubers.

"Tut mir Leid, wenn ich euch erschreckt habe", sagte er. "Ich habe gehört, dass es hier Heiler geben soll, und ich könnte Hilfe gebrauchen."

Rosayna eilte zu ihm, um sich die Wunden an Brust und Bein des Bosmer anzusehen. Etwas zerrauft, aber immer noch schön, war sie eine der Favoritinnen im Freudenhaus gewesen und hatte ihre Heilkünste neben den Fähigkeiten ihres Gewerbes im Hause Dibellas erlernt. Vorsichtig, aber flink zog sie ihm den zerrissenen ledernen Brustpanzer, die Kniehosen, Beintaschen, Beinschienen und Stiefel aus und legte alles zur Seite, um die Verletzungen zu untersuchen.

Der alte Rothwardonenkrieger hob die Kleidung auf und untersuchte sie. "Ihr wart im Krieg?"

"Nun, eher drum herum", sagte der Bosmer lächelnd und zuckte unter Rosaynas Berührung zusammen. "Dahinter, daneben, davor. Ich heiße Orben Elmlock. Ich bin Kundschafter. Ich versuche, den eigentlichen Gefechten aus dem Weg zu gehen, damit ich zurückkehren und berichten kann, was ich gesehen habe. Eine gute Aufgabe für Leute, die die Farbe ihres eigenen Blutes nicht besonders mögen."

"Hzim", sagte der Krieger und schüttelte Orbens Hand. "Ich kann nicht mehr kämpfen, doch diese Rüstung kann ich noch reparieren, wenn Ihr zurückgehen wollt."

"Ihr seid Lederschmiedin?"

"Nö, nur allgemein handwerklich begabt", antwortete Hzim und öffnete einen kleinen Wachsbehälter, um das harte, aber biegsame Leder zu bearbeiten. "Ich konnte allerdings an Eurer Rüstung sehen, dass Ihr ein Kundschafter seid. Könnt Ihr uns sagen, was Ihr herausgefunden habt? Wir sind schon einen halben Tag hier unten, ohne Nachricht von draußen."

"Die gesamte Iliac-Bucht ist Schauplatz einer riesigen Seeschlacht", sagte Orben und seufzte, als Rosaynas Zauber begann, seine zerfetzten, aber oberflächlichen Wunden zu schließen. "Wir haben die Invasion von der Mündung der Bucht blockiert, aber ich kam von der Küste, und das Heer des Feindes marschiert über die Wrothgarian-Berge. Dort bin ich in mein kleines Scharmützel geraten. Es überrascht nicht allzu sehr, dass die Flanke von der Seite herangeführt wird, während die Front

mit dem Kampf beschäftigt ist. Das ist ein Zug direkt aus Camoran Kaltos' Trickkiste, dessen sich nun der Hart-König bedient."

"Der Hart-König?" fragte Lukar. Er hatte still zugehört und alles verstanden, bis auf dies.

"Haymon Camoran, der Camoran-Thronräuber, Haymon Hart-König, sie sind ein und derselbe, mein Junge. Er ist ein schwieriger Kerl und braucht mehr als einen Namen."

"Ihr kennt ihn?" fragte Miak-I und trat vor.

"Seit fast zwanzig Jahren, vor dieser ganzen finsteren, blutigen Geschichte. Ich war Camoran Kaltos' Hauptkundschafter, und Haymon war sein Hexer und Berater. Ich habe ihnen beiden geholfen, als sie sich den Camoran-Thron holen wollten, und bei der Eroberung von - Autsch!"

Rosayna hatte aufgehört, ihn zu heilen. Mit Augen voller Zorn hatte sie ihren Zauber umgekehrt, und die geschlossenen, geheilten Wunden öffneten sich wieder, dunkle Entzündungen kehrten zurück. Sie hielt ihn mit überraschender Kraft nieder, als Orben zurückzuweichen wollte.

"Du Dreckskerl", zischte die Heiler-Kurtisane. "Ich habe eine Kusine in Falinesti, eine Priesterin."

"Es geht ihr gut!" jaulte Orben. "Fürst Kaltos bestand darauf, dass niemand zu Schaden kommen sollte, der keine Bedrohung darstellt..."

"Ich glaube, die Einwohner von Kvatch würden dem nicht unbedingt zustimmen", sagte Hzim mit kalter Stimme.

"Das war furchtbar, das Schlimmste, was ich je gesehen habe", nickte Orben. "Kaltos weinte, als er sah, was Haymon getan hatte. Mein Herr tat, was er konnte, um ihm Einhalt zu gebieten, und flehte den Hart-König an, nach Valenwald zurückzukehren. Doch der wandte sich gegen Kaltos, und wir flohen. Wir sind nicht eure Feinde, und wir sind es nie gewesen. Kaltos konnte nichts tun, um das Grauen zu verhindern, das der Thronräuber über den Westen Colovias und Hammerfell gebracht hat, und er kämpft seit fünfzehn Jahren darum, noch Schlimmeres zu verhindern."

Das Furcht erregende, bestialische Brüllen raste erneut durch den Keller, noch lauter als zuvor. Die Verwundeten konnten nur in hilflosem Schrecken aufstöhnen.

"Und was ist das?" höhnte Miak-I. "Noch ein Trick von Camoran Kaltos, den der Thronräuber übernommen hat?"

"Es ist tatsächlich ein Trick", schrie Orben, um das Kreischen zu übertönen. "Es handelt sich um ein Phantom, mit dem er Leute erschreckt. Zu Anfang, als seine Macht noch wuchs, benutzte er Schrecktaktiken, und nun muss er wieder auf sie zurückgreifen, denn seine Macht schwindet. Deshalb brauchte er zwei Jahre, um Valenwald zu erobern, und weitere dreizehn, um Hammerfell halb zu erobern. Ich will euch Rothwardonen nicht beleidigen, doch es ist nicht allein euer Kampfgeschick, das ihn aufgehalten hat. Er hat nicht mehr die Unterstützung, die er früher von seinem Gebieter bekam..."

Das widerhallende Brüllen wurde lauter, bevor es erneut erstarb.

"Mankar!" stöhnte die Bosmer-Frau. "Er kommt, und er wird alles vernichten!"

"Sein Gebieter?" fragte Lukar, doch Orben sah nun die Bosmer-Frau an die zusammengerollt auf ihrem blutgetränkten Feldbett lag.

"Wer ist das?" fragte Orben Rosayna.

"Nun, eine der Flüchtlinge aus Eurem freundlichen kleinen Krieg in Valenwald, bevor Ihr und Euer Kaltos die Seiten gewechselt habt", antwortete die Heilerin. "Ich glaube, sie heißt Kaalys."

"Bei Jephre", flüsterte Orben, hinkte hinüber zum Feldbett der Frau und wischte ihr das schweiß- und blutverklebte Haar aus dem bleichen Gesicht. "Kaalys, ich bin's, Orben. Erinnert Ihr Euch an mich? Wie seid Ihr hier her gekommen? Hat er Euch wehgetan?"

"Mankar!" stöhnte Kaalys.

"Das ist alles, was sie von sich gibt", sagte Rosayna.

"Ich weiß nicht, wen sie meint". Orben runzelte die Stirn. "Nicht den Thronräuber, obwohl sie ihn auch kannte. Sehr gut sogar. Sie war eine seine Favoritinnen."

"Seine Lieblinge, Ihr, Kaltos, sie, scheinen sich alle gegen ihn zu wenden", sagte Miak-I.

"Und eben darum wird er auch fallen", antwortete Hzim.

Schritte von gepanzerten Stiefeln gingen über die Decke, und die Kellertür sprang auf. Es war der Hauptmann von Baron Othroks Schlosswache. "Die Docks brennen! Wenn ihr nicht sterben wollt, müsst ihr Zuflucht im Schloss Wichtmoor suchen!"

"Wir brauchen Hilfe!" rief Rosayna zurück, doch sie wusste, dass die Wachen für die Verteidigung benötigt wurden, nicht um Kranke in Sicherheit zu bringen.

Mit der Hilfe von zehn Wachen, die abgestellt werden konnten, und derjenigen Verwundeten, die noch am kräftigsten waren, leerte sich der Keller, während sich die Straßen von Dwynnen mit Rauch füllten und ein feuriges Chaos sich verbreitete. Es war ein einzelner Feuerball gewesen, auf See abgeschossen und fehlgeleitet, der die Docks getroffen hatte, doch die Schäden würden schrecklich sein. Einige Stunden später konnten die Heiler im Hof des mächtigen Schlosses die Feldbetten aufstellen und erneut beginnen, sich um die Leiden der Unschuldigen zu kümmern. Die erste Person, die Rosayna fand, war Orben Elmlock. Selbst mit seinen neu aufgebrochenen Wunden hatte er geholfen, zwei Patienten ins Schloss zu tragen.

"Es tut mir Leid", sagte sie, als sie ihre heilenden Hände auf seine Wunden drückte. "Ich bin in Wut geraten. Ich habe vergessen, dass ich eine Heilerin bin."

"Wo ist Kaalys?" fragte Orben.

"Ist sie nicht hier?" sagte Rosayna und sah sich um. "Sie muss fortgerannt sein."

"Fortgerannt? Aber war sie denn nicht verwundet?"

"Es war zwar keine gesunde Situation, doch junge Mütter tun manchmal die seltsamsten Dinge, wenn alles vorbei ist."

"Sie war schwanger?" Orben schnappte nach Luft.

"Ja. Die Geburt war letzten Endes doch nicht so schwer. Sie hielt den Jungen im Arm, als ich sie zuletzt sah. Sie sagte, sie hätte es allein geschafft."

"Sie war schwanger", murmelte Orben erneut. "Die Geliebte des Camoran-Thronräubers war schwanger."

Im Schloss verbreitete sich rasch die Neuigkeit, dass die Schlacht, und noch besser, dass der Krieg vorbei war. Haymon Camorans Streitkräfte waren auf See wie auch in den Bergen geschlagen worden. Der Hart-König war tot.

Lukar betrachtete von den Zinnen aus die dunklen Wälder, die Dwynnen umgaben. Er hatte von Kaalys gehört, und er stellte sich vor, wie die verzweifelte Frau mit ihrem neugeborenen Baby im Arm in die Wildnis floh. Kaalys würde keinen Ort haben, an den sie gehen konnte, niemanden, der sie beschützte. Sie und ihr Baby würden Flüchtlinge sein, so wie Miak-I und er es gewesen waren. Als er zurückdachte, erinnerte er sich an ihre Worte.

Er kommt. Er kommt, und er bringt den Tod. Er wird alles vernichten.

Lukar erinnerte sich an ihre Augen. Sie war krank gewesen, doch nicht ängstlich. Wer war dieser "Er", der kommen würde, wenn der Camoran-Thronräuber tot war?

"Hat sie sonst nichts gesagt?" fragte Orben.

"Doch, sie hat mir den Namen des Babys genannt", antwortete Rosayna. "Mankar."

Die Fünf Fernen Sterne

[Dies ist eine von weisen Frauen der Urshilaku-Aschländer gesammelte Vers-Sammlung. Die Verse wurden von aschländischen Kriegern, Siegern und Aschkhans geschrieben, von weisen Frauen auswendig gelernt, und von Generation zu Generation weitergegeben. 'Möge ich zu Staub zerfallen' wird dem vor langer Zeit verstorbenen Poeten und Krieger Zershishi Mus-Manul zugeschrieben.]

Erhebt Euch aus dem Dunkel, Roter Berg!
Breitet Eure dunklen Wolken und grünen Dünste aus!
Verursacht Erdbeben, zerschmettert Steine!
Füttert die Winde mit Feuer!
Fegt die Zelte der Stämme vom Land!
Füttert die verbrannte Erde mit unseren Seelen!

Doch niemals werdet Ihr über mich herrschen.
Niemals werde ich vor Eurer Macht erzittern oder weichen.
Niemals werde ich Heim und Heimat aufgeben.
Und mögen von meinen Tränen
Die Blumen des Graslandes blühen.

Die Fünf Gebote

Gebot 1: Mache niemals der Mutter der Nacht Schande. Sonst beschwörst du den Zorn von Sithis herauf.

Gebot 2: Verrate niemals die Dunkle Bruderschaft oder ihre Geheimnisse. Sonst beschwörst du den Zorn von Sithis herauf.

Gebot 3: Verweigere niemals den Gehorsam oder weigere dich, einen Befehl eines höher Gestellten der Dunklen Bruderschaft auszuführen. Sonst beschwörst du den Zorn von Sithis herauf.

Gebot 4: Stiehl niemals die Besitztümer eines Dunklen Bruders oder einer Dunklen Schwester. Sonst beschwörst du den Zorn von Sithis herauf.

Gebot 5: Töte niemals einen Dunklen Bruder oder eine Dunkle Schwester. Sonst beschwörst du den Zorn von Sithis herauf.

Die Fürstenhäuser von Morrowind

In der heutigen Zeit wird Morrowind von fünf Fürstenhäusern regiert: dem Fürstenhaus Hlaalu, dem Fürstenhaus Redoran, dem Fürstenhaus Telvanni, dem Fürstenhaus Indoril und dem Fürstenhaus Dres. Nur drei der Fürstenhäuser haben Gebietsanteile in Vvardenfell. Diese drei Fürstenhäuser von Vvardenfell identifizieren sich über ihre traditionellen Farben: Rot für Redoran, Gelb für Hlaalu und Braun für Telvanni. Deshalb werden zum Beispiel die Mitglieder des Fürstenhauses Hlaalu insgesamt als 'die Gelben' bezeichnet.

Die Traditionen der Fürstenhäuser beruhen auf denen alter dunmerischer Clans und Stämme, allerdings fungieren die Häuser heute als politische Parteien. Die Mitgliedschaft in einem dunmerischen Fürstenhaus wird weitgehend durch Geburt oder Eheschließung erlangt, jedoch können auch kaiserliche Siedler zu Gefolgsleuten werden oder in ein Fürstenhaus aufgenommen werden. Zu Anfang kann ein Fremdländer als Knecht in ein Fürstenhaus eintreten, indem er ausschließlich Treue einem einzigen Haus gegenüber gelobt und den anderen Häusern entsagt. Später, nach treuem Dienst und Aufstieg innerhalb der niederen Ränge, kann er um Aufnahme in das Fürstenhaus ersuchen. Die Aufnahme und der Aufstieg in die höheren Ränge eines Fürstenhauses erfordern, dass ein Ratsherr des Fürstenhauses als Pate für den Charakter und die Treue des Kandidaten einsteht. Einen Ratsherrn als Paten für den Fremdländer zu finden, bedeutet oft, dem potenziellen Paten einen großen Dienst zu erweisen.

Das Fürstenhaus Redoran ist eins der drei dunmerischen Fürstenhäuser mit Besitztümern in Vvardenfell. Die Redoran schätzen die Tugenden der Pflichterfüllung, Ernsthaftigkeit und Frömmigkeit. Die Pflichterfüllung bezieht sich auf die eigene Ehre sowie auf die Familie und den Clan. Ernst steht für die unabdingbare Ernsthaftigkeit des Lebens. Das Leben ist hart und Geschehnisse müssen beurteilt, ertragen und mit der gebührenden Sorgfalt und Ernsthaftigkeit abgewogen werden. Frömmigkeit bedeutet, Respekt für die Götter und ihre Tugenden zu hegen. Ein leichtes, sorgloses Leben ist nicht lebenswert. Die Siedlungen der Redoran sind im Stil dunmerischer Dörfer angelegt: aus hiesigen Materialien erbaut, mit organischen Rundungen und unverziertem Äußeren, das von der Landschaft und den Panzern ortsansässiger Rieseninsekten inspiriert ist. Typischerweise gruppieren sich die Dörfer der Redoran um Tempelgrundstücke und deren Höfe. Sie bestehen aus Hütten und Handelshäusern, die um einen zentralen Marktplatz herum angeordnet sind, wie etwa im Klippendorf Gnisis in Westspalte. Ald'ruhn, der Hauptort des Redoran-Distrikts, ist außergewöhnlich. Sein unverwechselbares Merkmal ist ein gewaltiger, vorgeschichtlicher Insektenpanzer, der zum Rathaus des Fürstenhauses umgebaut wurde.

Als Ergebnis der engen Beziehungen zur kaiserlichen Verwaltung erzielte das Fürstenhaus Hlaalu politische und wirtschaftliche Dominanz unter den Fürstenhäusern von Vvardenfell und Morrowind. Die Hlaalu begrüßen kaiserliche Kultur und Gesetz, kaiserliche Legionen und Bürokraten und die kaiserliche Handels- und Religionsfreiheit. Das Fürstenhaus Hlaalu ehrt noch immer die alten Traditionen der Dunmer - Ahnen, Tempel und Adelshäuser -, hat sich aber auch bereitwillig den schnellen Veränderungen und dem Fortschritt in den kaiserlichen Provinzen angepasst. Anders als die übrigen Fürstenhäuser, die Nicht-Dunmern weitgehend feindselig gegenüberstehen, strebt das Fürstenhaus Hlaalu danach, mit anderen Rassen in Frieden und Harmonie zu leben und am Wachstum und Wohlstand des Kaiserreichs teilzuhaben. Die öffentlichen Gebäude der Handelshäuser und Handwerksgilden, Herrenhäuser und Ratshallen der Hlaalu sind als einfache, mehrstöckige Gebäude entworfen, grob viereckig im Grundriss, mit gewölbten Eingangshallen und einem bescheiden verzierten Äußeren. Die einfacheren einstöckigen Privatwohnungen haben den gleichen Aufbau, aber weniger Verzierungen. Die Plantagen der Hlaalu ähneln Tempelgrundstücken mit ummauerten Bereichen, in denen Nebengebäude für Handwerker

und Bedienstete zu finden sind und die anstelle eines Tempelschreins von einem großen Herrenhaus dominiert werden.

Die Zaubererfürsten des Fürstenhauses Telvanni haben sich traditionsgemäß abgesondert, um in der Einsamkeit nach Weisheit und der Vervollkommnung ihrer Fertigkeiten zu streben. Allerdings bemühen sich mittlerweile auch gewisse ehrgeizige Zaubererfürsten zusammen mit ihren Gefolgsleuten und Auftragsgebern ernsthaft darum, Land und Ressourcen in Vvardenfell zu kontrollieren und zu nutzen, wozu sie entlang der Ostküste Türme und Stützpunkte angelegt haben. Nach den Prinzipien der Telvanni bestimmen die Mächtigen die Maßstäbe der Tugenden, weshalb die Telvanni beschlossen haben, den ehrgeizigen Hlaalu die Vormachtstellung über Vvardenfells ungenutzte Ressourcen nicht so ohne Weiteres zu überlassen. Die Architektur der Telvanni wird vom Zaubererturm bestimmt, einem fantastischen organischen Gebilde - teils erbaut, teils gewachsen - aus Stämmen, Pilzkappen und den wurzelähnlichen Verankerungen einheimischer Riesenpilze. Die Dörfer der Telvanni bestehen aus kleineren Pilzen, die für Handwerker und Bürgerliche ausgehöhlt werden. Auf den Freiluftmärkten sind oft riesige Käfige zu sehen, die die Waren der Sklavenhalter zur Schau stellen.

Das Fürstenhaus Indoril und das Fürstenhaus Dres haben beide weder Landbesitz noch Interesse an den Besitztümern von Vvardenfell. Der Distrikt der Indoril liegt im Kernland von Morrowind und umfasst die Ländereien südlich des Langen Meeres und an der Ostküste. Die Stadt Almalexia befindet sich im Indoril-Distrikt. Die Indoril sind orthodoxe und konservative Anhänger des Tempels und der Autorität des Tempels. Das Fürstenhaus steht der kaiserlichen Kultur und Religion offen feindselig gegenüber und bewahrt viele traditionelle dunmerische Sitten und Gebräuche den kaiserlichen Gesetzen zum Trotz. Der Dres-Dristikt befindet sich im Süden Morrowinds, wo er an die Sümpfe und Moore von Schwarzmarsch angrenzt. Das Fürstenhaus stützt sich auf eine Agrargesellschaft, deren weite Salzreis-Plantagen aus Gründen der Wirtschaftlichkeit ausschließlich durch Sklaven bewirtschaftet werden. Da sie schon immer entschiedene Tempelanhänger waren, sind die Mitglieder des Fürstenhauses Dres der Kultur und den Gesetzen des Kaiserreichs feindlich gesonnen und Gegner jeglichen Versuchs, die Institution der Sklaverei zu beschränken.

Die Fürstentümer von Himmelsrand
Ein Leitfaden für Stabsoffiziere

Nur zum Gebrauch für Offiziere der kaiserlichen Armee
Willkomen, treuer Offizier des Kaiserreichs. Dieses Buch wurde Euch gegeben, damit Ihr und die Männer unter Eurem Kommando die Geografie Himmelsrands besser versteht. Da Ihr längere Zeit in Himmelsrand dienen werdet, werden diese Informationen höchst nützlich für Euch sein.

Himmelsrand besteht aus neun Fürstentümern. Jedes Fürstentum erstreckt sich über eine ähnliche Fläche, wie eine Grafschaft Cyrodiils. Jedes Fürstentum wird von einem Jarl regiert, der in der jeweiligen Hauptstadt residiert.

Vier der Fürstentümer sind recht klein und dünn besiedelt. Ihre Hauptstädte sind wenig mehr als kleine Ortschaften. Die fünf größten Städte in Himmelsrand sind die Hauptstädte der größeren Fürstentümer.

Es folgt ein detaillierter Überblick über sämtlicheFürstentümer.

Ostmarsch
Ostmarsch liegt im Osten Himmelsrands an der Grenze zu Morrowind. Jarl Ulfric Sturmmantel regiert das Fürstentum von der uralten Stadt Windhelm aus. Er und seine Anhänger stellen die größte Bedrohung für Euch dar.

Seid in Ostmarsch vorsichtig, denn die Sturmmäntel sind in diesen Landen am stärksten und am besten organisiert. Als kaiserlicher Soldat werdet Ihr hier nur wenige Freunde finden.

Haafingar
Einsamkeit, der Sitz des Großkönigs von Himmelsrand und Hauptstadt des Fürstentums Haafingar, hat das Kaiserreich schon immer mit offenen Armen willkommen geheißen. Über die Flüsse kommt viel Handel in die Stadt und die Bewohner dieses Fürstentums gehören zu den gastfreundlichsten in ganz Himmelsrand.

Wenn Ihr Euch in Euren Einsätzen herauswagt, sorgt stets für eine sichere Versorgungslinie nach Einsamkeit. In Schloss Elend lagern große Mengen an Nachschub und von hier aus kommandiert General Tullius alle in Himmelsrand stationierten Armeen.

Hjaalmarsch
Dieses Fürstentum besteht zu gleichen Teilen aus einer windgepeitschten Tundra mit ein paar Höfen und einer stinkenden Salzmarsch. Es hat kaum Interessantes zu bieten, abgesehen vielleicht von seiner Hauptstadt Morthal.

Jarl Idgrod Rabenkrähe hat in der Vergangenheit gut mit dem Kaiserreich zusammengearbeitet, aber in schwierigen Lagen wird sie sich von ihren persönlichen Interessen leiten lassen.

Obwohl der strategische Wert des Fürstentums für das Kaiserreich nur geringfügig ist, wäre es ein idealer Ausgangspunkt für eine Belagerung von Einsamkeit. Daher muss das Fürstentum gegen den Feind gehalten werden.

Pale
Pale ist ein von Eis und Schnee bedecktes Ödland. Es erstreckt sich von der Mitte Himmelsrands aus bis zur nördlichen Küste. Hier, in der Hauptstadt Dämmerstern, befindet sich einer der wichtigsten Häfen der Provinz.

Durch seinen Zugang zu den küstennahen Seewegen Himmelsrands könnte Dämmerstern sich als kriegsentscheidend erweisen. Sollten die Sturmmäntel sich entscheiden, Einsamkeit vom Fluss her anzugreifen, könnte dieser Hafen durch seine Nähe zu einem verlockenden Ziel werden.

Reach
Reach erstreckt sich entlang der westlichen Grenze Himmelsrands und besteht beinahe ausschließlich aus steilen und zerklüfteten Bergen. Nur wenig wächst in diesem unwirtlichen Land, aber die Hauptstadt Markarth ist eine nahezu uneinnehmbare Steinfestung, die für beide Kriegsparteien eine hervorragende Verteidigungsstellung darstellen würde.

Beachtet, dass diese gefährliche Region Himmelsrands die Heimat der rebellischen Ureinwohner von Reach ist: den Abgeschworenen. Sie kennen das Terrain, schlagen ohne Warnung zu und betrachten das Kaiserreich als ihren Feind. Im Falle eines Angriffes kennt kein Erbarmen – auch Ihr habt keines zu erwarten.

Rift
Dieses Fürstentum liegt im Südosten von Himmelsrand und so wie Reach im Westen wird auch hier die Landschaft von hohen Bergen bestimmt. Das Klima ist hier milder als in den nördlichen Fürstentümern und auch die Pflanzenwelt ist üppiger. Daher blüht hier die Landwirtschaft.

Eine Warnung bezüglich Rifton, der Hauptstadt des Fürstentums: Unsere Agenten vermuten dort die Existenz einer Diebesgilde, obwohl diese wohl nicht mehr so stark ist wie in früheren Jahren.

Trotzdem sollten Eure Männer auf ihre Geldbeutel achten, wenn sie sich länger in der Stadt aufhalten.

Weißlauf
Dieses zentrale Fürstentum wird von weiten Grasebenen dominiert in denen sich viele Bauernhöfe befinden. Viele Straßen, die die entfernteren Fürstentümer miteinander verbinden, führen durch Weißlauf.

Die Hauptstadt heißt ebenfalls Weißlauf und sie befindet sich auf einem Felssporn inmitten einer Buschlandebene. Weißlauf ist eine der reichsten Städte Himmelsrands und seine Bewohner sind den Soldaten des Kaiserreiches für gewöhnlich freundlich gesinnt.

Winterfeste
Dieses raue und von Schneestürmen gepeitschte Fürstentum im Nordosten von Himmelsrand ist zutiefst unwirtlich. Vielleicht ließen sich die Magier von Winterfeste hier nieder, da sie wussten, dass man sie hier in Ruhe lassen würde.

Wie in Weißlaufs Fall bezeichnet der Name Winterfeste sowohl das Fürstentum als auch die

Hauptstadt. Auch wenn das Wort "Stadt" übertrieben ist. Vielmehr handelt es sich um ein kleines Dorf, welches neben der Magierakademie errichtet wurde.

Ansonsten gibt es nur wenige erwähnenswerte Siedlungen in diesem gefrorenen Ödland, und sie werden im Krieg wohl kaum eine bedeutende Rolle spielen.

Die Geißel des Grauen Bezirks
von Frilgeth Pferd-Trainer

Die Tragödie, die über Morrowind hereingebrochen ist, weckt selbst im härtesten Nord-Herz Mitleid. Die Dunkelelfen verdienen unser Beileid, doch bislang haben sie nichts getan, womit sie selbst den kleinsten Akt der Barmherzigkeit verdient hätten. Es gibt unterschiedliche Wege, um das drängende Problem Morrowind anzugehen, und ich möchte zwei Methoden vorschlagen, die in Himmelsrand erprobt wurden. Die eine soll als Vorbild dienen, die andere als abschreckendes Beispiel.

Betrachten wir Rifton, das eine gemeinsame Grenze mit der zerstörten Provinz besitzt. Etliche Dunkelelfen haben sich dort niedergelassen, doch es wird von ihnen erwartet, dass sie sich ihren Lebensunterhalt verdienen, so wie alle anderen Bürger dieser großartigen Stadt. Sie verdienen ihren Unterhalt als Händler, arbeiten im Tempel und dienen in der Festung. Dass sie ehrliche Arbeit verrichten ist bewundernswert, wenn man bedenkt, in welch schlimmer Lage sich dieses Volk vor kurzem noch befand - was diese ganze Diskussion ja überhaupt erst notwendig machte. Heute hat die Stadt immer noch etliche Probleme, doch sie sind nicht auf den Zustrom von Fremdlingen zurückzuführen.

Kurzum, die Dunkelelfen haben sich an die in Himmelsrand herrschenden Gepflogenheiten angepasst, so wie es sich für Neulinge in diesen Landen gebührt.

Andererseits brauchen wir unser Augenmerk nur auf die ehemals stolze Stadt Windhelm zu richten, um zu sehen, was passiert, wenn man Neuankömmlinge mit allzu offenen Armen empfängt. Allein der Gedanke, dass die Stadt Ysgramors, dessen Ruhm ja gerade auf der Vertreibung der Elfen aus unserer heiligen Heimat gründet, ihre Tore für sämtliche Flüchtlinge aus dem rauchenden Schwefel öffnet, ist eine Beleidigung für jeden echten Nord.

Und wozu hat es geführt? Wie vorherzusehen war, ist das faule, unzufriedene Gesindel im Elend versunken. Es haust in einem Gebiet, das beschönigend der "Graue Bezirk" der Stadt genannt wird. Es wurde nicht von ihnen erwartet, zum Gemeinwohl beizutragen und so haben sie es auch nicht.

Schlimm genug, dass sie eine stolze Nord-Stadt in einen Außenposten von Morrowind verwandeln wollen, aber sie haben innerhalb der Stadtmauern schon derart viel Unruhe gestiftet, dass ein jeder Jarl Grund zur Furcht haben sollte.

Die Nord, mit denen ich mich in der Stadt unterhalte, bezeichnen das Graue Viertel als Quell steter Streitigkeiten und Verbrechen, ohne dass Besserung in Sicht wäre. Die Stadtwache patrouilliert dort kaum, so dass es den Dunkelelfen überlassen bleibt, für Gerechtigkeit zu sorgen - oder zumindest für das, was ihre heimischen Gebräuche darunter verstehen. Die angesehenen Familien der Stadt, Grausam-Meer und Schmetter-Schild, sprechen mit fast schon elterlicher Zuneigung von den Argoniern in ihrem Dienste, doch die Dunkelelfen haben sich keine Mühe gegeben, sich zu integrieren oder die Gunst der Stadtbewohner zu erwerben.

Es besteht jedoch Grund zur Hoffnung, denn Jarl Ulfric steht diesen minderwertigen Geschöpfen nicht annähernd so tolerant wie seine Väter gegenüber. Hoags gnädige Hand sieht man auch an den in der Stadt lebenden Argoniern; die Fischmenschen haben wenigstens gelernt, wie man seine neue Heimat am besten unterstützt. Sie haben sich als Vorbilder erwiesen und rackern sich am Hafen ab, mit äußerster Effizienz und einem strahlenden Lächeln. Die Dunkelelfen täten gut daran, sich ein Beispiel an ihren geschuppten Cousins zu nehmen. Ich gehe davon aus, dass sie sich zu gegebener

Zeit entweder stärker einbringen werden oder einmal mehr auf der Suche nach Wärme und einem Dach über dem Kopf umherziehen werden.

Die Gemeinschaft des Tempels von Erzkanoniker Tholer Saryoni

Ich wurde gebeten, für Außenstehende, die mit dem Tribunals-Tempel nicht vertraut sind und sich für den Beitritt interessieren, dieses Handbuch zu schreiben.

All die, die aufrichtig sind und bereit, sich der Weisheit des gesegneten Almsivi, der Dreieinigen Gunst, den Heiligen und den Priestern zu unterwerfen, sind willkommen in der Gemeinschaft des Tribunals-Tempels. Der Tempel ist die Religion von Morrowind und der Dunmer, und ist dies seit Generationen. Mit der Leitung und Beratung von Almalexia, Vivec und Sotha Sil, den Abbildern, und der Schar der Geister der Ahnen, leitet und beschützt der Tempel Land und Leute in Morrowind.

Jene, die dem Tribunal folgen, müssen die Persönlichkeit haben, andere zu leiten, und den Willen, den Verlockungen der Welt zu widerstehen. Wenn Gewalt hilfreich ist, kämpfen wir mit Stäben und Hämmern, als Rüstung nur unseren Glauben. Wir studieren Wiederherstellung und Alchemie, um die Leute zu heilen, und Mystik, um mehr über das Göttliche zu lernen. Wir müssen auch Beschwörung erlernen, um mit den Geistern unserer Ahnen zu reden und uns vor jenen zu beschützen, die mit den Vier Säulen reisen.

Jene, die dem Tribunals-Tempel beitreten möchten, sollten mit Priestern in den Tempeln von Ald'ruhn, Balmora, Molag Mar und Geisterpforte sprechen, oder mit Priestern im Hohen Tempel im Tempel-Bezirk in Vivec.

Bedingungen des Glaubens

Der Tempel glaubt, dass Almalexia, Vivec und Sotha Sil sterbliche Wächter von Morrowind waren, die die größten Feinde der Dunmer besiegten, die Nord und die Zwerge, und durch übermenschliche Zucht und Tugend und übernatürliche Weisheit und Einsicht ein göttliches Wesen erlangten. Wie liebende Ahnen leiten und beraten sie ihre Anhänger. Wie unerbittliche Eltern bestrafen sie Sünde und Fehler. Wie großmütige Verwandte teilen sie ihre Wohltaten zwischen den Größten und Niedrigsten, nach ihren Bedürfnissen.

Pflichten der Gläubigen

Ihr schuldet vierfache Pflicht: dem Glauben, der Familie, den Meistern und allem, was gut ist. Verrichtet heilige Aufgaben und bringt dem Tempel Glanz. Vergeht Euch niemals an Euren Brüdern und Schwestern und entehrt niemals Euer Haus oder Eure Ahnen. Dient und beschützt die Armen und die Schwachen und ehrt Eure Ältesten und euren Clan.

Für jene, die weise sein wollen, können diese heiligen Bücher von Interesse sein.

Saryonis Predigten
Lernt aus Vivecs Lehren und aus den Predigten des Erzkanonikers der Sieben Gnaden.

Die Leben der Heiligen
Mitglieder des Tempels, die tugendhaft sein wollen, gestalten ihr Leben nach den Leben der

Heiligen.

Der Pfad des Pilgers
Der Pfad zu Weisheit und Selbsterfahrung ist eine Pilgerfahrt. Jene, die sich in die Reihe der Gläubigen erheben möchten, mögen die Schritte der Fürsten und Heiligen nachvollziehen und Segnungen erlangen und Tugend erlernen durch Leiden und die Überwindung von Not.

Der Trost des Gebetes
Lerne, welche Wohltaten und Segnungen durch Gebete erlangt werden können, an den Schreinen in den Tempeln, an Pilgerplätzen und in den Gräbern unserer Ahnen.

Die Geschichte des Schlösserknackens

Das moderne Schloss in Cyrodiil hat eine faszinierende Geschichte. Die Notwendigkeit, den Zugang zum eigenen Heim zu beschränken, war bereits ein Problem, als die ersten Häuser gebaut wurden. Das allererste Sicherheitssystem war ein schlichter Querbalken zum Verriegeln der Tür. Es besaß den offensichtlichen Mangel, nur dann zu funktionieren, wenn der Eigentümer zu Hause war.

Das erste dokumentierte Schloss ist der geniale Armbrecher von Schloss Anvil. Der damalige Graf ließ fünf Schiebebalken an der Seite der Tür anbringen. Durch ein direkt darüber angebrachtes Loch in der Tür konnte man hindurchgreifen und die Balken bewegen. Nur einer dieser Balken verschloss oder entriegelte die Tür wirklich. Die anderen vier lösten den Haken eines Hammers, der dann auf den Arm der Person niederfiel. Nur wenn man wusste, welcher Schiebebalken wirklich das Schloss darstellte, konnte man die Tür unversehrt öffnen.

Mehr als hundert Jahre lang war der Stand der Schlosstechnik durch Schiebebalken und versteckte Fallen bestimmt. Dann erfand der berühmte Zwerg Mzunchend das Bolzenschloss. Das erste Exemplar hatte drei Bolzen. Der Schlüssel wurde vier Mal im Schloss gedreht, wobei jede Drehung davon abhing, dass ein anderer Bolzen in Position war. Natürlich konnte ein Bolzen mehrmals benutzt werden.

Es dauerte 65 Jahre, bis jemand eine Methode fand, ein Schloss auf Bolzenbasis ohne den Schlüssel zu öffnen, und ohne das Schloss zu beschädigen. Das lag nicht etwa daran, dass das Problem zu schwierig war. Es lag daran, dass sich niemand, der nicht dem Königshaus angehörte, Mzunchends Schlösser leisten konnte. Ein geschäftstüchtiger Schmied namens Orenthal beschloss, eine gewöhnlichere Form des Schlosses zu einem vernünftigen Preis serienmäßig herzustellen. Plötzlich hatte jeder Laden ein Schloss. So gab es nun einen Grund, Schlösser zu sabotieren. Es dauerte auch nicht lange, bis das Schlösserknacken mit Hilfe von Dietrichen aufkam. Orenthal wurde recht wohlhabend durch die Erfindung von immer raffinierteren Schlössern.

Die heutigen Schlösser sind raffinierte Mechanismen mit Bolzen unter Federdruck. Jeder Metallbolzen muss in der korrekten Reihenfolge nach oben gedrückt werden, um das Schloss zu öffnen. Wird der falsche Bolzen gedrückt, so löst sich die Federspannung, und der Bolzen klemmt den Schlüssel ein oder zerbricht ihn sogar.

Die Schlösser sind auf zweierlei Weise komplizierter geworden. Zunächst kann das Schloss mehr Bolzen haben. Ein Fünfbolzenschloss ist schwieriger zu sabotieren als eines mit drei Bolzen. Zweitens können mehr Bolzen an der Verschlusssequenz beteiligt sein. Ein Schloss, bei dem man sieben Bolzen in der richtigen Reihenfolge wählen muss, ist schwieriger zu überlisten als eines, das nur vier erfordert.

Ein modernes Schloss zu knacken, ist eine Kunst. Ein Dietrich ist ein dünner Metallstift mit einem kleinen Zahn am Ende. Der Zahn wird benutzt, um den Bolzen nach oben in den Schlossmechanismus zu drücken. Der Dieb nutzt sein Können und seine Erfahrung, um festzustellen, welcher Bolzen jeweils der richtige ist. Ein leichtes Drücken oder Wackeln des Bolzens zeigt an, ob er lose ist. Ein Meisterdieb kann genau erkennen, welcher Bolzen an der Reihe ist. Diejenigen mit weniger Geschick können nur einige, aber nicht alle Bolzen als mögliche Kandidaten ausschließen.

Wer als Dieb anfängt, wird beim Lernen seines Gewerbes viele Dietriche zerbrechen. Nur mit Zeit und Übung wird er besser darin, zu merken, welcher Bolzen der richtige ist. Folglich haben neue

Diebe viele Dietriche bei sich, während die Meister nur einige wenige benötigen.

Die Geschichte des Skaal Aevar

"Sitz still, Kind, und lausche, denn die Geschichte, die ich dir erzähle, ist eine Geschichte von vor langer, langer Zeit."

"Aber was ist es, Großvater? Ist es eine Geschichte von Helden und wilden Bestien?

Der Großvater betrachtete das Kind voller Geduld. Es wuchs zu einem prächtigen Jungen heran. Bald würde es den Wert der Geschichten erkennen, die Lektionen, die jede Generation gelehrt wurden.
"Hör einfach zu, Kind. Lass die Geschichte in deinem Herzen Wurzeln fassen."

In einer Zeit lange vor unserer Zeit, als die Skaal noch jung waren, herrschte Frieden im Land. Die Sonne strahlte heiß und die Früchte auf den Feldern wuchsen üppig, und die Menschen lebten glücklich in dem Frieden, den der Große Schöpfer erhielt. Aber die Skaal wurden selbstgefällig und faul und nahmen das Land und all die Gaben, die ihnen der Große Schöpfer gegeben hatte, als selbstverständlich hin. Sie vergaßen oder beschlossen, sich nicht daran zu erinnern, dass der Widersacher immer zusieht und dass er Freude daran hat, den Großen Schöpfer und sein auserwähltes Volk zu quälen. Und so geschah es, dass der Widersacher unter die Skaal kam.

Der Widersacher hat viele Gestalten. Er erscheint in den unheiligen Bestien und der unheilbaren Krankheit. Am Ende aller Jahreszeiten werden wir ihn als Thartaag den Weltenverschlinger kennen. Aber in unseren Zeiten ist er als der Gierige Mann bekannt.

Der Gierige Mann (so nennen wir ihn, denn seinen Namen auszusprechen würde mit Sicherheit Verderben über das Volk bringen) lebte viele Monate unter den Skaal. Vielleicht war er einst ein einfacher Mann, aber als der Widersacher in ihn eindrang, wurde er der Gierige Mann und so erinnert man sich seiner.

Eines Tages begab es sich, dass die Skaal ihre Kräfte verließen. Die Stärke verschwand aus den Armen der Krieger und der Schamane konnte nicht länger die Tiere an ihre Seite rufen. Die Stammesältesten dachten, der Große Schöpfer sei bestimmt verärgert. Andere behaupteten, der Große Schöpfer habe sie für immer verlassen. Dies war der Zeitpunkt, zu dem der Gierige Mann vor ihnen erschien und zu sprechen begann.

"Ihr von den Skaal seid faul und fett geworden. Ich habe die Geschenke des Großen Schöpfers gestohlen. Ich habe die Ozeane gestohlen, auf dass ihr für immer dürstet. Ich habe das Land und die Bäume und die Sonne gestohlen, auf dass eure Früchte verwelken und eingehen. Ich habe die Tiere gestohlen, auf dass ihr hungrig sein werdet. Und ich habe den Wind gestohlen, auf dass ihr ohne den Geist des Großen Schöpfers lebt.

Und bis einer von euch diese Geschenke zurückgewinnen kann, werden die Skaal in Not und Verzweiflung leben. Denn ich bin der Gierige Mann und das ist meine Natur."

Und der Gierige Mann verschwand.

Die Skaal berieten viele Tage und Nächte. Sie wussten, dass einer von ihnen die Geschenke des Großen Schöpfers wiederbringen musste, aber sie konnten sich nicht entscheiden, wer das sein

sollte.

"Ich kann nicht gehen", sagte der Stammesälteste, "denn ich muss bleiben, um die Skaal zu führen und unserem Volk zu sagen, was das Gesetz ist."

"Ich kann nicht gehen", sagte der Krieger, "denn ich muss die Skaal beschützen. Mein Schwert wird für den Fall gebraucht, dass der Gierige Mann zurückkehrt."

"Ich kann nicht gehen", sagte der Schamane, "denn die Leute brauchen meine Weisheit. Ich muss die Omen auslegen und mein Wissen anbieten."

Da erhob ein junger Mann, der Aevar genannt wurde, seine Stimme. Er besaß kräftige Arme und schnelle Füße, obwohl er noch kein Krieger der Skaal war.

"Ich werde gehen!", sagte Aevar. Die Skaal lachten.

"Hört mir zu", fuhr der Junge fort. "Ich bin noch kein Krieger, also wird mein Schwert nicht gebraucht werden. Ich kann die Omen nicht deuten, also werden die Leute mich nicht um Rat ersuchen. Und ich bin jung und besitze noch keine Weisheit in den Fragen des Gesetzes. Ich werde die Geschenke des Großen Schöpfers vom Gierigen Mann zurückholen. Wenn mir das nicht gelingt, wird man mich nicht vermissen."

Die Skaal dachten kurz darüber nach und beschlossen, Aevar gehen zu lassen. Er verließ das Dorf am nächsten Morgen, um die Gaben zurückzubringen.

Aevar machte sich zunächst auf den Weg, das Geschenk des Wassers zurückzuholen, daher reiste er zum Wasserstein. Es war dort, dass der Große Schöpfer das erste Mal zu ihm sprach.

"Reise nach Westen zum Meer und folge dem Schwimmer zum Wasser des Lebens."

Und so wanderte Aevar an das Ufer des Ozeans und da war der Schwimmer, ein schwarzer Horker, vom Großen Schöpfer gesandt. Der Schwimmer tauchte ins Wasser und schwamm sehr weit und dann noch einmal sehr weit. Aber Aevar war stark und er schwamm unverdrossen hinterher. Er folgte dem Schwimmer in eine Höhle und tauchte tiefer und tiefer, mit brennenden Lungen und müden Beinen. Schließlich fand er eine Luftblase und dort, im Dunkel, fand er das Wasser des Lebens. All seine Kraft zusammennehmend, nahm er das Wasser und schwamm zurück an die Küste.

Als er zum Wasserstein zurückkehrte, sprach der Große Schöpfer: "Du hast das Geschenk zurück zu den Skaal gebracht. Die Ozeane werden wieder fruchtbar sein und euer Durst wird gestillt werden."

Aevar begab sich anschließend zum Erdstein und dort sprach der Große Schöpfer erneut zu ihm.

"Betrete die Höhle der verborgenen Melodie und lausche dem Lied der Erde."

Also reiste Aevar nach Norden und Osten zur Höhle der verborgenen Melodie. Er fand sich selbst in einer riesigen Höhle wieder, wo die Felsen von der Decke hingen und aus dem Boden wuchsen. Dort lauschte er und hörte das Lied der Erde, aber es war nur schwach. Er nahm seine Keule und schlug die Felsen auf dem Boden im Rhythmus der Musik und das Lied wurde lauter, bis es die Höhle und sein Herz erfüllte. Dann kehrte er zum Erdstein zurück.

"Das Geschenk der Erde ist wieder zu den Skaal zurückgekehrt", sagte der Große Schöpfer. "Die Böden sind wieder reich und werden Leben hervorbringen."

Aevar war müde und in der herabbrennenden Sonne gab es keine Bäume, ihm Schatten zu bieten, und keinen Wind, ihn zu kühlen. Dennoch reiste er zum Tierstein und der Große Schöpfer sprach:

"Finde das gute Tier und lindere seinen Schmerz."

Aevar wanderte viele Stunden durch die Wälder des Isinfier, bis er, von hinter einem Hügel, die Schreie eines Bären hörte. Als er oben auf dem Hügel angekommen war, sah er einen Bären, in dessen Nacken der Pfeil eines Falmers steckte. Er prüfte, ob ein Falmer in der Nähe war (denn das ist, was sie waren, auch wenn manche sagen, dass sie es nicht waren), und als er keinen entdeckte, näherte er sich dem Tier. Er sprach beruhigende Worte und kam langsam näher, wobei er sagte: "Gutes Tier, ich will dir nichts tun. Der Große Schöpfer hat mich gesandt, deine Schmerzen zu lindern."

Als der Bär diese Worte vernahm, hörte er auf sich zu winden und legte seinen Kopf Aevar zu Füßen. Aevar packte den Pfeil und zog ihn aus dem Hals des Bären.
Mit dem Wenigen an Naturmagie, das er kannte, versorgte Aevar die Wunde, obwohl es ihn seine letzte Kraft kostete. Als sich die Wunde schloss, schlief Aevar schon.

Als er erwachte, stand der Bär über ihm und die Überreste mehrerer Falmer lagen am Boden um ihn herum. Er wusste, dass das gute Tier ihn während der Nacht beschützt hatte. Er wanderte zurück zum Tierstein, mit dem Bären an seiner Seite, und der Große Schöpfer sprach wieder zu ihm.

"Du hast das Geschenk der Tiere zurückgebracht. Nun werden die Tiere die Skaal wieder ernähren, wenn sie hungrig sind, kleiden, wenn sie frieren, und beschützen, wenn es notwendig ist."

Aevars Stärke war zurückgekehrt und so reiste er zum Baumstein, das gute Tier folgte ihm jedoch nicht. Als er ankam, sprach der Große Schöpfer zu ihm.

"Die Ersten Bäume sind fort und müssen neu gepflanzt werden. Finde den Samen und pflanze den Ersten Baum."

Wieder wanderte Aevar durch den Hirstaang-Wald, auf der Suche nach den Samen des Ersten Baums, aber er konnte sie nicht finden. Dann sprach er zu den Baumgeistern, den lebenden Bäumen. Sie verrieten ihm, dass die Samen von einem der Falmer (denn diese sind Diener des Widersachers) gestohlen worden waren und dass dieser Falmer sie tief im Wald versteckte, so dass sie niemand jemals finden würde.

Aevar begab sich in den tiefsten Teil des Waldes. Dort fand er den bösen Falmer, umgeben von niederen Baumgeistern. Aevar konnte sehen, dass die Geister sich in seiner Knechtschaft befanden, dass er die Magie der Samen benutzt und ihren geheimen Namen ausgesprochen hatte. Aevar wusste, dass er gegen eine solche Macht nicht gewinnen konnte und er die Samen heimlich holen musste.

Aevar griff in seinen Beutel und holte einen Feuerstein heraus. Er sammelte einige Blätter zusammen und entzündete ein kleines Feuer, außerhalb der Lichtung, wo der Falmer und die behexten Geister sich befanden. Alle Skaal wissen, wie sehr die Geister das Feuer hassen, denn die Flammen vernichten die Bäume, denen sie dienen. Die Natur der Geister gewann sofort die

Überhand und sie stürmten los, die Flammen zu ersticken. Während all dieser Unruhe schlich Aevar sich hinter den Falmer und schnappte sich den Beutel mit den Samen, bevor das böse Wesen bemerkte, dass sie fort waren.

Als Aevar zum Baumstein zurückkehrte, pflanzte er den Baum in den Boden und der Große Schöpfer sprach zu ihm.

"Das Geschenk der Bäume ist wieder da. Die Bäume und Pflanzen werden wieder wachsen und blühen und Nahrung und Schatten spenden."

Aevar war erschöpft, denn die Sonne brannte immerfort und keine Winde konnten ihn kühlen, aber er rastete nur kurz im Schatten der Bäume. Seine Beine waren müde und die Augen schwer, doch er setzte seinen Weg fort und reiste zum Sonnenstein. Wieder sprach der Große Schöpfer.

"Die sanfte Wärme der Sonne wurde gestohlen, so dass sie nur noch brennt. Befreie die Sonne aus den Penumbra-Hallen."

Und so wanderte Aevar nach Westen, über das gefrorene Land, bis er die Penumbra-Hallen erreichte. Die Luft im Inneren war dick und schwer und er konnte die Hand vor Augen nicht sehen. Trotzdem ertastete er sich seinen Weg entlang der Wände, obwohl er das Rascheln von Schritten hörte und wusste, dass an diesem Ort die unheiligen Bestien wohnten, die sein Fleisch zerreißen und seine Knochen verzehren würden. Stundenlang kroch er weiter, bis er am Ende der Halle ein schwaches Leuchten sah.

Von dort, von hinter einer Wand aus perfektem Eis, kam ein Licht, so hell, dass er seine Augen schließen musste, wenn er nicht für immer erblinden wollte. Er entriss einer der unheiligen Bestien ihr flammendes Auge und schleuderte es mit all seiner Kraft gegen das Eis. Ein schmaler Riss wurde sichtbar und breitete sich dann aus. Langsam kroch das Licht zwischen den Rissen hervor, vergrößerte sie und ließ die Eiswand schließlich zerbersten. Aevar hörte die schrillen Schreie der unheiligen Bestien, als sie geblendet und verbrannt wurden. Er rannte aus den Hallen, dem Licht folgend, und brach draußen auf dem Boden zusammen.

Als er wieder in der Lage war aufzustehen, wärmte die Sonne ihn wieder und darüber war er froh. Er reiste zurück zum Sonnenstein, wo der Große Schöpfer erneut zu ihm sprach.

"Das Geschenk der Sonne ist zu den Skaal zurückgekehrt. Sie wird sie wärmen und ihnen Licht spenden."

Aevar musste noch eine letzte Gabe zurückbringen, das Geschenk der Winde, und so reiste er zum Windstein, weit an der westlichen Küste der Insel. Als er dort ankam, sprach der Große Schöpfer zu ihm und gab ihm seinen letzten Auftrag.

"Finde den Gierigen Mann und befreie den Wind aus seiner Gefangenschaft."

Also durchwanderte Aevar das Land auf der Suche nach dem Gierigen Mann. Er schaute in den Bäumen nach, aber dort verbarg sich der Gierige Mann nicht. Und auch nicht in den Meeren oder in den tiefen Höhlen, und auch die Tiere hatten ihn in den tiefen Wäldern nicht gesehen. Schließlich kam Aevar zu einem schiefen Haus und er wusste, dass er den Gierigen Mann dort finden würde.

"Wer bist du", rief der Gierige Mann, "dass du zu meinem Haus kommst?"

"Ich bin Aevar von den Skaal", sagte Aevar. "Ich bin kein Krieger, Schamane, oder Stammesältester. Wenn ich nicht zurückkehre, wird man mich nicht vermissen. Aber ich habe die Ozeane und das Land, die Bäume, die Tiere und die Sonne zurückgebracht und ich werde meinem Volk die Winde wiederbringen, auf dass wir den Geist des Großen Schöpfers wieder in unseren Seelen spüren mögen."

Und mit diesen Worten ergriff er den Beutel des Gierigen Mannes und riss ihn auf. Die Winde fegten mit der Macht eines Orkans aus dem Beutel, hoben den Gierigen Mann in die Luft und trugen ihn fort, weit weg von der Insel. Aevar atmete die Winde ein und war froh. Er wanderte zurück zum Windstein, wo der Große Schöpfer ein letztes Mal zu ihm sprach.

"Du hast Gutes geleistet, Aevar. Du, der Niedrigste unter den Skaal, hast meine Geschenke an sie zurückgebracht. Der Gierige Mann ist erst einmal verschwunden und sollte dein Volk während deiner Lebenszeit nicht noch einmal belästigen. Dein Großer Schöpfer ist zufrieden. Geh nun und lebe, wie es deiner Natur entspricht."

Und Aevar machte sich auf den Weg zurück ins Dorf der Skaal.

"Und was geschah dann, Großvater?"

"Was meinst du, Kind? Er ging heim."

"Nein, als er ins Dorf zurückkehrte", fuhr das Kind fort. "Wurde er zu einem Krieger gemacht? Oder lehrte man ihn den Weg des Schamanen? Führte er die Skaal in der Schlacht?

"Das weiß ich nicht, die Geschichte ist dort zu Ende", sagte der Großvater.

"Aber das ist doch kein Ende! So hören Geschichten nicht auf!"

Der alte Mann lachte und erhob sich von seinem Stuhl.

"Tun sie das nicht?"

Die Geschichte von Dro'Zira

Transkript und Kommentar von Sonia Vette

Die folgende Geschichte kam mir zufällig zu Ohren und stammt von einem Vater der Khajiit, der sie seinem Jungen erzählte, nachdem sie mit einer ihrer Karawanen ein Lager aufgeschlagen hatten. Ich habe versucht, sie genau so aufzuschreiben, wie er sie erzählt hat, da die Khajiit Fremden gegenüber nur selten etwas über ihre Geschichte erzählen. Ehrlich gesagt, glaube ich nicht, dass er überhaupt etwas gesagt hätte, wenn ihm die Unmengen an Mondzucker, die er in dieser Nacht konsumiert hatte, dabei nicht zu Hilfe gekommen wären.

Kommt und wärmt Euer Fell am Feuer, Ma'rashirr, dann erzähle ich Euch, wie unser Dro'Zira der berühmteste aller Kahjiit wurde! (Anmerkung: Dro'Zira verstand ich in diesem Fall als verehrten Vorfahren) Die alten Khajiit vernahmen das mächtige Brüllen von Alkosh, dem Großen Katzenkönig der Zeit (Anmerkung: als Akatosh im Kaiserreich und als Alduin in Himmelsrand bekannt) und eilten zu seiner Stimme. Innerhalb von drei Tagen durchquerten sie das gesamte Gebiet von Tamriel und legten noch nicht einmal eine Pause für den Mondzucker ein. Denn die Khajiiti waren ausgesprochen schnell, in damaligen Zeiten.

Sie schlossen sich dem Rudel von Alkosh an und wurden seine stärksten Krieger. Lorkhaj, (Anmerkung: Shor bei den Nord) gab sein Brüllen jedoch Ra'Wulfharth, um die Khajiiti-Krieger zu ärgern, denn er war neidisch auf ihre Ergebenheit Alkosh gegenüber.

Als Ra'Wulfharth sah, mit welchem Kampfesmut die Khajiiti-Krieger auftraten, brachte er es nicht über sich, sie zu töten. Mit dem von Lorkhaj verliehenen Brüllen rief er Masser und Secunda an, voll am Himmel in Erscheinung zu treten. Die Khajiiti-Krieger wurden in Senche verwandelt, doch Lorkhaj beraubte sie jeglichen Verstandes.

Als Ra'Wulfharth zurückkehrte, um den Roten Berg mit seinen Reißzähnen in Besitz zu nehmen, rief er sein Volk an, ihm zu Hilfe zu kommen. Dro'Zira war der Einzige der "Rhojiit", dem noch ein Funken an Erinnerung geblieben war und folgte so als Einziger diesem Ruf.

Aber diese Barden der Nord sind (Schimpfwort entfernt) und singen nicht davon, wie der große Aschekönig auf dem Rücken von Dro'Zira den Roten Berg hinaufritt, damit er dem Herzen der Dunmer einen vernichtenden Schlag versetzen konnte. Nirgendwo wird erwähnt, wie sich Dro'Zira auf Dumalacath, den Zwergen-Ork stürzte, als der die Klinge an den Hals des Aschekönigs gelegt hatte, so dass er nicht sprechen konnte.

Und sie besingen auch Lorkhaj nicht, der Dro'Zira für seine Tapferkeit und für die Rettung des Aschekönigs aus den Ländern von Sheggorath zurückbrachte! Wenn euch also ein Barde begegnet, der schlecht von den Khajiit spricht, dann hinterlasst eine eiserne Kralle in seinem Rücken - als Erinnerung daran, wer Himmelsrand gerettet hat.

Was die übrigen "Rhojiit" angeht - ihre Zahl verringerte sich ständig und ihre Schläue kam ihnen vollständig abhanden. Deshalb solltet Ihr niemals zögern, sie niederzuschlagen, wenn sie sich den Wagen nähern. So wurde es von meinem Vater erzählt und so erzähle ich es jetzt Euch. Und jetzt seid lieb und holt mir noch etwas Mondzucker für diese Süßkuchen hier.

Ein Großteil der Geschichte erschien mir wie bloße Prahlerei, aber bestimmte Fakten scheinen mit dem übereinzustimmen, was wir für die Wahrheit hinter den Legenden halten. Natürlich stellt sich

die Frage, warum wir nicht mehr über die Geschichte der Khajiit wissen - und welche Rollen sie gespielt haben, die von unserer schriftlichen Überlieferung nicht notiert worden sind.

Die Gewandelten

Von all den et'Ada, die Nirn bevölkerten, war Trinimac der Stärkste. Lange Zeit täuschte er die Aldmeri, so dass sie glaubten, Tränen seien die beste Reaktion auf die Trennung. Sie weinten und beschämten unsere Vorfahren, besonders die weiblichen Altmer. Sie riefen gar vergeblich den Verschollenen Gott an und zogen Seine Lehre in Zweifel. Eines Tages gelang es Boethiah, Prinz der Heimtücke und frühreifer Jüngling, Trinimac dazu zu überlisten, in seinen Mund zu fahren. Daraufhin redete Boethiah eine Weile wie Trinimac und versammelte eine ganze Menge Leute um sich, die nun ihm zuhörten. Boethiah zeigte ihnen die Lügen der et'Ada, der Aedra, und sagte ihnen, dass Trinimac der größte Lügner aller Zeiten sei; all dies sprach er mit Trinimacs Stimme! Boethiah sagte der versammelten Menge die Wahrheit mit den drei Seiten. Er zeigte ihnen, mit Mephala, die Regeln von Psijics Bestreben. Er brachte ihnen bei, wie man Häuser baut und welche Gegenstände sie in den Ecken vergraben mussten. Er zeigte ihnen den Weg zum Exodus. Dann entledigte sich Boethiah Trinimacs vor aller Augen, um zu beweisen, dass all die Dinge, die er sagte, die Wahrheit waren. Nun war es für sein neues Volk ein Leichtes, zu Gewandelten zu werden.

Die Grundlagen der Alchemie
von Alyandon Mathierry

Obwohl häufig von aufstrebenden Magiern ignoriert, ist die Alchemie eine altehrwürdige, lohnende Disziplin, die das Leben derjenigen ändern kann, die sie meistern. Es ist schwierig und häufig gefährlich, seine Kenntnisse über die in den alchimistischen Formeln verwendeten Materialien zu erweitern, aber durch fleißiges Lernen und harte Arbeit wird der Alchemist am Ende außerordentlich belohnt.

Bevor sich jedoch der Erfolg einstellt, muss der angehende Alchemist die Grundlagen seines Handwerks verstehen. Viele Dinge in unserer Welt, zumeist solche von organischer Natur, lassen sich in ihre mit magischen Eigenschaften behafteten Grundessenzen aufspalten. Je erfahrener der Alchemist, desto mehr Eigenschaften einer Zutat kann er nutzen. Werden die Essenzen von zwei oder mehr Zutaten miteinander kombiniert, so kann ein Trank entstehen, den jeder zu sich nehmen kann. (Der Legende nach kann ein wahrlich großer Alchemist Tränke aus einer einzigen Zutat brauen, eine Leistung, die die Fähigkeiten der meisten übersteigt.)

Je nach verwendeten Zutaten können die Tränke des Alchemisten unterschiedliche Wirkungen haben, und nicht alle Effekte sind positiv. In vielen Fällen resultieren Rezepte in einem Trank, der sowohl positive als auch negative Wirkungen besitzt; es ist am Alchemisten, zu bestimmen, welche Rezepte die besten Ergebnisse erzielen. (Zu erwähnen ist, dass sich auch Tränke mit ausschließlich negativer Wirkungen herstellen lassen, die als Gifte wirken. Diese Praxis wird vom Autor nicht empfohlen, und in diesem Text wird nicht weiter auf solche Tränke eingegangen.)

Wurzkunde
Wurzkunde ist im Grunde Alchemie für den Laien. Eine Zutat wird zwischen den Zähnen gründlich zermahlen, um ihre einfachste Essenz freizugeben und eine flüchtige Wirkung auf den Essenden auszuüben. Wurzkunde hat niemals eine so starke Wirkung wie ein Trank, der mit den richtigen Mitteln erzeugt wird.

Die Werkzeuge des Alchemisten
Mörser und Stößel sind die wichtigsten und notwendigsten Werkzeuge des Alchemisten. Ohne sie kann keine Zutat richtig für die Verwendung als Trank zubereitet werden. Dem angehenden Alchemisten wird empfohlen, Mörser und Stößel stets zur Hand zu haben und sich früh an ihre Verwendung zu gewöhnen. Das einfache Zerstoßen einer Zutat ist der grundlegendste Schritt beim Brauen von Tränken. Wenn sie richtig zerstoßen werden, ergeben die Blütenblätter der Rotwurz ein Pulver, das, im richtigen Verhältnis mit anderen Zutaten wie Ginseng gemischt, einen Trank erzeugt, der Gifte heilt. (Dies ist eine Formel, die viele Alchemisten schnell lernen und behalten, da Fehler bei der Trankmischung ihren häufigeren Gebrauch erforderlich machen.)

Der fortgeschrittene Alchemist verfügt über weitere Werkzeuge, die die Qualität seiner Tränke verbessern. Eine Retorte kann verwendet werden, um die Mischung zu reinigen und dadurch die positiven Wirkungen eines Trankes zu verstärken. Mit einem Destillierkolben wird ein Trank destilliert, um etwaige negative Wirkungen zu reduzieren. Ein Kalzinierofen verbrennt alle Unreinheiten in der Mischung und verstärkt dadurch alle Wirkungen eines Trankes. Obwohl diese Apparate zur Erzeugung von Tränken nicht unbedingt notwendig sind, wird empfohlen, sie wann immer möglich zu verwenden.

Das Kombinieren von Zutaten
Ein Trank kann nur so gut sein wie seine Zutaten. Nur jene mit identischen Wirkungen können miteinander kombiniert werden, um einen Trank zu machen; bis zu vier Zutaten können in einem einzelnen Trank erfolgreich verwendet werden.

Mit zunehmender Fertigkeit des Alchemisten in der Vorbereitung der Zutaten können neue Eigenschaften entdeckt und bei der Herstellung von Tränken verwendet werden. Obgleich dies ein aufregender Zeitvertreib sein kann, der das Repertoire des Alchemisten erweitert, sollte er die Wirkungen seiner fertigen Tränke stets sorgfältig prüfen. Viele bekannte Rezepte können neue Wirkungen hervorrufen, von denen nicht alle zum Heil gereichen.

Die Grundlagen der Verzauberung
von Sergius Turrianus

Die Verzauberung wurde von den Zauberern der Arkanen Universität zur Kunst erhoben. Leider ging ein Teil der Feinheiten dieser Fertigkeit verloren, als die Kaiserstadt geplündert wurde. Trotzdem besitzen wir ausreichende Fähigkeiten. In diesem Text geht es lediglich um die Grundlagen der Verzauberung. Er ist ein Standardwerk für die Schüler der Akademie von Winterfeste.

Bevor eine Waffe oder der Teil einer Rüstung verzaubert werden kann, muss der Zauberer die Verzauberung erst erlernen. Das ist eine persönliche Aufgabe.

Verzauberungen lassen sich nicht einfach von einer Person zur nächsten weitergeben. Sie müssen auf einer ursprünglichen Ebene verstanden werden und das geht nur, wenn ein verzauberter Gegenstand zerstört und dessen Natur absorbiert wird.

Der arkane Verzauberer wurde speziell zu diesem Zweck entwickelt. Man platziert einen verzauberten Gegenstand im Gerät und zwingt den Gegenstand, sich aufzulösen. Die Magie fließt zum Magier über und dieser weiß nun, wie die Verzauberung funktioniert. Die vollständige Zerstörung des verzauberten Gegenstands ist in diesem Prozess leider unvermeidbar.

Gegenstände, die bereits verzaubert sind, können nicht erneut verzaubert werden, deshalb solltet Ihr bei der Verzauberung einer Klinge oder eines Helms eine sorgfältige Auswahl treffen. Vor der Verzauberung muss ein gefüllter Seelenstein vorhanden ist. Bei der Verzauberung dient diese Seele als Energiequelle. Platziert den Gegenstand und den Seelenstein auf dem arkanen Verzauberer. Konzentriert Euch auf die Verzauberung. Das Gerät verschmilzt beides und verzaubert so Eure Waffe oder Rüstung.

Rüstungsverzauberungen sind permanent und müssen nicht geladen werden. Warum das so ist, ist nicht bekannt. Manche in der Akademie gehen davon aus, dass der Träger die Verzauberung mit einem kleinen Teil seiner Energie aufrechterhält. Andere sagen, es ist der Wille von Magnus, dass es so funktioniert. Aus welchem Grund auch immer, verzauberte Rüstungen und Kleidungsstücke verbrauchen sich nicht.

Waffenverzauberungen sind eine andere Angelegenheit. Sie verbrauchen langsam die in ihnen gefangene Seelenenergie, bis sie aufgebraucht ist. Die Verzauberung bleibt bestehen, aber nur mit einem gefüllten Seelenstein kann die Waffe wieder aufgeladen werden. Vielleicht wird sie durch die zerstörerische Natur der Waffenverzauberung erschöpft. Eine faszinierende Theorie besagt, dass die Seele einen Teil ihrer Energie auf die Opfer überträgt, die von der Waffe verletzt werden. Für Verzauberer der Novizenstufe ist der Grund hierfür unerheblich.

Am Anfang werdet Ihr feststellen, dass Eure Verzauberungen sehr viel Seelenenergie verbrauchen. Aber je besser Ihr werdet, desto weniger Seelenenergie benötigt Ihr für dieselben Ergebnisse. Übt, was Ihr gelernt habt, und verinnerlicht, was Euch Eure Meister in den magischen Künsten beibringen.

Die hängenden Gärten im Brachland von Coridal

[Offensichtlich wurde dieses Buch in Dwemerisch verfasst und später ins Aldmerische übersetzt. Es sind nur Textfragmente des Aldmerischen lesbar, für einen Gelehrten des Aldmerischen sollte dies jedoch genügen, um Fragmente anderer dwemerischer Bücher zu übersetzen.]

... Führer Altmer-Estrial mit Fußflammen in die Stadtmitte führte, wo die viereckigen Gärten abgestorben lagen ...
... Fundamente und Ketten und Gefäße nach dem Ort ihrer Benennung fragte ...
... warum sie keine soliden Geräusche nutzten, um die Flucht vor den Erdknochen zu lehren, noch sie mit gefrorenen Flammen nährten ...
... das Wort, über das ich einst schreiben sollte, diese 'Kunst', von der unsere geringeren Verwandten sprechen, wenn ihre bewundernswerte Ignoranz ...
... aber weder Worte noch Erfahrung läutern den Kern der sonderbaren und fürchterlichen Wege, sich den vergänglichen Regeln unserer Ahnen zu widersetzen.

[Die Übersetzung endet mit einem Kommentar in dwemerischer Sprache, der in einer anderen Handschrift geschrieben wurde.]

Legt Eure glühenden Schneidekugeln nieder, Nbthld. Euer Aldmerisch bedient sich der richtigen Worte, kann aber nicht genug fehlinterpretiert werden.

Die Herausforderung des Waffenschmieds von Mymophonus

Vor dreihundert Jahren, als Katariah Kaiserin wurde und somit die einzige Dunmer war, die je ganz Tamriel beherrschte, bekam sie den Widerstand des Kaiserlichen Rates zu spüren. Selbst nachdem sie den Rat davon überzeugt hatte, dass es das Beste sei, wenn sie die Regentschaft über das Kaiserreich übernehme, solange ihr Ehemann Pelagius nach einer Heilung für seinen Wahnsinn suchte, gab es Konflikte. Besonders der Herzog von Vengheto, Than Minglumire, hatte sichtlich Freude daran, sich an der mangelnden politischen Erfahrung der Kaiserin zu ergötzen.

In diesem besonderen Fall besprachen Katariah und der Rat die Unruhen in Schwarzmarsch und das Massaker an den kaiserlichen Truppen vor dem Dorf Armanias. Das weiche Sumpfland und das besonders im Sommer sehr schwüle Klima gefährdeten die Truppen, wenn diese ihre übliche Rüstung trugen.

'Ich kenne einen sehr guten Schmied', sagte Katariah. 'Sein Name ist Hazadir, ein Argonier, der die Umgebung kennt, in die unsere Truppe geschickt wird. Ich kenne ihn noch aus meiner Zeit in Vivec. Dort war er Sklave eines Meisterschmieds, bevor er als freier Mann in die Kaiserstadt kam. Wir sollten ihm die Entwicklung der Waffen und Rüstungen für diesen Feldzug übertragen.'

Minglumire lachte kurz und schallend: 'Sie will, dass ein Sklave die Rüstungen und Waffen für unsere Armee herstellt! Sirollus Saccus ist der beste Waffenschmied der Stadt. Das weiß jeder.'

Nach einiger Diskussion beschloss man letztendlich, beide Schmiede zu einem Wettstreit vor der Kommission antreten zu lassen. Der Rat wählte außerdem zwei Kämpfer von vergleichbarer Stärke und ähnlichem Können aus. Nandor Beraid und Raphalas Eul sollten bei ihrem Kampf die Waffen und Rüstungen der beiden Waffenschmiede tragen. Derjenige Schmied, dessen Ausrüstung der Sieger trug, sollte den Auftrag der Kaiserlichen Kommission erhalten. Es wurde entschieden, Beraid von Hazadir und Eul von Saccus ausstatten zu lassen.

Der Kampf sollte in sieben Tagen stattfinden.

Sirollus Saccus begann sofort mit der Arbeit. Er hätte sich sicherlich mehr Zeit gewünscht, aber er erkannte die Bedeutung des Tests. Die Lage in Armanias war ernst. Das Kaiserreich musste seinen Waffenlieferanten schnell wählen und dieser musste dann binnen kürzester Zeit die besten Waffen und Rüstungen für die kaiserlichen Truppen in Schwarzmarsch herstellen. Es war nicht nur der beste Waffenschmied, nach dem sie suchten, es war auch der, der am schnellsten arbeitete und am effizientesten war.

Saccus hatte gerade damit begonnen, kleine Stücke von Schwarzjungfrauen-Eiche zu bearbeiten, um daraus Scharniere für die Rüstungen herzustellen, als es an der Tür klopfte. Sein Gehilfe Phandius führte den Besucher herein. Es war ein großes Echsenwesen mit einfacher, grün gemaserter Kapuze, leuchtenden schwarzen Augen und einem einfachen, braunen Umhang. Es war Hazadir, der von Katariah vorgeschlagene Waffenschmied.

'Ich wollte Euch viel Glück für den Wett... - ist das Ebenerz?'

Das war es wirklich. Saccus hatte sich das beste Ebenerzgeflecht der Kaiserstadt besorgte, als er von dem Wettstreit hörte, und gleich mit dem Schmelzen begonnen. Für gewöhnlich dauerte die Veredelung sechs Monate, aber er hoffte, dass ein großer Konvektionsofen, in dem weiße Flammen

der Magie loderten, den Prozess auf drei Tage verkürzen würde. Saccus wies voller Stolz auf die anderen Errungenschaften hin, die seine Rüstungen auszeichneten. Die säurehaltigen Kalkbecken, die der Klinge des Dai-Katana zu einer unvorstellbaren Schärfe verhelfen sollten. Die Schmiedeeisen und -zangen aus Akavir, die dabei helfen würden, das Ebenerz immer wieder neu zu falten. Hazadir lachte.

'Wart Ihr schon einmal in meiner Schmiede? Es sind zwei winzige Räume voller Rauch. Der vordere Teil ist gleichzeitig der Laden. Der hintere Teil ist mit kaputten Rüstungen, ein paar Hämmern und einem Schmiedefeuer angefüllt. Das war's. Gegen solch einen Widersacher streitet ihr um einen millionenschweren Auftrag der Kaiserlichen Kommission.'

'Ich bin mir sicher, dass die Kaiserin Euch bei der Ausstattung ihrer Truppen vertraut', erwiderte Sirollus Saccus höflich. Schließlich hatte er die Schmiede schon gesehen und wusste, dass die Beschreibung zutraf. Es war ein armseliger Laden in den Slums, in dem sich nur die niedersten Abenteurer ihre Eisendolche und Harnische reparieren ließen. Saccus hatte beschlossen, beste Qualität zu liefern, egal wie unterlegen sein Rivale auch sein mochte. Auf diese Weise war er schließlich der beste Schmied der Kaiserstadt geworden.

Aus Freundlichkeit, und mit mehr als nur ein wenig Stolz, zeigte Saccus Hazadir, wie die Dinge in einer richtigen Schmiede vonstatten gingen. Der Argonier half Saccus dabei, das Erz zu veredeln und es zu schlagen und zu falten, während es abkühlte. Im Laufe der nächsten Tage arbeiteten sie zusammen und fertigten dabei neben einem Dai-Katana, dessen Klinge so scharf war, dass man einem Moskito damit die Augenbrauen hätte rasieren können und an dem sich, dank der Verzauberung eines Kampfmagiers, Flammen entlang schlängelten, noch eine Rüstung aus gestärktem Holz, Leder, Silber und Ebenerz, die den Winden des Vergessens würde trotzen können.

Am Tag des Kampfes polierten Saccus, Hazadir und Phandius die Rüstung auf Hochglanz und riefen Raphalas Eul zur Anprobe. Dann erst verließ Hazadir die Schmiede, da ihm gewahr wurde, dass Nandor Beraid in Kürze seine Rüstung bei ihm abholen wollte.

Die beiden Krieger trafen sich in der Arena der Kaiserstadt vor der Kaiserin und dem Kaiserlichen Rat, der Boden war etwas unter Wasser gesetzt worden, um die sumpfigen Bedingungen von Schwarzmarsch zu simulieren. Als er sah, wie Eul in seiner Rüstung aus schwerem Ebenerz und mit funkelndem Dai-Katana vor Beraid stand, der in rostige Echsenschuppen aus Hazadirs Laden gehüllt war und einen Speer in der Hand hielt, wusste er, wer gewinnen würde. Und mit dieser Vorahnung sollte er Recht behalten.

Der erste Schlag des Dai-Katana drang in Beraids weichen Schild, als ob er überhaupt nicht da wäre. Beraid liess den jetzt brennenden Schild los, in dem immer noch das Schwert steckte, und stach nach den Gelenken von Euls Ebenerz-Rüstung. Eul konnte schließlich sein Schwert aus dem zerstörten Schild befreien und schlug auf Beraid ein, doch dessen leichte Rüstung war schuppenbesetzt und verwinkelt, so dass die Angriffe ins Wasser abglitten und die Flammen des Dai-Katanas zum Verlöschen brachten. Als Beraid nach Euls Füßen stach, fiel dieser in den aufgewühlten Schlamm und konnte sich nicht bewegen. Aus Barmherzigkeit erklärte die Kaiserin einen Sieger.

Hazadir erhielt den Auftrag und dank seines Wissens über die Kampftaktiken der Argonier und deren Waffen gelang es ihm, Verbesserungen zu entwickeln, die letztendlich zur Niederwerfung des Aufstands in Armanias führten. Katariah gewann den Respekt des Rates und sogar widerwillig den von Than Minglumire für sich. Sirollus Saccus ging nach Morrowind, um zu lernen, was Hazadir

dort gelernt hatte, aber man hörte nie wieder etwas von ihm.

Die Hoffnung der Redoran
von Turiul Nirith

Eine der magischen Künste, die die Psijics von Artaeum für sich selbst behalten haben, fern von den gewöhnlichen Zaubern und Schulen der Magiergilde, ist die Gabe der Weissagung. Trotzdem, oder vielleicht gerade deswegen, gab es in Tamriel reichlich Omen und Vorhersagungen, einige mit Grundlage, andere reiner Unsinn, und wieder andere so mehrdeutig, dass sie nicht nachprüfbar waren. Es gab noch andere Vorhersagungen, die geheim gehalten wurden, von den Vorhersagungen der Dro'Jizad in Elsweyr und den Nerevarine in Morrowind bis zu den Schriften der Ahnen selbst.

Der Adel der Nord hat die Tradition, Omen für ihre Kinder lesen zu lassen. Im Allgemeinen sind diese Omen schwer verständlich. Eine meiner Bekannten erzählte mir, dass ihren Eltern zum Beispiel gesagt wurde, dass das Leben ihrer Tochter von einer Schlange gerettet werden würde, und so gaben sie ihr in einer besonderen Zeremonie den Namen Schlangenkind. Und diese junge Dame, Eria Valkor Schlangenkind, wurde viele Jahre später wirklich von einer Schlange gerettet, als ein Meuchelmörder sich an sie heranschlich und dabei auf eine Danswyrmviper trat.

Gelegentlich scheinen Omen absichtlich irreführend zu sein, als ob Boethiah sie als Fallen gefertigt hätte. Ich erinnere mich insbesondere an ein Omen. Vor vielen, vielen Jahren wurde dem Fürstenhaus Redoran ein Knabe geboren. Es war eine schwierige Geburt, und als sie vorüber war, befand die Mutter sich im Delirium, dem Tode nahe. Sie sang, als ihr Sohn zur Welt kam, und sie selbige verließ.

Das Schicksal war heut' voller Freud', nicht Wut
Mein Kind wird mächtig sein, in Kraft und im Herzen
Dem Fürstenhaus der Redoran soll er bringen Hoffnung
Er wird nicht verletzt durch Schwert oder Verzauberung
Weder Krankheit noch Gift werden ihm zufügen Schmerzen
Auf den Boden soll niemals tropfen sein Blut

Der Junge, Andas genannt, war wahrhaft außergewöhnlich. Während seiner ganzen Kindheit war er nie krank, und hatte sich auch nie den kleinsten Kratzer zugezogen. Zudem war er sehr intelligent und stark, was, vereint mit seiner Unverletzbarkeit, viele dazu veranlasste, ihn nach dem Omen seiner Mutter zu nennen: Die Hoffnung der Redoran. Selbstverständlich musste jeder, der die Hoffnung der Redoran genannt wird, irgendwann ein gewisses Maß an Frechheit entwickeln, und so dauerte es nicht lange, bis er sich Feinde geschaffen hatte.

Sein schlimmster Feind war Athyn, der durch die Hand von Andas vieles hatte erdulden müssen. Einer der gravierendsten Gründe für seinen Groll war, dass Athyn, auf Andas Drängen hin, nach Rihad geschickt wurde, um dort seine Ausbildung zu beenden. Nach dem Tod seines Vaters, der ebenfalls ein Ratsherr des Fürstenhauses gewesen war, kehrte Athyn aus Hammerfell zurück. Er war alt genug, seines Vaters Sitz im Rat einzunehmen, aber Andas beanspruchte den Sitz für sich, und begründete es damit, dass Athyn zu lange von Morrowind fort gewesen sei, und die hiesige Politik nicht so verstand, wie er es tat. Die Mehrheit des Fürstenhauses stimmte mit Andas überein, da sie den schnellen Aufstieg des Fürstenhauses herbeiführen wollten.

Athyn nahm das Recht in Anspruch, seinen Cousin um den Sitz herauszufordern. Selbstverständlich dachte niemand, dass er eine ernsthafte Chance auf den Sieg hatte, trotzdem war der Kampf für den nächsten Morgen angesetzt worden. In dieser Nacht hurte und schlemmte und trank Andas mit den Ratsherren, überzeugt davon, dass ihm der Platz im Fürstenhaus sicher war, und dass die viel

versprechende neue Dämmerung des Hauses Redoran nun anbrach. Athyn zog sich mit seinen Freunden, Andas Feinden, und den Dienern, die er aus Hammerfell mitgebracht hatte, auf seine Burg zurück.

Als Athyn und seine Freunde verdrießlich über das bevorstehende Duell sprachen, betrat eine seiner alten Lehrerinnen, eine Kriegerin namens Shardie, den Saal. In seinen Jahren in Hammerfell war Shardie sehr stolz auf ihren Schüler gewesen, stolz genug, ihn quer durch das Kaiserreich zum Land seiner Familie zu begleiten. Sie wollte nun wissen, warum sie so wenig Vertrauen in seine Chancen in dem Duell hatten. Sie erzählten ihr von Andas ungewöhnlicher Segnung und von dem Omen seiner Mutter.

'Wenn ihm Krankheit, Gift oder Magie nicht schaden, und sein Blut niemals vergossen werden kann, welche Hoffnung habe ich dann, ihn zu besiegen?' rief Athyn.

'Erinnert Ihr Euch an nichts, was ich Euch gelehrt habe?' antwortete Shardie. 'Könnt Ihr Euch keine Waffe vorstellen, die töten kann, ohne Blut zu vergießen? Sind Schwerter und Speere und Pfeile die einzigen Gegenstände in Eurem Waffenlager?'

Athyn verstand schnell, von welcher Waffe Shardie sprach, aber es schien so lächerlich. Nicht nur lächerlich, sondern armselig und primitiv. Und dennoch war es die einzige Hoffnung, die er hatte. Während der ganzen Nacht trainierte Shardie ihn in der Kunst und Technik, zeigte ihm die verschiedenen Schläge, die ihre Leute in Alibion-Gora entwickelt hatten, Gegenattacken, Finten, und Blöcke aus Yokuda, die klassischen ein- und zweihändigen Griffe für die älteste Waffe der Welt.

Am nächsten Morgen standen die Cousins sich gegenüber, und niemals passten zwei Kämpfer weniger zueinander. Andas Einzug erregte laute Beifallsrufe, denn er war nicht nur als die Hoffnung der Redoran beliebt, sondern, da sein Sieg schon im vornherein feststand, wollten sich die meisten auch gut mit ihm stellen. Seine glänzende Rüstung und Schwert erregten Bewunderung und Ehrfurcht. Im Gegensatz dazu erregte Athyn ein Keuchen der Überraschung und nur vereinzelten, höflichen Applaus. Er war in der Kleidung und Bewaffnung eines Barbaren erschienen.

Wie Shardie es vorgeschlagen hatte, überließ Athyn Andas den ersten Angriff. Die Hoffnung der Redoran war erpicht, den Kampf zu beenden und die ihm zustehende Macht zu übernehmen. Das Schwert, geführt von Andas mächtigem Arm, schlitzte über Athyns Brust, jedoch nur leicht, und bevor es zurückschwingen konnte, schlug Athyn es mit seiner eigenen Waffe zurück. Als Athyn angriff und Andas verwundete, war die Hoffnung der Redoran, nun zum ersten Mal in seinem Leben verletzt, so überrascht, dass er sein Schwert fallen ließ.

Je weniger über das Ende des Kamps gesagt wird, desto besser. Nur so viel sei gesagt: Athyn, bewaffnet mit einer einfachen Keule, erschlug Andas, ohne einen Tropfen Bluts zu vergießen.

Athyn nahm den Sitz seines Vaters als Ratsherr ein, und man sagte dann, die Hoffnung im Omen sich auf Athyn, und nicht auf Andas beziehe. Hätte Andas schließlich nicht versucht, seinem Cousin den Ratssitz zu entreißen, so hätte der wenig ehrgeizige Athyn vielleicht nie versucht, ihn einzunehmen. So kann sicherlich argumentiert werden, nehme ich an.

Die Insel der Schmuggler
von Quarde Anarion

Es dauerte etwas über eine Stunde, bis Harithoel die Insel von einem Ende zum anderen abgesucht hatte. Er kehrte zu S'Riizh zurück, der dort war, wo er ihn verlassen hatte, halbvergraben im Sand, um seine gebrochenen Knochen zusammen zu pressen. Einer der Kisten mit Mondzucker war offen.

'Du probierst die Waren?' fragte Harithoel wütend.

'Es nimmt den Schmerz,' sagte S'Riizh. 'Wie weit weg sind wir?'

'Wir sind nicht bis zum Festland gekommen,' sagte Harithoel. 'Ich kann die Küste überhaupt nicht sehen. Aber das ist noch nicht alles. Ich habe nirgendwo etwas Essbares gefunden. Nur Unkraut und ein paar dürre Bäume.'

'Und keine weiteren Überlebenden?' fragte S'Riizh.

'Nein, es sieht so aus, als wären wir die einzigen. Ich denke, wenn man es positiv sieht, dann müssen wir, wenn wir gerettet werden, die Gewinne nur durch zwei anstatt durch zwölf teilen.'

'So werden wir entweder reich oder tot sein,' sagte S'Riizh. 'Das ist ein Trost.'

S'Riizh war zu mitgenommen um eine große Hilfe zu sein, aber Harithoel war in der Lage, indem er die Sandpflanzen verwob, einen einfachen Schutz zu errichten. Als die Nacht einbrach auf der kleinen Insel, besprachen die beiden Männer den Schmuggel und was schief gelaufen war. Ihr Boot, beladen mit fünf Kisten mit Mondzucker, sollte sich mit einem anderen Schiff, der Sanchariot, vor der Küste von Hla Oad treffen. Wer hätte den Sturm vorhersagen können? Wer hätte geahnt, dass alle ertrinken würden, vom kühnen Kapitän bis zu der geheimnisvollen Gestalt mit Verbindungen zum Königshaus, jeder bis auf S'Riizh und Harithoel. Sie beschlossen, dass es eine Laune Boethiahs gewesen sei, oder eines der anderen Daedra mit grausamem Sinn für Humor.

Ihr erstes Ziel war es, frisches Wasser zu finden, doch es wurde zu einer vergeblichen Suche. Harithoel grub tief, aber es gab keine Quellen unter der Insel, nur Sand und Felsen. S'Riizh fühlte Panik in sich aufsteigen, bis er den kleinen, schnellen goldenen Fisch am Ufer der Insel schwimmen sah. Er hatte irgendwo gelesen, dass Fische nicht nur Nahrung waren, sondern dass man immer etwas frisches Wasser in ihnen finden konnte. Wenn er einen fangen könnte, würden die beiden Männer gerettet sein. Mit seinen gebrochenen Beinen war er ein armseliger Verfolger und er musste sich schnell darauf beschränken, Steine nach den flinken, gewandten kleinen Fischen zu werfen.

Harithoel beobachtete S'Riizhs nutzlose Bemühungen eine Zeitlang, bevor er sich an die Arbeit machte. Er benutzte sein kleines Messer, um einen langen, geraden Ast so lange zu bearbeiten, bis er einen Speer angefertigt hatte. Wieder und wieder warf er den Speer nach den Fischen, aber er hatte nicht mehr Erfolg als S'Riizh mit seinen Steinen.

'Hast Du schon jemals einen Speer benutzt?' fragte S'Riizh.

'Es ist nicht meine bevorzugte Waffe,' entgegnete Harithoel ruhig, beobachtete seine Beute und verfehlte wieder einmal, Wasser spritzte auf und er fluchte. 'Nchow!'

S'Riizh lachte: 'Willst Du einen Stein?'

Harithoel ignorierte S'Riizh und murmelte, 'Der Trick, habe ich gehört, ist vorauszusehen, wohin das Ziel sich bewegt und den Speer dorthin zu richten, nicht dahin, wo sie jetzt sind. Ich muss sie nur etwas länger beobachten. Warum können sie nicht einfach gradlinig schwimmen?'

Nach einer Stunde schaffte es Harithoel mit Glück, einen Fisch aufzuspießen. Die Männer rissen ihn auseinander und aßen ihn roh. Als die Tage und Wochen vergingen, wurde Harithoel besser und besser, bis er schnell und mit großer Präzision zuschlagen konnte. Er konnte einen Fisch treffen, indem er den Speer nach ihm warf oder indem er sich auf einen Fisch zu seinen Füßen stürzte. S'Riizh machte Feuer, aber da er hinkte, musste er sich auf Harithoel verlassen, der die Nahrung besorgte.

Fast zwei Monate, nachdem sie an die Küste geschwemmt wurden, sahen die Männer ein Schiff am Horizont. Sie entfachten ein großes Feuer und die Schiffsbesatzung entdeckte es. Als es näher kam, sahen sie, dass es die Sanchariot war, genau das Schiff, das sie in der Nacht des Sturms treffen sollten. Die Schmuggler an Bord würden ihnen gutes Geld für den Mondzucker bezahlen. Glücklicherweise hatte S'Riizh nur ein wenig davon verbraucht, so dass sie immer noch fünf fast volle Körbe hatten. Sie würden nicht nur gerettet werden, sie würden reich werden, genau wie Harithoel es gesagt hatte.

Aufgeregt wollte Harithoel S'Riizh auf die Füße halfen, doch der Mann erhob sich von alleine.

'Du kannst laufen!' sagte er lachend. 'Es ist ein Wunder!'

'S'Riizh ist aber noch nicht so standhaft,' sagte S'Riizh. 'Kannst Du die Körbe einsammeln?'

Harithoel, entzückt von der langerwarteten Rettung, begann die Körbe aufzuheben und aufzustapeln. 'Hättest Du mir doch gesagt, dass Du gehen kannst, Kamerad. Ich hätte Deine Hilfe beim Aufspießen der Mahlzeiten in all diesen Monaten gebrauchen können.'

'S'Riizh hat doch zugesehen,' sagte S'Riizh. 'Du wärst erstaunt, wie viel man durch Zusehen lernen kann. Vergiss nicht die fünfte Kiste dahinten bei dem Baum.' S'Riizh schlurfte zum Ufer und sah, dass das Boot in einigen Minuten landen würde. 'Und S'Riizh hört zu. Als Du sagtest, dass ein Vermögen durch zwei geteilt viel einträglicher ist als ein Vermögen, das man durch zwölf teilt, hat S'Riizh auch zugehört.' S'Riizh schlurfte zurück zur Kiste neben dem Baum. 'Und es schien S'Riizh, als ob ein Vermögen durch einen geteilt noch viel besser ist.' S'Riizh zog den Speer aus Harithoels Schädel. Die Flugbahn war optimal gewesen: er war aus den Zweigen herunter gefallen, sobald die Kiste entfernt wurde, wie er es geplant hatte. 'Wie Du sagtest, der Trick ist, zu erahnen, wo das Ziel hingehen wird und den Speer dorthin zu richten.'

S'Riizh schob die Kiste an das Ufer und winkte das Boot heran.

Die Irrlichtmütter: Zwei Theorien
von Mathias Etienne

In den Volkssagen aus den nördlichen Teilen Himmelsrands sind nur wenige Themen so beliebt wie die Irrlichtmütter: Geisterhafte Frauen, die nichtsahnende Reisende in ihr Verderben locken, Kinder entführen und sich an jenen rächen, die ihnen in ihrem Leben Unrecht getan haben.

In ganz Tamriel gibt es ähnliche Geschichten: Die Melusanae von Stros M'Kai lockt Schiffe an zerklüftete Küsten, um sie zu zerstören und die Seelen der Mannschaft zu verschlingen. Darüber hinaus existieren Erzählungen über die schlangenartige Chalass aus der Schwarzmarsch und Amronal aus Valenwald.

Die meisten Gelehrten gehen jedoch davon aus, dass es die Irrlichtmütter im Gegensatz zu diesen mythischen Wesen wirklich gibt. Glaubhafte Berichte über Sichtungen sind zwar selten, treten aber doch so häufig auf, dass man sie nicht ignorieren kann. Es folgt eine Zusammenfassung örtlicher Legenden und der Haupttheorien über das Wesen der Irrlichtmütter.

Irrlichtmütter

In den meisten Geschichten haben die Irrlichtmütter nur wenig gemeinsam. Sie sind immer weiblich. Sie nehmen die Form menschlicher Geister an - für manche sind es auch Elfen-, sind von Nebel umhüllt und in zerfetzten Lumpen gehüllt. Sie werden von Frostmagie angezogen und tauchen eher selten in gemäßigten Klimazonen auf. Darüber hinaus gehen die Erzählungen stark auseinander.

In einigen sind die Irrlichtmütter Geister, die auf ihre ewige Ruhe warten. Für manche sind sie die letzten Überbleibsel der Schnee-Elfen, die einst über Himmelsrand herrschten. Andere behaupten, sie stammen aus Hjaalmarsch oder ganz allgemein aus dem Norden, und in einigen Geschichten findet man sie an abgelegenen Orten oder auf Bergspitzen im weit entfernten Jerallgebirge.

Die meisten angesehenen Gelehrten geben nichts auf diese Geschichten und konzentrieren sich lieber auf die wenigen dokumentierten Sichtungen der letzten Jahre. Daraus haben sich zwei Haupttheorien ergeben:

Basierend auf seinen ausführlichen Forschungen über Totenbeschwörung und Cyrodiils Ayleïden-Kultur geht Meister Sadren Sarethi davon aus, dass Irrlichtmütter sich in einem nekrologischen Zustand befinden und eine Art Lich-Charakteristik aufweisen, die in einer nun vergessenen Kultur der Ersten Ära entwickelt worden war. Im Rahmen dieser Theorie handelt es sich nicht um bloße Geister, sondern um einen Kult mächtiger Hexerinnen, die durch den Untod ewiges Leben gefunden haben.

Im Gegensatz dazu behauptet Lydette Viliane von der Synode, dass Irrlichtmütter nicht untot, sondern elementare Erscheinungen aus Nirn sind. Nach Feststellung einiger Ähnlichkeiten mit Zweiglingen und Eisgeistern ist sie der Auffassung, die Irrlichtmütter seien sozusagen Personifikationen des Schnees oder Nebels, denen die Kraft ihres Elements eigen ist, so dass es keiner Manipulation durch gewöhnliche Hexerei bedarf.

Irrlichter

In den meisten Berichten zieht die Irrlichtmutter das Opfer durch glühende geisterhafte Lichter zu sich hin. Diese anfangs passiven Wesen greifen später ebenfalls an, um das Opfer abzulenken und ihm seine Energie zu rauben. Einer verbreiteten Legende zufolge handelt es sich hierbei um die Geister der früheren Opfer der Irrlichtmutter, die sie stärken. Daher kann man sie erst dann vernichten, wenn man die Seelen derer freilässt, die durch sie ihren Tod gefunden haben.

Gelehrte denken bei dieser Beschreibung sofort an Irrlichter, seltene und gefährliche Sumpfbewohner im Süden Tamriels. Seltsamerweise treten sie in cyrodiilischen Legenden ausnahmslos allein auf, wohingegen die hier betrachteten Exemplare in einer Art symbiotischer Beziehung mit anderen Irrlichtern leben.

Viliane zufolge bildet diese Spezies eine Unterart der echten Irrlichter - Aasfresser, die Beute zur Irrlichtmutter locken und sich die psychoätherische Energie der Opfer mit ihr teilen. In dieser Rolle fehlen ihnen höchstwahrscheinlich die ausgezeichneten Verteidigungsfähigkeiten ihrer raubtierhaft agierenden Verwandten, was sie wesentlich verwundbarer macht.

Sarethi hingegen behauptet, diese "Irrlichter" seien nur Erscheinungen oder Beschwörungen der Irrlichtmutter und keine eigenständigen Wesen. Diese Sichtweise wird durch einen Vorfall gestützt, bei dem ein Abenteurer eine Irrlichtmutter direkt getötet hatte, woraufhin die restlichen Irrlichter augenblicklich verschwanden. Die Quelle dieses Berichts gilt jedoch als höchst unzuverlässig.

Alles in allem gehen die Meinungen der Gelehrten über Irrlichtmütter und Irrlichter stark auseinander, was sich auch in absehbarer Zeit nicht ändern dürfte. Doch alle Quellen stimmen in einem wichtigen Punkt überein: Irrlichtmütter sind gefährliche Feinde, die man um jeden Preis meiden sollte.

Die Katastrophe von Ionith
ein Bericht der Kaiserlichen Kommission

Fürst Pottreid, Vorsitzender

Teil I: Vorbereitungen

Die Pläne des Kaisers zur Eroberung von Akavir entstanden in den 270er Jahren, als er damit begann, die kleinen Inselkönigreiche zwischen Tamriel und Akavir zu besetzen. Beim Fall von Schwarzhafen in Esroniet im Jahr 282 hatte Uriel V. bereits das Fernziel vor Augen. Er ordnete sogleich eine umfassende Renovierung des Hafens an, der während der Kampagne als Stützpunkt der Invasionstruppen und Hauptverpflegungsstelle dienen sollte. Zu dieser Zeit begann er auch, die vielen großen Überseetransporter zu bauen, die letztendlich für die Überfahrt nach Akavir gebraucht würden und die seine Marine bis dato noch nicht besaß. Man sieht daran, dass der Kaiser längst im Voraus mit den Vorbereitungen für die Invasion begonnen hatte, sogar noch bevor die Eroberung von Esroniet abgeschlossen war, so dass es sich keineswegs um einen plötzlichen Einfall handelte, wie manche behaupten.

Als Prinz Bashomon dann im Jahr 284 Esroniet der kaiserlichen Autorität übergab, konnte der Kaiser sich voll darauf konzentrieren, die Akaviri-Kampagne zu planen. 285 und 286 wurden Expeditionen zu Schiff entsandt, um die Seewege und Küstengebiete von Akavir zu erforschen, und verschiedene magische wie auch weltliche Agenten des Kaiserlichen Nachrichtendienstes wurden dazu angehalten, Informationen zu beschaffen. Basierend auf den so gewonnenen Erkenntnissen wurde das Königreich der Tsaesci im Südwesten von Akavir als erster Angriffspunkt der Invasion ausgewählt.

Inzwischen stellte der Kaiser sein Expeditionskorps zusammen. Für diese Kampagne wurde eine neue Fernostflotte geschaffen, die eine Zeitlang den Rest der Marine weit in den Schatten stellte; man sagt, es sei die mächtigste Flotte gewesen, die es in der Geschichte von Tamriel je gegeben hat. Für die Erstlandung wurden die Fünfte, Siebte, Zehnte und Vierzehnte Legion ausgewählt; die Neunte und Siebzehnte sollten als Verstärkung folgen, sobald der Landekopf gesichert war. Während dies dem Laien als ein relativ kleiner Bruchteil der Gesamtstärke der Armee erscheinen mag, darf man nicht vergessen, dass das Expeditionskorps über eine lang ausgestreckte Nachschublinie versorgt werde musste; außerdem glaubten der Kaiser und sein Generalstab, dass die Invasion zumindest anfangs keinem großen Widerstand begegnen würde. Der wichtigste Faktor war aber wohl, dass die Schwertransportkapazität der Marine nur für vier Legionen gleichzeitig ausreichte.

Hierbei soll angemerkt werden, das die Kommission an den Vorbereitungen des Kaisers auf die Invasion nichts auszusetzen hat. Auf Grundlage der Informationen, die vor der Invasion zur Verfügung standen (und im Nachhinein offensichtlich zu wünschen übrig ließen, aber dennoch unter großen Mühen gesammelt wurden) denkt die Kommission, dass der Kaiser weder waghalsig noch unüberlegt gehandelt hat. Manch einer bemängelt, das Expeditionskorps sei zu klein gewesen. Die Kommission geht eher vom Gegenteil aus; selbst wenn es Transportkapazitäten für weitere Legionen und Versorgungsgüter gegeben hätte (was unmöglich war, ohne den Handel des gesamten Kaiserreichs lahmzulegen), wäre das Unglück dadurch nicht verhindert worden, sondern nur noch schlimmer ausgefallen. Außerdem konnten die Legionen auch nicht aus dem restlichen Reich abgezogen werden; die Erinnerung an den Camoran-Thronräuber war noch ganz frisch, und der Kaiser glaubte (wobei ihm die Kommission nur zustimmen kann), dass die Sicherheit des

Imperiums eine größere Konzentration von Streitkräften außerhalb von Tamriel nicht zuließ. Die Kommission ist der Meinung, dass das Expeditionskorps eher noch zu groß war. Zwar wurden unter Uriels Regentschaft zwei weitere Legionen geschaffen (und die Fünfte wieder ins Leben gerufen), aber der Verlust des Expeditionskorps brachte das Kaiserreich in eine gefährlich schwache Position bezüglich der Provinzen, wie die derzeitige Situation nur zu deutlich zeigt. Daraus ist zu schließen, dass zu dieser Zeit die Stärke des Imperiums für die Invasion von Akavir nicht ausreichte; selbst wenn der Kaiser größere Streitkräfte nach Akavir hätte verbringen und dort versorgen können, wäre sein Reich vielleicht hinter seinem Rücken zerfallen.

Teil II: Die Invasion von Akavir

Das Expeditionskorps verließ Schwarzhafen am 23. Hand des Regens 288 und landete nach sechswöchiger Seereise bei heiterem Wetter in Akavir. Der Landeplatz war ein kleiner Tsaesci-Hafen an der Mündung eines großen Flusses; er wurde wegen seiner Nähe zu Tamriel gewählt und weil er in einem fruchtbaren Flusstal lag, das leichten Zugang zum Landesinneren wie auch reichlich Nahrung für die Truppen versprach. Zunächst lief alles glatt. Die Tsaesci hatten die Stadt verlassen, als sich das Expeditionskorps näherte; sie wurde von den Truppen eingenommen und Septimia genannt, die erste Kolonie der neuen Kaiserlichen Provinz Akavir. Während Ingenieure die Stadt befestigten und die Hafenanlagen erweiterten, um die Fernostflotte aufzunehmen, marschierte der Kaiser mit zwei Legionen landeinwärts. Die Umgebung bestand Berichten zufolge aus fruchtbaren, gut bewässerten Feldern, und die Armee nahm die ebenfalls verlassene nächste Stadt flussaufwärts ein, ohne auf Gegenwehr zu stoßen. Sie wurde als Ionith neu gegründet, und der Kaiser schlug dort sein Hauptquartier auf, da diese Stadt viel größer war als Septimia und von der Lage her besser dazu geeignet, die umliegenden Ländereien zu beherrschen.

Noch hatte das Expeditionskorps keinen echten Widerstand erfahren, obwohl die Legionen ständig von berittenen feindlichen Patrouillen beschattet wurden, was dazu führte, dass nur große Stoßtrupps sich von der Hauptarmee entfernen konnten. Was dem Kaiser wirklich fehlte, war die Kavallerie, da die Transportflotte nur beschränkten Raum bot; zunächst aber konnten die Kampfmagier dies durch magisches Auskundschaften des Geländes wettmachen.

Nun schickte der Kaiser Unterhändler aus, die versuchten sollten, mit dem Tsaescikönig, oder wer immer dieses Land regierte, Kontakt aufzunehmen; es kehrte aber keiner dieser Boten zurück. Rückblickend denkt die Kommission, dass durch diese Bemühungen wertvolle Zeit vergeudet wurde, während die Armee in Ionith festsaß; man hätte lieber schnell vordringen sollen, während der Feind noch offensichtlich von dem Einmarsch überrumpelt war. Zu dieser Zeit glaubte der Kaiser jedoch, die Tsaesci würden sich durch die Macht des Kaiserreichs derart einschüchtern lassen, dass er allein durch Verhandeln und ohne ernsthafte Kämpfe eine Provinz hinzugewinnen konnte.

Inzwischen waren die vier Legionen mit dem Bau einer Straße zwischen Septimia und Ionith beschäftigt; sie richteten entlang des Flusses befestigte Wachtposten ein und verstärkten auch die Verteidigungsanlagen beider Städte; dies sollte ihnen später zugute kommen. Aufgrund der fehlenden Kavallerie war die Möglichkeit zum Kundschaften eingeschränkt, und die Kommunikation zwischen den beiden Städten wurde ständig durch feindliche Überfälle gestört; die Legionen bekamen dies nur schwer in den Griff.

Der ursprüngliche Plan hatte vorgesehen, die beiden Legionen zur Verstärkung nachkommen zu lassen, sobald die ersten Landungstruppen einen Hafen gesichert hatten; jetzt aber wurde die

folgenschwere Entscheidung getroffen, ihre Ankunft zu verzögern und stattdessen die Flotte zum Heranschaffen von Siedlern einzusetzen. Da die einheimische Bevölkerung sich aus dem eroberten Gebiet gänzlich zurückgezogen hatte, waren sich der König und der Rat einig, dass Siedler benötigt wurden, um die Felder zu bestellen, damit das Expeditionskorps für die Versorgung nicht völlig von der Flotte abhängig war. Außerdem waren in Yneslea an der Versorgungslinie nach Akavir Unruhen ausgebrochen, und der Rat war der Meinung, die Neunte und Siebzehnte Legion sollten lieber in diesen Gebieten wieder Frieden schaffen und so für das Expeditionskorps den Nachschub sichern.

In der Mitte des Monat Herdfeuer trafen die ersten Kolonisten und Versorgungsgüter in Septimia ein und übernahmen die Bestellung der (von den Legionären angelegten) Felder für die Frühjahrsernte. Bei der Gelegenheit wurden auch etliche Kavalleriepferde mitgebracht; danach nahmen die Überfälle auf die beiden kaiserlichen Kolonien ab. Außerdem ließen sich in Ionith endlich Unterhändler der Tsaesci blicken, angeblich, um Friedensverhandlungen einzuleiten, und das Expeditionskorps bereitete sich auf einen ruhigen Winter vor.

Zu dieser Zeit richtete der Rat dem Kaiser aus, er solle unbedingt mit der Flotte nach Tamriel zurückkehren und sich um die vielen dringenden Geschäfte des Imperiums kümmern, während die Armee im Winterquartier lag; der Kaiser meinte aber, es sei besser, wenn er in Akavir bliebe. Das stellte sich als ein Glück heraus, denn auf der Heimreise fiel ein großer Teil der Flotte, einschließlich des kaiserlichen Flaggschiffs, einem frühen Wintersturm zum Opfer. 288-289 war die Saison der Winterstürme ungewöhnlich lang und außerordentlich heftig, so dass die Flotte nicht wie geplant mit zusätzlichen Vorräten nach Akavir zurückkehren konnte. Dies wurde dem Kaiser über die Kampfmagier berichtet, und man war sich einig, dass das Expeditionskorps mit den vorhandenen Vorräten bis zum Frühling aushalten konnte.

Teil III: Die Vernichtung des Expeditionskorps

Auch der Winter in Akavir war wesentlich strenger als erwartet. Aufgrund der Versorgungsprobleme und der Tausende von Zivilisten, die ja ebenfalls Nahrung brauchten, musste das Expeditionskorps den Gürtel enger schnallen. Zu allem Übel nahmen auch noch die Überfälle der Tsaesci rapide wieder zu; sie stürzten sich auf jeden, der außerhalb der Stadtmauern auf Kundschaft oder Nahrungssuche war. Mehrere Wachtposten an der Straße zwischen Septimia und Ionith wurden während Schneestürmen eingenommen, und der Rest musste als unhaltbar aufgegeben werden. Von nun an konnte die Kommunikation zwischen den beiden Städten nur noch auf magischem Wege erfolgen, was die Kampfmagier der Legionen zusätzlich schwächte.

Am 5. Sonnenaufgang erschien ein großes Gefolge von Tsaesci in Ionith und verkündete, sie überbrächten ein Friedensangebot des Tsaescikönigs. In dieser Nacht ermordeten die heimtückischen Gesandten die Wachen an einem der Stadttore und ließen einen großen Trupp ihrer Genossen ein, die außerhalb der Stadtmauern gewartet hatten. Sie waren eindeutig darauf aus, den Kaiser zu meucheln; nur Wachsamkeit und Mut der Soldaten der Zehnten, die seinen Palast bewachten, konnten das verhindern. Nachdem sie Alarm geschlagen hatten, wurde jeder einzelne Tsaesci innerhalb der Stadt gejagt und zur Strecke gebracht. Man braucht wohl kaum zu erwähnen, dass die Verhandlungen zwischen dem Kaiser und den Tsaesci hiermit beendet waren.

Mit dem Frühling kamen nur noch schlimmere Probleme. Anstelle des erwarteten Frühlingsregens kam aus dem Osten ein heißer, trockener Wind auf, der mit wechselnder Stärke den ganzen Sommer über wehte. Die Ernte fiel aus, und sogar der Fluss (im vergangenen Jahr für kleine Boote noch weit flussaufwärts von Ionith befahrbar) war bis Sonnenzenit völlig ausgetrocknet. Man weiß nicht, ob

dies an zuvor unbekannten für Akavir typischen Klimaschwankungen lag, oder ob die Tsaesci das Wetter mit magischen Mitteln manipulierten. Die Kommission neigt zur ersteren Ansicht, da es keine direkten Beweise gibt, dass die Tsaesci solch fürchterliche geheime Kräfte besitzen, aber die zweite Möglichkeit kann dennoch nicht völlig ausgeschlossen werden.

Während der anhaltend schlechten Witterung konnte die Versorgungsflotte Schwarzhafen erst spät verlassen. Sie stach endlich Anfang der Zweiten Saat in See, wurde aber wiederum von schweren Stürmen heimgesucht und lief erst acht Wochen später stark dezimiert in Septimia ein. Wegen der zusehends hoffnungsloseren Versorgungslage in Akavir gab der Kaiser den größten Teil seiner Kampfmagier der Flotte mit, um die Stürme zu besänftigen, die vermutlich den ganzen Sommer lang toben würden. Zu diesem Zeitpunkt nötigte der Rat den Kaiser dringend, die Invasion abzubrechen und mit dem Expeditionskorps nach Tamriel zurückzukehren; er lehnte dies einmal mehr ab und wies darauf hin, dass die Flotte nicht mehr groß genug war, um alle vier Legionen gleichzeitig zu transportieren. Die Kommission stimmt zu, dass es für die Moral der Truppen sehr schädlich gewesen wäre, eine oder mehrere Legionen in Akavir zurückzulassen, um auf die Rückkehr der Flotte zu warten. Andererseits möchte die Kommission anmerken, dass der Verlust einer Legion immer noch besser gewesen wäre als der Verlust des gesamten Expeditionskorps. Die Kommission ist einhellig der Meinung, dass dies der letzte Zeitpunkt war, zu dem man die absolute Katastrophe noch hätte verhindern können. Als die Entscheidung einmal gefallen war, die Flotte zurückzuschicken, damit sie Verstärkung und Nachschub brächte, liefen die Ereignisse ihrem unvermeidlichen Ende zu.

Von hier an weiß man viel weniger über das, was in Akavir passiert ist. Da jetzt die meisten Kampfmagier der Flotte beistanden, war die Kommunikation zwischen dem Expeditionskorps und Tamriel eingeschränkt, besonders, als die Lage in Akavir immer schlimmer wurde und die verbleibenden Kampfmagier sich aufs Äußerste anstrengen mussten, um alle Bedürfnisse der Legion zu erfüllen. Es sieht allerdings auch so aus, als sei es den Tsaesci irgendwie gelungen, die Magier aktiv zu behindern. Einige Magier in Akavir berichteten, ihre Kräfte seien abnormal geschwächt, und die Magier der Kriegsakademie in Cyrodiil (die für den Rat die Kommunkation übernommen hatten) meldeten Probleme, mit ihren Kollegen in Akavir eine Verbindung herzustellen, sogar zwischen Meistern und Schülern, die lange zusammen trainiert hatten. Die Kommission empfiehlt dringend, dass die Kriegsakademie für den Fall, dass das Kaiserreich nochmals in einen Konflikt mit Akavir gerät, insbesondere die geheimen Kräfte der Tsaesci erforscht.

Man weiß, dass der Kaiser in der Mitte des Sonnenzenit von Ionith aufbrach und in den Städten nur kleine Garnisonen zurückließ. Er hatte erfahren, dass sich die Truppen der Tsaesci jenseits einer Gebirgskette im Norden sammelten, und wollte diese Armee aufreiben, bevor sie ihre volle Stärke erreichen und seine dringend gebrauchten Vorräte abfangen konnte. Dieser schnelle Ausfall muss die Tsaesci wohl überrascht haben; das Expeditionskorps überquerte das Gebirge und überfiel ihr Lager, schlug die Tsaesci-Armee und nahm ihren Befehlshaber gefangen, der eine Art Adliger zu sein schien. Aber der Kaiser sah sich bald zum Rückzug gezwungen, und die Legionen erlitten auf dem Rückweg nach Ionith schwere Verluste. Der Kaiser sah sich nunmehr in Ionith belagert und von der kleinen, ebenfalls belagerten Garnison in Septimia abgeschnitten. Zu diesem Zeitpunkt mussten sich die wenigen verbliebenen Kampfmagier anscheinend ganz darauf konzentrieren, Wasser zu schaffen, damit die Armee am Leben blieb - eine Tätigkeit, die in der Kriegsakademie sonst keine große Rolle spielte. Mit Unterstützung der Kampfmagier war die Flotte wieder heil in Schwarzhafen angekommen, aber alle Versuche, nach Akavir zurückzukehren, wurden durch eine Reihe von noch schlimmeren Stürmen verhindert, denen Esroniet für den Rest des Jahres 289 ausgesetzt war.

Der letzte Kontakt des Rates mit dem Kaiser fand Anfang Frosteinbruch statt. Als der Abendstern anbrach, war der Rat äußerst besorgt über die Situation in Akavir und ordnete an, die Flotte solle ungeachtet des Risikos auslaufen. Trotz der andauernden Stürme gelang es der Flotte, nach Akavir vorzudringen. Man schöpfte wieder Hoffnung, als Kontakt mit dem Kampfmagier des Kaisers aufgenommen wurde, der berichtete, dass Ionith noch immer die Stellung hielt. Sogleich wurde geplant, dass das Expeditionskorps aus Ionith ausbrechen, sich nach Septimia zurückziehen und dort auf die Flotte stoßen sollte. Dies stellte den letzten direkten Kontakt zum Expeditionskorps dar. Als die Flotte Septimia erreichte, fand sie die dortige Garnison heftig belagert von einer großen Armee der Tsaesci. Es gelang den Kampfmagiern der Flotte, den Feind lange genug zurückzuschlagen, dass die Überlebenden an Bord gehen und die Flotte sich zurückziehen konnte.

Die wenigen Überlebenden des Expeditionskorps, die Septimia erreichten, berichteten davon, wie der Kaiser vor zwei Tagen die Armee nachts aus Ionith geführt und die feindlichen Reihen erfolgreich durchbrochen hatte; dann wurden sie aber auf der Straße nach Septimia von einer großen Übermacht eingekesselt. Sie erzählten vom heldenhaften letzten Kampf des Kaisers und der Zehnten Legion, die es einem kleinen Rest der Vierzehnten ermöglichten, Septimia zu erreichen. Auch zwei Überlebende der Zehnten trafen in dieser Nacht in Septimia ein; es war ihnen gelungen, sich inmitten der wüsten Siegesfeiern durch die feindlichen Linien zu schlagen. Diese Männer bestätigten, sie hätten den Kaiser sterben sehen; er fiel im Hagel feindlicher Pfeile, als er den Schildwall der Zehnten um sich versammelte.

Teil IV: Fazit

Die Kommission ist der Meinung, dass die Invasion von Akavir von vornherein zum Scheitern verurteilt war, und zwar aus verschiedenen Gründen, von denen sich leider kein einziger voraussehen ließ.

Trotz der ausführlich eingezogenen Erkundigungen war das Expeditionskorps offensichtlich auf die Situation in Akavir nicht vorbereitet. Das unerwartete Wetter, dem Armee und Marine trotzen mussten, war besonders katastrophal. Ohne den Verlust eines Großteils der Fernostflotte im Laufe der Kampagne hätte sich das Expeditionskorps 289 zurückziehen können. Außerdem zwang das Wetter den Kaiser, die meisten seiner Kriegsmagier der Flotte zuzuteilen, so dass er in den bald darauf folgenden Kämpfen auf ihre wertvolle Unterstützung verzichten musste. Und schließlich machte natürlich die unerwartete Dürre, die Ionith 289 heimsuchte, jede Hoffnung zunichte, die Armee vor Ort versorgen zu können, und versetzte das Expeditionskorps bei der Belagerung von Ionith in eine unhaltbare Lage.

Außerdem waren die Tsaesci auch viel stärker, als unseren Geheiminformationen zu entnehmen war. Es liegen nur vage Angaben zur Größe der Armee vor, welche die Tsaesci gegen das Expeditionskorps auf die Beine stellen konnten, da die einzigen ernsthaften Kämpfe erst stattfanden, nachdem die reguläre Kommunikation zwischen Kaiser und Rat bereits abgeschnitten war. Dennoch sieht es so aus, als seien die Tsaesci den Truppen des Kaisers zahlenmäßig um ein Vielfaches überlegen gewesen, da es ihnen gelang, vier der besten Legionen zum Rückzug zu zwingen und mehrere Monate lang zu belagern.

Wie bereits erwähnt möchte die Kommission den ursprünglichen Beschluss, Akavir zu erobern, nicht kritisieren. Auf der Grundlage dessen, was zu dieser Zeit bekannt war, schien der Plan Hand und Fuß zu haben. Nur im Rückblick wird es offensichtlich, dass die Erfolgschancen dieser Invasion mehr als gering waren. Dennoch glaubt die Kommission, das sich aus diesem Unglück

mehrere wichtige Lehren ziehen lassen.

Erstens verfügen die Tsaesci möglicherweise über äußerst mächtige geheime Kräfte. Die Annahme, dass es ihnen gelungen sein soll, das Wetter auf derart weiten Strecken zu manipulieren, erscheint schier unglaublich (und es sei hier vermerkt, dass drei Mitglieder der Kommission strikt dagegen waren, diesen Absatz überhaupt in den Bericht mit aufzunehmen), aber die Kommission ist dennoch der Meinung, dass dieser Sache unbedingt nachgegangen werden muss. Die potenzielle Gefahr ist so hoch, dass man sogar die kleinste Möglichkeit nicht ernst genug nehmen kann.

Zweitens scheinen die Tsaesci keinerlei nennenswerte Marine zu besitzen. Das Expeditionskorps wurde niemals zur See bedroht, und die Fernostflotte hatte ausschließlich mit dem Wetter zu kämpfen. Eigentlich hatte der ursprüngliche Plan darin bestanden, dass ein Teil der Flotte zur Sicherung der Küste in Akavir bleiben sollte, aber es stellte sich heraus, dass es aufgrund der unzähligen Riffe, Sandbänke, Inselchen usw. in den Küstengewässern nördlich und südlich von Septimia nur sehr wenige Stellen gab, an denen die großen Flottenschiffe überhaupt landen konnten. Da außerdem in der Ebene um Septimia und Ionith kein einziger Baum wuchs, konnte das Expeditionskorps auch keine kleineren Boote bauen, um die seichten Küstengewässer zu befahren. Jede künftige Militärexpedition nach Akavir sollte daher möglichst Mittel mitbringen, um im Küstenbereich zu navigieren und diesen klaren Vorteil gegen die Tsaesci auszuschöpfen, den das Expeditionskorps leider ungenutzt ließ.

Drittens muss Akavir über einen viel längeren Zeitraum studiert werden, bevor an eine neuerliche Invasion überhaupt zu denken ist. Die in den vier der Invasion vorausgehenden Jahren gesammelten Informationen waren wohl umfangreich, aber offensichtlich bei weitem nicht ausreichend. Die Wetterverhältnisse waren völlig unerwartet, die Tsaesci viel stärker als angenommen, und die versuchten Verhandlungen des Kaisers mit den Tsaesci sind spektakulär fehlgeschlagen. Akavir erwies sich als viel fremdartiger als erwartet, und die Kommission ist der Meinung, dass man keinen neuen Versuch erwägen darf, Akavir einzunehmen, bevor nicht viel mehr über die herrschenden Bedingungen, die Politik und die Völker dieses Kontinents bekannt ist als gegenwärtig.

Abschließend kommt die Kommission einstimmig zu dem Schluss, dass unter Einbeziehung all dessen, was wir heute wissen, jegliche Bemühung, Akavir zu überfallen, eine Torheit darstellen würde, zumindest angesichts der derzeitigen Lage im Reich. Die Legionen des Kaiserreichs werden zu Hause gebraucht. Eines Tages wird ein friedliches, geeintes Kaiserreich nach Akavir zurückkehren und für die Katastrophe von Ionith und unseren gefallenen Kaiser schwere Vergeltung üben. Aber dieser Tag ist nicht heute und wird wohl auch so bald nicht kommen.

Die Katzen von Himmelsrand
Ein Bericht von Aldetuile

Ich wurde in dieses frostige Ödland geschickt, um seine heimischen Katzen zu studieren, was bislang ereignislos verlief. Nachdem ich monatelang umhergewandert bin, habe ich bisher erst einige Variationen der gleichen Grundart gefunden.

Bei meinen Reisen bin ich mehreren Khajiit begegnet, die von ihren Clans ausgestoßen worden sind und die sich in Himmelsrand angesiedelt haben. Sie waren wenig hilfreich, beinahe feindselig - wahrscheinlich, weil sie Angst hatten, ihre Aufenthaltsorte zu verraten. Ich bin nicht weiter überrascht, dass es nur wenige Khajiit gibt, denn hier ist es kalt und abweisend.

Säbelzahntiger sind im Grunde riesige Katzen, bei denen sich zwei gefährlich scharfe Vorderzähne herausgebildet haben.

Meist haben Säbelzahntiger einen rötlich-braunen Pelz, mit dem sie in grasbewachsenen Gegenden mit ihrer Umgebung verschmelzen, aber ich habe sie auf Felsen herumschleichen und schlafen sehen, darum glaube ich nicht, dass der Pelz der Tarnung dient.

Der Säbelzahntiger greift meist mit den Zähnen an, aber er kann sich auch kurz auf die Hinterbeine stellen und mit den Vorderklauen angreifen. Ich habe zudem beobachtet, wie er mit einem besonders gewaltigen Angriff seine Beute angesprungen hat.

Die Schneevariante des Säbelzahntigers hat ein geflecktes weißes Fell, das meiner Meinung nach eher zum Anschleichen dient als das seiner Artgenossen in der Ebene.

Der Zahn des Tigers soll Gerüchten zufolge eine gute Zutat für Zaubertränke sein, die die Ausdauer des Trinkenden wiederherstellen, und für solche, die einem vorübergehend ein schärferes Auge zum Schmieden verleihen.

Ein geschickter Jäger kann meist die Pelze und Zähne seiner Beute verwerten, das Fleisch ist jedoch geschmacklos und für den Verzehr ungeeignet.

Die Kinder des Himmels

Die Nord
Die Nord halten sich für die Kinder des Himmels. Sie nennen Himmelsrand den Schlund der Welt, denn dort hatte der Himmel auf das Land ausgeatmet und sie geschaffen. Sie fühlen sich als ewige Außenseiter und Eroberer, und selbst wenn sie andere Völker besiegt haben und regieren, fühlen sie keinerlei Verwandtschaft mit ihnen.

Atem und Stimme stellen die Quintessenz der Nord dar. Wenn sie starke Feinde besiegt haben, schneiden sie ihnen die Zungen als Trophäen heraus. Diese werden zu Seilen verwebt und können wie ein Bann Sprache an sich binden. Die Kraft eines Nord kann als Schrei artikuliert werden, wie das Kiai eines geübten Akaviri. Die stärksten ihrer Krieger werden 'Zungen' genannt. Wenn die Nord eine Stadt angreifen, führen sie weder Belagerungsmaschinen noch Kavallerie mit; die Zungen formieren sich keilförmig vor dem Stadttor und atmen tief ein. Wenn der Anführer mit einem Kiai wieder ausatmet, werden die Tore niedergeblasen, und die Axtkämpfer stürmen in die Stadt. Mit Schreien können sogar Klingen geschärft oder Feinde getroffen werden. Häufig wird mit dem Schrei, oder der Macht des Befehls, ein Feind niedergestreckt. Mit seinem Schlachtruf kann ein starker Nord Menschen Mut einflößen oder mit einem Brüllschrei einen angreifenden Krieger stoppen. Die Besten unter den Nord können bestimmte Personen über Hunderte von Meilen hinweg anrufen, und sie können sich durch Ausstoßen eines Schreis fortbewegen, wobei sie dann dort auftauchen, wo der Schrei landet.

Die stärksten Nord können nicht sprechen, ohne Verwüstungen anzurichten. Sie müssen Knebel tragen und sich per Zeichensprache und Runenschrift verständlich machen.

Je weiter man in Himmelsrand nach Norden kommt, desto stärker und urwüchsiger werden die Menschen, und sie brauchen auch kaum noch Behausungen und Obdach. Wind ist für Himmelsrand und die Nord unerlässlich; die Einwohner entlegener Ödländer stehen dem Wind sehr nahe... .

Die Kunst der Kriegsmagie
von Zurin Arctus

mit Kommentaren anderer gelehrter Meister

Kapitel 3: Aufstellungen

1. Der Moment, Euren Angriff vorzubereiten, ist der Moment, in dem der Feind einen Angriff schutzlos gegenüber steht.

Leros Chael: Das Wissen über den Verstand des feindlichen Magiers ist von größter Wichtigkeit. Wenn ihr erst einmal seinen Verstand kennt, werdet Ihr auch seine Schwächen kennen.

Sedd Mar: Vor der Schlacht von Fünfbrücken riet Meister Arctus Tiber Septim, seine Reservetruppen nicht eher einzusetzen, als bis der Feind siegreich war. Tiber Septim sagte, 'Wenn der Feind bereits siegreich ist, warum dann noch Reservetruppen einsetzen?' Worauf Meister Arctus antwortete, 'Nur im Sieg wird der Feind verletzbar für eine Niederlage sein.' Tiber Septim befolgte den Rat, und schlug eine Armee, die zwei Mal so groß wie die seine war.

2. Die Verletzbarkeit des Feindes kann sein stärkster Punkt sein, Eure Schwäche kann Euch dazu verhelfen, den entscheidenden Schlag zu führen.

Marandro Ur: In den Kriegen zwischen den Nord und den Chimern nutzten die Nordschamanen ausnahmslos ihre Herrschaft über die Winde, um vor den Schlachten Stürme herbeizurufen, und somit die chimerischen Krieger zu bestürzen und zu verwirren. Eines Tages beschwor ein raffinierter Chimer-Hexenmeister einen Eisdämon herauf und befahl ihm, sich in den Felsen nahe der Rückseite der Chimer-Armee zu verstecken. Als die Nord wie üblich die Stürme herbeiriefen, begannen die Chimer-Krieger zu wanken. Aber der Eisdämon erhob sich, als der Sturm zuschlug, und die Chimer wandten sich voller Furcht von dem ab, was sie für einen Nord-Dämon hielten, und rannten in die feindlichen Linien, da sie mehr Angst vor dem Dämon als vor dem Sturm hatten. Die Nord, die erwartet hatten, dass die Chimer wie üblich fliehen würden, wurden überrumpelt, als die Chimer aus der Mitte des Sturms heraus angriffen. Die Chimer waren an diesem Tag siegreich.

3. Bei der Planung eines Feldzugs berücksichtigt sowohl das Geheimnisvolle, als auch das Profane. Der geschickte Kampfmagier versichert sich, dass beide sich die Waage halten. Ein Gewicht, von einer Hand entnommen, ist schwerer als zwei Gewichte, die mit beiden Händen entnommen wurden.

4. Wenn das Geheimnisvolle und das Profane sich die Waage halten, wird die Armee mühelos marschieren, wie eine Schwingtür in gut geölten Scharnieren. Wenn sie sich nicht die Waage halten, wird die Armee wie ein dreibeiniger Hund marschieren, ein Bein im Staub hinter sich her schleifend.

5. Wenn die Armee dann zuschlägt, wird es wie ein Blitz aus heiterem Himmel kommen. Die besten Siege sind jene, die von den Feinden nicht vorhergesehen wurden, aber danach für jeden offensichtlich sind.

6. Der geschickte Kampfmagier versichert sich, dass der Gegner bereits besiegt ist, bevor die Schlacht beginnt. Eine Schlacht im Nahkampf ist zu vermeiden, das Schicksal des Krieges könnte

die mächtigste Hexerei umkehren, und Mut könnte bestüberlegte Pläne zunichte machten. Erringt Eure Siege stattdessen schon im Vorfeld. Wenn der Feind vor Beginn der Schlacht weiß, dass er besiegt ist, müsst Ihr vielleicht nicht kämpfen.

7. Der Sieg in der Schlacht ist nur der geringste aller Siege. Der Sieg ohne Schlacht ist der Höhepunkt der Fertigkeit.

8. Eure Kräfte zu schonen ist ein weiterer Schlüssel zum Sieg. Eure Kräfte anstrengen zu müssen, um eine Schlacht zu gewinnen, ist keine Demonstration Eurer Fertigkeit. Dies ist, was wir Taktik nennen, die geringste Form der Kunst der Kriegsmagie.

Thulidden dir'Tharkun: Bei der 'Taktik' schließt Meister Arctus alle gewöhnlichen Kampfmagien ein. Dies sind nur die ersten Stufen zum Verständnis der Kriegmagie. Jeder beliebige gewöhnliche Magier kann seine Feinde mit Feuer auflodern lassen. Den Feind zu zerstören ist der letzte Ausweg eines geschickten Kampfmagiers.

9. Die Schlacht ist nur ein Blatt am Baum, wenn ein Blatt fällt, stirbt dann der Baum? Aber wird ein Zweig abgehackt, ist der Baum geschwächt; und wenn der Stamm umgürtet wird, ist der Baum verloren.

10. Wenn Ihr Eure Aufstellungen gut plant, werden Eure Siege einfach aussehen, und Ihr werdet keine Anerkennung erhalten. Wenn Ihr Eure Aufstellungen schlecht plant, werden Eure Siege schwierig aussehen, und Euer Ruhm wird sich ausbreiten.

Marandro Sul: Jene, die gewöhnlich für die größten Fachmänner der Kriegsmagie gehalten werden, sind diejenigen mit den geringsten Fertigkeiten. Die wahren Meister sind der breiten Masse nicht bekannt.

Die Lebenden Wälder

Der Knorz ist eine einmalige Kreatur der Wälder. Außerhalb der Stadtmauern von Neu-Sheoth werden sie "Wandelnde Bäume" genannt. Knorze sind bekannt für ihre besondere Verbundenheit mit den Elementen. Wenn ein Knorz von einer Elementargewalt wie Feuer, Frost oder Blitz getroffen wird, wandelt er die Energie um und wird stärker und größer. Glücklicherweise hält dieser Effekt nicht lange an.

Es ist Sheogoraths Wille, dass Knorze unvorsichtige Zauberer verwirren. Daher werden Knorze resistent gegen die Elementargewalt, von der sie getroffen werden. Dafür aber sind sie anfälliger für die anderen beiden Elementargewalten. Ein schlauer Magier wechselt schnell zwischen den Elementarzaubern, um davon zu profitieren. Schlechtere Zauberer werden leiden, wenn sie immer wieder den gleichen Zauberspruch verwenden.

In den letzten Jahren gab es Gerüchte darüber, dass manche Schmiede den aus Knorzen gewonnenen Bernsteinsaft verwenden, um haltbare Rüstungen und Waffen herzustellen. Bis jetzt konnten diese Berichte aber nicht bestätigt werden.

Über Knorze ist mehr unbekannt als bekannt. Niemand hat bisher feststellen können, welches Geschlecht sie haben, wenn überhaupt. Junge oder nicht ausgewachsene Knorze wurden noch nie gesehen. Ein Wissenschaftler stellte die Theorie auf, dass Knorze bereits ausgewachsen an vom Blitz getroffenen Bäumen entstehen. Diese absurde Theorie wurde aber bisher nicht verifiziert.

Genauso wissen wir nichts über ihre Ernährung oder über ihr Sozialleben. Vermutlich ernähren sie sich wie Bäume direkt von Sonne und Erde. Man hat bei Knorzen noch keine Kommunikation beobachtet, auch nicht untereinander. Sie scheinen aber eine Art Waffenruhe mit den anderen Kreaturen des Waldes zu haben, z. B. mit Baliwogs und Elytra.

Die legendäre Geißel

'Sie kamen nicht vor dem besagten Abend', antwortete er; und berichtete dann von seinen Händeln mit den Hörigen Mehrunes Dagons, und sagte, dass es Mackkan einfacher finden werde, auf den Spuren des Windes zu pfeifen und unnütze Erledigungen zu tätigen, als mit seinen Speichelleckern zu kämpfen. Darauf sagte Mackkan:

'Nun achtet künftig auf Eure Sicherheit,
Und bleibt Euren Dingen und Eurem Stolz treu;
Oder dieser mein Hammer, Malacaths Geißel,
Wird Euer Ohr mit Sicherheit treffen.
So schnell ich 'Gleichheit' rufen kann,
Auch wenn Ihr acht Arme hättet,
Sollt ihr Beulen auf Eurem Hirnkasten fühlen,
Ihr, die Ihr die Ruhe der Toten stört.'

Erklärung:
Der Streitkolben Geißel, gesegnet von Malacath, die legendäre Waffe von Mackkan, wurde aus dem heiligen Ebenerz der Fontänen von Trümmerschrecken gefertigt. Er war schon immer der Fluch des Dunklen Volkes, und mancher schwarze Geist wurde mit einem einzigen Schlag dieses mächtigen Verteidigers der Einsamen ins Reich des Vergessens zurückgeschleudert. Geißel befindet sich nun im Arsenal von Schlachtenturm, bereit, im Namen des Kaisers den Kampf gegen die Daedraprinzen aufzunehmen.

Die legendäre Stadt Sancre Tor von Matera Chapel

Während der Himmelsrand-Eroberungszüge (1Ä 240 - 415) suchten ehrgeizige Hochland-Grafen, eifersüchtig auf die Eroberungen und den Reichtum ihrer Vettern im Norden in Hochfels und Morrowind, nach Gelegenheiten im Süden jenseits der Schutzwälle der Jerall-Berge. Die Jerall-Berge erwiesen sich als zu große Barriere, und das nördliche Cyrodiil war zu arm, um eine Nord-Invasion im großen Maßstab lohnend zu machen. Alessia jedoch heuerte zahlreiche machthungrige Nord- und bretonische Kriegerbanden mit dem Versprechen von reichen Ländereien und Handelskonzessionen an. Sobald sie sich unter den siegreichen Alessianern Cyrodiils angesiedelt hatten, wurden die Krieger und Kampfmagier der Nord und Bretonen rasch in die luxuriöse und wohlhabende Niben-Kultur einverleibt.

Alessia empfing die göttliche Inspiration für ihre Sklavenrebellion in Sancre Tor, und hier gründete sie ihre heilige Stadt. Sancre Tors Minen lieferten einigen Reichtum, doch die unfruchtbare Erde und das raue Klima der abgelegenen Berggegend bedeuteten, dass die Stadt mit Nahrungsmitteln und Gütern aus dem Herzland versorgt werden musste. Außerdem war das Schicksal der Stadt aufgrund ihrer Lage an einem der wenigen Pässe über die Jerall-Berge anfällig für die Unsicherheit der Beziehungen zu Himmelsrand. Wenn die Beziehungen zu Himmelsrand gut waren, blühte die Stadt durch Handel und Bündnisse. Wenn die Beziehungen zu Himmelsrand schlecht waren, war sie leichte Beute für Belagerung und Besatzung durch die Nord.

Mit dem Niedergang des Alessianischen Ordens (etwa 1Ä2321) wurde der Sitz der religiösen Herrschaft über Cyrodiil nach Süden in die Kaiserstadt verlegt, doch Sancre Tor blieb eine Bergfeste und ein bedeutendes religiöses Zentrum bis zum Aufstieg der Septim-Dynastie. Im Jahre 2Ä852 litt die Stadt unter einer der gelegentlichen Besatzungen durch Himmelsrand- und Hochfels-Invasoren. König Cuhlecain sandte seinen neuen General, Talos, um die Stadt zurückzuerobern und die Eindringlinge aus dem Norden zu vertreiben. Während seiner Belagerung wurde Sancre Tor zerstört und verlassen. General Talos - der spätere Tiber Septim - erkannte die strategische Schwäche des Standorts und entschloss sich, Sancre Tor aufzugeben. Während seiner Herrschaft wurde kein Versuch unternommen, die Stadt oder die Zitadelle wieder aufzubauen.

Alessianische Historiker haben versichert, dass Sancre Tor mit magischen Tarnzaubern versehen war und von den Göttern verteidigt wurde. Aufzeichnungen über Sancre Tors wiederholte Niederlagen und Besatzungen durch Eindringlinge aus dem Norden widersprechen diesen Behauptungen. Der Zugang zur Zitadelle war in der Tat durch Hexerei verborgen, und die Zitadelle und ihr labyrinthischer unterirdischer Komplex wurden durch magische Fallen und Illusionen verteidigt, doch ihre Geheimnisse wurden von den bretonischen Zauberern, die diese geschaffen hatten, an die belagernden Nord verraten.

Ein fortdauernder Bestandteil der Legende von Sancre Tor sind die antiken Grabmäler der Reman-Kaiser. Nach dem Sieg über die Akaviri-Invasoren kam Sancre Tor in den kurzzeitigen Genuss erneut wachsenden Reichtums und kultureller Blüte unter der Herrschaft von Reman Cyrodiil und seinen Nachfolgern, Reman II. und Reman III. Reman, der seine Herkunft auf St. Alessia zurückführte, baute in Befolgung der Überlieferung, dass St. Alessia in den Katakomben unter Sancre Tor begraben worden war [1], prächtige Grabbezirke in den Tiefen der antiken unterirdischen Passagen der Zitadelle. Hier fand der letzte Reman-Kaiser, Reman III., mit dem Amulett der Könige seine letzte Ruhestätte.

Während der Plünderung von Sancre Tor soll General Talos das Amulett der Könige aus dem Grab

Remans III. in die Hände gefallen sein. Theologen begründen die langen Jahrhunderte politischer und wirtschaftlicher Unruhen nach dem Zusammenbruch der Reman-Dynastie mit dem Verlust des Amuletts der Könige sowie die Wiedergeburt des Cyrodilischen Kaiserreichs in der Dritten Ära mit Tiber Septims Fund des Amuletts im Grab Remans III.

Seit Beginn der Dritten Ära liegt Sancre Tor in Ruinen, und die umliegende Gegend ist praktisch unbewohnt. Jetzt verläuft die gesamte Kommunikation mit dem Norden über die Pässe bei Chorrol und Bruma, und Sancre Tors Zitadelle und unterirdische Passagen sind zum Zufluchtsort von verschiedenen grimmigen Goblin-Stämmen geworden.

[1] Es gibt eine andere Überlieferung, nach der St. Alessia am Ort des Tempels des Einen in der Kaiserstadt bestattet ist. Die tatsächliche letzte Ruhestätte St. Alessias ist unbekannt.

Die Legende des Krately-Hauses von Baloth-Kul

DRAMATIS PERSONAE

THEOPHON - Kaiserlicher Mann, 24, Dieb
NIRIM - Bosmer-Mann, 20, Dieb
SILANUS KRATELY - Kaiserlicher Mann, 51, Kaufmann
DOMINITIA KRATELY - Seine Gattin, 40
AELVA KRATELY - Ihre Tochter, 16
MINESTES KRATELY - Ihr Sohn, 11

Szene: Das berühmte Krately-Spukhaus in Cheydinhal, Erdgeschoss und erster Stock, was eine Bühne mit einer zweiten Etage erfordert, auf der sich der Großteil der Handlung abspielt.

Die Bühne ist dunkel.

Man hört ein KNARREN, Fußschritte auf der Treppe, einen Mann atmen, doch man sieht noch nichts.

Dann ruft eine Stimme von oben.

AELVA (hinter den Kulissen)
Hallo? Ist da jemand da unten?

MINESTES (hinter den Kulissen)
Soll ich Papa wecken?

AELVA (hinter den Kulissen)
Nein - vielleicht habe ich's mir eingebildet...

Man sieht das Licht einer Laterne von oben kommen, und die schlanke Gestalt eines schönen jungen Mädchens, AELVA, kommt auf der rechten Bühnenseite nervös die Treppe herunter.

Im Licht der Laterne erkennt man, dass man auf die erste Etage eines staubigen alten Hauses blickt, von der eine Treppe nach oben und auf der rechten Bühnenseite eine andere nach unten führt. Ein kalter gemauerter Kamin befindet sich auf der linken Bühnenseite. Ein Tisch, eine verschlossene Truhe und ein Schrank vervollständigen die Einrichtung.

MINESTES (hinter den Kulissen)
Aelva, was machst du?

AELVA
Ich will nur sichergehen... geh wieder ins Bett, Minestes.

Als das Mädchen am Tisch vorbeikommt, sieht man einen Bosmer, NIRIM, anmutig von hinten und um ihr Sichtfeld herum herangleiten, wobei er den Lichtkreis sorgfältig meidet. Sie scheint ihn nicht zu sehen, als er näher an sie heranschleicht, seine Schritte sind lautlos auf dem harten Holzfußboden.

Als er sie beinahe erreicht hat, ertönt von unten plötzlich ein KRACHEN. Dies lässt den Bosmer wegspringen und sich erneut hinter dem Tisch verstecken.

Das Mädchen scheint den Krach nicht zu hören; Nirim späht hinter dem Tisch hervor und beobachtet sie.

MINESTES (hinter den Kulissen)
Irgendwas gefunden?

AELVA
Nein. Wahrscheinlich ist es nur meine Einbildung, doch ich gehe mal eben unten nachschauen.

MINESTES (hinter den Kulissen)
Brennt ein Feuer? Mir ist kalt!

Aelva blickt zum seit langem kalten Kamin, und Nirim tut dasselbe.

AELVA
Natürlich brennt eins. Kannst du es nicht knistern hören?

MINESTES (hinter den Kulissen)
Ich glaube schon!

Aelva fährt plötzlich zusammen, als hörte sie etwas, das wir nicht vernehmen können. Sie wendet ihre Aufmerksamkeit dem Erdgeschoss unten zu.

AELVA
Hallo?

Aelva hält die Laterne vor sich und beginnt hinunterzusteigen. Sie scheint nicht zu bemerken, dass ein Kaiserlicher, THEOPHON, mit einem großen Beutesack und einer eigenen Laterne gelassen an ihr vorbei die Treppe hinaufsteigt.

THEOPHON
Verzeihung, junge Dame. Wir berauben Euch nur gerade.

Aelva geht weiter langsam und nervös die Treppe hinunter, die wir nun dank des Lichtes ihrer Laterne sehen können. Sie schaut sich im Raum um, der eine niedrige Decke hat und völlig ausgeraubt ist, während die Handlung oben weitergeht.

Theophons Laterne liefert das gedämpfte Licht für den zweiten Stock.

THEOPHON
Warum versteckst du dich, Nirim? Ich habe dir doch gesagt, sie können dich nicht sehen, und sie können dich nicht hören.

Nirim kommt verlegen hinter dem Tisch hervor.

NIRIM
Ich kann nicht glauben, dass sie alle Geister sind. Sie erscheinen so lebendig.

THEOPHON
Das ist es, was die Abergläubischen abschreckt. Doch sie werden uns nichts tun. Sie erleben nur die Vergangenheit neu, wie es Geister tun.

NIRIM
Die Nacht, in der sie ermordet wurden.

THEOPHON
Hör auf, darüber nachzudenken, oder du jagst dir selbst einen riesigen Schrecken ein. Ich habe im Erdgeschoss eine Menge gefunden - silberne Kerzenständer, Seide, sogar etwas Gold! Was hast du?

Nirim hält seinen leeren Beutel hoch.

NIRIM
Entschuldige, Theophon, ich wollte gerade anfangen...

THEOPHON
Dann fang mit der Truhe da an. Darum bist du schließlich hier.

NIRIM
Oh ja. Ich habe das Talent, du hast die Ideen - und die Ausrüstung. Du hast doch die Laterne da gefüllt, bevor wir hierher kamen, oder? Im Dunkeln kann ich nicht arbeiten!

THEOPHON
Keine Bange, Nirim. Versprochen. Keine Überraschungen.

Nirim fährt zusammen, als ein Junge, MINESTES, auf der Treppe erscheint. Der Junge schleicht leise hinunter und geht zum Kamin. Er macht Bewegungen, als schürte er ein Feuer, legte Holz nach, stocherte in der Asche, obwohl es kein Holz, keinen Schürhaken, kein Feuer gibt.

THEOPHON
Wir haben alle Zeit der Welt, mein Freund. Niemand kommt diesem Haus zu nahe. Wenn sie das Licht unserer Laterne sehen, nehmen sie einfach an, es sind die Geister.

Nirim beginnt, das Schloss an einer Kommode zu knacken, während Theophon einen Schrank öffnet und anfängt, den Inhalt zu durchsuchen, der hauptsächlich aus vergilbten Stoffen besteht.

Nirim ist beunruhigt und schaut dem Jungen zu.

NIRIM
He, Theophon, wie lange sind sie schon tot?

THEOPHON
Etwa fünf Jahre. Warum fragst du?

NIRIM
Nur um irgendwas zu sagen.

Während sie sich unterhalten, hat Aelva unten endlich ihre Suche in dem kleinen Raum beendet und scheint nun die Eingangstür zu verschließen.

THEOPHON
Hab ich dir die Geschichte noch nicht erzählt?

NIRIM
Nein, du hast nur gesagt, he, ich kenne einen Ort, wo wir einbrechen können und wo niemand zu Hause ist, außer den Geistern. Ich dachte, du machst Witze.

THEOPHON
Keine Witze, Partner. Vor fünf Jahren lebten die Kratelys hier. Nette Leute. Du hast die Tochter Aelva und den Jungen Minestes gesehen. Die Eltern waren Silenus und Dominitia, wenn ich mich recht erinnere.

Nirim öffnet erfolgreich die Truhe und beginnt, darin herumzuwühlen. Währenddessen erhebt sich Minestes vom "Feuer", anscheinend aufgewärmt, und steht am Kopf der Treppe nach unten.

MINESTES
He!

Die Stimme des Jungen lässt Nirim, Theophon und Aelva zusammenfahren.

AELVA
Warum bist du nicht im Bett? Ich gehe nur mal eben im Keller nachsehen.

MINESTES
Ich warte auf dich.

NIRIM
Also, was ist passiert?

THEOPHON
Oh, sie wurden in Stücke gerissen. Halb aufgefressen. Niemand weiß, wer oder was es getan hat. Obwohl es Gerüchte gab...

Aelva öffnet die Tür zum Keller und geht hinein. Das Licht verschwindet aus dem Erdgeschoss. Minestes wartet geduldig oben an der Treppe und summt vor sich hin.

NIRIM
Was für Gerüchte?

Theophon, der die Suche im Kleiderschrank beendet hat, hilft Nirim dabei, das Gold in der Truhe zu sortieren.

THEOPHON
Ganz guter Beutezug, he? Oh, die Gerüchte. Nun, man sagt, dass die alte Dame Dominitia eine Hexe war, bevor sie Silenus heiratete. Hat alles für ihn aufgegeben, um eine gute Frau und Mutter zu werden. Doch die Hexen haben dies nicht so gut aufgenommen. Sie haben sie ausfindig gemacht und irgendeine Kreatur hierher geschickt, spät in der Nacht. Etwas Schreckliches, direkt aus einem Alptraum.

MINESTES
Aelva? Aelva, warum dauert das denn so lange?

NIRIM
Bei den Göttern, sollen wir zugucken, wie sie getötet werden, direkt vor unseren Augen?

MINESTES
Aelva!

SILENUS (hinter den Kulissen)
Was geht da unten vor? Lass den Unfug, Junge, und geh schlafen.

MINESTES
Papa!

Minestes rennt ängstlich die Treppe hinauf. Auf dem Weg prallt er gegen Nirim, der zu Boden fällt. Der Junge scheint nichts zu bemerken, sondern geht weiter zum Schlafraum im zweiten Stock, hinter den Kulissen.

THEOPHON
Alles in Ordnung?

Nirim springt auf die Füße, mit bleichem Gesicht.

NIRIM
Das ist doch egal! Er hat mich berührt?! Wie kann ein Geist mich berühren?!

THEOPHON
Nun - natürlich können sie das. Manche jedenfalls. Du hast doch von Ahnengeistern gehört, die Gräber bewachen, und vom Geist des Königs, den sie in Daggerfall hatten. Wenn sie dich nicht berühren könnten, zu was wären sie dann nütze? Warum überrascht dich das so? Ich nehme an, du hast gedacht, er würde geradewegs durch dich hindurchgehen.

NIRIM
Jawohl!

SILENUS, der Hausherr, kommt vorsichtig die Treppe hinunter.

DOMINITIA (hinter den Kulissen)
Lass uns nicht allein, Silenus! Wir kommen mit!

SILENUS
Wartet, es ist dunkel. Lass mich etwas Licht machen.

Silenus geht zum kalten Kamin, streckt seine Hand aus und plötzlich ist eine brennende Fackel in seiner Hand. Nirim springt entsetzt zurück.

NIRIM
Das habe ich gespürt! Ich habe die Hitze des Feuers gespürt!

SILENUS
Kommt runter. Es ist alles in Ordnung.

Minestes führt seine Mutter DOMINITIA die Treppe hinunter, und sie gehen zu Silenus.

THEOPHON
Ich weiß nicht, warum du solche Angst hast, Nirim. Ich muss sagen, ich bin enttäuscht. Ich hatte dich nicht für abergläubisch gehalten.

Theophon geht zur Treppe nach oben.

NIRIM
Wo gehst du hin?

THEOPHON
Da ist noch eine Etage zu durchsuchen.

NIRIM
Können wir nicht einfach abhauen?

Nirim beobachtet, wie die beiden Familienmitglieder hinter Silenus und seiner Fackel ins Erdgeschoss hinuntergehen.

SILENUS
Aelva? Sag doch was, Aelva.

THEOPHON
Da, siehst du? Wenn du Geister nicht magst, dann ist der dritte Stock der richtige Ort für dich. Alle vier sind jetzt unten.

Theophon geht nach oben, hinter die Kulissen, doch Nirim steht oben an der Treppe und schaut auf die Familie hinunter. Die drei schauen sich im Erdgeschoss um, wie Aelva es getan hat, und wenden sich schließlich der Kellertür zu.

NIRIM
Alle - vier?

Silenus öffnet die Kellertür.

SILENUS
Aelva? Was machst du da unten im Keller, Mädchen?

DOMINITIA
Kannst du sie sehen?

NIRIM
Alle vier, Theophon?

SILENUS
Ich glaube, ja... ich sehe jemanden... hallo?

NIRIM
Was ist, wenn es fünf Geister gibt, Theophon?!

Silenus streckt seine Fackel durch die Kellertür, und sie erlischt plötzlich. Das Erdgeschoss ist in Dunkelheit gehüllt.

Minestes, Dominitia und Silenus SCHREIEN, doch wir können nicht sehen, was mit ihnen geschieht.

Nirim ist fast hysterisch und schreit ebenfalls. Theophon rennt aus dem zweiten Stock hinunter.

THEOPHON
Was ist los?!

NIRIM
Was ist, wenn es fünf Geister sind?! Der Mann, die Ehefrau, das Mädchen, der Junge - und was immer sie umgebracht hat?!

THEOPHON
Und was immer sie umgebracht hat?

NIRIM
Und was ist, wenn das auch ein Geist ist, der uns berühren kann?! Genau wie die anderen!

Aus dem verdunkelten Erdgeschoss ertönt das QUIETSCHEN einer sich öffnenden Tür, obwohl wir nichts sehen können. Und dann hört man schwere Schritte von Klauenfüßen. Einen Schritt nach dem anderen nähert sich etwas der Treppe.

THEOPHON
Reg dich nicht so auf. Selbst wenn es uns berühren kann, wie kommst du darauf, dass es das will? Alle anderen haben nicht einmal bemerkt, dass wir da sind.

Theophons Laterne verdunkelt sich leicht. Vorsichtig reguliert er sie.

NIRIM
Nur... nur, was ist, wenn es kein Geist ist, Theophon? Was, wenn es dieselbe Kreatur ist, und sie ist noch am Leben... und sie hat seit fünf Jahren nichts mehr gefressen...

Die Fußschritte beginnen langsam, schwerfällig die Treppe hinauf zu stapfen, doch was immer es ist, wir können es nicht sehen. Nirim bemerkt, dass das Licht der Laterne sich zu verdunkeln beginnt, obwohl Theophon verzweifelt versucht, es zum Leuchten zu bringen.

NIRIM
Du hast gesagt, du hättest die Lampe neu gefüllt!

Das Licht erlischt vollständig, und die Bühne ist in Dunkelheit gehüllt.

NIRIM
Du hast mir versprochen, dass du die Lampe neu gefüllt hast!

Weitere Schritte und ein schauerliches, schauerliches HEULEN. Die Männer SCHREIEN.

Der Vorhang fällt.

Die Legende des Roten Adlers
von Tredayn Dren, Archivar von Winterfeste

Diese Geschichte wurde nach den Erinnerungen von Clarisse Vien, Schülerin von Winterfeste, aufgezeichnet. Elemente der Legende lassen vermuten, dass sich die Ereignisse ungefähr um 1Ä 1030 zugetragen haben, doch wie bei jeder mündlichen Überlieferung handelt es sich bei vielen Details wahrscheinlich um spätere Anachronismen. Interessanterweise existieren Geschichten von einem ähnlichen König und seiner legendären Klinge auch in anderen uralten Mythen von Reach.

Vor langer Zeit wurde in den Gespaltenen Bergen ein Kind geboren. Wegen des Vogelschreis, der seine Geburt begrüßte, und der roten Blüten auf den herbstlichen Bergen nannten sie es Faolan, was in der Sprache von Reach "Roter Adler" bedeutet.

So begann seine Legende: Kind von Reach, geboren unter Glück verheißenden Himmeln, im Namen bereits die Farbe des Blutes.

Zehn Könige regierten in jenen Tagen in Reach, und die Menschen waren frei, doch sie lebten weit verstreut und führten Krieg gegeneinander. Die Auguren sahen das Schicksal des Jungen voraus: ein Krieger ohnegleichen, der erste und höchste Fürst von Reach, auserwählt, um alle unter seinem Namen zu einen.

Faolan wuchs an Jahren und Stärke, und es schien, als würde sich die Prophezeiung erfüllen. Das Banner des Roten Adlers wurde an den Felsen von Reach gehisst und sein Volk lebte im Wohlstand.

Dann zog Hestra, die Kaiserin des Südens, in den Krieg. Einer nach dem anderen traten die Könige ihr entgegen. Einer nach dem anderen machte ihr Platz, entweder indem er auf ein kaiserliches Angebot einging und die Knie vor ihr beugte oder indem er auf dem Schlachtfeld fiel.

Schließlich kam ihre Armee zu den Gespaltenen Bergen, und Boten wurden ausgesandt, um über eine Kapitulation zu verhandeln. Faolan weigerte sich, die Freiheit seines Volkes aufzugeben, doch die Ältesten hatten Angst; sie verstießen ihn und beugten sich unter das kaiserliche Joch. So stahlen ihm die fremden Invasoren sein Land, sein Volk, selbst seinen Namen. In den darauf folgenden Jahren wurde Roter Adler bekannt als der ungezähmte Geist von Reach, ungebeugt, ungebrochen, besudelt vom Blut seiner Widersacher.

Um sich sammelte er getreue Bürger von Reach, die an den alten Sitten festhielten, die sich nach Freiheit sehnten, und schmiedete eine neue Nation. Zusammen fielen sie des Nachts über die Besatzer und Verräter her und entkamen jeden Morgen in die Felsen und Höhlen. Es war nicht genug. Für jede kaiserliche Wache und Garnison, die sie auslöschten, schienen immer mehr aus dem grünen Süden marschiert zu kommen, um sie zu ersetzen.

Eines Nachts wärmten sich die Männer des Roten Adlers unter einem wolkenverhangenen Himmel an dampfenden Feuern aus schwelendem Moos. Da trat eine gebeugte, schlurfende Gestalt hinzu, in Lumpen gehüllt, das Gesicht unter einer Kapuze verborgen. Faolans Männer verspotteten den Fremdling und bewarfen ihn mit Steinen, doch Faolan spürte etwas und winkte ihn herbei. Die Kapuze wurde zurückgeworfen und in dem trüben Licht kam eine der alten und ehrwürdigen Hexenraben zum Vorschein. Sie bot ihm Macht gegen einen Preis, und so wurde ein Pakt geschmiedet.

Als Gegenleistung erhielt die Hexe sein Herz, seinen Willen, seine Menschlichkeit. Von jenem Tag

an war sein Geist von Rache erfüllt, ohne Mitleid und Reue. Die Rebellen wuchsen an Stärke und Zahl, und keiner konnte gegen sie bestehen. Kalt brannten Faolans Augen in jenen Tagen, schwarze Opale, die einen Verstand widerspiegelten, der nicht mehr ganz sein eigener war. Zwei Jahre vergingen, und die Fremden waren praktisch aus ganz Reach vertrieben.

Doch ein solcher Frieden konnte nicht bestehen, und eine große Heerschar fiel über sie her, eine flinke Armee von Invasoren, anders als alle, die vor ihnen gekommen waren. Vierzehn Tage lang belagerten Hestras Generäle die Festung des Roten Adlers, bis er selbst sich zum Kampf stellte, allein und gekleidet in nichts als gerechten Zorn. Tausend Fremde fielen durch sein flammendes Schwert, und der Feind wurde in die Flucht geschlagen. Doch als die Nacht sich senkte, fiel auch er. Die Krieger, die zu ihm gingen, sagten, dass Faolans Augen in jener letzten Nacht wieder klar waren.

Er wurde zu einem Ort gebracht, der für ihn vorbereitet worden war, einer Grabstätte, tief im Fels verborgen. Mit seiner letzten Kraft bot er seinem Volk sein Schwert dar und schwor einen Eid: Sie sollten weiterkämpfen, und wenn Reach endlich frei sein würde, sollte seine Klinge zurückgebracht werden, damit er auferstehen und sie von Neuem anführen könnte.

So gab er für sein Volk sein Leben, seinen Traum und sein Schwert hin. Doch wenn jede Schuld in Blut zurückgezahlt worden ist, wird er all dies wieder zurückverlangen.

Die Legenden der Holzfällerhütte
Erzählt von Mogen, Sohn von Molag

Die Frau des Holzfällers

Der Legende nach soll ein Holzfäller tief in einem Kiefernwald eine Hütte gebaut haben. Dort hoffte er, in Frieden mit seiner Familie leben zu können. Eine Zeitlang ging es der Familie des Holzfällers ausgesprochen gut, doch plötzlich und ohne jede Vorwarnung schlug das Wetter um und eine bittere Kälte vernichtete die gesamte Ernte. Schon bald waren die wenigen Vorräte aufgebraucht, und die Familie begann zu hungern.

In einer verschneiten Nacht klopfte ein Reisender an die Tür der Hütte, weil er vor der beißenden Kälte Schutz suchte. Der Holzfäller besaß von Natur aus ein großzügiges Herz und hieß den Fremden in seinem Heim willkommen. Er entschuldigte sich, dass er dem Reisenden nichts zu essen anbieten konnte.

Mit einem Lächeln legte der Reisende seinen Mantel ab und zum Vorschein kamen die Gewänder eines Magiers. Unter den Blicken des Holzfällers und seiner Frau griff der geheimnisvolle Besucher in seine Umhängetasche und zog eine mit einem silbernen Band zusammengehaltene Rolle hervor. Kaum hatte der Zauberer die Rolle entfaltet und begonnen, die Worte laut vorzutragen, als wie aus dem Nichts plötzlich ein großes Festmahl aufgetischt wurde. In dieser Nacht musste niemand in der Hütte des Holzfällers hungern.

Jeden Tag türmte sich der Schnee höher. Und an jedem Abend zog der Magier eine weitere Rolle aus seiner Tasche hervor, trug die Worte vor und rief ein neues Festmahl herbei. In der fünften Nacht weckte die Frau des Holzfällers ihren Mann, um ihm mitzuteilen, dass sie diesem geheimnisvollen Gast misstraute. Bestimmt wäre für diese magischen Festmahle, die jeder Nacht für Nacht genießen durfte, irgendein Preis zu zahlen.

Der Holzfäller wollte nichts davon hören. Nachdem seine Familie aufgrund der fehlenden Nahrungsmittel fast gestorben war, ging es ihr jetzt wieder gut. Die Götter hatten ihnen ein Geschenk geschickt, erklärte er, und es wäre höchst unklug, ihre Weisheit in Frage zu stellen. Doch die Frau des Holzfällers war nicht zu überzeugen. Mit jeder Nacht wuchsen ihre Angst und ihre Verzweiflung. Sie war sicher, dass ihre Familie einen Handel mit dem Teufels eingegangen war und dass der Magier über kurz oder lang einen entsetzlichen Tribut als Gegenleistung für seine Geschenke fordern würde.

Als jeder in der Hütte schlief, schlüpfte die Frau des Holzfällers aus dem Bett und ergriff die Axt ihres Mannes. Sie schlich sich in den Raum des Reisenden und hieb ihm mit einem Schlag den Kopf ab.

Doch plötzlich erwachte der körperlose Kopf des Zauberers zum Leben. Mit weit aufgerissenen Augen warf er einen Blick auf seinen verstümmelten Körper und gab einen furchterregenden Schrei von sich.

Der grauenhafte Schrei weckte den Holzfäller und seine Kinder und sie eilten in das Zimmer, wo ihnen vom schrecklichen Anblick des enthaupteten Magiers der Atem stockte.

Mit seinem letzten Atemzug belegte der Reisende die Frau des Holzfällers mit einem grauenvollen Fluch: Nach ihrem sterblichen Tode war sie von jetzt an dazu verdammt, wiederaufzuerstehen und

allein durch die Wälder zu wandeln, bis sie bei Sonnenaufgang wieder verbrennen würde. Bis zum heutigen Tage berichten Spaziergänger davon, dass spätabends in den Kiefernwäldern eine weinende Frau zu sehen ist, die zwischen den Bäumen umherwandelt. Sie trägt eine blutige Axt bei sich und soll, so heißt es, einen schrecklichen Anblick bieten.

Die Waldhütte

Spät eines Abends, vor einigen Jahren, kehrte ein Soldat nach mehreren blutigen Schlachten in die Heimat zurück. Um Gold zu sparen, durchquerte er den Kiefernwald zu Fuß.

Am ersten Tag seiner Reise geschah nicht viel. Der Soldat blieb auf dem Hauptweg und ging mit schnellem Schritt. Als es dunkel wurde, holte er seinen Schlafsack heraus, machte ein kleines Feuer und briet einen Hasen, den er gefangen hatte. "Ein wirklich schöner Tag", dachte er beim Einschlafen.

Spät am Abend wurde der Soldat durch ein leises, entferntes Schluchzen geweckt. Er nahm sein Schwert, da er eine List von Banditen vermutete, tat jedoch so, als schliefe er, um ihnen gegenüber im Vorteil zu sein. Nach ein paar Minuten entfernte sich das Schluchzen von seinem Lager, bis er es nicht mehr hören konnte. Den Rest der Nacht über schlief er mit einem offenen Auge.

Am zweiten Tage erwachte der Soldat aus seinem unruhigen Schlaf und setzte seine Reise mit schnellerem Schritt fort, da er sich möglichst weit von dem, was er in der Nacht gehört hatte, entfernen wollte. Im Laufe des Tages begann es stark zu regnen. Der Soldat baute sich einen kleinen Unterstand, um im Trockenen schlafen zu können. Da er noch an die vorherige Nacht dachte, dauerte es ein wenig länger, aber schließlich schlief er doch ein.

Diesmal weckte ihn ein Schluchzen auf, das sich direkt vor seinem Unterstand zu befinden schien. Der Soldat nahm sein Schwert und kroch hinaus. Vor dem Feuer sah er den Rücken einer geisterhaften Frau, die sich die Hände vors Gesicht hielt und schluchzte.

Der Soldat nahm seinen ganzen Mut zusammen und fragte sie, was los sei.

Er bekam keine Antwort.

Er näherte sich ihr langsam, aber bevor er bei ihr war, drehte sie sich um und schrie ihn an. Die gespenstische Frau erhob eine Axt und lief auf den Soldaten zu, verschwand jedoch, bevor sie ihn berührten konnte. Der Soldat rannte nur mit seinem Schwert in der Hand hinaus in die Nacht. Er lief bis zum ersten Sonnenstrahl und begab sich so schnell er konnte wieder auf die Straße.

Der dritte Tag war hell und sonnig, doch der Soldat zitterte und bemerkte es in seiner Schlaflosigkeit nicht einmal. Er wollte so schnell wie möglich den Wald vor Einbruch der Nacht durchqueren.

Als es dunkel wurde, sah er abseits der Straße eine Hütte, die er für einen guten Ort zum Übernachten hielt. Er verbrachte einige Zeit damit, die Fenster und Türen zu versperren, damit nichts hineingelangen konnte.

Trotz seiner Vorbereitungen konnte er nicht schlafen. Er saß im Schlafzimmer der Hütte und starrte zitternd auf die verbarrikadierte Tür. Schließlich konnte er seine Augen nicht mehr offen halten und schlief ein.

Diesmal weckte ihn ein Lachen auf der anderen Seite der versperrten Tür auf. Es schien abermals von der Frau zu stammen, aber er wollte nicht glauben, dass sie es war. Der Soldat stürmte durch die verbarrikadierte Tür in das Hauptzimmer, wo die gespenstische Frau der vorherigen Nacht auf den Boden starrte und mit der Axt in der Hand hysterisch lachte.

Er begann damit, die Frau wie von Sinnen anzugreifen, spürte aber, dass seine Schläge nicht viel bewirkten. Schließlich benutzte er eine Schriftrolle des Feuerblitzes, woraufhin sie schreiend explodierte und verschwand. Es war vorbei. Der Geist war verschwunden.

In dieser Nacht schlief der Soldat gut und legte am nächsten Tag eine weite Strecke zurück. Als die Sonne unterging, kam er zum anderen Ende des Waldes, drehte sich um und dachte noch einmal über die vergangenen Tage nach.

Als er sich schließlich abwandte und den Wald hinter sich ließ, hätte er schwören können, dass er das Schluchzen noch einmal gehört hatte.

Die Legionen der Toten

Untote treten zumeist in drei Grundformen auf: als Geister, befleischt und unbefleischt. Gegen Geister - hierzu gehören Ahnengeister, Todesalben und Zwergengeister - wirken allein Waffen, die mit einem Zauber versehen oder aus besonders reinen Stoffen wie etwa Silber hergestellt sind. Ahnengeister, die häufigste Geisterform, sind - abgesehen von den relativ unbedeutenden Flüchen, mit denen sie ihre Opfer belegen - harmlos. Todesalben ähneln ihnen, sind aber in der Lage, unvorsichtigen Forschungsreisenden Wunden beizufügen. Noch gefährlicher sind Zwergengeister, die jedoch im Allgemeinen nur in Zwergenruinen auftreten.

Befleischte Geister, im Westen häufig 'Zombies' genannt, werden in Morrowind als Knochenläufer bezeichnet. Die fleischlichen Überreste der Knochenläufer werden ebenso wie Knochen und Geist durch Magie erhalten. Knochenläufer sind leicht durch die deutlich hervortretenden Knochen und Metallteile erkennbar, die in den Ritualen verwandt werden, die diese Wesen an die Geisterebene binden. Alle Knochenläufer sind bösartig und gefährlich, doch sind die Großen Knochenläufer deutlich gefährlicher als die häufiger vorkommenden Gemeinen Knochenläufer. Glücklicherweise lassen sich Knochenläufer mit normalen Waffen bekämpfen.

Es ist schwierig, allgemeine Aussagen über unbefleischte Untote, oder Skelette, zu treffen. Die Wendigkeit und Kampfstärke der belebten Überreste hängt von den Fähigkeiten ab, über die diese Untoten in ihrem früheren Leben verfügten; sie können deshalb schwach oder stark und mehr oder weniger geschickt im Umgang mit Waffen und Schilden sein. Glücklicherweise bedarf es keiner Zauberwaffen, um Skelette zu vernichten. Eine Ausnahme sind Skelettfürsten, eine Sonderform dieser Untoten, die ihre Kräfte weniger aus der Substanz ihrer Skelettüberreste als vielmehr ihren geistigen Energien zu ziehen scheinen. Skelettfürsten sind äußerst machtvolle, sehr gefährliche Wesen. Mit normalen Waffen ist ihnen nicht beizukommen.

Vampire galten in Morrowind über Jahrhunderte hinweg als ausgestorben. Vampire sind in der Kultur der Dunmer besonders verhasst und wurden in früheren Zeiten durch Ordinatoren und Kriegswappenträger ausgerottet. In neuester Zeit jedoch scheint ein heimlicher Zufluss von Vampiren aus der Außenwelt nach Morrowind eingesetzt zu haben, oder lange Zeit im Verborgenen ruhende Vampire sind in größerer Zahl erwacht. Vampire unterscheiden sich je nach Alter und angesammeltem Wissen im Hinblick auf die Materie, aus der sie bestehen, und auf ihre Macht, doch selbst die Schwächsten unter ihnen sind unendlich viel stärker als die meisten anderen Untoten. Anmerkung: Aschenvampire sind keine echten Vampire und keine Untoten. Aschenvampire sind extrem gefährlich. Geist und Materie von Aschenvampiren mögen durchaus durch ein magisches Verfahren erhalten werden; die heiligen Krieger des Tribunals-Tempels melden jedoch, dass Zaubersprüche, die bei Untoten Wirkung zeigen, gegenüber Aschenvampiren wirkungslos sind.

Die Lektion im Bogenschießen
von Alla Llaleth

Kelmeril Brin hatte eine sehr klare Vorstellung davon, wie Dinge zu tun waren. Jeder Sklave, den er kaufte, wurde noch am Tag des Kaufs gründlich auf dem Hof ausgepeitscht. Dies dauerte zwischen einer und drei Stunden, abhängig vom jeweils individuellen Grad geistiger Unabhängigkeit. Die Peitsche, die er verwendete - oder seinen Burgvogt benutzen ließ -, bestand aus nassem, verknotetem Stoff, der regelmäßig Blut fließen ließ, aber selten jemanden zum Krüppel machte. Zu seiner großen Befriedigung und seinem persönlichem Stolz mussten nur wenige Sklaven öfter als einmal ausgepeitscht werden. Die Erinnerung an ihren ersten Tag und der Anblick und die Geräusche des ersten Tags der nachfolgenden Sklaven blieb ihnen ihr Leben lang erhalten.

Als Brin seinen ersten bosmerischen Sklaven kaufte, wies er seinen Burgvogt an, ihn nur eine Stunde lang auszupeitschen. Das Wesen, das Brin Dob getauft hatte, erschien so viel zierlicher als die Argonier, Khajiit und Orks, die den Großteil seiner Sklaven ausmachten. Dob war für die Arbeit in den Minen oder auf den Feldern eindeutig nicht geeignet, aber er schien vorzeigbar genug für den Dienst im Haus.

Dob tat seine Arbeit still und einigermaßen gut. Brin musste ihn gelegentlich disziplinieren, indem er ihm das Essen verweigerte, aber es wurden nie strengere Strafe nötig. Wann immer Gäste die Plantage besuchten, waren sie von der exotischen und eleganten Erweiterung von Brins Dienerschaft beeindruckt.

'He, du', fragte Genethah Illoc, ein unbedeutendes, aber adliges Mitglied des Hauses Indoril, als Dob ihr ein Glas Wein brachte, 'wurdest du als Sklave geboren?'.

'Nein, Sedura', erwiderte Dob mit einer Verbeugung. 'Ich pflegte nette Damen wie Euch auf der Straße auszurauben.'

Die Gesellschaft lachte amüsiert, aber Kelmeril Brin hakte bei dem Sklavenhändler nach, bei dem er Dob gekauft hatte, und erfuhr, dass die Geschichte stimmte. Der Bosmer war ein Wegelagerer gewesen, wenn auch kein besonders berüchtigter, bevor er gefangen und zur Strafe in die Sklaverei verkauft worden war. Es schien so unglaublich, dass ein ruhiger Bursche wie Dob, der beim Anblick seiner Herren immer respektvoll zu Boden schaute, ein Krimineller gewesen sein sollte. Brin entschloss sich, ihn darauf anzusprechen.

'Du musst doch irgendeine Art von Waffe verwendet haben, als du all diese Pilger und Händler ausgeraubt hast', grinste Brin, als er Dob beim Putzen zusah.

'Ja, Sedura', antwortete Dob demütig. 'Einen Bogen.'

'Natürlich. Man sagt, ihr Bosmer seid sehr geschickt im Umgang mit Bögen.' Brin überlegte einen Moment und fragte dann: 'Du warst sicher ein guter Schütze, oder?'

Dob nickte bescheiden.

'Du wirst meinem Sohn Wodilic das Bogenschießen beibringen', sagte der Meister nach einer kurzen Pause. Wodilic war zwölf Jahre alt und von seiner Mutter, Brins verstorbener Frau, auf das Übelste verwöhnt und verzogen worden. Der Junge war ein Versager beim Schwertkampf, da er Angst hatte, getroffen zu werden. Seine Feigheit verletzte den Stolz seines Vaters, aber diese

persönliche Schwäche schien ihn für den Umgang mit Pfeil und Bogen zu prädestinieren.

Brin ließ seinen Burgvogt einen erstklassig gefertigten Bogen und einige Köcher mit Pfeilen kaufen und befahl, auf der Blumenwiese neben dem Pflanzhaus Ziele aufzustellen. Nach nur wenigen Tagen begann der Unterricht.

In den ersten Tagen beobachtete der Meister Wodilic und Dob, um sicherzugehen, dass der Sklave wusste, wie er den Jungen zu unterrichten hatte. Er war erfreut zu sehen, wie sein Sohn die Griffe und verschiedenen Stellungen erlernte. Die Geschäfte hatten jedoch Vorrang, so dass Brin nur Zeit hatte, sich zu versichern, dass die Lektionen fortgesetzt wurden, aber nicht, wie gut sie voranschritten.

Es dauerte einen Monat, bevor er sich der Sache wieder zuwandte. Brin und sein Vogt prüften gerade die Einkünfte und Ausgaben der Plantage und waren beim Bereich der sonstigen Haushaltskosten angelangt.

'Du solltest außerdem nachsehen, wie viele Ziele auf der Wiese repariert werden müssen.'

'Das habe ich bereits erwartet, Sedura', sagte der Vogt. 'Sie sind in ausgezeichnetem Zustand.'

'Wie ist das möglich?'. Brin schüttelte den Kopf. 'Ich habe Zielscheiben gesehen, die nach nur wenigen Treffern auseinander gefallen sind. Nach einem Monat des Unterrichts sollte nichts von ihnen übrig sein.'

'Es sind überhaupt keine Löcher in den Zielen, Sedura. Seht selbst.'

Wie um diese Zeit üblich, fand gerade eine Lektion statt. Brin ging über das Feld und schaute zu, wie Dob Wodilics Arm führte, als dieser in den Himmel zielte. Der Pfeil flog hoch in die Luft, über die Zielscheibe hinweg und bohrte sich in den Boden. Brin untersuchte die Ziele und fand sie, wie sein Vogt gesagt hatte, in ausgezeichnetem Zustand. Kein Pfeil hatte sie je berührt.

'Master Wodilic, Ihr müsst Euren rechten Arm weiter nach unten nehmen', sagte Dob. 'Und der weiterführende Schwung ist essenziell, wenn der Pfeil auch eine gewisse Höhe erreichen soll.'

'Höhe?', knurrte Brin. 'Was ist mit Zielsicherheit? Außer für den Fall, dass er versucht, einen geheimen Rekord im Töten von Vögeln aufzustellen, hast du meinem Sohn absolut nichts über das Bogenschießen beigebracht.'

Dob verbeugte sich ergeben. 'Sedura, zuerst muss sich Master Wodilic mit der Waffe vertraut machen, bevor er sich über Treffsicherheit Gedanken machen kann. In Valenwald lernen wir, indem wir die verschiedenen Flugbahnen und den Einfluss der Winde studieren, bevor wir anschließend hart dafür trainieren, Ziele zu treffen.'

Brins Gesicht wurde rot vor Zorn: 'Ich bin doch kein Narr! Ich hätte es besser wissen sollen, als einen Sklaven mit der Ausbildung meines Sohnes zu betrauen.'

Er packte Dob und stieß ihn in Richtung Pflanzhaus. Dob verfiel mit gesenktem Kopf in den demütig schlurfenden Gang, den er sich im Zuge seiner häuslichen Pflichten angewöhnt hatte. Wodilic, in Tränen aufgelöst, versuchte zu folgen.

'Du bleibst hier und übst!', brüllte sein Vater. 'Versuch die Zielscheibe anzuvisieren, nicht den Himmel! Du kommst mir nicht ins Haus, bevor sich nicht ein Loch in der verdammten Mitte des Ziels befindet!'

Der Junge wandte sich weinend seinem Bogen zu, während Brin Dob in den Hof brachte und nach seiner Peitsche verlangte. Dob riss sich plötzlich los und versuchte, sich zwischen einigen Fässern in der Mitte des Hofes zu verstecken.

'Nimm deine Bestrafung entgegen, Sklave! Ich hätte an dem Tag, an dem ich dich kaufte, niemals Gnade zeigen sollen!', brüllte Brin und ließ die Peitsche wieder und wieder auf Dobs entblößten Rücken niederknallen. 'Es wird Zeit, dass ich dich abhärte! Es wird in Zukunft keine leichten Jobs als Lehrer und Kammerdiener mehr geben!'

Wodilics klagender Schrei drang von der Wiese herüber: 'Ich kann nicht! Vater, ich kann es nicht treffen!'

'Master Wodilic!', rief Dob so laut er konnte zurück, seine Stimme bebte dabei vor Schmerz. 'Haltet Euren linken Arm gestreckt und zielt leicht nach Osten! Der Wind hat sich gedreht!'

'Hör auf, meinen Sohn zu verwirren!', tobte Brin. 'Du wirst auf den Salzreis-Feldern landen, wenn ich dich nicht vorher totschlage! Wie du es verdienen würdest!'

'Dob', heulte der Junge, weit entfernt. 'Ich treffe immer noch nicht!'

'Master Wodilic! Tretet vier Schritte zurück, zielt nach Osten und habt keine Angst vor der Höhe!'. Dob rannte von den Fässern weg und verbarg sich unter einem Wagen nahe der Mauer. Brin folgte ihm und schlug weiter auf ihn ein.

Der Pfeil des Jungen segelte hoch über das Ziel und stieg immer weiter auf. Er erreichte seinen Höhepunkt am Rande des Pflanzhauses, bevor er in einem prächtigen Bogen herunter kam. Brin schmeckte das Blut, bevor ihm klar wurde, dass er getroffen worden war. Vorsichtig hob er seine Hände und fühlte eine Pfeilspitze aus seinem Nacken herausragen. Er schaute Dob an, der unter dem Wagen kauerte, und meinte ein dünnes Lächeln auf den Lippen des Sklaven zu sehen. Bevor er starb, sah er einen Moment lang das Antlitz des wilden Wegelagerers in Dobs Gesicht.

'Volltreffer, Master Wodilic!', rief Dob lachend.

Die letzte Lektion
von Aegrothius Goth

'Es ist nun an der Zeit, Eure Lehrjahre zu beenden', sagte der Große Weise zu seinen Schülern Taksim und Vonguldak.

'Jetzt schon?' rief Vonguldak, denn es war erst einige Jahre her, dass die Ausbildung begann. 'Sind wir denn solch schlechte Schüler?'

'Wir haben viel von Euch gelernt, Meister, aber habt Ihr uns nicht mehr zu lehren?' fragte Taksim. 'Ihr habt uns so viele Geschichten über große Beschwörer der Vergangenheit erzählt. Können wir nicht fortfahren, bis wir den Stand ihrer Macht erreicht haben?'

'Ich habe eine letzte Geschichte für Euch', lächelte der Große Weise.

'Vor vielen tausend Jahren, lange bevor die cyrodiilische Dynastie von Reman und noch länger bevor die Septim-Dynastie über Tamriel herrschte, und bevor es eine Magiergilde gab, und als das Land, das wir Morrowind nennen, noch Resdayn hieß, und als Elsweyr noch Anequina und Pellitine genannt wurde, und als das einzige Gesetz des Landes die grausamen Alessia-Doktrinen von Marukh waren, lebte ein alchemistischer Beschwörer namens Dalak mit seinen beiden Schülern Uthrac und Loreth.

Uthrac und Loreth waren bemerkenswerte Schüler, eifrig in ihrer Gelehrsamkeit waren beide der Stolz ihres Meisters. Beide übertrafen sich in den Künsten der Trankbereitung, den Spiegelzaubern, der Einflößung von Geistern in die Welt, und in der Verwebung von Luft und Feuer. Dalak mochte seine Jungen sehr gern, und sie ihn.

An einem Frühlingsmorgen erhielt Dalak eine Nachricht von einem anderen Beschwörer namens Peothil, der tief in den Wäldern des colovianischen Kernlandes lebte. Ihr müsst bedenken, dass in den dunklen Tagen der ersten Ära Magier als einsame Praktiker lebten und ihre einzige organisierte Vereinigung die Psijics von Artaeum waren. Fern dieser Insel sahen Magier einander selten und hielten genauso selten Korrespondenz miteinander. Als Dalak Peothils Brief erhielt, schenkte er ihm deshalb seine größte Aufmerksamkeit.

Peothil war stark gealtert und er sah den Frieden seiner Isolation bedroht durch die Alessia-Reform. Er fürchtete um sein Leben, denn er wusste, dass die fanatischen Priester und ihre Krieger in Reichweite waren. Dalak schickte seine Schüler zu ihm.

'Es wird eine beschwerliche und gefahrvolle Reise zu den colovianischen Anwesen. Selbst in meiner Jugend hätte ich mich davor gefürchtet, daran teilzunehmen', sagte Dalak. 'Mein Herz bebt bei dem Gedanken, Euch beide zu Peothils Höhle zu schicken. Aber ich weiß, dass er ein großartiger und gütiger Beschwörer ist, und wenn wir diese dunklen Nächte überleben wollen, muss sein Licht im Herzen des Kontinents weiter brennen.'

Uthrac und Loreth baten ihren Lehrer inständig darum, nicht zu Peothil geschickt zu werden. Sie fürchteten sich nicht vor den Priestern und Kriegern der Alessia-Reform, aber sie wussten, dass ihr Meister alt und gebrechlich war und sich nicht selbst schützen konnte, wenn die Reform weiter westwärts zöge. Schließlich gab er nach und erlaubte, dass einer der beiden bei ihm bleiben konnte, während der andere zu den colovianischen Anwesen reiste. Er überließ ihnen die Entscheidung, wer von ihnen fortgehen sollte.

Die Jungen debattierten und diskutierten, zankten und schlossen Kompromisse, und entschieden sich letztendlich dafür, dem Schicksal die Wahl zu überlassen. Sie warfen eine Münze und Loreth zog den Kürzeren. Unglücklich und voller Furcht reiste er früh am nächsten Morgen ab.

Einen Monat und einen Tag lang marschierte er durch die Wälder in Richtung der Mitte der colovianischen Anwesen. Dank seiner Planung, einiger Geschicke und viel Unterstützung von wohlgesinnten Bauern schaffte er es, den immer enger werdenden Kreis der Alessia-Reform zu umgehen, indem er über einsame Bergpässe und durch versteckte Moore wanderte. Als er schließlich die dunklen Höhlen fand, in denen er Dalak zufolge nach Peothil suchen sollte, dauerte es immer noch Stunden, bis er das geheime Versteck des Beschwörers ausfindig machen konnte.

Niemand schien dort zu sein. Loreth sah durch das Laboratorium voller antiker Wälzer, Kessel und Glaskolben, Kräuter, die vom Schein mystischer Kreise lebendig gehalten wurden, und seltsamer Flüssigkeiten und Gase, die von transparenten Membranen eingeschlossen waren. Endlich fand er Peothil. Jedenfalls nahm er das an. Das vertrocknete Gerippe am Boden des Studierzimmers umklammerte zwar Werkzeuge der Verzauberung, sah aber kaum menschlich aus.

Loreth entschied, dass er nichts mehr für den Magier tun konnte, und trat augenblicklich die Heimreise zu seinem wahren Meister Dalak und seinem Freund Uthrac an. Die Armeen der Reform waren rasch vorgerückt, seit er sie passiert hatte. Nach mehr als einem Beinahezusammenstoß erkannte der junge Zauberer, dass er von allen Seiten eingeschlossen war. Die einzige Rückzugsmöglichkeit waren Peothils Höhlen.

Als erstes musste Loreth nun Mittel und Wege finden, die Armeen davon abzuhalten, das Laboratorium zu finden. Er fand heraus, dass auch Peothil das versuchte hatte. Aber aufgrund eines simplen Fehlers, und das konnte selbst ein Zauberschüler erkennen, hatte er damit nur seine eigene Zerstörung bewirkt. Loreth konnte das, was er von Dalak gelernt hatte, erfolgreich auf Peothils Verzauberung anwenden. Das Laboratorium wurde nie von der Reform gefunden oder bemerkt.

Viel Zeit verstrich. Im 480. Jahr der Ersten Ära gewann der große Aiden Direnni zahlreiche Schlachten gegen die Alessia-Horden, und viele Pässe und Wege, die einst geschlossen waren, konnten nun bewandert werden. Loreth, nun kein Jüngling mehr, konnte zu Dalak zurückkehren.

Als er schließlich seinen Weg zur alten Hütte seines Meisters gefunden hatte, sah er erleuchtete Trauerkerzen in den umstehenden Bäumen. Noch bevor er an die Tür klopfte und seinen alten Mitschüler Uthrac traf, wusste Loreth, dass Dalak verstorben war.

'Es ist erst einige Monate her', sagte Uthrac, nachdem er seinen Freund umarmt hatte. 'Er sprach von Euch jeden Tag eines jeden Jahres, das Ihr fort wart. Irgendwie wusste er, dass Ihr ihm nicht ins Jenseits vorangegangen seid. Er sagte mir, dass Ihr zurückkommen würdet.'

Die grauhaarigen Männer saßen vor dem Feuer und ergingen sich in Erinnerungen an die alten Tage. Die traurige Wahrheit war, dass sie herausfanden, wie unterschiedlich sie geworden waren. Uthrac sprach davon, das Werk seines Meisters fortzuführen, während Loreth seine neuen Entdeckungen beschrieb. An diesem Tag trennten sie sich kopfschüttelnd und sollten sich nie wieder sehen.

In den darauffolgenden Jahren, bevor sie die sterbliche Welt verließen, um ihren großen Meister zu treffen, konnten sich beide ihre Wünsche erfüllen. Uthrac wurde ein respektierter, wenn auch geringer, Beschwörer im Dienste des Direnni-Clans. Loreth nutzte die Fähigkeiten, die er sich selbst

beigebracht hatte, um Balac-thurm, den Stab des Chaos, zu formen.

Meine Schüler. Eure Lektion besteht darin, dass ihr von einem Lehrer lernt, um jene kleinen, aber wesentlichen Fehler zu vermeiden, die das Leben eines selbst erlernten Beschwörers wie Peothil bestimmen. Und dennoch ist der einzige Weg, wahrlich großartig zu werden, alle Möglichkeiten selbst auszuprobieren.'

Die Liturgie der Gebrechen
Die gesammelten Schriften des Vexis Velruan

Niedergeschrieben von Anias Gael

Verehrter Leser! Der Band, den Ihr in Euren Händen haltet, ist eine Chronik des Schmerzes, der Qual und der Entdeckung. In diesen Memoiren will ich Euch die Geschichte meines törichten und gescheiterten Versuchs erzählen, große Macht zu erlangen. Begleitet meinen Weg, wenn ich die Regeln des Anstands durchbreche, die Fesseln der alten Gesetze der Magie abstreife und die Grenzen der magischen Ethik sprenge. Hier erwarten Euch die letzten Worte des Vexis Velruan.

Ihr sollt wissen, treuer Leser, dass ich bis zum Augenblick meines Todes ein Schüler der Magie bleiben werde. Doch ich bin kein gewöhnlicher Lehrling, sondern einer, der auf einzigartige Weise den Weg zu einem tieferen Verständnis der Magie bereitet hat. Durch die Anwendung von Zerstörungsmagie am eigenen Leibe habe ich mehr erreicht als jeder Schüler vor mir.

Durch diese Torheit komme ich jetzt zu Euch, so klar wie immer, im Vollbesitz meiner Geisteskräfte, und in voller Kenntnis der Opfer, die ich auf meiner Suche gebracht habe. Ich bin schon lange nicht mehr zu irgendeiner körperlichen Empfindung außer quälendem Schmerz fähig. Ich habe mich so daran gewöhnt, habe mich so von dem Gefühl gelöst, dass für mich der Schmerz einfach ständig da ist. Die Luft um sich herum nimmt man ja auch nicht als Empfindung wahr.

Wie ist es dazu gekommen, so mögt Ihr Euch fragen, dass ich zu dem wurde, was ich jetzt bin? Es begann ganz harmlos. Ich war einst Heiler, und einer der vielversprechendsten Schüler des Tempels. Welchen Tempels? Das spielt keine Rolle. Ich wurde irgendwann verwiesen. Diese Dummköpfe. Wir hatten mehrere Patienten in unserem bescheidenen Heiligtum, die mit Rotem Fieber infiziert waren. Meine Versuche, mittels der magischen Künste die Krankheit gegen sich selbst zu richten, waren in ihrem frühen Stadium wenig erfolgreich. Dafür, dass ich versucht hatte, ein Heilmittel zu finden, wurde ich verwiesen.

Kurz nach meiner Verbannung entdeckte ich eine Methode, Infektionen unter Verwendung der destruktiven Energien der Magie auszurotten. Im Verlauf meiner Erforschung der Schule der Zerstörungsmagie stellte ich fest, dass ich imstande war, die Elementarenergien durch meinen eigenen Körper zu leiten und so ihre Leistungskraft zu verstärken. Durch die Erfahrung mit einem Blitzstrahl, der meinen eigenen Körper durchströmte, konnte ich mein Verständnis der rohen Kräfte der Magie vertiefen.

Zunächst war der Schmerz erträglich. Ich leitete nur eine geringe Menge der Energie in meinen Körper zurück. Ich lernte, die Zerstörungskräfte mit regenerativen Energien zu verbinden. Diese halfen, die Schäden an meinem Körper zu minimieren, linderten jedoch nicht den Schmerz als solchen.

Als meine Schmerztoleranz zunahm, begann ich immer mehr Energie durch meinen Körper zu lenken. Mein Verständnis der Zerstörung wurde größer als meine Kenntnisse der Wiederherstellung. Obwohl ich den Schaden vermindern konnte, konnte ich ihn nicht ganz verhindern. Meine Haut wurde schwarz und verkohlt. Sie vertrocknete, wurde schuppig und rissig. Ich stank nach gebratenem Fleisch. Aber ich konnte der Verlockung von immer mehr Energie nicht widerstehen.

Ich wurde wie ein Skooma-Abhängiger der schlimmsten Sorte. Ich nutzte die Magie nicht mehr für praktische Zwecke. Ich wollte nur immer mehr Energie spüren -- ich genoss den Schmerz. Ich

freute mich auf den Moment, wo Energie und Schmerz mich gemeinsam durchströmten, mein Fleisch erfrieren ließen und es bis zur Unkenntlichkeit verbrannten. Meine Haut wurde zu einem Geflecht aus Narben, Geschwüren, Wunden und Verbrennungen. Aber es war nie genug. Nie. Ich brauchte mehr. Mehr Schmerz. Mehr Macht.

Ich verlor mein Augenlicht. Meine Augen zerschmolzen zu kochenden Pfützen einer gallertigen Masse, die Brandblasen auf der Haut hervorrief, als sie wie brennende Tränen über meine Wangen lief. Meine rechte Hand gefror und zersprang in tausend Stücke, als ich sie voller Entsetzen unbesonnen gegen einen Türpfosten schlug, nachdem ich begriffen hatte, was geschehen war. Die Knochen meiner beiden Beine explodierten wie zersplitterndes Glas und zerfetzten das Fleisch und die Muskeln, die sie umgaben.

Obwohl Euch dies wie ein furchtbares Schicksal erscheinen mag, mein lieber Leser, so kann ich Euch nur versichern, dass Ihr niemals wissen werdet, wie es ist, ein Wesen aus Fleisch und Knochen zu sein wie ich. Ihr werdet niemals das Maß an Wissen über die Schwäche des Fleisches haben, über das ich verfüge. Meine Kenntnisse der Magie übertreffen die der Großmeister der Gilde, aber diese Leistung verblasst im Vergleich zu den großartigen Entdeckungen, die mir diese Erfahrung geschenkt hat.

Euresgleichen glaubt, dass man Schmerz fürchten und meiden, sich ihm entziehen soll. Durch mein Leiden und die Taubheit, die mich jetzt der Fähigkeit beraubt, ihn zu spüren, kann ich Euch eines sagen: der Schmerz ist eine einfache Tatsache der menschlichen Existenz. Es bietet uns die Gelegenheit, die vergängliche Schale zu spüren und schätzen, die unseren Geist beherbergt. Schmerz ist das größte Geschenk, das die Götter uns Sterblichen jemals gemacht haben.

Und nun bin ich nur noch der Torso eines Mannes, der, eingewickelt in eitrige Verbände, nie wieder Vergnügen kennen wird und Euch diese Geschichte durch einen Schreiber erzählt. Dennoch habe ich nur eine Botschaft für Euch: Bekennt Euch zu dem, was Ihr seid.

Ruhm dem Fürsten Sheogorath, denn er hat mit die Augen geöffnet.

Die Mitgift des Todesalbs von Voltha gra-Yamwort

übersetzt von Apthorne

'Es stimmt, was die Dichter sagen. Es ändert sich etwas Grundsätzliches im Leben, wenn man verliebt ist,' sagte Kepkajna gra-Minfang, die man auch den Todesalb nannte. 'Ich wollte schon seit Wochen nichts und niemanden mehr berauben. Vor ein paar Tagen stand die Tür im Hause eines reichen Händlers weit offen, als ich vorüberging, aber alles, woran ich denken konnte, war, welches Kleid ich an meinem Hochzeitstag tragen würde.'

'Ihr befindet Euch schon lange nicht mehr in der richtigen Gesellschaft', stimmte ihr Freund Khargol missmutig zu. 'Ihr habt mir nie erzählt, was mit Eurem ersten Gatten geschehen ist, dem, den Euch der Schamane zugewiesen hat.'

'Von Aschenghulen zerrissen', lächelte Kepkajna verträumt. 'Es war wirklich sehr traurig. Aber ich weiß genau, dass dies mit Wodwórg nicht geschehen wird. Kein abenteuerliches Leben für ihn. Er ist praktisch ein Kaisertreuer. Nein, er ist ein Kaisertreuer. Habe ich Euch je erzählt, wie wir uns kennen gelernt haben?'

'Hundert Mal schon', maulte Khargol und griff nach seinem Krug. 'Er war Euer Gefängniswärter und gab Euch erst etwas zu essen, als Ihr versprochen habt, Euch mit ihm zu vermählen.'

'Habt Ihr jemals so etwas wundervoll Romantisches gehört?', seufzte Kepkajna und wurde dann ernst. 'Ich wollte sagen, dass ich hoffe, dass meine alten Freunde sich mit mir freuen, aber wie der Alte Bosriel schon immer sagte, falsche Hoffnungen bringen gar nichts. Wir werden direkt nach der Hochzeit mit der kaiserlichen Rittergarde nach Balmora aufbrechen. Solange wir aber noch in Dagon Fel sind, wird die Bande sicher einen Weg finden, mein Liebesleben zu stören und mich auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Dessen bin ich mir sicher.'

Je näher der Hochzeitstag des Todesalbs rückte, desto mehr lag Unheil in der Luft, was Kepkajna beunruhigte, wenn sie nicht gerade mit ihren Gedanken irgendwo in den Wolken war. Dunkle Figuren schienen sich in den Schatten zu bewegen und verschwanden, sobald man auf sie zuging. Sie erkannte die Bekleidung einiger Bettler in der Umgebung von Wodwórgs Behausung als Staffage, aber die Kerle verschwanden, bevor sie herausfinden konnte, wer von ihrer alten Bande ihr da nachstellte.

Es gab allerdings nur wenige solcher Momente der Furcht. Kepkajna war wirklich glücklich damit, die Vorbereitungen für die Zeremonie zu treffen, die in dem Kerker abgehalten werden sollte, in dem Wodwórg sie gefangen gehalten hatte. Ihr Vater war schon seit langem tot - ein weiteres Opfer der Aschenghule -, aber der Vorgesetzte ihres Verlobten wollte an seiner statt aushelfen. Kepkajna musste natürlich ihre eigene Mitgift erbringen. Sie plünderte ihre gesamten Ersparnisse aus den Raubzügen, um ihrem Geliebten ein wirklich wunderbares Geschenk zu machen.

Die Hochzeit war für Punkt Mitternacht angesetzt, wie es der Tradition der Orks entspricht. Die Brautjungfern, Gattinnen der kaiserlichen Offiziere, waren am Morgen damit beschäftigt, ihr Hochzeitskleid aus rotem Samt und fein durchwirkten Goldfäden fertig zu nähen. Dolcetta, eine der Brautjungfern, merkte an, sie hätte gehört, dass Kepkajna Wodwórg ein wirklich außergewöhnliches Geschenk als Mitgift machen wolle.

'Ich werde es Euch zeigen', kicherte Kepkajna und rannte halb angezogen aus dem Zimmer zu ihrem Versteck. Das Geschenk war gestohlen worden.

Die Damen waren entsetzt, aber der Todesalb war eigentlich nur irritiert, nicht überrascht. Das war genau der Stil der alten Bande. Sie wussten, dass eine Hochzeitszeremonie ohne Mitgift als schlechtes Omen angesehen würde. Sie wies die Brautjungfern an, sie schnell anzuziehen, während sie darüber nachdachte, was die Räuber wohl mit ihrem Schatz gemacht hatten.

Die gesamte Gegend war voll von geheimen Orten und verlassenen Diebesstätten, wo sie ihre Beute hätten verstecken können. Es gab offensichtliche Orte, natürlich, aber nach reiflicher Überlegung wusste sie, wo sie die Beute unter ähnlichen Umständen verstecken würde. Sobald die Brautjungfern fertig waren, bat Kepkajna sie, sicherzustellen, dass die Zeremonie genau vonstatten gehen werde wie geplant, und sich nicht zu sorgen, falls sie ein wenig später käme. Sie wickelte einen großen Schal um sich, um ihr Kleid vor dem Staub des Kerkers zu schützen und ging zum Schrein von Malacath.

Die Todesalben hatten nie zuvor ihre eigenen Freunde beraubt, aber obwohl sie verärgert war, weil sie ihr Glück zerstören wollten, dachte sie nicht im Entferntesten daran, ihnen körperlich weh zu tun. Es war einfach nicht ihre Art, einen Konflikt heraufzubeschwören, aber sie wusste, dass sie jetzt nicht darum herumkommen würde. Die Lektionen, die sie von ihrem Mentor Khargol gelernt hatte, hatten ihr dabei geholfen, im Laufe der Jahre den Lanzen und Schwertern der Wärter und der kaiserlichen Ritter zu entgehen. Nun musste sich zeigen, ob sie auch darauf vorbereitet war, den Dieben und den unbekannten Gefahren des Schreins zu entkommen. Ohne natürlich, und das war sehr wichtig, ihr Kleid zu ruinieren.

Der trostlose Ort war so leer und still, als sie ihn betrat, dass sie fast fürchtete, sich doch verrechnet zu haben. Erst als sie einen kleinen versteckten Raum in einem langen Korridor fand, wusste sie, dass sie den richtigen Platz gefunden hatte und dass er für einen Hinterhalt mehr als geeignet war. Sie nahm die Truhe mit ihrem Schatz darin an sich und drehte sich um, um sich dem Kampf zu stellen.

Zwei Mitglieder ihrer alten Bande, Yorum und Yohr-i, rothwardonische Zwillingsbrüder, warteten vor der Tür, als sie den Raum verließ. Sie kannten den Todesalb gut genug, um zu wissen, dass es besser war, sie sofort anzugreifen und nicht erst lange zu reden. Yorum führte von links einen Schlag mit seiner Klinge aus, während Yohr-i sie zu Boden werfen wollte. Der Todesalb sprang leichtfüßig neben Yohr-i, während sie ihr Gewicht auf das hintere linke Bein verlagerte und dabei die rechte Schulter nach links drehte, um Yorums Schlag auszuweichen. Die Zwillinge prallten aufeinander und Kepkajna konnte sich aus dem Staub machen.

Sie wurde jedoch fast unverzüglich von dem Argonier Binyaar angegriffen, der seinen Streitknüppel auf ihren Kopf zu schwang. Die beiden hatten sich nie wirklich gemocht. Der Todesalb duckte sich schnell und der Knüppel schlug mit einem entsetzlichen Geräusch gegen die Steinwand. Binyaar verlor die Balance und das gab ihr ein paar Sekunden Vorsprung, um durch den Korridor zu entfliehen. Sie konnte die frische Nachtluft bereits riechen.

Der letzte Verteidiger ihrer gestohlenen Mitgift war Sorogth, ein Ork, mit dem sie einst eine kurze Romanze eingegangen war. Kepkajna wusste genau, dass er es war, der den Diebstahl geplant hatte. Irgendwie war sein Beitrag zu ihrer Misere auf seltsame Weise sogar niedlich, dachte sie. Jetzt war sie jedoch mehr damit beschäftigt, seiner gezackten Axt auszuweichen, die ideal schien, um die feinen Stickereien ihres Kleids und ihr Fleisch darunter zu zerfetzen.

Indem sie die Knie leicht bog, ihren Kopf hin- und herwarf, um den Schlägen auszuweichen, und Sorogth damit verwirrte, dass sie in unregelmäßigem Takt hin und her sprang, war sie in diesem Moment ein nur schwer zu treffendes Ziel. Sie duckte sich unter seinen Schlägen und umging seine Schwinger und umging dann seine Schläge und duckte sich unter seinen Schwingern. Aber obwohl sie sich alle Mühe gab, sich zu verteidigen, gab Sorogth nicht auf - er wollte sie nicht aus dem Kerker entkommen lassen.

Die Mitternacht nahte heran und der Todesalb entschied, die Konfrontation endlich zu beenden. Als Sorogth seinen nächsten Schwinger landen wollte, sprang sie nach links, neigte sich nach unten und duckte ihren Kopf. Die Axt schwang nur um Haaresbreite über ihre rechte Schulter hinweg. In diesem Moment war Sorogths rechte Seite ungedeckt und widerwillig stemmte sie ihm die Truhe hart in die Brust. Es blieb keine Zeit, herauszufinden, ob sie ihn getötet oder nur ohnmächtig geschlagen hatte. Die Wahrheit ist, sie dachte an nichts anderes, als so schnell wie möglich zu ihrer Hochzeitszeremonie zu gelangen.

Genau um Mitternacht wurden Wodwórg und Kepkajna getraut. Er war begeistert von ihrer Mitgift, einer wunderschönen Rüstung, die ihm den Neid aller anderen kaiserlichen Gefängniswärter sichern würde. Und was ihm noch besser gefiel, war die Geschichte, die ihm seine Gattin erzählte, wie sie die Rüstung aus dem Schrein von Malacath retten musste.

'Ist es Euch nicht in den Sinn gekommen, die Rüstung anzulegen, da Ihr doch wusstet, dass es sich um einen Hinterhalt handelte?', fragte er.

'Ich wollte Euer Geschenk nicht verkratzen,' antwortete sie ihm unter Küssen, 'und ich wollte ganz bestimmt auch mein Kleid nicht zerknittern.'

Die Nacht der Tränen
Dranor Seleth

In der Geschichte von Himmelsrand nimmt Saarthal einen bedeutenden Platz ein, auch wenn die meisten sich an seinen Namen nicht erinnern. Es war natürlich der Ort einer der ersten größeren Nord-Siedlungen, eine der ersten Städte von Himmelsrand und die früheste bekannte Hauptstadt ihrer Zivilisation. Es war zudem die Stätte furchtbaren Blutvergießens, als die Elfen versuchten, die Nord aus Himmelsrand zu vertreiben, und es ihnen nur gelang, ihren Zorn in der Gestalt Ysgramors und seiner legendären Fünfhundert Gefährten zu erregen, die die Elfen aus Himmelsrand fortfegten und das Land ein für alle Male als Heimstatt der Nord etablierten.

All dies ist bekannt, aber nur wenig darüber hinaus. Was geschah in dieser Nacht der Tränen, als Saarthal dem Erdboden gleichgemacht wurde? Was hat die Elfen zu einem so willkürlichen, grausamen Überfall provoziert, und was veranlasste eine derart heftige Reaktion der Nord? Vingalmos Abhandlung zur Altmer-Vorgeschichte lässt darauf schließen, dass die Elfen der Merethischen Ära zusammen mit ihren Gegenparts, den frühen Dwemer, ein Bildungsniveau besaßen, das in Tamriel seinesgleichen suchte. Sie besaßen eine Macht, wie sie zu jener Zeit nicht zu erwarten war. Obwohl es keine eindeutige Erklärung dafür gibt, glaube ich, dass Vingalmos Arbeit, verglichen mit den frühen Aufzeichnungen von Heseph Chirirnis, darauf schließen lässt, dass in jener Nacht in Saarthal etwas Größeres am Werke war.

Die wahren Motive hinter der Nacht der Tränen sind für durch die Zeit verborgen, doch ich glaube, dass dies kein einfacher Territorialkrieg oder Krieg um die Herrschaft über Himmelsrand war. Ich glaube, was geschehen ist, war ein bedeutsames Ereignis, bei dem es um etwas ganz Bestimmtes ging.

Als die Nord ihre Stadt errichteten, stießen sie auf etwas, das tief im Boden vergraben war. Sie versuchten, es verborgen zu halten, doch die Elfen erfuhren davon und begehrten es selbst. So griffen sie Saarthal an, wobei es nicht ihr Ziel war, die Nord zu vertreiben, sondern diese Macht für sich selbst zu erlangen. Ich glaube, Ysgramor wusste etwas darüber, was die Elfen unter Saarthal finden würden, und sammelte seine Leute um sich, um sie davon abzuhalten, es zu bekommen. Als die Nord erneut Himmelsrand kontrollierten, wurde diese Macht tief unter der Erde begraben und versiegelt.

Die Zeit enthält uns dieses Wissen vor, doch ich habe die Hoffnung, dass die Zeit ebenso die Wahrheit dieser Worte enthüllen wird. Jede Anstrengung wird unternommen werden, um Saarthal wiederzuentdecken und das zu finden, was für uns so lange verloren war.

Die Nachtigallen - Wahrheit oder Legende?
von Wilimina Roth

Wird ein Dieb, der etwas taugt, auf die "Nachtigall" angesprochen, wird er einem ins Gesicht lachen. Er wird sagen, die angeblichen Rächer des daedrischen Fürsten Nocturnal seien nichts als Hirngespinste und kämen nur in Ammenmärchen vor, die Gildenneulingen erzählt werden, damit sie tun, was man ihnen sagt. Aber sind sie wirklich nur Märchengestalten oder werden sie einfach verkannt?

Zwar würden die meisten Gelehrten bei dem Gedanken an eine heilige Sekte unter dem normalerweise skrupellosen und unorganisierten Diebesgildengesindel nur höhnisch lachen, aber es gibt Hinweise darauf, dass es in Himmelsrand einmal eine solche Gruppe gegeben hat. 120 Jahre vor der Veröffentlichung dieses Buches wurde eine Leiche in einer seltsamen Rüstung entdeckt, die ausgesehen haben soll, "als ob sie zur Mitternacht geschmiedet wurde". Die abgenutzte Rüstung trug ein Wappen, das Symbol eines Vogels, der einen Kreis detailloser Schwärze umarmte. Die sterblichen Überreste und die Rüstung wurden zur Akademie von Winterfeste gebracht, verschwanden aber auf geheimnisvolle Weise nur einen Tag nach ihrer Ankunft.

Das Wappen auf dieser Rüstung wurde jahrelang in Himmelsrand herumgezeigt, aber die Identifizierung erwies sich als beinahe unmöglich. Dann behauptete die unwahrscheinlichste Quelle von allen, ein Gefangener in den Minen von Markarth, dies sei das Wappen einer Gruppe von Dieben, die sich selbst als Nachtigallen bezeichneten. Als man ihn weiter befragte, behauptete der Gefangene, die Nachtigallen seien Krieger von Nocturnal und leisteten ihren Befehlen bedingungslosen Gehorsam. Er sagte, seine Quelle sei jemand, den er in der Diebesgilde von Himmelsrand kenne, doch er weigerte sich, den Namen preiszugeben, und so wurden seine Behauptungen schnell verworfen.

Der zweite Hinweis auf die Existenz der Nachtigallen ist bis zum heutigen Tag direkt außerhalb von Rifton zu finden. Am Ende eines kurzen Weges, der von der Hauptstraße abzweigt, wurde ein Stein aus unidentifiziertem, geschwärztem Material entdeckt. Darauf ist das gleiche Vogelsymbol eingemeißelt, das auf der dunklen Rüstung gefunden wurde. Diejenigen, die an die Existenz der Nachtigallen glaubten, hielten diesen Ort für eine Art Treffpunkt. Andere verwarfen das Symbol wieder als Schwindel oder einfach als Ablenkungsmanöver der Diebesgilde.

Der letzte und umstrittenste Hinweis ist eine Passage, die an die Wand einer Zelle in Weißlauf gekritzelt wurde. Dort hatte zuvor ein Dunmer namens Lorthus eingesessen, der wegen Mordes hingerichtet werden sollte. Als Lorthus' Zelle nach erfolgter Hinrichtung untersucht wurde, wurden die folgenden Worte in einen der Steinblöcke eingeritzt gefunden:

"Nehmt meine Hand, Lady Nocturnal, denn es ist mein Wunsch, Euch zu dienen. Als Nachtigall werde ich neu geboren. Lasst unseren Triumph in meiner Vergangenheit widerhallen."

Dies ist das erste und einzige Mal, dass eine greifbare Verbindung zwischen Nocturnal und einer Nachtigall nachgewiesen wurde. Die ungewöhnliche Art der Passage und die religiösen Bezüge auf Nocturnal seitens eines Berufsverbrechers hielten die Diskussionen darüber, ob diese Gruppe tatsächlich existierte, auf Jahre in Gang. Da bis heute leider kein weiterer Hinweis aufgetaucht ist, ist diese aufregende Entdeckung inzwischen in Vergessenheit geraten und die Diskussionen sind verstummt.

Mit diesen wenigen Nachweisen lassen sich nur schwer Schlussfolgerungen ziehen. Uns bleiben

mehr Fragen als Antworten. Können Religion und Diebstahl überhaupt nebeneinander existieren? Hat der daedrische Fürst Nocturnal aktive Vertreter, die in Himmelsrand umherstreifen und einen zweifellos schändlichen Zweck verfolgen? Verfügt die Diebesgilde über umfassendes Wissen über die Nachtigallen, hält es aber geheim?

Vielleicht werden eines Tages die Antworten zu diesen Fragen offenbar, doch im Moment könnt nur Ihr, verehrte Leser, entscheiden, ob die Nachtigallen tatsächlich Wahrheit oder nur Legende sind.

Die Nord von Himmelsrand

Die Nord von Himmelsrand - mein Volk, mein Stolz
Ehrenwerter Leser. Mein Name ist Hrothmund Wolf-Herz und ich bin ein Nord. Mehr noch: ein Nord, geboren und aufgewachsen in Himmelsrand.

Ich schreibe dieses Buch in der verzweifelten Hoffnung, dass der Rest Tamriels mein Volk so sehen möge, wie es das verdient, und diese Provinz als das, was sie wirklich ist - ein Ort unbestreitbarer Schönheit und Kultur.

Ein Teil von dem, was Euch bekannt ist, ist unzweifelhaft richtig. Körperlich sind wir Nord ein eindrucksvoller, oft einschüchternder Anblick - hochgewachsen, starke Knochen und stramme Muskeln. Unser Haar ist meist blond und wird geflochten getragen, wie es seit Generationen Sitte ist. Wir sind oft in die Pelze von Tieren gehüllt, denn diese sind in Himmelsrand reichlich vorhanden, und es wäre dumm von uns, eine so üppige Ressource nicht zu nutzen.

Wenn Ihr bis hierher gelesen habt, dann seid Ihr vielleicht überrascht von dem Gewicht meiner Worte und der Bildung eines "Wilden" aus dem Norden. Ja, viele Nord können sowohl lesen als auch schreiben. Mein Vater lehrte mich schon früh die Buchstaben, als ich noch ein Kind war, so wie es sein Vater tat, und dessen Vater vor ihm.

Doch die Leistungen der Kinder von Himmelsrand sind zahlreich und gehen über den bloßen Umgang mit Worten hinaus. Denn wir sind auch Kunsthandwerker und haben im Lauf der Zeiten gelernt, Stahl so zu bearbeiten, wie ein Bildhauer Stein bearbeitet.

Ja, ich habe mit eigenen Augen gesehen, wie Besucher aus Hochfels und Cyrodiil beim Anblick der Klingen ungläubig in Tränen ausbrachen, die in den Feuern der Himmelsschmiede gehämmert und unter den von den Göttern berührten Händen des Grau-Mähnen-Clans zu funkelnder Tödlichkeit geschliffen wurden.

Doch wie kann dies sein, fragt Ihr? Wie sind solche Leistungen bei einem Volk möglich, das dem Dreck und Schnee noch nicht entstiegen ist? Erneut verstellen provinzielle Vorurteile den Blick auf die Wahrheit. Die Städte von Himmelsrand legen Zeugnis für den Erfindungsreichtum und die Handwerkskunst der Nord ab.

Die bedeutendsten unter ihnen sind Einsamkeit, Sitz des Großkönigs und Hauptstadt der Provinz; Windhelm, uralt und ehrwürdig, ein Juwel im Schnee; Markarth, in längst vergangenen Zeiten in den lebenden Stein gehauen; Rifton, das sich in die goldenen Schatten des Herbstwaldes schmiegt, der uns köstlichen Fisch und Met liefert; und schließlich Weißlauf, errichtet um die Halle von Jorrvaskr, Heimat der edelsten Gefährten und der verehrten Himmelsschmiede.

Und nun, ehrenwerter Leser, wisst Ihr Bescheid. Wir Nord sind alles, was Ihr Euch vorgestellt habt - und so vieles mehr.

Doch lasst dieses Werk nicht Euer einziges Tor zur Wahrheit sein. Bucht eine Fahrt mit einer Kutsche oder mit einem Schiff und tretet selbst die Reise nach Norden an. Seht Himmelsrand mit eigenen Augen. Seht Himmelsrand, wie es die Nord sehen, seit die Götter einst die Welt geformt haben.

Die Oblivion-Krise
von Praxis Sarcorum, Kaiserlicher Historiker

Zur Wende zur Vierten Ära, im Jahr 3Ä 433, wurde ein Attentat auf Kaiser Uriel Septim VII. verübt und das Amulett der Könige zerstört. Diese Handlungen setzten eine Kette von Ereignissen in Gang, die ein Reich stürzen und die Beziehung zwischen Menschen und Göttern für immer ändern sollte.

Die Attentäter griffen den Kaiser zunächst im Weißgoldturm an. Während die Klingen sie zurückhielten, begab sich der Kaiser hinab in die Kerker zu einem geheimen Fluchtweg, der durch eine der Gefängniszellen führte. Aus Gründen, die nur ihm selbst bekannt waren, begnadigte der Kaiser den glücklichen Gefangenen in dieser Zelle. Manche sagen, der Gefangene habe ihn an einen Kindheitsfreund erinnert. Andere sagen, dies sei aufgrund eines Blickes in die Zukunft geschehen. Was es auch war, der Gefangene sollte eine schicksalsträchtige Rolle in der Geschichte des Kaiserreiches und Tamriels spielen - sicherlich ein Zeichen dafür, dass dabei die Götter selbst ihre Finger im Spiel gehabt haben.

Die verfolgenden Attentäter töteten die Klingen-Leibwächter mit einer gnadenlosen Reihe von Schleichangriffen. Schließlich streckten sie auch den Kaiser selbst nieder. Bevor er fiel, übergab Uriel Septim VII. das Amulett der Könige dem Gefangenen, dem es irgendwie gelang, aus der kaiserlichen Kanalisation hinaus ans Tageslicht zu entkommen.

Inzwischen ist bekannt, dass das Attentat das Werk einer Gruppe daedrischer Kultisten war, die als die Mythische Morgenröte bekannt war. Diejenigen, die immer noch die Dunkle Bruderschaft in Verdacht haben, sollten zwei Fakten bedenken: Erstens hätten diese nur einen einzigen Assassinen gebraucht und nicht gleich eine kleine Armee, zweitens wäre die Dunkle Bruderschaft niemals so töricht, dem Kaiser praktisch den Krieg zu erklären und so ihre vollständige Vernichtung zu garantieren. Dies bezeugt auch das letztendliche Schicksal der Mythischen Morgenröte.

Das Amulett der Könige tauchte als Nächstes in der Weynon-Priorei in der Nähe von Chorrol auf. Jauffre, der geheime Großmeister der Klingen und Leiter der Priorei, nahm das Amulett an sich. Ein Bote wurde nach Kvatch entsandt, um einen einfachen Priester namens Martin zu finden. Ohne es selbst zu wissen, war Martin ein unehelicher Sohn von Uriel Septim VII. und damit der letzte Erbe des Rubinthrons. Er allein konnte das Amulett der Könige benutzen, um die Drachenfeuer zu entzünden, die die Barrieren zwischen Tamriel und dem Reich des Vergessens aufrechterhalten und die Welt vor der Verschwörung der Mythischen Morgenröte schützen.

Als der Gefangene Kvatch erreichte, stellte er fest, dass es von Daedra überrannt worden war, die durch ein neu geöffnetes Oblivion-Tor hereingeströmt waren. Dies war der Beginn der reichsweiten Zerstörungen durch die Oblivion-Krise. Wie der Gefangene das Tor verschloss, ist nicht überliefert. Sobald es aber geschlossen war, drängten Martin und die überlebenden Kvatch-Wachen die Daedra zurück.

Der jetzt als Held von Kvatch bekannte Gefangene und Martin kehrten zur Weynon-Priorei zurück, nur um festzustellen, dass diese geplündert und das Amulett gestohlen worden war. Jauffre überlebte den Angriff jedoch, und die drei begaben sich zum Wolkenherrscher-Tempel, der Bastion der Klingen. In dieser geheimen Festung in den Bergen vor Bruma war Martin in Sicherheit, während der Held von Kvatch nach dem verlorenen Amulett suchte.

Der Held von Kvatch, der nur wusste, dass eine geheimnisvolle Gruppe namens Mythische Morgenröte hinter dem Attentat und dem Diebstahl des Amuletts steckte, wurde ausgeschickt, den

Kult zu finden. Mit der Hilfe von Baurus, einer Klinge im Dienst des Kaisers, benutzte er Kommentare zum Mysterium Xarxes, einem esoterischen Werk des Wahnsinnigen Mankar Camoran, um das Geheimversteck der Mythischen Morgenröte zu finden. Gelehrte, die mit den Kommentaren vertraut sind, behaupten, der Ort werde darin nicht direkt erwähnt. Wie es ihm also gelang, bleibt ein Geheimnis.

Es existieren keine offiziellen Aufzeichnungen darüber, wie der Held von Kvatch in das Versteck der Mythischen Morgenröte in der Nähe des Arrius-Sees eindringen konnte. Eine Bardengeschichte behauptet, er habe eine List eingesetzt und sich verkleidet, aber das ist reine Spekulation. Jedenfalls stellte sich dort heraus, dass Mankar Camoran hinter der Mythischen Morgenröte steckte und dass die Gruppe den daedrischen Fürsten Mehrunes Dagon anbetete. Mankar Camoran hielt sich für einen direkten Nachkommen des Camoran-Thronräubers, des berüchtigten Anwärters auf den Thron von Valenwald.

Irgendwie gelang es dem Helden, mit dem Mysterium Xarxes selbst zu entkommen, dem heiligen Buch des Kultes der Mythischen Morgenröte. Mankar Camoran floh mit dem Amulett der Könige in das Reich des Vergessens. Mit einiger Mühe und unter großer Gefahr für sich selbst entzifferte Martin das Mysterium Xarxes und wollte es benutzen, um ein Tor zu Mankar Camoran zu öffnen und das Amulett der Könige zurückzuholen.

Bevor Martin das Ritual zum Öffnen des Tors durchführen konnte, öffnete Mehrunes Dagon ein Oblivion-Tor vor Bruma. Der Held von Kvatch rettete die Stadt und Martin, indem er durch das Tor trat und es schloss, bevor ein daedrisches Belagerungsgerät Bruma und den Wolkenherrschertempel zerstören konnte. Von dieser Schlacht erzählen viele Lieder und Geschichten, die ich hier nicht wiederholen will. Nun war der Held von Kvatch auch als Retter von Bruma bekannt.

Als die Stadt und der Wolkenherrscher-Tempel in Sicherheit waren, öffnete Martin das Portal zu Mankar Camorans "Paradies". Was sich dort im Einzelnen ereignete, ist nicht überliefert. Bekannt ist nur, dass der Retter von Bruma sich zu diesem Paradies begab, Mankar Camoran tötete und mit dem Amulett der Könige zurückkehrte.

Mit dem Amulett in der Hand trat Martin Septim vor den Ältestenrat, um sich zum Kaiser von ganz Tamriel krönen zu lassen. Nach der Krönung wollte er die Drachenfeuer von Neuem entzünden und Tamriel gegen das Reich des Vergessens abriegeln. In einem letzten Versuch, ihn aufzuhalten, griff Mehrunes Dagon die Kaiserstadt an und öffnete mehrere Oblivion-Tore in der Hauptstadt selbst. Ungekrönt schloss sich Martin dem Kampf in den Straßen der Stadt an.

Mehrunes Dagon selbst verließ das Reich des Vergessens und kam nach Tamriel, wodurch er gegen die Vereinbarung verstieß. Das war nur möglich, weil die Drachenfeuer noch nicht entzündet worden waren. Nun, da die Barriere durchbrochen war, war es zu spät, die Feuer wieder zu entzünden. Martin Septim entschloss sich zum ultimativen Opfer - er zerbrach das Amulett der Könige, um zum Avatar des Gottes Akatosh zu werden und gegen Mehrunes Dagon anzutreten.

Die Berichte von dieser Schlacht gehen weit auseinander. Sicher ist nur, dass Mehrunes Dagon besiegt und in das Reich des Vergessens zurückgeschickt wurde. Der Avatar von Akatosh verwandelte sich in Stein und ist bis zum heutigen Tag im Tempel des Einen in der Kaiserstadt zu sehen. Ohne Amulett erloschen die Drachenfeuer, und mit dem Tod des letzten Drachenblut-Kaisers ist die Barriere zum Reich des Vergessens für immer versiegelt.

Die östlichen Provinzen

eine unparteiische Betrachtung...

... doch selbst wenn wir über die fragwürdigen moralischen und juristischen Rechtfertigungen für die jahrhundertelange Besetzung dieser beiden Provinzen hinwegsehen, welche ökonomischen und militärischen Vorteile bringen uns Morrowind und Schwarzmarsch?

Nun gut, einige Nutznießer der kaiserlichen Monopole innerhalb der Provinzen profitieren durchaus von der Ausbeutung der dortigen Reichtümer und Ressourcen. Aber hat das Kaiserreich als Gesamtheit einen Vorteil davon? Wohl kaum. Es kostet weit mehr, die gewaltige Maschinerie der kaiserlichen Bürokraten zu unterhalten, als mit Steuern und Zöllen wieder eingenommen werden kann. Und die Kosten für die Einrichtung und Unterhaltung der Garnisonen der kaiserlichen Legion in den entlegenen Standorten inmitten der Wildnis dieser Provinzen wären nur dann rentabel, wenn es Beweise für eine militärische Bedrohung aus dem Osten gäbe. Aber es existiert kein derartiger Beweis. Keine Armee aus Morrowind oder Schwarzmarsch hat je die Sicherheit einer anderen kaiserlichen Provinz bedroht, geschweige denn die Sicherheit von Cyrodiil selbst.

In der Tat wird die kaiserliche Sicherheit stärker durch die nutzlosen Legionen bedroht, in deren Unterstützung der Steuerzahler Tausende von Draken investiert. Die Generäle dieser Legionen, die sich innerhalb ihrer Provinzgrenzen keinen Feinden oder Widerständlern gegenüber sehen, könnten ehrgeizig in den Westen schauen. Mit ihren getreuen Veteranenschwadronen und ihren von wohlgesinnten Monopolisten gefütterten Geldtruhen werden sie zu einem unberechenbaren politischen Faktor in den Unklarheiten um die kaiserliche Erbfolge.

Wenn die Besetzung Morrowinds und Schwarzmarschs von idealistischem Gedankengut motiviert wäre, so gäbe es vielleicht eine Rechtfertigung für das Kaiserreich, diese Last auf sich zu nehmen. Aber bedenkt die Schande darüber, dass das Kaiserreich stillschweigend den unsäglichen Brauch der Sklaverei in Morrowind akzeptiert. Statt unsere kaiserlichen Legionen dazu zu nutzen, die erbarmungswürdigen Khajiit und Argonier von ihren Dunkelelfen-Herren zu befreien, bezahlen wir die Soldaten dafür, die unvertretbare Institution der Sklaverei zu sichern. In den Ebenerzminen von Morrowind verwenden aufgeblasene Monopolisten unter dem kaiserlichen Siegel Sklavenarbeit dazu, die unverschämt hohen Profite zu ernten, die durch ungeheuerliche Gaunereien und Korruption gesichert werden.

Bedenkt die ungeheuere Arroganz unseres Vorhabens, dem Osten Frieden und Aufklärung zu bringen, während wir in Wahrheit unsere Armeen in Länder gebracht haben, die uns niemals bedroht haben und wir den bösesten und schändlichsten aller Bräuche, die wir in Morrowind und Schwarzmarsch gefunden haben, nur ausbeuten, um die Freunde und Schmeichler der kaiserlichen Familie zu bereichern.

Betrachtet man es unparteiisch, so ist unsere Besetzung der östlichen Provinzen moralisch verwerflich, militärisch unvertretbar und wirtschaftlich ruinös. Die einzige Schlussfolgerung liegt darin, die östlichen Legionen aufzulösen, die kaiserlichen Bürokraten und Monopolisten aus dem Osten abzuziehen und diesen alten Ländern und Bewohnern ihre Freiheit zurückzugeben. Nur wenn wir derartig handeln, dürfen wir hoffen, die zerbrechlichen Ideale und das Schicksal der westlichen Kultur zu erhalten.

Die Provinzen von Tamriel

Das Kaiserreich von Tamriel umfasst die folgenden neun kaiserlichen Provinzen: Himmelsrand, Hochfels, Hammerfell, die Insel Summerset, Valenwald, Elsweyr, Schwarzmarsch, Morrowind und die antike kaiserliche Provinz Cyrodiil selbst. Morrowind war eine der letzten Provinzen, die ins Kaiserreich eingegliedert wurde. Da ihrer Eingliederung ein Vertrag und keine Eroberung zugrunde liegt, verfügt Morrowind über das Privileg, unter Berufung auf Präzedenzfälle des antiken Fürstenhauses lokales Recht zu sprechen.

Die Provinz Himmelsrand, die auch als das Alte Königreich oder das Vaterland bekannt ist, war die erste Region Tamriels, die von Menschen vom Kontinent Atmora besiedelt wurde: jenen unerschrockenen, mutigen, kriegerischen Norden, deren Nachkommen dieses raue Land noch heute bewohnen. Auch wenn sie zurückhaltender und zivilisierter sind als ihre barbarischen Ahnen, zeichnen sich die Norden reinen Blutes noch immer durch die männlichen Tugenden des Krieges und kühner Entdeckungsreisen aus.

Hammerfell ist in erster Linie eine städtische Küstenprovinz. Der größte Teil der Bevölkerung konzentriert sich auf die Großstädte Sentinel und Stros M'Kai sowie auf andere kleine Häfen auf den Inseln und entlang der Küste. Der innere Teil der Provinz ist mit einigen kleinen, armen Bauernhöfen und Viehherden eher dünn besiedelt. Die Leidenschaft der Rothwardonen für Reisen, Abenteuer und die hohe See hat sie als Seeleute, Söldner und Abenteurer in alle namhaften Häfen des Kaiserreichs verstreut.

Die Provinz Hochfels umfasst die zahlreichen Länder und Clans von Großbreton, die Dellese-Inseln, die Stämme vom Bjoulsae-Fluss und von alters her die Westliche Region. Die Festungen im zerklüfteten Hochland und die Siedlungen in den isolierten Tälern haben die leidenschaftliche Unabhängigkeit der lokalen bretonischen Clans unterstützt. Ihre kampfeslustige Natur ließ sich nie ganz in eine provinzielle oder kaiserliche Identität integrieren. Nichtsdestotrotz sind ihre Sprache, ihre bardischen Traditionen und ihre Heldensagen ein einendes Vermächtnis.

Die Insel Summerset ist ein grünes und beschauliches Gebiet mit fruchtbaren Böden, Wäldern, antiken Türmen und Gutshäusern. Die meisten Siedlungen sind klein und abgelegen und werden vom örtlichen Zauberer oder Kriegsherrn beherrscht. Die Insel hat nur wenige gute natürliche Häfen und ihre Einwohner sind Fremden gegenüber wenig aufgeschlossen, so dass die altehrwürdige Ritterhochkultur der Aldmer durch das moderne kaiserliche Handelswesen nur wenig berührt wird.

Die Provinz Valenwald ist ein größtenteils unbewohntes, wildes Waldgebiet. An den Küsten von Valenwald herrschen Mangrovensümpfe und tropische Regenwälder vor, während im Landesinneren gemäßigte Regenwälder von starken Regenfällen genährt werden. Die Bosmer leben clanartig in Holzhäusern, die an den Küsten sowie im Landsinneren verteilt liegen und nur über unbefestigte Fußwege miteinander verbunden sind. Die wenigen kaiserlichen Straßen durchqueren weite, dichte, mit kleinen, weit auseinander liegenden Siedlungen besetzte Waldgebiete und sind kaum belebt.

Die Khajiit in den Dschungelgebieten und Flussbecken des südlichen Elsweyr sind sesshafte Großstädter mit alten Handelstraditionen und einem stabilen landwirtschaftlichen Adel, der Zuckerrohr- und Salzreis-Plantagen betreibt. Die nomadischen Khajiit in den trockenen, nördlichen Öd- und Grasländern sind dagegen angriffslustige Plünderer, die sich zeitweise unter kriegerischen Stammesherrn vereinigen. Während man im besiedelten Süden schnell die kaiserlichen Normen

übernahm, halten die nördlichen Nomadenstämme an ihren kriegerischen, barbarischen Traditionen fest.

Der größte Teil der eingeborenen argonischen Bevölkerung von Schwarzmarsch konzentriert sich an den großen Binnenwasserstraßen und undurchdringlichen Sümpfen des südlichen Landesinneren. Hier gibt es nur wenige Straßen und man reist hauptsächlich mit dem Boot. Die Küsten und die nordwestlichen Hochlandwälder sind größtenteils unbewohnt. Seit ewigen Zeiten haben die Dunmer Schwarzmarsch auf der Suche nach Sklaven durchstreift. Obwohl das Kaiserreich dies verboten hat, gehen die Entführungen weiter und die Dunmer und Argonier hegen seit langem einen verbitterten Hass gegeneinander.

Morrowind, das Heimatland der Dunmer-Völker, ist die nordöstlichste Provinz des Kaiserreichs Tamriel. Der Großteil der Bevölkerung lebt in den Hochregionen und fruchtbaren Flusstälern im Zentrum der Provinz, vor allem rund um das Binnenmeer. Die Insel Vvardenfell ist vom Binnenmeer umgeben - auf ihr erhebt sich der gigantische, von Aschenwüsten umgebene Vulkan, der Roter Berg genannt wird. Der größte Teil der Bevölkerung konzentriert sich auf die relativ gastliche West- und Südwestküste.

Cyrodiil ist die Wiege der humanen, kaiserlichen Hochkultur in Tamriel. Es ist die größte Region des Kontinents und besteht hauptsächlich aus endlosen Dschungelgebieten. Die Kaiserstadt liegt im Kernland, dem fruchtbaren Nibenay-Tal. Das dicht besiedelte, zentral gelegene Tal ist von unberührten Regenwäldern umgeben, durch die sich große Flüsse bis in die Sümpfe von Argonien und die Topal-Bucht ziehen. Das Land steigt gen Westen allmählich und gen Norden steil an. Zwischen der westlichen Küste und dem zentralen Tal befinden sich Laubbaumwälder und Mangrovensümpfe.

Die Prüfungen der Heiligen Alessia

[aus den Prüfungen der Heiligen Alessia]

In jenen Tagen vor so langer Zeit schloss Akatosh mit Alessia einen Bund. Er sammelte die verworrenen Stränge von Oblivion, band sie mit den blutigen Sehnen seines Herzens zusammen und schenkte sie Alessia mit den Worten: "Dies soll als Zeichen dienen: solange Euer Geschlecht mir Treue und Eid hält, soll auch mein Geschlecht Euch Treue und Eid halten. Dieses Zeichen soll das Amulett der Könige sein, und der Bund soll zwischen uns geschlossen werden, denn ich bin König der Geister bin, und Ihr seid Königin der Sterblichen. So, wie Ihr für alle Sterblichen einstehen sollt, so will ich für alle Unsterblichen einstehen."

Und Akatosh nahm aus seiner Brust eine Hand voll seines brennenden Herzbluts und übergab dieses Alessia mit den Worten, "Auch dies soll ein Zeichen unserer miteinander verbundenen Geschlechter und unseres Glaubens sein. Solange Ihr und Eure Nachkommen das Amulett der Könige tragt, solange soll dieses Drachenfeuer brennen - eine ewige Flamme - als Zeichen für alle Menschen und Götter, dass unsere Treue gilt. Ich schwöre Euch und allen nach Euch kommenden Generationen, dass, solange die Drachenfeuer brennen, das Blut meines Herzens die Tore von Oblivion verschlossen hält.

"Solange das Blut des Drachens in den Adern seiner Herrscher fließt, wird der Ruhm des Reiches ungebrochenen fortdauern. Aber wenn die Drachenfeuer ausgehen, und wenn kein Erbe unseres vereinten Bluts das Amulett der Könige trägt, wird Finsternis über das Reich hereinbrechen, und die Dämonenfürsten des Chaos werden über das Land herrschen."

- aus der Liturgie der Wiederanfachung des Drachenfeuers

Die Ränge der Gesegneten

Gesegnet sind die Knochenmenschen, denn sie dienen für immer ohne eigenen Geist.
Gesegnet sind die Nebelmenschen, denn sie gehen in den Ruhm des erhabenen Geistes über.
Gesegnet sind die Zornesmenschen, denn sie tragen ihre Wut in die Ewigkeit.
Gesegnet sind die Herren, denn sie verbinden die Vergangenheit mit der Zukunft.

Die Litanei des Dienens

Des Knochenmenschen Eid

Wir sterben
Wir beten
Zu leben
Wir dienen

Des Herren Stimme

Ihr schwurt
Zu dienen
Eurem Herrn

Die Reinigung des Hohetempels

[Anmerkung des Herausgebers: Dies ist das einzige erhaltene Fragment der Chronik dieser Sekte des Alessianischen Ordens aus der 1. Ära mit dem Titel " Die Chroniken der Heiligen Brüder des Marukh, Band IV". Es wurde anscheinend in ihrem großen Klosterkomplex am Canulus-See aufbewahrt, der im Krieg der Rechtschaffenheit (1Ä 2321) dem Erdboden gleich gemacht wurde, und dessen Archive zerstört oder verstreut wurden.

Man beachte auch, dass alessianische Schreiber aus dieser Zeit gewöhnlich Ereignisse ausgehend von der Apotheose Alessias datieren (1Ä 266).]

Hier werden die Geschehnisse des Jahres 127 der Gesegneten Alessia aufgezeichnet.

In diesem Jahre verdunkelte sich der Tag in allen Ländern, und die Sonne war ganz wie Masser, doch drei Tage alt, und am Mittag umgaben sie die Sterne. Dies geschah am Fünften der Ersten Saat. Alle, die es sahen, waren bestürzt und sagten, dass ein bedeutendes Ereignis folgen würde. Und so ergab es sich auch, denn im selben Jahr strömte eine riesige Menge von Teufeln aus dem alten Elfentempel Malada hervor, wie man sie seit den Tagen des Königs Belharza nicht gesehen hatte. Diese Teufel suchten das Land schwer heim, so dass niemand pflügen oder ernten oder säen konnte, und das Volk wandte sich um Beistand an die Brüder des Marukh. Und da versammelte der Abt Cosmas alle Brüder und führte sie nach Malada, das in der Sprache der Elfen auch Hohetempel genannt wird, und er zog gegen Malada mit heiligem Feuer, und die abscheulichen Dämonen wurden vernichtet, und zahlreiche teuflische Relikte und Bücher, die im Tempel gefunden wurden, verbrannt. Und das Land hatte Frieden für viele Jahre.

Die Ritter der Neun
von Karoline von Einsamkeit

Nur wenige erinnern sich heute noch an die Ritter der Neun, doch zu ihrer Zeit waren sie in ganz Cyrodiil berühmt - sogar im gesamten Kaiserreich. Für kurze Zeit waren ihre Abenteuer in den frühen Tagen des Septim-Kaiserreichs Stadtgespräch im ganzen Land. Doch ihr Ruhm, wie so vieles andere auch, wurde vom Krieg des Roten Diamanten verschlungen, und heute ist selbst der Ort ihrer Priorei der Geschichtsschreibung nicht mehr bekannt. Der Ritterorden wurde von Sir Amiel Lannus im Jahre 3Ä 111 nach seinem heroischen Dienst im Krieg der Insel gegründet, mit dem hohen Ziel, die legendären Reliquien des Kreuzritters, die Waffen und Rüstung von Pelinal Weißplanke zurückzugewinnen, die seit Tausenden vonJahren verschollen waren. Der Orden wurde aus dem Geist des Optimismus und des Ehrgeizes geboren, der so typisch für das erste Jahrhundert der Dritten Ära war. Tamriel war vereinigt und befand sich zum ersten Mal seit vielen Jahrhunderten im Frieden. Nichts war unmöglich. Der Ruhm der Ritter festigte sich frühzeitig, als Sir Amiel sie gegen den Wurm von Elynglenn führte, um den Brustpanzer des Kreuzritters zu finden, der seit der Ersten Ära nicht mehr gesehen worden war. Bald bewarben sich die besten Ritter dieser Zeit um Aufnahme in den neuen Orden, und die Priorei der Neun auf der Westebene von Cyrodiil wurde zu einem Magneten für die Großen und Guten. Die Ritter waren die Helden des ganzen Kaiserreichs. Als Berich Vlindrel, der Spross einer der großen Adelsfamilien von Colovia, sich dem Orden anschloss, war es klar, dass die Ritter der Neun sich zum renommiertesten Ritterorden des Kaiserreichs entwickelt hatten. In relativ kurzer Zeit gewannen die Ritter drei weitere Reliquien zurück, und ihr Ruhm erreichte mit jeder neue Höhen. Niemand zweifelte daran, dass sie schließlich ihre Suche erfolgreich abschließen und alle acht Reliquien wiederfinden würden.

Doch leider überdauerten diese frühen Erfolge der Ritter nicht die Chaos des Kriegs des Roten Diamanten, der im Jahre 3Ä 121 begann und das Kaiserreich auseinanderriss. Zunächst gelang es Sir Amiel wohl, seine Ritter aus dem Krieg herauszuhalten. Doch es war genau der Erfolg der Ritter, der diese Bemühungen untergrub, da viele Ritter aus bedeutenden Familien des gesamten Kaiserreichs stammten, die sich auf die eine oder andere Seite des blutigen Bürgerkriegs stellten. Sir Berich war anscheinend der Erste, der den Orden verließ, um sich dem Krieg auf der Seite von Cephorus anzuschließen, und er nahm das Schwert und die Beinschienen des Kreuzritters mit sich in die Schlacht. Viele andere Ritter scheinen kurz darauf den Orden verlassen zu haben, und manche nahmen auf der einen oder anderen Seite am Krieg teil.

Das Ende des Ordens war dann so schmählich, wie sein Anfang ruhmreich gewesen war. Nach dem Sieg von Cephorus im Jahre 3Ä 127 wurde Berich Vlindrel zu einer bedeutenden Person auf der Siegerseite. Es scheint durchaus möglich, dass er die treibende Kraft hinter dem kaiserlichen Erlass war, der im Jahre 3Ä 131 die Ritter der Neun offiziell auflöste, obwohl es sich dabei wohl in Wirklichkeit nur noch um eine Formalität handelte - trotz Sir Amiels besten Bemühungen hatte sich der Orden niemals von der bitteren Realität des Bürgerkriegs erholt.

Was geschah mit den verschiedenen Reliquien, die die Ritter der Neun ursprünglich wiederfinden konnten? Das Schwert und die Beinschienen nahm Sir Berich mit, doch es ist nicht bekannt, was er damit gemacht hat. Jeder weiß, dass die Handschuhe unverrückbar auf dem Boden der Kapelle Stendarrs in Chorrol liegen, wo Sir Ralvas sie im Jahre 3Ä 139 nach seinem schändlichen Mord an einem Bettler zurückließ. Der Aufbewahrungsort des Brustpanzers ist ein Geheimnis, für die Geschichte verloren wie das letztendliche Schicksal Sir Amiels, von dem zuletzt im Jahre 3Ä 150 ein Reisender meldete, dass er immer noch allein in der leeren Priorei der Neun lebte. Und so verblassten die Ritter der Neun im Mahlstrom der Geschichte.

Die rote Küche
Von Simocles Quo

Obwohl von Natur aus bescheiden, muss ich zugeben, dass es mir eine gewisse Genugtuung bereitete, als mich der Vater unseres Kaisers, der verstorbene Pelagius IV, als "den besten Feinschmecker Tamriels" bezeichnete. Er war auch so gütig, mich zum ersten und bis dato einzigen Küchenmeister am Kaiserlichen Hof zu ernennen. Andere Kaiser hatten natürlich Küchenchefs und Köche unter ihrem Personal, aber nur während der Herrschaft von Pelagius gab es jemanden von erlesenem Geschmack, der die Speisepläne entwarf und die feinsten Zutaten auswählte, die dann bei Hof serviert wurden. Sein Sohn Uriel bat mich, meinen Posten beizubehalten, aber ich war gezwungen, sein Angebot aus Alters- und Gesundheitsgründen taktvoll abzulehnen.

Dieses Buch stellt jedoch nicht meine Autobiografie dar. Ich habe sehr viele Abenteuer in meinem Leben als Ritter der feinen Speisen gehabt, aber meine Absicht für dieses Buch ist viel spezifischer. Oft bin ich gefragt worden, "Was war das Beste, was Ihr jemals gegessen habt?"

Die Antwort darauf ist nicht einfach. Das Vergnügen an einem großartigen Mahl hängt nicht ausschließlich vom Essen ab, sondern auch von der Umgebung, der Gesellschaft, der Laune. Isst man einen lieblos zubereiteten Braten oder einen gewöhnlichen Eintopf mit seiner einzigen wahren Liebe, so ist es ein unvergessliches Mahl. Isst man dagegen ein ausgezeichnetes Festmahl mit zwölf Gängen in langweiliger Gesellschaft und fühlt sich zudem noch ein wenig unwohl, so vergisst man dieses Essen schnell, oder denkt nur widerwillig daran.

Einige Mahlzeiten bleiben aber auch wegen der Ereignisse unvergesslich, die vor ihnen stattfanden.

Vor nicht allzu langer Zeit hatte ich im nördlichen Himmelsrand ein wenig Pech. Ich war mit einer Gruppe von Fischern zusammen und beobachtete ihre Technik beim Fangen des Merringar, eines sehr seltenen, überaus köstlichen Fischs. Dieser Fisch kommt nur weit draußen im offenem Meer vor, also waren wir eine Woche lang auf See und fern der Zivilisation unterwegs. Nun, wir fanden unseren Merringarschwarm, aber als die Fischer begannen, die Fische zu harpunieren, zog das Blut im Wasser eine Dreugh-Familie an, die das Boot mitsamt der Besatzung zum Kentern brachte. Es gelang mir, mich zu retten, aber die Fischer und unsere ganzen Vorräte gingen verloren. Das Segeln gehört leider nicht zu den Fertigkeiten, die ich mir im Lauf der Jahre angeeignet habe, und ich brauchte drei Wochen ohne Proviant, bis ich den Weg zurück ins Königreich der Einsamkeit fand. Es gelang mir, kleine Fische zu fangen und roh zu essen, aber ich war trotzdem vor Hunger und Durst halb im Delirium. Meine erste Mahlzeit an Land bestand aus Wildschweinbraten nach Art der Nord, Jazbay-Wein und, jawohl, Merringar-Filet. Schon unter normalen Umständen wäre sie köstlich gewesen, aber nachdem ich beinahe verhungert wäre, war sie einfach göttlich.

Manchmal bleiben Mahlzeiten sogar wegen der Erfahrungen unvergesslich, die ihnen folgen.

In einer Taverne in Falinesti lernte ich ein einfaches Bauerngericht namens Kollopi kennen, leckere kleine Fleischbällchen, würzig und saftig, so überaus köstlich, dass ich die Wirtin fragte, woraus sie gemacht seien. Mutter Pascost erklärte mir, dass das Kollopi ein Baumnagetier sei, das sich ausschließlich von den zartesten Trieben der Graht-Eiche ernährte, und dass ich das Glück hätte, just zur Zeit der alljährlichen Ernte in Valenwald zu sein. Ich wurde eingeladen, mich einer kleinen Kolonie von Imga-Affen anzuschließen, die allein diese saftigen kleinen Mäuse fangen konnten. Da diese nur auf den dünnsten Zweigen der Bäume leben, und auch noch an deren Spitzen, müssen die Imga unter sie klettern und hochspringen, um die Kollopi zu "pflücken". Imga sind von Natur aus sehr geschickt, aber ich war damals noch relativ jung und flink, und ich durfte ihnen helfen.

Obwohl ich nicht so hoch springen konnte wie sie, stellte ich fest, dass ich, wenn ich Kopf und Oberkörper steif machte und mich vom Boden mit einem scherenartigen Tritt abstieß, die Kollopi auf den niedrigsten Zweigen des Baumes erreichen konnte. Ich glaube, ich habe drei Kollopi selbst gefangen, wenn auch mit beträchtlicher Anstrengung.

Bis heute läuft mir beim Gedanken an Kollopi das Wasser im Mund zusammen, wobei ich immer noch das Bild von mir und mehreren Dutzend Imgas vor Augen habe, wie wir im Schatten der Graht-Eichen herumspringen.

Dann gibt es natürlich noch die seltenen Mahlzeiten, die wegen der Erlebnisse vor, nach, und während der Mahlzeit unvergesslich bleiben, und damit komme ich zum schönsten Essen, das ich jemals gekostet habe, der Mahlzeit, mit der meine lebenslange Besessenheit von exquisiter Küche begann.

In meiner Kindheit in Cheydinhal machte ich mir aus Essen überhaupt nichts. Ich erkannte den Wert der Nahrung an, denn ich war ja nicht ganz blöd, aber ich kann nicht behaupten, dass mir die Mahlzeiten Vergnügen bereitet hätten. Teilweise war natürlich die Köchin meiner Familie daran schuld, die Gewürze für eine Erfindung der Daedra hielt und der Meinung war, das Essen einer gut kaiserlichen Familie müsse in Wasser gekocht sein und weder Geschmack noch erkennbare Konsistenz besitzen. Obwohl ich glaube, dass nur sie der Sache eine religiöse Bedeutung beimaß, lässt meine Erfahrung mit der traditionellen Cyrodiil-Küche vermuten, dass diese Philosophie in meinem Heimatland leider weit verbreitet ist.

Obwohl ich also das Essen an sich nicht genoss, war ich in ansonsten nicht gerade ein braves, langweiliges Kind. Ich mochte natürlich die Kämpfe in der Arena, und nichts machte mich glücklicher als das Wandern durch die Straßen meiner Stadt, mit meiner Phantasie als einzigem Begleiter. Es war bei einem solchen Spaziergang an einem sonnigen Fredas in der Jahresmitte, dass ich eine Entdeckung machte, die mein Herz und mein Leben veränderte.

Es gab mehrere alte, verlassene Häuser in meiner Straße, und ich spielte häufig in ihrer Nähe, wobei ich mir vorstellte, sie seien voller ruchloser Verbrecher, oder von Hunderten von Dämonen heimgesucht. Ich hatte nie den Mut, sie zu betreten. Tatsächlich, hätte ich an jenem Tag nicht einige andere Kinder gesehen, die mich schon öfter gepiesackt hatten, wäre ich niemals hineingegangen. Aber ich musste Zuflucht suchen, und so lief ich in das nächstbeste Haus.

Innen schien das Haus ebenso verwahrlost zu sein wie außen, ein weiterer Beweis dafür, dass niemand dort lebte, und zwar schon seit geraumer Zeit. Als ich Schritte hörte, musste ich annehmen, dass die abscheulichen kleinen Bengel, denen ich ausweichen wollte, mir hierher gefolgt waren. Ich flüchtete in den Keller und von dort an einer baufälligen Wand entlang, die zu einem Brunnen führte. Ich konnte oben noch Schritte hören, und ich beschloss, dass ich meinen Peinigern nicht begegnen wollte. So schlug ich die rostigen Schlösser ab, und ließ mich in den Brunnen hinab.

Der Brunnen war trocken, aber ich entdeckte, dass er alles andere als leer war. Es gab eine Art unteren Keller, drei große Räume, die sauber, möbliert und offensichtlich überhaupt nicht verlassen waren. Meine Sinne sagten mir, dass doch noch jemand im Haus lebte, und zwar nicht nur meine Augen, sondern auch mein Geruchsinn. Denn einer der Räume war eine große, rot gestrichene Küche, und auf den Kohlen im Herd lag ein Braten, zerlegt in kleine mundgerechte Happen. Vor dem schönen, sehr passenden Relief einer Mutter beim Tranchieren eines Bratens für ihre dankbaren Kinder stehend bestaunte ich die Küche und die Wunder darin.

Wie gesagt, Essen hatte mich bis dahin nie interessiert, aber ich war fasziniert, und selbst heute, während ich diese Zeilen schreibe, fehlen mir die Worte, um den köstlichen Duft zu beschreiben, der in der Luft hing. Es war ganz anders als alles, was ich bis dahin in der Küche meiner Familie gerochen hatte; ich konnte mich nicht zurückhalten und steckte einen der dampfenden Fleischhappen in den Mund. Der Geschmack war wunderbar, das Fleisch zart und süß. Ehe ich mich versah, hatte ich alles aufgegessen, was auf dem Herd stand, und in diesem Augenblick erkannte ich, dass Essen großartig sein kann und sollte.

Nachdem ich nun alles gierig verschlungen und meine kulinarische Offenbarung erlebt hatte, kamen mir plötzlich Gewissensbisse. Eigentlich wollte ich gern dort unten in dieser roten Küche warten, bis der Koch zurückkam, damit ich ihn nach seinem heimlichen Rezept für das köstliche Fleisch fragen konnte. Gleichzeitig war mir jedoch klar, dass ich mich in jemandes Haus gestohlen und sein Mittagessen verputzt hatte, und dass es besser wäre zu gehen, solange ich noch konnte. Das tat ich dann auch.

Ich habe immer wieder versucht, zu diesem seltsamen, wunderbaren Ort zurückzufinden, aber Cheydinhal hat sich im Laufe der Zeit verändert. Alte Häuser sind saniert worden, und neuere verlassen. Ich weiß, wonach ich im Haus suchen müsste - nach dem Brunnen, dem schönen Bildnis einer Frau, die einen Braten für ihre Kinder zubereitet, der roten Küche selbst - aber es ist mir nie gelungen, das Haus wieder zu finden. Irgendwann, als ich älter wurde, gab ich die Suche danach auf. Es ist besser, wenn es so in meiner Erinnerung bleibt, die vollkommenste Mahlzeit, die ich jemals gegessen habe.

Dies war also das Erlebnis, das mein weiteres Leben prägte; dieses wunderbare Fleisch, dort in der roten Küche.

Die Ruinen von Kemel-Ze
von Rolard Nordssen

Der Beifall der Mitglieder der Kaiserlichen Union klang mir noch in den Ohren, als ich beschloss, unverzüglich nach Morrowind zurückzukehren. Mit leisem Bedauern verabschiedete ich mich von den Fleischtöpfen der Kaiserstadt, wohl wissend, dass unter der Oberfläche der Wunder, die ich aus Raled-Makai mitgebracht hatte, noch viele andere Kostbarkeiten der Dwemer-Ruinen in Morrowind ruhten. Ich hatte das sichere Gefühl, dass diese Schätze noch spektakulärer sein würden und nur auf ihre Entdeckung warteten, und ich konnte es kaum erwarten, endlich loszulegen. Außerdem sah ich vor meinem geistigen Auge das heilsame Beispiel des armen Bannerman, der noch immer von seiner einzigen Expedition nach Schwarzmarsch vor zwanzig Jahren zehrte. Ich schwor mir, dass mir so etwas nie passieren würde.

Mit der Urkunde der Kaiserin in der Hand würde ich dieses Mal die volle Kooperation der kaiserlichen Behörden genießen. Nie wieder müsste ich Angst vor Angriffen abergläubischer Einheimischer haben. Aber wo sollte ich nun suchen? Die Ruinen von Kemel-Ze waren die augenfälligste Wahl. Im Gegensatz zu Raled-Makai ließen sie sich problemlos erreichen. Kemel-Ze, auch als 'Stadt auf den Klippen' bekannt, liegt auf der Festlandseite der Vvardenfell-Spalte und erstreckt sich über das gesamte schroffe Küstenkliff. Reisende von der Ostküste Vvardenfells besuchen diese Stätte oft per Schiff; sie ist aber auch ohne übermäßige Schwierigkeiten auf dem Landweg von den nahe gelegenen Dörfern aus zu erreichen.

Sobald sich meine Expedition in Seyda Neen versammelt hatte, was in diesem nur halb zivilisierten Land natürlich nicht ohne die üblichen langwierigen Komplikationen abging, machten wir uns zu dem Dorf Marog in der Nähe der Ruinen auf, wo wir eine Gruppe von Schatzgräbern anzuheuern hofften. Mein Dolmetscher, Tuen Panai, ein für einen Dunkelelf ungewöhnlich leutseliger Geselle, den ich in Seyda Neen auf Empfehlung des Garnisonskommandanten eingestellt hatte, versicherte mir, dass die einheimischen Dorfbewohner Kemel-Ze bestens kannten, da sie diese Stätte schon seit Generationen ausgeplündert hatten. Nebenbei bemerkt machte sich Zehnpfennig (wie wir ihn, zu seiner unaufhörlichen Belustigung, bald nannten) unentbehrlich, und ich würde ihn ohne weiteres meinen Kollegen empfehlen, die ähnliche Expeditionen in die Ödnis von Morrowind planen.

In Marog begannen dann die Schwierigkeiten. Der Hauptmann des Dorfes, ein zurückhaltender, eleganter alter Herr, schien kooperationswillig, aber der zuständige Priester (ein Vertreter der dortigen Religion, deren Anhänger ein Etwas namens das Tribunal anbeten, von dem sie behaupten, es lebe an bestimmten Orten in Morrowind) war entschieden gegen unsere geplante Ausgrabung der Ruinen. Es schien, als würde er die Dörfler mit seinem Gerede von 'religiösen Tabus' wohl auf seine Seite ziehen, aber ich hielt ihm die Urkunde der Kaiserin unter die Nase und erwähnte beiläufig meinen Freund, den Garnisonskommandanten von Seyda Neen, und er beruhigte sich. Dies war zweifellos eine unter den Dörflern arrangierte Standard-Verhandlungstaktik, um ihren Lohn in die Höhe zu treiben. Der Priester war jedenfalls murrend abgezogen, wobei er mit Sicherheit allerlei Flüche auf die fremden Teufel herabbeschwor; die Dörfler jedoch standen alsbald Schlange, um für die Expedition anzuheuern.

Während sich mein Assistent um die banalen Einzelheiten wie Verträge, Proviant und dergleichen kümmerte, machten Meister Arum und ich uns auf zu den Ruinen. Auf dem Landweg sind sie nur über schmale Pfade erreichbar, die sich an der Felswand hinunterwinden, und wo jeder falsche Schritt bedeuten kann, dass man jählings in die schäumenden Fluten an den schroffen Felsen in der Tiefe stürzt. Der ursprüngliche oberirdische Zugang zur Stadt muss in ihrem nordöstlichen Teil gelegen haben - dem Teil, der in grauer Vorzeit im Meer versank, als der Ausbruch des Roten

Berges diesen überwältigend riesenhaften Krater schuf. Nachdem wir den trügerischen Pfad erfolgreich bewältigt hatten, fanden wir uns in einer großen Kammer wieder, die auf der einen Seite zum Himmel hin offen war und auf der anderen Seite in der Dunkelheit verschwand. Bei jedem Schritt knirschten unter unseren Stiefeln Berge von zerborstenem Metall, das hier so häufig zu finden ist wie irdene Scherben an anderen Ausgrabungsstätten. Offensichtlich hatten die Plünderer ihre Funde von tieferen Ebenen hierher gebracht, die wertvolle äußere Ummantelung der Zwergenmechanismen abgestreift und die inneren Teile liegen gelassen - was natürlich einfacher war, als die kompletten Mechanismen auf das Kliff zu schleppen. Bei dem Gedanken an die vielen Krieger, die, ohne sich dessen bewusst zu sein, in Tamriel mit Teilen von Zwergenmechanismen auf dem Rücken herumliefen, musste ich unwillkürlich lachen. Denn die meisten 'Zwergenrüstungen' sind natürlich genau das - nichts als die gepanzerten Gehäuse von vorzeitlichen mechanischen Menschen. Ich war aber sofort wieder ernüchtert, als ich daran dachte, wie unendlich wertvoll ein intakter Mechanismus sein würde. Nach all den herumliegenden Teilen in dieser riesigen Kammer zu urteilen, quoll dieser Ort offensichtlich vor Zwergenapparaturen geradezu über - oder, wie ich mich selber erinnern musste, war einst übergequollen. Schließlich hatten Plünderer diese Stätte seit Jahrhunderten abgegrast. Allein die Ummantelung wäre ein kleines Vermögen wert, wenn man sie als Rüstung verkaufte. Die meisten Zwergenrüstungen bestehen aus schlecht sitzenden Teilen von verschiedenen Apparaturen, weshalb sie als sperrig und plump verrufen sind. Ein kompletter und daher gut sitzender Bausatz von einem intakten Mechanismus wäre nicht mit Gold aufzuwiegen, denn dann würden alle Teile nahtlos ineinander passen, und der Träger würde die Massigkeit kaum merken. Selbstverständlich hegte ich keinerlei Absichten, meine Funde wegen der Rüstungen zu zerstören, ganz gleich, wie wertvoll sie auch sein mochten. Ich würde sie der Union zu wissenschaftlichen Studien zur Verfügung stellen. Ich stellte mir die erstaunten Ausrufe meiner Kollegen vor, wenn ich meine Funde bei meinem nächsten Vortrag enthüllte, und musste wieder lächeln.

Ich hob ein weggeworfenes Teil von dem Haufen zu meinen Füßen auf. Es glänzte noch wie nagelneu; der Zahn der Zeit kann den Legierungen der Zwerge praktisch nichts anhaben. Ich hätte gern gewusst, welche Geheimnisse sich noch in dem Gewirr von Kammern vor mir verbargen, den Zugriffen der Plünderer trotzend, nur darauf wartend, wieder im Licht zu glänzen, das sie seit Ewigkeiten nicht mehr gesehen hatten. Auf mich wartend. Ich musste sie nur noch finden! Ich winkte Meister Arum ungeduldig zu, mir zu folgen, und eilte mit großen Schritten in die Dunkelheit.

Meister Arum, Zehnpfennig und ich erforschten mehrere Tage lang die Ruinen, während meine Assistenten oben auf dem Kliff ein Lager errichteten und Proviant und Ausrüstung vom Dorf herbeischafften. Ich suchte eine viel versprechende Stelle, an der ich meine Ausgrabungen beginnen könnte - einen von Plünderern unberührten, zugeschütteten Durchlass oder Korridor, der mich zu unerforschten Stätten in den Ruinen führen würde.

Ziemlich zu Anfang fanden wir zwei solche Stellen, entdeckten aber alsbald, dass zahlreiche gewundene Gänge die Blockierungen umgingen und den Zugang zu den dahinter liegenden Kammern freigaben. Dennoch waren auch diese äußeren, von Generationen von Plünderern ihrer Artefakte beraubten Bereiche für einen Berufsarchäologen von größtem Interesse. Hinter einer massiven bronzenen Tür, die ein Schluckauf der Erde in grauer Vorzeit von ihren Scharnieren abgesprengt hatte, entdeckten wir eine große Kammer, voll mit exquisiten Wandschnitzereien, die selbst den abgebrühten Zehnpfennig beeindruckten, der behauptete, jede Zwergenruine in Morrowind erforscht zu haben. Sie schienen ein altes Ritual darzustellen; an den Seitenwänden schritt eine lange Reihe von Zwergen-Stammesältesten mit ihren klassischen Bärten in einer Prozession hinab, und sie alle verneigten sich offensichtlich vor der riesigen Gestalt eines Gottes,

die in die vordere Wand der Kammer gemeißelt war und gerade in einer Wolke aus Rauch oder Dampf dem Krater eines Berges entstieg. Meister Arum zufolge gibt es keine bekannten Abbildungen von religiösen Zwergenritualen, und somit war dies in der Tat ein faszinierender Fund. Eine meiner Gruppen machte sich daran, die geschnitzten Tafeln von der Wand zu hebeln, aber sie konnten nicht einmal die Oberfläche durchbrechen. Bei näherer Betrachtung stellte sich heraus, dass die Kammer offenbar mit einer steinartigen, metallischen Substanz ausgekleidet war, die für unsere Werkzeuge undurchdringlich war. Ich erwog, Meister Arum zu bitten, seine Magie an den Wänden auszuprobieren, entschied mich aber dagegen, weil die Gefahr zu groß war, die Schnitzarbeiten dabei zu zerstören. So gern ich diese Schnitzereien in die Kaiserstadt mitgenommen hätte, ich musste mich damit begnügen, Abdrücke anzufertigen. Sollten die anderen Mitglieder der Union genug Interesse zeigen, ließe sich sicherlich ein Spezialist, vielleicht ein Meisteralchemist, auftreiben, der einen Weg finden könnte, die Tafeln gefahrlos zu lösen.

Am oberen Ende einer langen Wendeltreppe, die wegen des von der Decke fallenden Schutts kaum passierbar war, fand ich einen weiteren merkwürdigen Raum. Es handelte sich um eine kuppelförmige Kammer mit einem großen, zerborstenen Mechanismus in der Mitte. An der Oberfläche der Kuppel waren stellenweise noch aufgemalte Sternbilder zu sehen. Meister Arum und ich waren uns einig, das es sich um eine Art Observatorium gehandelt haben musste, und der Mechanismus war demnach das, was noch von einem Zwergenteleskop übrig war. Um es aus den Ruinen über die schmale Treppe fortzuschaffen, hätte man es komplett auseinander nehmen müssen (sicherlich war es diesem Umstand zu verdanken, dass es der Aufmerksamkeit der Plünderer entgangen war), weshalb ich beschloss, es vorläufig dort zu lassen. Die Existenz dieses Observatoriums ließ jedoch vermuten, dass dieser Raum einstmals oberirdisch gelegen war. Eine genauere Prüfung der Bauart offenbarte, dass es sich tatsächlich um ein Gebäude und nicht um eine freigelegte Kammer handelte. Die einzigen anderen Ausgänge aus dem Raum waren vollständig blockiert, und sorgfältige Messungen von der Spitze des Kliffs zum Eingangsraum und weiter zum Observatorium zeigten, dass wir uns immer noch gut 250 Fuß unterhalb der derzeitigen Oberfläche befanden. Das war eine ernüchternde Erinnerung an die vergessenen Wutanfälle des Roten Berges.

Dank dieser Entdeckung lenkten wir unsere Aufmerksamkeit jetzt in die Tiefe. Da wir nun ungefähr wussten, wo die alte Erdoberfläche lag, konnten wir viele der oberen blockierten Passagen ausschließen. Insbesondere zog eine breite, eindrucksvoll von geschnitzten Säulen flankierte Passage meine Aufmerksamkeit auf sich. Sie endete an einer massiven Steinlawine, aber wir konnten sehen, wo Plünderer einen Tunnel durch den Schutt begonnen, aber dann offensichtlich wieder aufgegeben hatten. Ich war überzeugt, dass wir mithilfe meiner Gruppe von Gräbern und Meister Arums Magie erfolgreich sein könnten, wo unsere Vorgänger gescheitert waren. Und so ließ ich meine Dunkelelfen mit dem Räumen der Passage beginnen, erleichtert, dass die wahre Erforschung von Kemel-Ze endlich beginnen konnte. Bald, so hoffte ich, würden meine Stiefel Staub aufwirbeln, der seit undenklichen Zeiten unberührt geblieben war.

Angesichts dieser aufregenden Aussichten trieb ich meine Gräber eventuell ein bisschen zu heftig an. Zehnpfennig berichtete, dass sie wegen der langen Arbeitstage zu murren begannen und dass einige etwas von Aufhören faselten. Da mir aus Erfahrung bekannt war, dass das beste Mittel zur Motivierung dieser Dunkelelfen die Bekanntschaft mit der Peitsche war, ließ ich die Rädelsführer auspeitschen und den Rest in den Ruinen festsetzen, bis sie mit der Räumung der Passage fertig waren. Ich dankte Stendarr für meine weise Voraussicht, ein paar Legionäre aus Seyda Neen requiriert zu haben! Anfangs waren sie träge, aber das Versprechen eines zusätzlichen Tageslohns als Belohnung für den Durchbruch brachte sie alsbald dazu, sich mit Nachruck in die Arbeit zu stürzen. Diese Maßnahmen mögen in den Ohren meiner Leser im Schoß der Zivilisation harsch klingen, aber ich versichere Euch, dass es keinen anderen Weg gibt, um diese Leute bei der Stange

zu halten.

Die Blockierung war weitaus schlimmer, als ich zunächst angenommen hatte, und am Ende dauerte es fast zwei Wochen, bis die Passage geräumt war. Die Gräber waren ebenso aufgeregt wie ich, als ihre Hacken endlich am anderen Ende den letzten Schuttrest durchbrachen und ins Leere trafen; wir tranken gemeinsam eine Runde des lokalen Schnapses (eigentlich eine üble Brühe), um zu zeigen, dass alles vergeben und vergessen war. Ich konnte meinen Eifer kaum zügeln, während sie das Loch vergrößerten, so dass man die dahinter liegende Kammer betreten konnte. Würde die Passage zu gänzlich neuen Ebenen der alten Stadt führen, gefüllt mit Artefakten, die die verschwundenen Zwerge hinterlassen hatten? Oder sollte sie sich als Sackgasse entpuppen, eine Nebenpassage, die ins Nirgendwo führte? Meine Erregung wuchs, als ich durch das Loch schlüpfte und einen Moment lang in der Dunkelheit kauerte. Aus den hallenden Klängen der unter meinen Füßen klirrenden Steine schloss ich, dass ich mich in einem großen Raum befand. Vielleicht sogar einem sehr großen Raum. Ich stand vorsichtig auf und nahm die Kappe von meiner Laterne ab. Als das Licht die Kammer erhellte, sah ich mich voller Erstaunen um. Hier gab es Wunder, die selbst meine kühnsten Träume übertrafen!

Der warme Glanz von Zwergenlegierungen war überall. Ich hatte einen unberührten Teil der alten Stadt gefunden! Mit vor Erregung hämmerndem Herzen sah ich mich um. Der Raum war riesig, die Decke schwang sich in die Dunkelheit jenseits der Reichweite meiner Lampe auf, das andere Ende verlor sich im Schatten, wo nur noch ein verführerischer Schimmer die bislang unentdeckten Schätze erahnen ließ. An jeder Wand standen in Reih und Glied mechanische Männer, intakt bis auf ein Kuriosum: Ihre Köpfe waren wie bei einem Ritual entfernt und zu ihren Füßen auf den Boden gelegt worden. Das konnte nur eines bedeuten - ich hatte das Grab eines hohen Zwergenfürsten, vielleicht sogar eines Königs, entdeckt! Begräbnisse dieser Art waren auch vorher schon gefunden worden, das berühmteste darunter von Ransoms Expedition nach Hammerfell, aber nie zuvor war ein vollkommen intaktes Grab entdeckt worden. Bis jetzt.

Aber wenn es sich hier wirklich um ein königliches Begräbnis handelte, wo war das Grab? Ich schritt vorsichtig weiter; die Reihen der kopflosen Körper standen stumm da wie schon seit Ewigkeiten, nur ihre seelenlosen Augen schienen mich zu beobachten. Natürlich hatte ich wilde Geschichten über den Fluch der Zwerge gehört, hatte sie jedoch immer lachend als Aberglauben abgetan. Jetzt jedoch, da ich dieselbe Luft atmete wie die mysteriösen Erbauer dieser Stadt, die seit dem Kataklysmus, der ihren Untergang heraufbeschwor, unberührt dagelegen hatte, verspürte ich auf einmal Angst. Ich fühlte die Präsenz einer feindseligen Macht, die mein Eindringen übel nahm. Ich hielt einen Moment inne und lauschte. Alles war ruhig und still.

Bis auf ... es schien, als hörte ich ein schwaches Zischen, regelmäßig wie etwas Atmendes. Ich kämpfte eine plötzliche Panikattacke nieder. Ich war unbewaffnet, denn ich hatte in meinem blinden Eifer, den Raum hinter der blockierten Passage zu erkunden, keinen Gedanken an mögliche Gefahren verschwendet. Mir rann der Schweiß über das Gesicht, während ich die Dunkelheit auf Bewegungen hin absuchte. Warm war es in dem Raum, wie ich plötzlich feststellte, wesentlich wärmer als im Rest des Labyrinths. Meine Erregung kehrte zurück. Hatte ich möglicherweise einen Teil der Stadt entdeckt, der auch heute noch mit einem funktionierenden Dampfwärmenetz verbunden war? An den Wänden liefen Rohre entlang, wie auch in allen anderen Teilen der Stadt. Ich ging zu einem der Rohre und berührte es. Es war heiß, beinahe unerträglich heiß! Nun sah ich, dass an manchen Stellen, wo die alten Rohrleitungen der Korrosion anheim gefallen waren, Dampf entwich - das Geräusch, das ich gehört hatte. Ich musste über meine Einfältigkeit lachen.

Ich ging nun rasch zum anderen Ende des Raumes, wobei ich den Reihen der gerade noch so

bedrohlich wirkenden mechanischen Soldaten fröhlich salutierte.
Ich lächelte triumphierend, als das Licht die Dunkelheit der Jahrhunderte wegfegte und die riesige Nachbildung eines Zwergenkönigs enthüllte, der auf einem erhöhten Podium stand und mit seiner metallenen Hand sein Zepter umklammerte.
Dies war in der Tat der große Preis! Ich ging langsam um das Podium herum, voller Bewunderung für die Kunstfertigkeit der altehrwürdigen Zwerge. Der goldene König ragte unter einer freitragenden Kuppel 20 Fuß in die Höhe; sein langer, hoch gekämmter Bart stand stolz nach vorne ab, und seine glänzenden metallenen Augen schienen mir zu folgen. Aber meine abergläubische Anwandlung hatte sich gelegt, und ich schaute den alten Zwergenkönig wohlwollend an. Meinen König; jedenfalls sah ich ihn bereits als solchen an. Ich stieg auf das Podium, um mir die fein gemeißelte Rüstung näher anzuschauen. Plötzlich öffneten sich die Augen der Gestalt, und sie holte mit ihrer gepanzerten Faust zum Schlag aus.

Ich sprang zur Seite, als der goldene Arm herunterkrachte und auf den Stufen, wo ich gerade gestanden hatte, Funken schlug. Mit zischend entweichendem Dampf und surrenden Zahnrädern trat die riesige Gestalt schwerfällig unter ihrem Baldachin heraus und schritt mit furchteinflößender Geschwindigkeit auf mich zu; ihre Augen verfolgten mich, während ich rückwärts stolpernd zu entkommen suchte. Ich suchte hinter einer Säule Deckung, als die Faust erneut herabsauste. In dem Wirrwarr fiel mir meine Lampe herunter, und nun kroch ich in die Dunkelheit jenseits des Lichtkegels, in der Hoffnung, zwischen die kopflosen Mechanismen schlüpfen und so in die Sicherheit der Zugangspassage entkommen zu können. Wo war das Monstrum nur? Man sollte meinen, dass ein 20 Fuß großer König kaum zu übersehen sein dürfte, aber er ließ sich nirgendwo erblicken. Die tropfende Lampe vermochte lediglich einen kleinen Teil des Raumes zu erhellen. Er konnte überall in der Dunkelheit lauern. Ich kroch schneller voran. Ohne jede Warnung stoben die verschwommenen Reihen der Zwergensoldaten plötzlich vor mir auseinander, während sich der monströse Wächter drohend vor mir aufbaute. Er hatte mir den Fluchtweg abgeschnitten! Ich versuchte, den unaufhörlich herabsausenden Schlägen der mir unerbittlich folgenden Maschine rückwärts zu entkommen und geriet dabei in die entfernteste Ecke des Raumes. Von hier gab es kein Entrinnen mehr. Ich stand mit dem Rücken zur Wand. Ich sah zu meinen Gegner hinauf, entschlossen, im Stehen zu sterben. Die riesigen Fäuste hoben sich für den letzten Schlag.

Plötzlich erfüllte gleißendes Licht den Raum. Purpurne Energieblitze prasselten über den metallenen Rückenschild des Zwergenmonsters; es hielt inne und drehte sich halb nach dieser neuen Bedrohung um. Meister Arum war gekommen! Ich wollte gerade einen Freudenschrei ausstoßen, als sich die riesige Gestalt wieder mir zuwandte, unversehrt von Meister Arums Blitzstrahl, entschlossen, diesen ersten Eindringling zu vernichten. Ich brüllte 'Dampf! Dampf!', während der Gigant seine Faust hob, um mich auf dem Boden zu zerschmettern. Dann hörte ich ein Zischen, fühlte einen bitterkalten Luftschwall und sah nach oben. Das Monster war nun mit einem Eispanzer bedeckt, erstarrt in dem Moment, als es mich ins Jenseits befördern wollte. Meister Arum hatte verstanden. Ich lehnte mich erleichtert gegen die Wand.

Da knirschte das Eis über mir. Der riesige goldene König stand vor mir, und der Eispanzer fiel von ihm ab; sein Kopf drehte sich triumphierend zu mir hin. War diese Zwergenmonstrosität durch nichts zu stoppen? Aber dann schwand das Licht aus seinen Augen, und seine Arme fielen schlaff herab. Der magische Frost hatte funktioniert und seine dampfgetriebene Energie erkalten lassen.

Während Meister Arum und die Gräber sich um mich scharten und mich zu meinem knappen Entkommen beglückwünschten, fingen meine Gedanken an zu wandern. Ich stellte mir meine Rückkehr in die Kaiserstadt vor, und ich wusste, dass dies mein bislang größter Triumph sein würde. Wie könnte ich diese Entdeckung überhaupt noch übertreffen? Vielleicht war es an der Zeit,

mich anderen Dingen zuzuwenden. Die Wiederentdeckung des legendären Auges von Argonien ... das wäre ein echter Coup! Ich lächelte innerlich, in der Glorie des Augenblicks schwelgend, plante aber bereits mein nächstes Abenteuer.

Die Schlacht am Roten Berg
und der Aufstieg und Fall des Tribunals

[Im Folgenden zeichnen wir die Worte von Fürst Vivec auf, die dieser an einen abtrünnigen Priester, Malur Omayn, richtete, der Vivec mit den Aschländer-Legenden um die Schlacht am Roten Berg und den nerevarinischen Prophezeiungen konfrontierte, und an die Räte der Inquisition, die Vivec dabei halfen, den abtrünnigen Priester zu befragen.]

Wer kann sich noch genau an all das erinnern, was vor unendlich langer Zeit geschehen ist? Aber Ihr habt mich gebeten, Euch mit meinen eigenen Worten die Ereignisse zu schildern, die sich in der Schlacht am Roten Berg zugetragen haben, die Geburtsstunde des Tribunals und die Prophezeiungen über einen wiedergeborenen Nerevar. Hier ist alles, woran ich mich erinnern kann.

Als wir Chimer das erste Mal die Herden und die Zelte unserer nomadischen Vorfahren verließen und die ersten großen Häuser errichteten, verehrten wir die Daedra und beteten sie wie Götter an. Aber unsere Brüder, die Dwemer, verachteten die Daedra und machten sich über unsere lächerlichen Rituale lustig. Sie zogen stattdessen ihre Götter der Vernunft und Logik vor. Zwischen Chimern und Dwemern herrschte also ein bitterer Streit, bis die Nord kamen und in Resdayn eindrangen. Erst dann legten die Chimer und die Dwemer ihre Fehde bei und taten sich zusammen, um die Eindringlinge zu vertreiben.

Sobald die Nord geflüchtet waren, beschlossen General Nerevar von den Chimern und General Dumac von den Dwemern, die einander mochten und respektierten, Frieden zwischen ihren Völkern zu schließen. Damals war ich nicht mehr als ein junger Berater von Nerevar und seiner Königin, Almalexia. Sein anderer geschätzter Berater, Sotha Sil, zweifelte daran, dass solch ein Friede lange halten werde. Die bitteren Auseinandersetzungen zwischen den Chimern und den Dwemern sprächen sehr dagegen. Durch Verhandlungen und Kompromisse gelang es Nerevar und Dumac jedoch, einen wenn auch zerbrechlichen Frieden aufrechtzuerhalten.

Als aber Dagoth Ur, Fürst des Hauses Dagoth und vertrauter Freund von Nerevar und den Dwemern, den Beweis erbrachte, dass der dwemerische Hohepriester Kagrenac das Herz von Lorkhan entdeckt und herausgefunden hatte, wie man dessen Kräfte anzapfen konnte und daraufhin begann, einen neuen Gott zu erschaffen - eine Verhöhnung des Glaubens der Chimer und eine angsteinflößende Waffe - rieten wir alle Nerevar dazu, den Zwergen den Krieg zu erklären und die Bedrohung des Glaubens und der Sicherheit der Chimer zu zerstören. Nerevar war sehr verunsichert. Er ging zu Dumac, seinem alten Freund, und fragte ihn, ob das, was Dagoth Ur erzählte, wahr sei. Kagrenac war konsterniert und fragte, für wen Nerevar sich denn hielte, dass er glaubte, sich in die Angelegenheiten der Dwemer einmischen zu dürfen.

Nerevar machte sich große Sorgen und pilgerte nach Holamayan, dem heiligen Tempel der Azura, die ihm bestätigte, dass alles, was Dagoth Ur behauptet hatte, tatsächlich der Wahrheit entsprach und dass die Erschaffung eines neuen Gottes durch die Dwemer mit allen Mitteln verhindert werden müsse. Als Nerevar zurückkehrte und uns berichtete, was die Göttin ihm gesagt hatte, fühlten wir, dass unsere Einschätzung richtig gewesen war und rieten ihm wiederum zum Kampf, schalten ihn ob seines naiven Vertrauens in die Freundschaft und erinnerten ihn an seine Verantwortung, den Glauben und die Sicherheit der Chimer gegen die Gottlosigkeit und die gefährlichen Ambitionen der Dwemer zu beschützen.

Daraufhin ging Nerevar ein letztes Mal nach Vvardenfell, in der Hoffnung, dass Verhandlungen und

Kompromisse den Frieden erhalten könnten. Dieses Mal stritten sich die ehemaligen Freunde Nerevar und Dumac jedoch bitterlich und zwischen den Chimern und den Dwemern brach Krieg aus.

Die Dwemer waren in ihrer Festung im Roten Berg gut geschützt, aber der listige Nerevar trieb die meisten Armeen Dumacs ins Feld hinaus und hielt sie dort, so dass Nerevar und Dagoth Ur sowie eine kleine Gruppe anderer sich auf geheime Weise Zugang zur Kammer der Herzen verschaffen konnten. Dort traf Nerevar, der König der Chimer, auf Dumac, den König der Zwerge, und beide stürzten, nachdem sie sich tapfer gegen die Schläge und Zaubersprüche des jeweils anderen gewehrt hatten, schwer verwundet nieder. Da Dumac im Sterben lag und Dagoth Ur und die anderen ihn bedrohten, wandte sich Kagrenac mit seinen Werkzeugen dem Herzen zu. Wie Nerevar später erzählte, sah er Kagrenac und all seine Dwemer-Kameraden auf einmal vor seinen Augen verschwinden. In diesem Augenblick verschwanden alle Dwemer, ohne eine Spur zu hinterlassen. Kagrenacs Werkzeuge blieben jedoch zurück und Dagoth Ur nahm sie an sich. Er trug sie zu Nerevar und sagte: 'Dieser Dummkopf Kagrenac hat mit diesen Werkzeugen sein eigenes Volk vernichtet. Wir sollten sie unverzüglich unschädlich machen, damit sie nicht in die falschen Hände geraten.'

Aber Nerevar wollte dies zuerst mit seiner Königin und den Generälen besprechen, die diesen Krieg vorhergesehen hatten und deren Rat er nie wieder ignorieren würde. 'Ich werde das Tribunal fragen, was wir mit ihnen machen sollen, denn sie haben in der Vergangenheit Weisheit bewiesen, die ich nicht hatte. Bleibt hier, bis ich zurückkehre, mein treuer Dagoth Ur.' Nerevar wies Dagoth Ur an, die Werkzeuge und die Kammer der Herzen bis zu seiner Rückkehr zu bewachen.

Dann wurde Nerevar an den Fuß des Roten Berges getragen, wo wir auf ihn warteten, und er erzählte uns alles, was sich unter dem Berg zugetragen hatte. Nerevar sprach von den Werkzeugen, welche die Dwemer benutzt hatten, um ihr Volk unsterblich zu machen, und er erzählte auch von der wundersamen Kraft des Herzens von Lorkhan. *[Wir erfuhren erst später von anderen, dass Dagoth Ur annahm, dass die Dwemer vernichtet und nicht, dass sie unsterblich geworden waren. Und keiner weiß wirklich, was genau damals geschah.]*

Nachdem wir Nerevar zugehört hatten, bat er uns um unseren Rat, woraufhin wir ihm antworteten: 'Wir sollten die Werkzeuge zum Nutzen der Chimer aufbewahren. Und wer weiß, vielleicht sind die Dwemer nicht für immer fort, sondern nur in ein fernes Reich entschwunden, aus dem sie eines Tages zurückkehren werden, um unser Volk anzugreifen. Deshalb müssen wir diese Werkzeuge verwahren, um sie zu erforschen und herauszufinden, wie sie funktionieren. Auf diese Art und Weise sichern wir auch zukünftige Generationen.'

Und obwohl Nerevar von dieser Idee nicht angetan war, war er bereit, unserem Rat zu folgen, allerdings unter einer Bedingung: dass wir alle zusammen einen gemeinsamen Eid auf Azura schwörten, dass die Werkzeuge niemals zu dem profanen Zweck verwendet würden, den die Dwemer verfolgt hatten. Wir bestätigten ihm dies sogleich und schworen einen gemeinsamen Eid nach Nerevars Worten.

Danach kehrten wir mit Nerevar in den Roten Berg zurück und trafen auf Dagoth Ur. Dagoth Ur weigerte sich, uns die Werkzeuge zu geben. Er beschwor uns, dass sie gefährlich seien und wir sie nicht einmal anfassen dürften. Dagoth Ur schien verwirrt und bestand darauf, dass die Werkzeuge nur ihm anvertraut werden könnten. Wir vermuteten, dass er durch die Handhabung der Werkzeuge beeinflusst worden war, heute glaube ich jedoch, dass er, als er allein war, die Kräfte der Werkzeuge für sich zu nutzen gelernt und irgendwie entschieden hatte, dass sie für ihn bestimmt seien. Nerevar

und unsere Wachen nahmen ihm die Werkzeuge mit Gewalt ab. Dagoth Ur und seinen Leuten gelang es zu entkommen, aber wir konnten die Werkzeuge retten und sie an Sotha Sil zur Untersuchung und sicheren Verwahrung übergeben.

Einige Jahre lang hielten wir den Eid, den wir mit Nerevar auf Azura geschworen hatten. Während dieser Zeit untersuchte Sotha Sil jedoch vermutlich die Werkzeuge und entschlüsselte ihre Geheimnisse. Er kam dann schließlich zu uns und erzählte uns von seiner Vision von einer neuen Welt des Friedens, die den Adligen Gerechtigkeit und Ehre und dem gemeinen Volk Gesundheit und Wohlstand bringen werde. Dem Tribunal würde die Rolle der unsterblichen Förderer und Beschützer zufallen. Uns gefiel diese Vision einer besseren Welt und so pilgerten wir zum Roten Berg und verwandelten uns mit Hilfe von Kagrenacs Werkzeugen.

Kaum hatten wir jedoch unsere Rituale beendet und waren gerade dabei, unsere neu erworbenen Kräfte zu entdecken, als Azura erschien und uns ob des gebrochenen Eides verfluchte. Sie prophezeite uns, dass ihr Schützling, Nerevar, getreu des Eides, den er geschworen hatte, zurückkehren werde, um uns für unsere Niedertracht zu strafen und sicherzustellen, dass das Wissen um das Böse nie wieder dazu genutzt würde, den Willen der Götter zu verhöhnen. Sotha Sil entgegnete ihr daraufhin: 'Die alten Götter sind grausam und willkürlich und kümmern sich nicht um die Hoffnungen und Ängste der Mer. Eure Zeit ist vorbei, Sir. Wir sind die neuen Götter, aus Fleisch geboren werden wir den Bedürfnissen unseres Volkes mit Weisheit und Liebe dienen. Spart Euch Eure Drohungen und Eure Schelte, Ihr wankelmütiger Geist. Wir sind mutig und stark und haben keine Angst vor Euch.'

Und dann, genau in dem Moment, wurden alle Chimer in Dunmer verwandelt und unsere Haut wurde aschefarben und in unseren Augen leuchtete das Feuer. Wir wussten zu diesem Zeitpunkt natürlich nur, dass uns dies widerfahren war, aber Azura sagte: 'Dies ist nicht mein Wirken, sondern Eures. Ihr habt Euer Schicksal und das Eures Volkes selbst gewählt und alle Dunmer sollen Euer Schicksal von heute an bis ans Ende aller Zeiten mit Euch teilen. Ihr glaubt Euch Götter, aber Ihr seid blind und überall ist Dunkelheit.' Und Azura ließ uns im Dunkel zurück und wir hatten alle Angst. Dennoch machten wir uns mutig auf den Weg und verließen den Roten Berg, um die neue Welt unserer Träume zu errichten.

Die neue Welt, die wir erschufen, war herrlich und großzügig und die Anbetung der Dunmer inbrünstig und dankbar. Die Dunmer fürchteten sich zunächst vor ihren neuen Gesichtern. Doch Sotha Sil sprach zu ihnen und erklärte ihnen, dass dies kein Fluch, sondern ein Segen sei, ein Zeichen ihres geänderten Wesens und darüber hinaus ein Hinweis auf die Ehre, die sie als neue Mer erfahren würden, nicht länger Barbaren, die sich vor Geistern fürchteten, sondern zivilisierte Mer, die direkt mit ihren unsterblichen Freunden und Gönnern, den drei Gesichtern des Tribunals, sprechen könnten. Wir wurden alle von Sotha Sils visionärer Rede ergriffen und fassten neuen Mut. Mit der Zeit schufen wir die Traditionen und Institutionen einer gerechten und ehrenwerten Gesellschaft und das Land Resdayn erfuhr Jahrtausende von Frieden, Gerechtigkeit und Wohlstand, die anderen primitiven Rassen unbekannt waren.

Unter dem Roten Berg hatte Dagoth Ur jedoch überlebt. Und während das Licht unserer schönen neuen Welt immer heller leuchtete, vertiefte sich unter dem Roten Berg die Dunkelheit, eine Dunkelheit, die mit dem hellen Licht, das Sotha Sil mit den Werkzeugen von Kagrenac dem Herzen von Lorkhan entlockt hatte, eng verbunden war. Als die Dunkelheit weiter zunahm, kämpften wir gegen sie an und errichteten Mauern, um sie einzuschließen. Wir konnten sie jedoch nicht zerstören, denn die Quelle der Dunkelheit nährte dieselbe Quelle, die der Ursprung unserer göttlichen Inspiration war.

Und in diesen jüngsten Tagen von Morrowind, reduziert auf eine unterjochte Provinz des westlichen Kaiserreiches, da der Einfluss des Tempels nachlässt und die Dunkelheit aus dem Roten Berg kriecht, erinnern wir uns an Azura und ihr Versprechen, dass ihr Schützling zurückkehren werde. Wir haben gewartet, blind und in der Dunkelheit, nur noch Schatten unserer selbst, unserer flammenden Vision beraubt, beschämt ob unserer Torheit, ängstlich ob der Vergeltung und auf baldige Erlösung hoffend. Wir wissen nicht, ob der Fremdländer, der behauptet, die nerevarinischen Prophezeiungen zu erfüllen, unser alter Kamerad Nerevar ist, der wiedergeboren wurde, oder ob es sich um eine Figur des Kaisers handelt oder um eine Täuschung Azuras oder einfach nur um eine Wende des Schicksals. Aber wir bestehen darauf, dass Ihr Euch der Tempeldoktrin unterwerft und gemäß den Regeln die Hierographa von der Apographa trennt und dass Ihr nicht von dem redet, worüber man nicht offen reden darf. Benehmt Euch wie ein pflichtbewusster Priester, im Einklang mit Euren Gelübden, in denen Ihr versprochen habt, den Grundsätzen und den Erzgrundsätzen zu folgen, und Euch wird alles vergeben werden. Trotzt mir und Ihr werdet erfahren, was es heißt, sich gegen einen Gott zu stellen.

- Vivec

Die Schlacht bei Sancre Tor

Im Jahre 2Ä852 überquerten verbündete Truppen der Nord und Bretonen die Grenze zu Cyrodiil und besetzten die wichtigen Pässe und Siedlungen in den Jerall-Bergen. Das Nord- und Bretonen-Bündnis schlug sein Hauptquartier für den Winter bei Sancre Tor auf und forderte König Cuhlecains neuen General Talos heraus, einen Sturm auf seine Bergfesten zu wagen.

Als sie erfuhren, dass General Talos mitten im Winter eine Armee aufgestellt hatte und zum Sturm auf Sancre Tor marschierte, waren sie begeistert. Sancre Tor war uneinnehmbar, seine Zitadelle auf hohen Klippen überschaute die untere Stadt, und es lag in eine hoch gelegene Bergsenke geschmiegt mit steilen, unbezwingbaren Klippen im Rücken.

Die Cyrodilische Armee war klein, schlecht ausgebildet und ausgerüstet, verfügte über nur knappe Rationen und war auf Winterkampagnen nicht vorbereitet. Als ihre zerlumpten Einheiten sich im Tiefland unterhalb der Zitadelle sammelten, gingen die nordischen und bretonischen Verbündeten selbstbewusst davon aus, dass der Feind sich selbst in ihre Falle begeben hatte.

Die Zitadelle wurde nicht allein vorn durch eine unersteigbare Klippe und im Rücken durch unbezwingbare Höhen geschützt, der Zugang lag außerdem magisch verborgen unter der Illusion eines großen Bergsees in der Senke unter den Gipfeln. Daher ließen die Nord und Bretonen nur eine kleine Truppe zur Verteidigung der Zitadelle zurück und stiegen durch die unteren Passagen hinab, um die frierenden, hungernden Cyrodilischen Streitkräfte vor ihnen anzugreifen und zu überwältigen. Sie rechneten damit, General Talos' Armee zu besiegen, zu überrennen und aufzureiben und niemanden übrigzulassen, der sich im Frühling ihrem Abstieg in das Cyrodilische Herzland würde entgegenstellen können.

Und so lockte General Talos die verbündeten Nord und Bretonen in ihren Untergang.

Nachdem er eine schwache Truppe im Tiefland zurückgelassen hatte, um die Verteidiger herauszulocken, marschierte General Talos von der Rückseite auf die Zitadelle von Sancre Tor, stieg die angeblich unbezwingbaren Höhen hinter der Zitadelle herab und schlich durch den angeblich magisch verborgenen Eingang in die innere Zitadelle. Diese bemerkenswerte Großtat wird der Hilfe eines einzigen ungenannten Verräters zugeschrieben, bei dem es sich der Überlieferung zufolge um einen übergelaufenen bretonischen Hexer handelte, der sowohl die Existenz eines verborgenen Bergpfads, der hinter der Zitadelle herabführte, als auch das Geheimnis des Zitadellenzugangs verriet, der unter seiner illusorischen Seeoberfläche versteckt war.

Während die Cyrodilische Armee im Tiefland sich verzweifelt gegen den Ausfall der Nord und Bretonen verteidigte, drangen General Talos und seine Männer in die Zitadelle ein, überwältigten die schwachen Verteidigungstruppen, nahmen die Adligen und Generäle der Nord und Bretonen gefangen und zwangen sie zur Aufgabe der Zitadelle und ihrer Truppen. Die verwirrten und demoralisierten Nord-Gefangenen, die bereits misstrauisch gegenüber der intriganten Hochfels-Hexeraristokratie und deren hochfliegenden Träumen von Herzland-Eroberung gewesen waren, fielen von ihren Verbündeten ab und schworen Tiber Septim die Treue. Die Himmelsrand-Generäle schlossen sich ihren Männern in Tiber Septims Armee an; der Hochfels-Kampfmagier-Kommandostab wurde summarisch hingerichtet, und die gefangenen Bretonen wurden entweder eingekerkert oder in die Sklaverei verkauft.

Auf diese Weise wurde die gemeinsame alliierte Invasion Cyrodiils vereitelt und General Talos' Armee durch die erfahrenen Truppen der Nord-Veteranen verstärkt, die eine so entscheidende Rolle

in den folgenden Kriegszügen General Talos' spielten, in denen Colovia und Niben endgültig zum Kern des Cyrodilischen Reichs wurden und die zur Krönung von General Talos zum Kaiser Tiber Septim führten.

Historiker staunen über Tiber Septims taktischen Wagemut beim Sturm auf eine befestigte Bergzitadelle mitten im Winter gegen zahlenmäßig bei weitem überlegene Truppen. Später schrieb Tiber Septim seine unerschütterliche Entschlossenheit im Angesicht überwältigender Hindernisse der Inspiration durch seine göttliche Vision des Amuletts der Könige im Grabmal Remans III. zu.

Der junge Talos mag in der Tat durch seinen Glauben inspiriert worden sein, dass es ihm bestimmt sei, dieses antike heilige Symbol des Bundes zu finden und Tamriel in die Hochkultur des Dritten Kaiserreichs zu führen. Dies sollte jedoch in keiner Weise unserer Bewunderung für den Elan und das Genie dieses entscheidenden militärischen Triumphs gegen große Übermacht Abbruch tun.

Die Schwarzen Künste auf dem Prüfstand
von Hannibal Traven, Erzmagister der Magiergilde

Geschichte
Die Praxis der Totenbeschwörung, allgemein die Schwarzen Künste genannt, begann lange vor unserer Geschichtsschreibung. Praktisch alle frühesten Gesetze des Landes erwähnen sie als ausdrücklich bei Todesstrafe verboten. Unabhängige Praktizierende der Zauberkünste haben jedoch ihr Studium fortgeführt.

Der Psijic-Orden der Insel Artaeum, Vorläufer unserer eigenen Magiergilde, verbot ebenfalls ihre Benutzung, nicht nur weil sie gefährlich war, sondern auch, weil ihr Glaube an heilige und unheilige Ahnengeister sie zur Ketzerei machte. Und wiederum hören wir trotzdem zahlreiche Geschichten von Schülern und Meistern, die diese Beschränkung ignorierten. Als Vanus Galerion Artaeum verließ, mag er in vielem anderer Meinung als die Psijic gewesen sein, doch auch er weigerte sich zu erlauben, dass Totenbeschwörung in der Gilde gelehrt würde.

Fast 1100 Jahre sind seit der Zeit Vanus Galerions vergangen, und es hat viele Erzmagister gegeben, die diese Gilde führten. Die Frage der Totenbeschwörung ist weiterhin gestellt worden. Die Beschränkungen dagegen sind in der Gilde nie aufgehoben worden, doch die Einstellung dazu hat sich im Lauf der Jahre immer wieder geändert. Manche Erzmagister waren geneigt, sie völlig zu ignorieren, andere haben aktiv dagegen gekämpft, und wieder andere Erzmagister sollen Gerüchten zufolge selbst Totenbeschwörer gewesen sein.

In meiner neuen Rolle als Erzmagister der Magiergilde ist es meine Pflicht, Richtlinien zu diesem Thema aufzustellen. Obwohl ich meine eigene Ansicht zu den Schwarzen Künsten habe, habe ich mich mit zwei der gelehrtesten Magiern im Kaiserreich beraten, Magister Voth Karlyss aus Corinth und Magister Ulliceta gra-Kogg aus Orsinium, und wir haben zwei Tage lang diskutiert.

Was folgt, sind Zusammenfassungen der wichtigsten Punkte der Diskussion, der Argumente und Gegenargumente, die zum Beschluss der Magiergilde zum Thema Totenbeschwörung führten.

Argument:
Argument von Meisterin gra-Kogg: Die Totenbeschwörung ist missverstanden. Wir können sie nicht verschwinden lassen, indem wir sie ignorieren. Als intellektuelle Institution, die sich dem Studium der magischen Künste und Wissenschaften verschrieben hat, haben wir die Verpflichtung zur Wahrheit. Uns selbst in unserer Forschung zu zensieren, widerspricht unserer Mission der Neutralität und Objektivität.

Gegenargument von Meister Karlyss: Die Magiergilde muss ihre Suche nach Wissen ins Gleichgewicht bringen mit verantwortungsvoller Vorsicht und ethischen Normen. Es bedeutet nicht, den Studienverlauf zu 'zensieren', wenn man Schüler anhält, mit Sorgfalt und lauteren Absichten vorzugehen. Es bedeutet keine Einschränkung der Freiheit eines Studenten, Vorschriften und Grenzen zu setzen - im Gegenteil, es ist äußerst wichtig.

Argument von Meister Karlyss: Die Totenbeschwörung ist der ganzen zivilisierten Welt ein Gräuel. Wenn sie sich diese offiziell zu eigen machte, würde die Magiergilde in der allgemeinen Bevölkerung Furcht und Feindseligkeit erwecken. Vanus Galerion wollte, dass diese Institution sich vom Psijic-Orden unterscheidet, der elitär und separatistisch war. Wir gehen ein Risiko ein, wenn wir die öffentliche Meinung missachten. Wir würden gewiss unsere Niederlassungen an zahlreichen

Orten verlieren, auf jeden Fall wohl in ganz Morrowind, wo die Abneigung gegen Totenbeschwörung sehr stark ist.

Gegenargument von Meisterin gra-Kogg: Ja, wir sollten empfänglich für die Sorgen der Gemeinschaft sein, doch sie soll und darf unsere Studien nicht diktieren. "Totenbeschwörer" bezeichnet für viele ungebildete Personen schlicht einen bösen Magier. Es ist Wahnsinn, unsere Arbeit aufgrund von Vorurteilen und halbgebildeten Meinungen zu begrenzen. Es ist eine Beleidigung des Zwecks eines objektiven Studiums, uns nur aufgrund der öffentlichen Meinung von einem Fach abzuwenden.

Argument von Meisterin gra-Kogg: Totenbeschwörer sind die Geißel Tamriels. Ob sie nun unabhängig oder gemeinsam mit den Sloads oder dem König der Würmer, Mannimarco, arbeiten, sie sind verantwortlich für viele Schrecken, belebte Zombies und Skelette und andere Arten von Untoten. Um diese Bedrohung am besten zu bekämpfen, müssen wir die Macht des Totenbeschwörers verstehen, und das können wir nicht tun, indem wir unsere Studien der Schwarzen Künste beschränken.

Gegenargument von Meister Karlyss: Niemand bestreitet die Bedrohung durch die Schwarzen Künste - tatsächlich ist dies der Kern meines Arguments dagegen, dass die Magiergilde sie zu einer Schule macht, in der unsere Initiierten unterrichtet werden. Wir können und sollten wissen, zu was unser Gegner fähig ist, doch wir müssen vorsichtig sein, nicht in die Falle zu tappen, uns zu tief in seine Gewohnheiten zu vertiefen und sie zu unseren eigenen zu machen. Niemand hat etwas davon, wenn wir durch das Studium des Bösen selbst böse werden.

Argument von Meister Karlyss: Totenbeschwörung ist dem Wesen nach gefährlich. Man kann sich nicht "nur mal so" damit befassen. Der einfachste Zauberspruch erfordert das Vergießen von Blut und beginnt auf der Stelle, die Seele des Zauberers zu verderben. Und das ist keine Vermutung, sondern eine schlichte Tatsache. Es ist verantwortungslos von der Gilde, eine Art des Magiestudiums zu lehren und somit zu fördern, die dem Zauberer und der Welt erwiesenermaßen nichts als Entsetzen und Elend bringt.

Gegenargument von Meisterin gra-Kogg: Alle Schulen der Magie sind für den Uneingeweihten gefährlich. Ein einfacher Feuerball-Zauberspruch aus der Schule der Zerstörung kann großen Schaden anrichten, wenn er von einem Novizen angewendet wird, nicht nur für andere, sondern auch für den Magier selbst. Die Schule der Mystik zwingt von Natur aus den Zauberer dazu, seinen Verstand von der Logik zu trennen, eine Art vorübergehenden Wahnsinns anzunehmen, die - so könnte man sagen - einer Korruption der Seele sehr ähnlich kommt.

Argument von Meisterin gra-Kogg: Die Gilde gestattet bereits manche Formen der Totenbeschwörung. Die "Schulen" der Magie sind, wie wir wissen, künstliche Strukturen, ursprünglich formuliert von Vanus Galerion, um die Forschung aufzuteilen und somit zu vereinfachen. Sie haben sich im Lauf der Jahre häufig verändert, doch im Kern, so weiß jeder Meister, sind sie alle miteinander verknüpft. Wenn ein Schüler der Beschwörung einen Wächtergeist heraufbeschwört, kommt er in Berührung mit der Schule der Totenbeschwörung. Wenn ein Schüler der Verzauberung eine gefangene Seele benutzt, kann auch er einer Schwarzen Kunst bezichtigt werden. Die Schule der Mystik, wie ich schon zuvor sagte, ist in gewisser Weise ebenfalls mit der Totenbeschwörung verwandt. Zu sagen, dass Schüler die Methoden der Totenbeschwörung nicht lernen dürfen, bedeutet, gemeinsame Fähigkeiten in den anderen, historisch legitimeren Schulen der Gilde zu unterdrücken.

Gegenargument von Meister Karlyss: Ja, die Schulen sind verflochten, doch die Standardzaubersprüche jeder Schule haben den Test der Zeit bestanden. Wir wissen, dass ein Schüler der Mystik, wenn er korrekt angeleitet wird, durch seine Erfahrungen nicht auf Dauer geschädigt wird. In vieler Hinsicht ist es eine Frage von Extremen - wie weit wir unseren Studien gestatten uns zu führen. Die Totenbeschwörung beruht ihrem Wesen nach darauf, dass der Zauberer weiter in die Dunkelheit hineingeht, als es weise ist, was seine Vernichtung praktisch garantiert. Sie hat keinen Platz in der Magiergilde.

Schlussfolgerung
Die Risiken des Studiums der Totenbeschwörung überwiegen ihre Nützlichkeit. Die Gilde will nicht das Studium ihrer Mitglieder zensieren, doch sie wird Studien der Schwarzen Künste nicht tolerieren, außer in begrenzter Form zum Zweck der Bekämpfung ihrer finsteren Anhänger. Dies darf nur von besonderen Individuen betrieben werden, die sich als sowohl äußerst wie auch höchst vorsichtig erwiesen haben, und auch dann nur mit meiner ausdrücklichen Erlaubnis und Überwachung.

Nachwort
Ich muss leider bestätigen, dass die Gerüchte stimmen: Meisterin Ulliceta gra-Kogg hat nicht nur die Totenbeschwörung verteidigt, sie war selbst eine Totenbeschwörerin. Nach dieser Enthüllung versuchten die Ritter der Lampe, sie im Gildenhaus in Orsinium festzunehmen, doch sie konnte entkommen. Wir haben volles Vertrauen in den Ersatz-Magister in Orsinium.

Obwohl ich anderer Meinung war, respektierte ich ihre logische Argumentation hinreichend, um ihre Argumente in diesem Buch einzuschließen, und ich sehe keinen Grund, sie zu entfernen. Es ist jedoch enttäuschend zu sehen, dass ihr Interesse an der "Wahrheit" nur eine Beschönigung ihrer sklavische Hingabe an die Schwarzen Künste darstellte.

Diese unglückliche Situation illustriert nur, wie wichtig es für Gildenmitglieder ist, sich vor den Verlockungen der Totenbeschwörung zu hüten, und wachsam gegenüber der Unterwanderung unserer Magiergilde durch ihre Anhänger zu sein.

Die Schweine-Kinder
von Tyston Bane

Nicht einmal der älteste Dunkelelf vom Berg Dagoth Ur oder der älteste Weise im Königreich der Einsamkeit selbst - kann sich an eine Zeit erinnern, als die Orks unser schönes Tamriel nicht verwüsteten. Welcher widerwärtige und schädliche Daedra des Reichs des Vergessens auch immer sie beschworen hat, hätte schwerlich eine beständigere Bedrohung für das Wohlergehen der zivilisierten Rassen von Tamriel schaffen können als die verhassten Orks.
Orks sind aufgrund ihrer Größe glücklicherweise leicht von anderen Humanoiden zu unterscheiden - sie sind meistens vierzig Pertans groß und fünfzehn tausend Angaids schwer - und an ihren rohen, Schweine ähnlichen Zügen und ihrem Gestank. Sie führen ständig Krieg, haben eine groteske Moral, ihr Intellekt grenzt an Schwachsinn und sie sind unsauber. Bei allem, was Recht ist, hätten die zivilisierten Rassen von Tamriel schon vor langer Zeit in der Lage sein müssen, das Land von ihrem Gifthauch zu reinigen, aber ihre Grausamkeit, ihre tierische Arglist und merkwürdige Stammestreue machen sie so unvermeidlich wie Blätter in einem stillstehenden Tümpel.
Geschichten von der Grausamkeit der Orks eilen den Berichten voraus. Als Jastyaga, 1Ä 950, davon berichtete, dass der Orden von Diagna sich mit den Armeen von Daggerfall und Sentinel vereinigte, 'um die gottlosen Orks in ihrer orsinischen Festung in Schach zu halten ... und in reinigendem Feuer zu verbrennen', nahm sie an, dass jeder Leser sich der Wildheit der Orks bewusst sein würde. Als die Belagerung dreißig Jahre später vollendet war, nach dem Tod vieler Helden einschließlich Gaiden Shinji, und die Zerstörung von Orsinium die überlebenden Orks überall in den Bergen von Wrothgaria verstreute, schrieb sie außerdem: 'Die freien Leute freuten sich, dass ihr uralter grausamer Feind in alle Winde zerstreut wurde.' Offenbar haben die Orks die Region der Iliac-Bucht mindestens seit den frühen Jahren der Ersten Ära terrorisiert.

Die Stadt aus Stein
Ein Söldnerleitfaden zu Markarth
von Amanda Alleia, Söldnerin

Wer in Himmelsrand richtig Geld scheffeln will, sollte seine Klinge gen Markarth richten, der Hauptstadt von Reach. In der Stadt aus Stein gibt es immer Ärger, und das bedeutet, dass Ihr viele Möglichkeiten habt, um Euch Euer Abendbrot zu verdienen. Eure Söldnerinstinkte sollten Euch zu den reichsten Kunden mit den dicksten Geldbeuteln führen, aber Ihr müsst Euch während Eurer Freizeit in Acht nehmen.

Markarth ist kein Weißlauf, wo Söldner dank Söldnerunternehmen wie den Gefährten angesehene Profis sind. Nein, Markarth hat seine eigenen Regeln, Regeln, die Euch die Bewohner nicht einfach so verraten werden. Zu Eurem Glück ist die gute alte Alleia hier, um Euch Unwissende zu erleuchten.

Das Erste, was Euch in der Stadt aus Stein auffallen wird, sind ... die Steine. Es heißt, Zwerge hätten die Stadt aus einem Berg gemeißelt, und vielleicht haben sie das auch, es sieht jedenfalls ganz danach aus. Aber in erster Linie bedeutet es, dass es überall im ganzen Ort steil bergab geht und die Straßen im Grunde Klippen sind. Lange Rede, kurzer Sinn: Seid vorsichtig, wenn Ihr ein paar Krüge Met im Bauch habt.

Wenn Ihr den Stadtkern betretet, kommt Ihr direkt zum Markt. Die Händler verkaufen normalerweise Essen und Schmuck auf der Straße. Hauptsächlich wird hier Fleisch gegessen, da sich an den schroffen Felsen nur schwer etwas anbauen lässt, und die Ringe und Ketten, die Ihr vielleicht kaufen werdet, sind dank der großen Silbermine der Stadt - dazu gleich mehr - meist aus Silber.

Was auch immer Ihr macht, fragt nie die Stadtwache von Markarth um Auskunft. Sie sind so hilfsbereit wie eine verärgerte Frostbiss-Spinne, in deren Netz Ihr Euch verstrickt habt. Und wenn Ihr ihnen gegenüber etwas über die Abgeschworenen erwähnt, ist es gut möglich, dass sie Euch ins Auge spucken. Apropos Abgeschworene: Diese wilden Männer und Frauen werden Eure Haupteinnahmequelle während Eures Aufenthalts in Markarth sein. Der Jarl hat fast immer ein Kopfgeld auf den einen oder anderen Abgeschworenanführer ausgesetzt, und wenn Ihr kein Problem damit habt, für umgerechnet nicht mal einen halben Liter Bier mit jemandem Klinge mit Axt zu kreuzen, dann ist das eine regelmäßige Einnahmequelle.

Nachdem Ihr auf dem Markt gewesen seid, empfiehlt es sich, ins Gasthaus Silber-Blut einzukehren. Die Getränke sind mit Wasser gestreckt wie immer, dem metallischen Beigeschmack nach zu urteilen, mit Wasser aus den Flüssen, die durch das Schmelzhüttenviertel der Stadt fließen. Es ist wichtig, dass Ihr hier ein Zimmer bekommt. Denn Euch werden keine freundlichen Gesichter begegnen, die Ihr überreden könnt, Euch eine billige Bleibe in Markarth zu verschaffen. Die Bewohner trauen Fremden nicht, also spart Euch die Mühe und lasst ein paar Münzen springen, um Euch hier einzuquartieren.

Nachdem Ihr Euch einen Tag Ruhe nach Eurer Reise gegönnt habt, werdet Ihr bemerken, dass Markarth durch den großen Felsen im Zentrum in zwei Seiten geteilt ist.

Der Teil, durch den der große Fluss fließt, heißt die Flussseite, und der andere heißt die Trockenseite. Auf der Flussseite befindet sich die Schmelzhütte, und dort leben die einheimischen Arbeiter, also macht Euch nicht die Mühe, dorthin zu gehen. Geht stattdessen direkt zu Trockenseite

und redet dort mit den ansässigen Nord- Adligen und guckt, welche Probleme Ihr lösen könnt – zum höchst möglichen Preis.

Die zwei wichtigsten Sehenswürdigkeiten der Stadt sind der Tempel von Dibella und die Cidhna-Mine. Der Tempel befindet sich auf der Spitze des Felsens im Stadtzentrum. Ein Ort, dessen Besuch sich lohnt, wenn man mit den Göttern auf gutem Fuß steht, aber seid gewarnt: Die Priesterinnen von Dibella gewähren Männer keinen Zutritt in ihr Allerheiligstes. Also stolpert da nicht ungebeten hinein, außer Ihr wollt durch einen kleinen Schritt eine lange Reise antreten.

Die Cidhna-Mine ist der Ort, aus dem das Silber stammt, das ich bereits erwähnte. Gleichzeitig dient sie aber auch als Gefängnis. Markarth setzt Gefangene ein, um das Erz zu schürfen, und davon gibt es viele. Also lasst Euch in der Stadt nicht bei einer Straftat erwischen, sonst werdet Ihr da zum Graben hinuntergeworfen. Anscheinend ist die gesamte Mine im Besitz einer der mächtigsten Familien der Stadt, der Silber-Blut-Familie. Habt Ihr gemerkt, dass das Gasthaus nach ihnen benannt ist? Haltet immer Eure Söldner-Augen nach Hinweisen wie diesen offen. Ich habe versucht, den Kopf der Silber-Blut-Familie zu treffen, um zu sehen, ob sie vielleicht Arbeit haben, aber das Bewachen ihrer Minen verspricht nicht den Blutrausch, wegen dem ich Söldnerin geworden bin. Etwas, das Ihr im Hinterkopf behalten solltet, falls Ihr vorhabt, ein paar Monate zu bleiben.

Der letzte Ort, über den ich hier reden werde, ist die Festung Unterstein, der Sitz des Jarl in Markarth. Sie ist ein ausgefallener Palast wie jeder andere – vorausgesetzt, Euer Palast wurde unter Tage gebaut -, aber was Ihr kennenlernen müsst, ist die Stadt unter der Festung. Ja, Ihr habt richtig gelesen, unter Markarth liegt noch eine weitere Stadt. Eine dieser alten Zwergenruinen. Manchmal gibt es Expeditionen in die Ruinen. Das ist ein ganz guter Job, die Gelehrten zu beschützen und hier und da mal unter ein paar alte Steine zu lugen. Mit etwas Glück findet Ihr vielleicht zufällig eine dieser alten Zwergenmaschinen und Ihr könnt ein Souvenir mitnehmen, nachdem Ihr sie auseinandergenommen habt.

Nun denn, die Hand der guten, alten Alleia wird langsam müde, und das heißt, dass das Ende dieses Führers naht. Der letzte Ratschlag: Sorgt nicht für Ärger in Markarth. Fangt keine Schlägereien an. Schlichtet keine Schlägereien. Steckt Eure Nase in nichts hinein, ohne dass Euch jemand dafür bezahlt, denn glaubt mir, keiner in Markarth ist auf Eure Anwesenheit erpicht. Scheffelt Euer Gold, trinkt Euren Met, schaut Euch die Sehenswürdigkeiten an und zieht weiter. Nichts ändert sich je in der Stadt aus Stein, und das ist auch gut so.

Die stehenden Steine
von Anonym

Früher oder später stößt jeder Besucher der Zitternden Inseln auf die schreckliche Form eines hohen, kristallenen Felsblocks, der wie ein anklagender Finger bedrohlich in den Himmel ragt. Bei einer Reise durch die Zitternden Inseln sind Begegnungen mit diesen mal als stehende Steine, mal als Obelisken bezeichneten Steinsäulen nicht zu vermeiden, so sehr man sich auch bemühen mag.

Es gibt viele Theorien über den Ursprung und Zweck dieser Steine. (Zweck? Kann ein Stein einen Zweck haben? Ist er ein fühlendes Wesen, oder ein lebloser Gegenstand? Lauscht er? Beobachtet er? Flüstert er uns zu?). Manche behaupten, es seien einfach interessante Felsformationen. Dem ist nicht so. Ganz und gar nicht. Man kann weder Löcher noch Risse hineinschlagen. Man kann sie nicht einmal versengen. Ich habe wirklich alles versucht. Nichts schadet ihnen. (obwohl sie die Schläge möglicherweise doch spüren; danach schienen sie eine Zeit lang wütend zu sein. Ich habe ihnen ein Lied vorgesungen, das schien sie zu besänftigen. Warum, weiß ich nicht). Und wenn man versucht, einen auszugraben, so wie ich, dann weiß man, dass sie unendlich tief in die Erde hinab reichen. (Ich habe einmal viele Monate mit dem Versuch verbracht, einen auszugraben. Egal, wie tief ich grub, seine glänzende Oberfläche reichte immer noch weiter hinab in die geheimnisvolle Finsternis unter der Erde. Sie kennen die Geheimnisse, sogar jene, die tief begraben sind.)

Ich habe viele Jahre lang versucht, diese Steine zu verstehen (ihnen auszuweichen funktioniert nicht. Wie ich schon sagte, sie sind überall. Bemüht Euch also, sie zu verstehen, so wie ich. Was bedeutet das Summen? Was bedeutet das Flüstern?). Ich kann nicht behaupten, alles über sie zu wissen, aber ich habe viele Dinge erfahren, von denen ich Euch einige mitteilen kann. (Aber ich weiß nicht, was sie wollen. Noch nicht. Wenn ich wüsste, was sie wollen, hätte ich vielleicht nicht so viel Angst. Sie flüstern mir Geheimnisse zu, aber ich habe versprochen, sie nicht weiterzuerzählen. Sie kennen viele Geheimnisse. Sie beobachten immerzu. Sie schlafen nie. Nicht einmal nachts, wenn kein Mond scheint.)

Ich weiß, dass sie alt sind. Vielleicht sogar älter als die Welt selbst. Sie haben Zivilisationen aufsteigen und niedergehen sehen. Und sie hassen uns. Sie warten auf die Rückkehr ihres Herrn. (Sie sagen mir nicht, wer er ist oder wann er kommt. Wenn sie mich so sehr hassen, warum erzählen sie mir dann ihre Geheimnisse? Liegt es daran, dass sie meine Geheimnisse bereits kennen?)

Vielleicht glaubt Ihr mir nicht. Das tun die wenigsten, aber die wenigsten haben so viel Zeit wie ich mit dem Versuch verbracht, mehr über diese Steine zu erfahren. Ich habe viele Tage lang ihr heimliches Geflüster belauscht und ihre Sprache gelernt. (Sie sprechen nämlich. Miteinander, größtenteils. Jetzt aber auch mit mir.) Zuerst war es nur ein Summen, welches auch Ihr hören könnt, wenn Ihr Euch an einen Stein lehnt und konzentriert lauscht. Es kann Stunden oder auch Tage dauern, aber irgendwann hört Ihr sie. Und wer einmal die Stimmen der stehenden Steinen gehört hat, wird sie nie wieder los.

Die Totems von Hircine

Unter jenen von uns, denen Fürst Hircine seine überaus kostbare Gabe der Lykanthropie gewährte, kursieren Legenden, wonach er auch bestimmte Artefakte seiner Macht schuf. Sie stammen aus einer Epoche, in der Menschen nicht schreiben, nicht sprechen und auch kaum denken konnten, die Kräfte des Bestienblutes jedoch noch stark durch die Adern der Erwählten strömten.

Das erste Artefakt:
Ein geschnitzter Schädel, der von einem Wolf stammt. Er wurde von den uralten Schamanen in den Blutzeremonien verwendet, die unser Geschlecht begründeten. Er soll jenen, die sich vor ihm niederwerfen, eine gewaltige Präsenz verleihen, so dass jene, die ihrer Gestalt gewahr werden, in große Furcht versetzt werden ... eine Furcht, wie sie nur jene kennen, die das Antlitz von Hircine selbst erblickt haben.

Das zweite Artefakt:
Ein Oberschenkelknochen, ebenso geschnitzt wie der Schädel, er stammt jedoch von einem unbekannten Tier. Er wurde in früheren Zeiten von der Bruderschaft als eine Art Heilungsstab verwendet. Es hieß, dass er eine gewisse Bewusstseinssteigerung bewirkte und sowohl Sehvermögen als auch Geruchssinn schärfte. Auf diese Weise konnte die Beute unseren Sinnen nie sehr weit entfliehen.

Mithilfe dieser Totems kanalisieren und fokussieren wir unsere Bestienenergien. Obgleich Werwölfe die magischen Kräfte aufgeben, die den Menschen bekannt sind, können wir bisweilen eine direktere, natürliche Energie anzapfen. Und durch diese Totems können wir die Fähigkeiten entdecken, welche die Welt einst zähmten, ehe die erschaffene Zivilisation sie beschmutzte.

Hebt-ihren-Schwanz:
Sicherlich nicht, werter Herr! Ich bin nur hier, Eure Kammern zu säubern.

Crantius Colto:
Ist das alles, wofür Ihr hergekommen seid, meine Kleine? Meine Kammern?

Hebt-ihren-Schwanz:
Ich habe keine Ahnung, was Ihr andeuten möchtet, mein Herr. Ich bin nur eine arme Dienstmagd aus Argonien.

Crantius Colto:
Das seid Ihr, mein Knödelchen. Und sogar eine sehr gute. Solch starke Beine und ein so wohlgeformter Schwanz.

Hebt-ihren-Schwanz:
Ihr bringt mich in Verlegenheit, Herr!

Crantius Colto:
Fürchtet Euch nicht. Ihr seid sicher bei mir.

Hebt-ihren-Schwanz:
Ich muss mit dem Saubermachen fertig werden, Herr. Die Herrin wird mir den Kopf abreißen, wenn ich es nicht schaffe!

Crantius Colto:
Saubermachen, ja? Ich habe etwas für Euch. Hier, poliert meinen Speer.

Hebt-ihren-Schwanz:
Aber der ist riesig! Das könnte die ganze Nacht dauern!

Crantius Colto:
Viel Zeit, meine Süße. Viel Zeit

ENDE VON AKT IV, SZENE III

Hebt-ihren-Schwanz
Meine Güte, das ist aber ein dicker Laib! Wie soll der denn in meinen Ofen passen?

Crantius Colto:
Dieser Laib ist noch nicht bereit zum Backen, meine Süße. Er muss erst noch aufgehen.

Hebt-ihren-Schwanz:
Wenn wir dem bloß irgendwie nachhelfen könnten. Wie könnte ich das wohl anstellen?

Crantius Colto:
Oh, meine törichte kleine argonische Maid, Ihr müsst Eure Hände benutzen.

Hebt-ihren-Schwanz:
Soll ich den Laib kneten? Hier?

Crantius Colto:
Natürlich.

Hebt-ihren-Schwanz:
Aber was ist, wenn die Herrin mich erwischt? Euer Laib war doch dafür bestimmt, ihren Hunger zu befriedigen.

Crantius Colto:
Keine Sorge, mein zartes Blümchen. Ich werde die Bedürfnisse der Herrin später befriedigen.

Hebt-ihren-Schwanz:
Also gut, aber mein Ofen ist leider nicht heiß genug. Es könnte Stunden dauern!

Crantius Colto:
Viel Zeit, meine Süße. Viel Zeit.

ENDE AKT VII, SZENE II

Die Türen der Geister

Die Ahnen sind unter uns. Sie sind nie weiter entfernt als die Wartetür.

Die Ahnen sind nicht dahingeschieden. Die Toten sind nicht unter der Erde. Ihre Geister sind im ruhelosen Wind, in der Stimme des Feuers, im weichen Auftritt eines Fußes. Schenkt diesen Dingen Beachtung und Ihr werdet Eure Ahnen erkennen.

Zollt Ehrfurcht durch Geschenke und Gebete. Macht die Ahnen vertraut mit Euren Angelegenheiten, mit Eurem Kommen und Gehen, mit Euren Segnungen und Prüfungen.

Von der Wartetür kommt Euer Schutz. Schenkt den Geistern Beachtung, denn sie sind die Wächter Eurer Herde, Lehrer der Weisheit, Berater des Glücks, Seher des Schicksals.

Jeder Knochen ist eine Tür durch die Wand der Welt. Jeder Knochen ist eine Straße, mit Weisheit und Kraft für die Reisenden. Jeder Knochen ist der Geisterwall, der Böses von uns fern hält.

Ehrt die Ahnen über Euren Herden, in Euren Hallen, in der Gemeinde Eurer Tempel, in der Einsamkeit Eurer Gräber.

Beschützt die Ahnen vor Tieren, vor Dieben, vor unheiligen Priestern und Hexenmeistern. Lasst keine Kreatur Eure Geister stehlen, denn der geplünderte Herd ist geschmälert und das geplünderte Grabmal beschämend.

Lebt mit Euren Geistern in einer Welt. Ehrt die Geister in und um Euch. Weint nicht um die Toten. Findet Schutz in ihren Armen und schenkt ihren Worten Beachtung.

Die Türen von Oblivion
von Seif-ij Hidja

"Wenn Ihr in Oblivion eindringt, dringt Oblivion in Euch ein."
-- Nai Tyrol-Llar

Der größte Magier, der je gelebt hat, war mein Meister Morian Zenas. Ihr kennt ihn als den Verfasser des Buchs "Über das Reich des Vergessens", des Standardtextes für alle Daedra-Fragen. Trotz zahlreicher Bitten im Lauf der Jahre weigerte er sich, sein klassisches Buch mit seinen neuen Entdeckungen und Theorien zu überarbeiten, da er herausgefunden hatte, dass man, je weiter man in diese Reiche vordringt, desto unsicherer wird. Er wünschte keine Mutmaßungen, er wünschte Tatsachen.

Jahrzehnte vor und nach der Veröffentlichung von "Über das Reich des Vergessens " stellte Zenas eine riesige Privatbibliothek zum Thema Oblivion zusammen, der Heimat der Daedra. Er teilte seine Zeit zwischen dieser Forschung und persönlichem magischen Wachstum, in der Annahme, dass er, sollte es ihm gelingen, einen Weg in die gefährliche Welt jenseits und hinter der unseren zu finden, große Macht benötigen würde, um ihre dunklen Pfade zu beschreiten.

Zwölf Jahre, bevor Zenas die Reise antrat, auf die er sich sein ganzes Leben lang vorbereitet hatte, stellte er mich als seinen Gehilfen ein. Ich besaß die drei Eigenschaften, die er für die Stelle voraussetzte: ich war jung und begierig, ohne Fragen zu helfen, ich konnte jedes Buch einmal lesen und mich an seinen Inhalt erinnern, und - trotz meiner Jugend - ich war bereits ein Meister der Beschwörung.

Zenas war ebenfalls ein Meister der Beschwörung - genau genommen ein Meister aller bekannten und unbekannten Schulen - doch er wollte sich bei der gefährlichsten seiner Studien nicht allein auf sein Können verlassen. In einem unterirdischen Gewölbe beschwor er Daedra, um sie über ihr Heimatland zu befragen, und dafür brauchte er einen weiteren Beschwörer, um sicherzustellen, dass sie ohne Zwischenfälle kamen, gebunden und wieder fortgeschickt wurden.

Ich werde dieses Gewölbe niemals vergessen, nicht wegen seines Aussehens, das schlicht und schmucklos war, sondern wegen dessen, das man nicht sehen konnte. Da gab es Gerüche, die noch lange in der Luft hingen, nachdem die beschworenen Kreaturen wieder verschwunden waren, nach Blumen und Schwefel, Sex und Verwesung, Macht und Wahnsinn. Sie verfolgen mich bis zum heutigen Tage.

Beschwörung - für den Laien, der sich nicht mit ihren Werken auskennt - verbindet den Verstand des Beschwörers mit dem des Beschworenen. Es handelt sich um eine schwache Verbindung, die nur locken, halten und entlassen soll, doch in den Händen eines Meisters kann sie wesentlich stärker sein. Die Psijics und Dwemer können (im Falle der Dwemer sollte ich wahrscheinlich sagen, konnten) sich mit dem Geist anderer verbinden und über Meilen hinweg unterhalten - eine Fähigkeit, die mitunter Telepathie genannt wird.

Im Laufe meiner Anstellung entwickelten Zenas und ich eine solche Verbindung untereinander. Dies geschah zufällig, das Ergebnis der engen Zusammenarbeit zwischen zwei mächtigen Beschwörern, doch wir sahen, dass uns dies von unschätzbarem Wert sein würde, sollte es ihm gelingen, nach Oblivion zu reisen. Da die Bewohner jenes Landes selbst vom Können eines stümperhaften Beschwörers berührt werden konnten, war es möglich, dass wir weiterhin in Kommunikation bleiben konnten, während er dort war, so dass ich seine Entdeckungen aufzeichnen

konnte.

Die "Türen nach Oblivion", um den Begriff von Morian Zenas zu benutzen, sind nicht leicht zu finden, und wir probierten zahlreiche Möglichkeiten, bevor wir eine fanden, zu der wir den Schlüssel hatten.

Die Psijics von Artaeum haben einen Ort, den sie die Träumende Höhle nennen und von dem es heißt, dass man von dort aus die Reiche der Daedra betreten und wieder verlassen könne. Iachesis, Sotha Sil, Nematigh und viele andere sollen dieses Mittel laut Aufzeichnungen benutzt haben, doch trotz zahlreicher Bitten an den Orden wurde uns seine Benutzung verweigert. Celarus, der Anführer des Ordens, teilte uns mit, der Ort sei aus Gründen der Sicherheit für alle versiegelt worden.

Wir hatten die Hoffnung, die Ruinen von Battlespire zu benutzen, um nach Oblivion zu gelangen. Das Wehrtor steht noch, obwohl der alte Übungsplatz der Kaiserlichen Schlachtmagier selbst vor einigen Jahren zu Zeiten Jagar Tharns zerstört wurde. Leider mussten wir nach einer ausführlichen Suche durch die Trümmer zu dem Schluss kommen, dass bei seiner Zerstörung auch jeder Zugang zu den jenseitigen Reichen, Seelenmark, Lauerschatten und Chaosborn, der Vernichtung anheim gefallen war. Das war wahrscheinlich auch besser so, doch es durchkreuzte unsere Pläne.

Der Leser mag von anderen Türen gehört haben - es sei versichert, dass wir versuchten, sie alle zu finden.

Einige sind reine Legende, oder jedenfalls aufgrund der überlieferten Informationen nicht zu finden. In alten Sagen gibt es Hinweise auf Marukhs Abgrund, den Corryngton-Spiegel, das Mantellan-Kreuz, den Scheideweg, den Mund, das Rätsel einer Alchemisten-Formel mit Namen Jacinth und Aufgehende Sonne und viele andere Orte und Gegenstände, die Türen sein sollen, die wir aber nicht finden konnten.

Manche existieren, können jedoch nicht gefahrlos benutzt werden. Der Strudel in der Abeceanischen See, der Bals Malstrom genannt wird, kann Schiffe verschlingen und könnte ein Tor zu Oblivion sein, doch eine Fahrt auf diesen Wassern würde gewiss niemand überleben. Ebenso hielten wir es nicht des Risikos wert, von der Säule des Thras, einer eintausend Fuß hohen Korallenspirale, zu springen, obwohl wir Zeugen der Opfer wurden, die dort von den Sloads dargebracht wurden. Manche Opfer wurden durch den Sturz getötet, doch andere schienen in der Tat zu verschwinden, bevor sie auf den Felsen zerschmettert wurden. Da die Sloads nicht sicher zu wissen schienen, warum einige fortgetragen wurden und andere starben, war uns der Sprung dann doch zu unsicher.

Der einfachste und zum Verrücktwerden komplizierteste Weg nach Oblivion war, schlicht aufzuhören, hier zu sein, und zu beginnen, dort zu sein. Im Verlauf der gesamten Geschichte gibt es Beispiele von Magiern, die anscheinend nach Belieben in die Reiche jenseits der unseren reisten. Viele dieser Reisenden sind schon lange tot, wenn es sie jemals wirklich gegeben hat, doch wir konnten einen finden, der noch am Leben war. In einem Turm vor der Zafirbel-Bucht auf der Insel Vvardenfell in der Provinz Morrowind gibt es einen sehr alten, äußerst zurückgezogen lebenden Zauberer namens Divayth Fyr.

Es war nicht einfach, ihn zu erreichen, und er teilte das Geheimnis der Tür von Oblivion nur zögerlich mit Morian Zenas. Glücklicherweise beeindruckte ihn, wie gut sich mein Meister in der Überlieferung auskannte, und so lehrte er ihn den Weg. Ich würde mein Versprechen an Zenas und Fyr brechen, wenn ich das Verfahren hier erklären würde, und ich würde es auch nicht verraten,

selbst wenn ich es könnte. Ein gefährliches Wissen als dieses gibt es nicht. Doch ich verrate nicht zu viel, wenn ich sage, dass Fyrs Plan darauf beruhte, eine Reihe von Portalen zu verschiedenen Reichen zu benutzen, die ein Telvanni-Zauberer erschaffen hatte, der seit langem vermisst ist und für tot gehalten wird. Gegen den Nachteil dieser begrenzten Anzahl von Zugangspunkten wogen wir die relative Zuverlässigkeit und Sicherheit des Weges ab und waren der Meinung, mit unserem Informanten Glück gehabt zu haben.

Anschließend verließ Morian Zenas diese Welt, um seine Erforschung zu beginnen. Ich blieb in der Bibliothek zurück, um seine Informationen aufzuzeichnen und ihm bei allen Recherchen zu helfen, die er brauchte.

"Staub", flüsterte er mir am ersten Tag seiner Reise zu. Trotz der Trübsal, die dieses Wort vermittelt, konnte ich in seiner Stimme die Aufregung hören, die in meinem Verstand widerhallte. "Ich kann von einem Ende der Welt zum anderen in einer Million Schattierungen von Grau sehen. Es gibt keinen Himmel oder Erdboden oder Luft, nur Partikel, um mich herum schwebend, fallend, wirbelnd. Ich muss mit Hilfe der Magie schweben und atmen..."

Zenas erforschte das nebulöse Land eine Zeitlang, wobei er auf dunstige Kreaturen und Paläste aus Rauch stieß. Obwohl er den Fürsten nie traf, kamen wir zu dem Schluss, dass er sich in Aschengrube befand, dem Land, das die Heimat von Malacath sein soll, wo Qual, Betrug und gebrochene Versprechen die bittere Luft wie Asche füllen.

"Der Himmel steht in Flammen", hörte ich ihn sagen, als er zum nächsten Reich weiterging. "Der Boden ist schlammig, doch begehbar. Ich sehe geschwärzte Ruinen überall um mich herum, als ob hier in der fernen Vergangenheit ein Krieg gefochten wurde. Die Luft ist eisig kalt. Ich beschwöre Blüten der Wärme um mich herum, doch ich habe immer noch das Gefühl, als ob von allen Seiten Eisdolche auf mich einstechen."

Dies war Kalthafen, wo Molag Bal der Fürst war. Es erschien Zenas, als sei es ein künftiges Nirn, unter der Herrschaft des Königs der Plünderung, verwüstet und öde, erfüllt von Leiden. Ich konnte Morian Zenas weinen hören wegen der Bilder, die er sah, und zittern beim Anblick des Kaiserpalasts, der mit Blut und Exkrementen beschmiert war.

"Zu viel Schönheit", keuchte Zenas, als er in das nächste Reich kam. "Ich bin halb geblendet. Ich sehe Blumen und Wasserfälle, majestätische Bäume, eine Stadt aus Silber, doch alles ist verschwommen. Die Farben verlaufen wie Wasser. Nun regnet es, und der Wind duftet wie Parfüm. Dies muss Mondschatten sein, wo Azura herrscht.'

Zenas hatte Recht, und er erhielt überraschend sogar eine Audienz bei der Königin von Morgen- und Abenddämmerung in ihrem Rosenpalast. Sie lauschte lächelnd seiner Erzählung und sprach zu ihm vom Kommen des Nevevarine. Mein Meister fand Mondschatten so wunderschön, dass er am liebsten, halb blind, für immer dort geblieben wäre, doch er wusste, dass er weiterziehen und seine Entdeckungsreise abschließen musste.

"Ich befinde mich in einem Sturm", sagte er zu mir, als er das nächste Reich betrat. Er beschrieb eine Landschaft mit dunklen gekrümmten Bäumen, heulenden Geistern und wogenden Nebeln, und ich glaubte, er sei vielleicht in den Totenländern von Mehrunes Dagon angekommen. Doch dann sagte er rasch: "Nein, ich bin nicht mehr im Wald. Es blitzte, und nun bin ich auf einem Schiff. Der Mast ist zerschmettert. Die Mannschaft ist niedergemetzelt. Etwas kommt durch die Wellen... oh, Götter... Moment, jetzt bin ich in einem feuchten Kerker, in einer Zelle..."

Er war nicht in der Totenländern, sondern in Modderfenn, dem Alptraumreich von Vaernima. Alle paar Minuten gab es einen Blitzschlag, und die Realität veränderte sich, wurde jedes Mal noch grauenvoller und erschreckender. Im einen Augenblick ein dunkles Schloss, einr Höhle voll lechzender Bestien im nächsten, ein mondheller Sumpf, ein Sarg, in dem er lebendig begraben war. Die Furcht gewann die Oberhand über meinen Meister, und er ging rasch zum nächsten Reich weiter.

Ich hörte ihn lachen: "Jetzt habe ich das Gefühl, daheim zu sein."

Morian Zenas beschrieb mir eine endlose Bibliothek, Regale, die sich in jede Richtung erstrecken, Stapel auf Stapeln. Seiten schwebten auf einem mysteriösen Wind daher, den er nicht fühlen konnte. Jedes Buch hatte einen schwarzen Einband ohne Titel. Er konnte niemanden sehen, spürte jedoch die Präsenz von Geistern, die sich durch die Stapel bewegten, Bücher durchblätterten, immer auf der Suche.

Es war Apocrypha. Die Heimat von Hermaeus-Mora, wo man alles verbotene Wissen finden kann. Ich fühlte einen Schauder in meinem Geist, doch ich konnte nicht sagen, ob er von mir selbst oder meinem Meister kam.

Morian Zenas reiste niemals in ein anderes Reich, so weit ich weiß.

Bei seinen Besuchen in den ersten vier Reichen hat mein Meister ständig mit mir gesprochen. Nach seiner Ankunft in Apocrypha wurde er stiller, während er in die Welt der Forschungen und Studien gelockt wurde, der Leidenschaften, die sein Herz auf Nirn beherrscht hatten. Ich konnte verzweifelt versuchen, ihn zu rufen, doch er hatte seinen Geist vor mir verschlossen.

Hin und wieder flüsterte er: "Das kann nicht sein..."

"Niemand käme jemals auf die Wahrheit..."

"Ich muss mehr erfahren..."

"Ich sehe die Welt, den Schimmer einer letzten Illusion, sie zerbröckelt um uns herum..."

Ich rief nach ihm, flehte ihn an, mir zu sagen, was geschah, was er sah, was er erfuhr. Ich versuchte sogar, Beschwörung zu benutzen, um ihn zu rufen, als sei er selbst ein Daedra, doch er weigerte sich zu gehen. Morian Zenas war verloren.

Zuletzt hörte ich vor sechs Monaten ein Flüstern von ihm. Davor waren es fünf Jahre, und davor drei. Seine Gedanken sind in keiner Sprache mehr verständlich. Vielleicht ist er immer noch in Apocrypha, verloren, aber glücklich, in einer Falle, der er sich weigert zu entfliehen.

Vielleicht ist er zwischen die Stapel geschlüpft und in das Irrenhaus von Sheogorath gekommen und hat seinen Verstand für immer verloren.

Ich würde ihn retten, wenn ich könnte.

Ich würde sein Flüstern zum Schweigen bringen, wenn ich könnte.

Die Vampire von Vvardenfell

Band I

[Auszüge]

... Die vehemente Abneigung der Bewohner Morrowinds gegen die Totenbeschwörung ist der Grund dafür, dass Vampire in Morrowind fast überhaupt nicht bekannt sind …

... Der Tempel leugnet die Existenz westlicher Orden zur Vampirjagd. Nichtsdestotrotz belegen mir Gespräche mit den Hütern der Tempel, dass die Dunmer von Morrowind in der Handhabe dieser Bedrohung geübt und erfahren sind. Auf der anderen Seite geben sie freimütig zu, dass sich sogar eine große Gemeinschaft von Vampiren leicht in den weiten Ödländern oder den unterirdischen Labyrinthen der verlassenen Festungen und Zaubertürme verstecken könnte, ohne jemals aufgefunden zu werden …

... Die 'Aschenvampire' der Aschländer-Legenden sind nicht untot. Zaubersprüche und Segnungen, die sonst die Untoten vertreiben, haben keinerlei Auswirkungen auf diese Kreaturen bewiesen. Keine von ihnen ist je wissenschaftlich untersucht worden und es gibt auch bis heute keine Hinweise darauf, dass diese legendären Gestalten mit den bereits bekannten Stämmen der Vampire Tamriels verwandt sein könnten …

... Die drei bekannten Blutlinien Vvardenfells gehen auf ganz unterschiedliche Art und Weise auf ihre Opfer zu. Die Linie der Quarra weist außerordentliche Stärke und Ausdauer auf und greift in einem Zustand ekstatischen Wahnsinns an. Aundae-Vampire sind mächtige Zauberkundige und hypnotisieren ihre Opfer, bevor sie sich an ihnen stärken, während der geschickte und wendige Clan der Berne-Vampire eher aus dem Verborgenen angreift, das Opfer zunächst mit einem Biss vergiftet, sich in sichere Entfernung zurückzieht und erst zurückkehrt, wenn die Beute merklich geschwächt ist …

... Die Vampirpest kann nicht, wie gemeinhin angenommen, über die Wunden, die einem ein Vampir beigebracht hat, weiter verbreitet werden. Mit der Krankheit kann man sich nur anstecken, wenn ein Vampir ein überwältigtes und hilfloses Opfer ausgesaugt hat. Da nur wenige Opfer einen Angriff der Vampire überstehen, weiß man fast gar nichts darüber, wie die Krankheit tatsächlich übertragen wird …

... Während der Inkubationszeit, die bis zu zweiundsiebzig Stunden dauern kann, tauchen bei der Vampirpest keine besonderen Symptome auf. Sie kann während dieser Zeit noch durch allgemeine Zaubersprüche oder bestimmte Segnungen geheilt werden. In der Inkubationsphase haben jedoch einige Opfer über Schlafstörungen und Alpträume geklagt. Nach Auftreten der Symptome ist eine Heilung allerdings nicht mehr möglich …

Band II

[Auszüge]

... Im Westen gibt es eine zwielichtige Bruderschaft von Vampirjägern, die sich hauptsächlich aus ehemaligen befallenen Vampiren zusammensetzt, die von der Krankheit geheilt wurden. Der Legende nach weigern sich die Vampirjäger, das Gegenmittel für die Pest bekannt zu geben aus Angst davor, dass dies verrückte Abenteurer dazu bringen könnte, sich absichtlich selbst zu infizieren.

Im Osten ist die westliche Tradition der Vampirjäger unbekannt. Die Vampirpest wird dort für unheilbar gehalten und selbst bei einer Heilung würde man den kurierten Vampir als Anomalität hinrichten. Da die Krankheit problemlos innerhalb von drei Tagen nach Ansteckung geheilt werden kann, wird die Unterlassung der Eigenbehandlung nach einem Zusammenstoß mit einem Vampir als vorsätzlicher Versuch angesehen, sich mit der Krankheit anzustecken, sowie als Zeichen außerordentlicher Verworfenheit …

... In der Tempeldoktrin ist vermerkt, dass Molag Bal, der Vater aller Monster, unter all seinen anderen verbrecherischen Taten auch den ersten Vampir aus der Leiche eines besiegten Feindes erschaffen hat. Es existieren verschiedene Versionen dieser Geschichte, nach denen der Feind einmal als Daedrafürst, ein anderes Mal als Tempelheiliger oder als mächtige Bestie beschrieben wird. Diese Legende um die angebliche Herkunft des Vampirismus ist nur in Morrowind bekannt, in anderen Überlieferungen aus dem Kaiserreich ist dazu nichts vermerkt. Unglücklicherweise hat der Tempel, der den Zugang zur einzigen umfangreichen Sammlung historischer und kultureller Aufzeichnungen in Morrowind kontrolliert, etwas gegen die wissenschaftliche Untersuchung dieses Themas …

... Obwohl die Dunmer glauben, dass die Krankheit unheilbar ist, hat ein Kriegswappenträger namens Galur Rithari vor einigen Jahren behauptet, von der Vampirpest geheilt worden zu sein. Er wurde daraufhin wegen Ketzerei im Tempel gefangen gehalten und hat seine Behauptungen später widerrufen. Seinen Lebensabend verbrachte er als Bibliothekar im Saal der Weisheiten in Vivec. Ein interessanter Aspekt dabei ist, dass Rithari vor seiner Gefangenname wegen Ketzerei in die Garnison der Kriegswappenträger in Bal Ur, einen Wallfahrtsort, der als 'Geburtsstätte Molag Bals' bekannt ist, versetzt wurde.

Die Verwerfung im Westen
Ein Bericht, erstellt von Ulvius Tero, Archivar der Klingen

* Streng geheim - nicht weiterleiten *

Erlaubt mir zunächst, Eurer Lordschaft zur kürzlichen Ernennung zum Botschafter am Hof von Wegrast zu gratulieren.

Eure Lordschaft haben mich um einen Bericht über vorliegende Darstellungen der Klingen aus dem Jahr 3Ä 417 bezüglich der "Verwerfung im Westen", sowie um eine Zusammenfassung der derzeitigen Lage der Dinge dort gebeten.

Da Eure Lordschaft zu jener Zeit in Schwarzmarsch im Stab des Admirals Sosorius gedient haben, beschränken sich Eure Kenntnisse über diese Ereignisse vermutlich auf das, was in den kaiserlichen Proklamationen und öffentlichen Erklärungen der Kapelle enthalten war, die diese Periode als das 'Wunder des Friedens' bezeichnen. Laut offiziellen Berichten wurden die sich zankenden Herzogtümer und kleinen Königreiche in der ehemals kriegsgeschundenen Region um die Iliac-Bucht furch das "Wunder des Friedens" über Nacht zu den friedlichen heutigen Grafschaften von Hammerfell, Sentinel, Wegrast und Orsinium. Das "Wunder des Friedens", auch bekannt als "Die Verwerfung im Westen", wird als das Ergebnis eines göttlichen Eingreifens seitens Stendarr, Mara, und Akatosh gefeiert, das diese von Unruhe geplagten Regionen in friedliche, gut regierte kaiserliche Grafschaften verwandelte. Die aus diesem Wunder resultierende katastrophale Vernichtung der Landschaft und des Eigentums sowie die erhebliche Zahl der Todesopfer sollen "tragisch und durch Sterbliche nicht nachvollziehbar" gewesen sein.

Insofern als dieser Bericht die gegenwärtigen Grenzen dieser Grafschaften bestätigt und für gültig befindet, und die Herrscher sowie die Grenzen dieser Grafschaften als "durch die Neun verfügt" anerkennt, dient das "Wunder des Friedens" auch den kaiserlichen Zielen des friedlichen Zusammenschlusses ehemaliger Kleinstaaten und souveräner Herrscher zu regierbaren Hoheitsgebieten. Die weiteren außergewöhnlichen Vorfälle bei diesem Ereignis - Massenverschwinden, Heere, die auf mysteriöse Weise über Hunderte von Meilen transportiert oder auch völlig vernichtet wurden, gigantische Unwetter, Himmelserscheinungen, und augenscheinliche örtliche Zeitsprünge - passen bequem in die Vorstellung, dass diese Ereignisse Teil eines mysteriösen göttlichen Eingriffs war.

Dies ist jedoch nur die offizielle Erklärung; wie Ihr vielleicht vermutet, steht sie im Widerspruch zu vielen anderen Berichten. Kurz gesagt, obgleich diese Erklärung der kaiserlicher Politik zugute kommt, ist sie historisch gesehen wenig stichhaltig.

Eure Lordschaft sollten wissen, dass die Klingen zu dem Schluss gekommen sind, dass es für diese Ereignisse keine plausible historische Erklärung gibt, und auch stark bezweifeln, dass es eine solche jemals geben wird. Die Klingen sind der Ansicht, dass ein "Wunder" insofern geschehen ist, als die Ereignisse unerklärlich sind, aber sie bezweifeln stark, dass dieses Wunder göttlichen Ursprungs war.

Es besteht Grund zur Annahme, dass die herrschenden Familien der vier heutigen Grafschaften um die Iliac-Bucht vor dem Ereignis gewarnt wurden. Ferner deutet einiges darauf hin, dass manche dieser herrschenden Familien für das Ereignis direkt oder indirekt verantwortlich gewesen sein könnten. Wir wissen nicht genau, welche Kette von Vorgängen dazu führte, sind jedoch überzeugt, dass das "Totem"-Artefakt damit zu tun hatte, und dass ein Agent der Klingen am Einsatz dieses

Artefakts beteiligt war. Unglücklicherweise haben wir unmittelbar nach dem Ereignis den Kontakt zu diesem Agenten verloren; sein Bericht hätte maßgeblich zur Klärung der widersprüchlichen und paradoxen Berichte über das Ereignis beitragen können.

In den Akten der Klingen finden sich nur wenige Berichte von Agenten aus der Zeit um die "Verwerfung im Westen". Die meisten unserer Agenten gingen in den ersten Phasen der Verwerfung verloren, weitere in der Verwirrung nach dem Ereignis. Ich füge einige dieser Berichte bei, unter anderem den Bericht von Eurem diplomatischen Vorgänger Fürst Strale, um Euch eine Vorstellung von ihrem begrenzten Wert zu geben. Sicher habt Ihr bereits weitere Erfahrungs- und Spekulationsberichte aus dieser Zeit gelesen. Ich glaube, Ihr werdet mir beipflichten, dass diese Dokumente mehr Fragen aufwerfen, als sie beantworten.

Der Bericht des Hammerfell-Agenten "Dornenvogel"

"Am 9. Frosteinbruch war ich in der Wüste von Alik'r, einige Meilen südlich von Bergama im Auftrag unterwegs. Ich war noch im Lager, da es noch früh am Morgen war, als der Erdboden so heftig zu zittern begann, dass ich zu Boden geworfen wurde. Benommen nahm ich das Geräusch eines herannahenden Sandsturms wahr, was mich beunruhigte, denn ich war auf einer hohen Düne gewesen und hatte nichts dergleichen am Horizont gesehen. Noch bevor ich aufstehen konnte, hatte mich der Sturm erreicht und mich und mein Lager begraben.

Als ich mich aus dem Sand herausgearbeitet hatte, wurde mir klar, dass ich mich so schnell wie möglich nach Bergama begeben musste, denn sämtliche Nahrungs- und Wasservorräte waren fortgeweht worden. Wie gesagt, die Sonne ging gerade auf, als ich aufbrach. Ich erreichte Bergama bei Einbruch der Dunkelheit. In der Stadt herrschte Chaos. Überall waren Soldaten aus Sentinel. Die Festung des Fürsten von Bergama lag in Trümmern.

Es hatte einen Angriff gegeben, aber niemand hat ihn gesehen - nur die Invasion, die darauf folgte. Die Soldaten der Königin Akorithi von Sentinel weigerten sich, darüber zu sprechen, wie sie diesen Überraschungsangriff vollbracht hatten, aber ich erfuhr, dass inzwischen der ganze Norden von Hammerfell ihnen gehörte. Noch seltsamer war die Tatsache, dass meine Wanderung von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang nicht einen Tag, sondern zwei gedauert hatte. Es war jetzt der 11. Tag des Monats, nicht der 10. Irgendwie hatte ich einen Tag verloren, und alle anderen offenbar auch... bis auf die Soldaten von Akorithi, die sich irgendwie des richtigen Datums bewusst waren.

Inzwischen bin ich zu dem Schluss gekommen, dass sie vorgewarnt waren, und daher auf den seltsamen, mit der Verwerfung verbundenen Zeit- und Tagessprung besser vorbereitet waren."

Der Bericht der Agentin "Graue Dame" aus Hochfels

"Zur Zeit der Verwerfung ermittelte ich verdeckt als Hexe im Skeffington-Hexenzirkel von Phyrgias im zentralen Hochfels. Um meinen Bericht abgeben zu können, hatte ich mich zu einer Expedition freiwillig gemeldet, bei der Vorräte gesammelt werden sollten. Auf diese Weise wollte ich meinen Kontakt in Camlorn erreichen. Am 9. Frosteinbruch war ich in nordöstlicher Richtung in den Ausläufern der Wrothgarian-Berge unterwegs, als ich hinter mir eine große Hitze spürte, wie von einem Feuer. Ich drehte mich um, aber leider kann ich Euch nicht erzählen, was ich gesehen habe. Die Heiler haben mir gesagt, dass mir die Augäpfel im Schädel verbrannt wurden.

Ich war wohl noch halb bei Bewusstsein, denn ich erinnere mich deutlich, dass, als ich zu Boden fiel, dieser unter mir nachzugeben schien. Dann gab es eine Reihe von Explosionen in der Ferne,

aus südlicher Richtung, und ich hörte hohe, pfeifende Geräusche, die lauter wurden und näher kamen. Ich hatte meinen Schild bei mir und ahnte zum Glück, dass eine Art Hagel vom Himmel fiel. Obwohl ich die Geschosse nicht sehen konnte, konnte ich sie von weit weg hören und mich mit meinem Schild davor schützen.

Der Beschuss war plötzlich vorbei, und ich konnte Rauch riechen. Später erfuhr ich, dass der größte Teil des Waldes von Ykalon und Phygias einer Feuersbrunst zum Opfer gefallen war, die weiter im Süden in Daenia und den Ilessan-Hügeln begonnen hatte. Glücklicherweise verlor ich nicht die Orientierung. Ich schlug mich nach Norden durch, bis ich schließlich einen Tempel in der Wildnis erreichte, wo meine Wunden geheilt wurden, so gut dies möglich war.

Dort erfuhr ich, dass es unweit von meinem Lager einen Konflikt zwischen Daggerfall, Wegrast und Orsinium gegeben hatte, und dass das Land zwischen diesen Königreichen dezimiert worden war.'

Der Bericht des Botschafters, Fürst Naigon Strale

"Seine Kaiserliche Majestät hatte mich mit einem heiklen Auftrag betraut, dessen Einzelheiten ich in diesem nicht geheimen Bericht nicht wiedergeben darf, aber meine offizielle Funktion war die des kaiserlichen Botschafters am Hof von Wegrast. Dort sollte ich mich mit einer alten Bekannten, Fürstin Brisienna, treffen, die sich bereits in der Nähe befand. Am Morgen des 9. Frosteinbruchs war ich auf einer kaiserlichen Barkasse auf dem Fluss Bjoulsae nach Westen unterwegs, ohne dies irgendwie zu verheimlichen. Ich erinnere mich, dass es etwas kühl war an dem Tag, der Himmel jedoch tiefblau.

Wir hatten gerade das entzückende, am Ufer gelegene Dorf Candlemass passiert, als der Kapitän die Alarmglocke erklingen ließ. Dort, vor uns, war eine riesige Wasserwand, mindestens dreißig Fuß hoch. Noch bevor wir reagieren konnten, zerschlug sie unsere Barkasse in tausend Stücke. Ich wachte am Ufer auf; einer meiner Diener hatte auf wundersame Weise das Bewusstsein nicht verloren und mich gerettet. Er, ich und ein weiterer Mann waren die einzigen Überlebenden.

Zuerst dachte ich, es ähnele verdächtig dem, was einem anderen unserer Agenten kurz zuvor in Hochfels geschehen war. Durch ein plötzlich heraufziehendes Unwetter hatte er in der Iliac-Bucht in der Nähe von Kaperhold Schiffbruch erlitten. Wütend und fest entschlossen zu sehen, ob hier ähnliche Kräfte am Werk waren, machte ich mich schleunigst auf den Weg nach Wegrast.

Ich kam jedoch nicht gerade schnell voran. Alle Dörfer am Bjoulsae brannten lichterloh, und die Orks von Orsinium kämpften im ehemals unabhängigen Fürstentum von Gauvadon, östlich von Wegrast, allenthalben mit König Eadwyres Soldaten. Ich bin ein fähiger Magier und wohl in der Lage, mich zu verteidigen, aber für die wenigen Meilen nach Wegrast brauchte ich dennoch fast eine Woche.

Als ich dort eintraf, feierten König Eadwyre und Königin Barenziah bereits ihren großen Sieg. Inzwischen hatte ich nur so viel erfasst: es hatte gleichzeitig sieben große Schlachten in der Iliac-Bucht gegeben, und niemand war in der Lage, sie zu beschreiben, bis auf ihre schrecklichen Nachwirkungen.

Zusammenfassend lässt sich sagen: am 9. Frosteinbruch hatte es noch vierundvierzig unabhängige Königreiche, Grafschaften, Baronate und Herzogtümer gegeben, die die Iliac-Bucht umgaben, wenn man die uneroberten Gebiete der Wrothgarian-Berge, der Drachenschwanzberge, der Meeresküste vor Hochfels, der Insel Balfiera und der Wüste von Alik'r mit einbezieht. Am 11. Frosteinbruch gab

es nur noch vier - Daggerfall, Sentinel, Wegrast und Orsinium - und an allen Punkten, an denen diese aufeinander trafen, gab es nur noch Trümmer, da ihre Armeen weiterhin gegeneinander kämpften.

Ich war fest entschlossen, vom König die Wahrheit zu erfahren, selbst wenn ich dazu ein sehr undiplomatischer Diplomat sein musste.

Eadwyre, sonst ein recht umgänglicher Mann, hatte gepoltert und gesagt, er würde keine militärischen Geheimnisse verraten. Die Königin mit ihren undurchsichtigen roten Augen blieb ruhig wie immer und sagte nur, "Wir wissen es nicht".

Ich glaube, man kann davon ausgehen, dass Barenziah mir nicht alles gesagt hat, aber sie erzählte mir - und dies wurde mir später in Daggerfall, Sentinel und Orsinium durch gezielte Fragen bestätigt - dass, wie sie erfahren hatte, eine gewisse mächtige, antike Waffe aktiviert werden sollte. Ich werde den Namen der Waffe hier nicht nennen. Aus Angst, er könne sie gegen Wegrast richten, hatte der König versucht, die Waffe von dem jungen Abenteurer zu kaufen, der sie entdeckt hatte. Eadwyre glaubte, dass andere Mächte in der Bucht auch versucht hatten, dieses Gerät in ihre Hände zu bekommen; dies stellte sich als richtig heraus.

Was dann geschah, um in Barenziahs Worten zu sprechen, "wissen wir nicht".

Irgendwie verschmolz der Morgen des 9. durch eine Art Verwerfung im Westen mit dem Morgen des 11., und Wegrast befand sich auf einmal mitten im Krieg. Das Land hatte sich um das Dreifache vergrößert, aber es wurde gleichzeitig von Daggerfall im Westen, Orsinium im Osten und Sentinel im Süden angegriffen. Sie hätten keine Zeit gehabt zu begreifen, was geschehen war, sagte der König. Sie hätten einfach reagiert und ihre Armeen entsandt, um das Land gegen diese Feinde zu verteidigen, deren Königreiche ebenfalls große Lamdstrecken hinzugewonnen hatten.

Jetzt, Monate später, während ich mich auf dem Rückweg zur Kaiserstadt befinde, um dort Bericht zu erstatten, dauern die Kämpfe immer noch an. Was soll ich dazu noch sagen? Es sind blutige, heftige Zusammenstöße, wie immer bei der modernen Kriegsführung, aber ich bin auch im geschwärzten, verwüsteten Niemandsland zwischen den vier verbliebenen Königreichen gewesen. Diese Verwüstung hat keine Armee von Sterblichen angerichtet.

Ich kann sagen, dass die Kraft, die die Iliac-Bucht am 10. Frosteinbruch 3E 417 erschütterte, unendlich viel größer war als alle Kräfte, welche diese mächtigen Königreiche heute besitzen.

Ich kann sagen, dass es an diesem Tag zu weiteren seltsamen Ereignissen kam, die die Königreiche davon abhielten, sich vom Kaiserreich loszulösen, und die wahrscheinlich noch mehr bewirkten.

Und ich kann sagen, dass von dieser Macht, von dieser Waffe in der Bucht keine Spur mehr existiert. Die von ihr selbst verursachte Verwerfung hat sie verschlungen."

Die gegenwärtige politische Lage in der Iliac-Bucht

Inzwischen sind fast zwanzig Jahre vergangen, und die Region, obwohl umgestaltet, hat sich stabilisiert. Es gibt keine umstrittenen Gebiete mehr, und die Königreiche Daggerfall, Wegrast, Sentinel und Orsinium halten ihre neuen Grenzen in relativem Frieden.

Wegrast breitet sich über die Ostküste der Bucht aus und erstreckt sich von dem ehemals als

Anticlere bezeichneten Land bis zur Mitte von Gauvadon. Eadwyre ist zu seinen Ahnen heimgegangen und hat sein Königreich seiner Tochter Elysana überlassen, die zwei Kinder von ihrem Prinzgemahl hat, und die Länder ihres Vaters sicher zusammenhält. Eure Lordschaft können sich auch direkt mit König Helseth und Königin Barenziah in Gramfeste in Verbindung setzen. In erster Linie kümmern sie sich natürlich um die Verwaltung von Morrowind, aber womöglich verfügen sie über weitere Informationen bezüglich der herrschenden Familien von Wegrast und der politischen Umgebung, die Euch in Eurem Verständnis für den Hof von Königin Elysana behilflich sein könnten.

König Gortwog von Orsinium herrscht über den größten Teil der Wrothgarian-Berge sowie das fruchtbare Ufer des Flusses Bjoulsae. Er fordert hartnäckig, dass Orsinium als eine von Hochfels unabhängige kaiserliche Provinz anerkannt wird. Der Ältestenrat behandelt Gortwog wie einen anerkannten König und erhebt Steuern direkt von Orsinium, aber offiziell bleibt Orsinium eine Grafschaft von Hochfels, obwohl es genau genommen sowohl im Gebiet der Provinz Hochfels als auch in Hammerfell liegt.

Sentinel hat am meisten Land hinzugewonnen und erstreckt sich über die ganze südliche Iliac-Bucht, von Abibon-Gora über die Drachenschwanzberge bis hin zur Grenze von Mournoth im Gebiet von Orsinium. Als sie starb, vermachte Königin Akorithi das riesige Königreich ihrem einzigen überlebenden Sohn, Lhotun, der jetzt zu den mächtigsten Königen in Tamriel zählt.

Daggerfall wird noch von dem bretonischen König Gothryd und der Rothwardonen-Königin Aubk-I regiert. Ihr Land umfasst jetzt den ganzen Westen von Hochfels, von der östlichen Grenze zu Wegrast in Anticlere bis nach Ykalon im Norden. Sie haben inzwischen vier Kinder und genießen in ihrem Reich hohes Ansehen.

Sollte es weitere Folgen der mysteriösen Verwerfung im Westen gegeben haben, so sind uns diese in den zwanzig Jahren unserer Beobachtungen bisher nicht aufgefallen.

Die Vorführung der Akrobaten von Meister Rhunen Zebavi

Meister Gothren willigte ein, die Akrobaten zu sehen, da er Unterhaltung brauchte. Seit Monaten bereits lag er im Kampf mit Meister Neloth, seinem Gegenspieler im Rat von Telvanni. Seit kurzem befand er sich allerdings in der Defensive. Es war einfach unerträglich - Meister Gothren auf der Verliererstraße gegen den niederträchtigen Neloth? Von Mehrunes' Klinge, der Waffe ihres Herrn, inspiriert, waren Neloths für gewöhnlich feige Mannen nahezu unbezwingbar geworden. Für Gothrens eigene Truppen gab es nichts zu tun als zu beten, dass Mehrunes Dagon seine Waffe zurückverlangen würde. Angesichts der Verwüstungen, die mit ihr angerichtet wurden, schien es allerdings wahrscheinlicher, dass der Daedraprinz sie noch einige Zeit im Besitz von Meister Neloth belassen würde.

Ein wenig Ablenkung durch Akrobaten bot da eine willkommene Abwechslung.

'Welcher Art sind die Tricks, die Eure Truppe vorführen kann?', fragte der Zauberer den Anführer der Akrobaten, Rhunen.

'Mächtiger Gothren, entschuldigt, aber wir kennen keine Tricks. All unsere akrobatischen Vorführungen sind echt, ohne jegliche Illusion. Wir wünschten, wir würden Tricks kennen, da es sehr aufwändig und zeitraubend ist, die Kunststücke einzustudieren.'

'Nun gut, was also habt Ihr vorzuführen?', fragte Gothren und ein Lächeln huschte über sein Gesicht.

'Meister Jereth wird Eure Sinne verwirren, indem er fünfzehn Flammenkugeln jongliert, während er auf Glasscherben umherspringt. Meisterin Tulkiande wird Euch damit verblüffen, dass sie ihren Körper auf einem Finger balanciert, während sie mit den Beinen erstaunliche Muster in die Luft zeichnet. Master Mearvis wird eine einfache Ebenerzklinge.'

'Und die Fremdländerin?', fragte der Ashkhan mit einiger Missbilligung und einer abfälligen Geste in Richtung der Rothwardonin in der Truppe.

'Meisterin Senyndie? Ah, großer Gothren, sie stammt aus der Wüste Alik'r in Hammerfell, wo sie sich durch ihre Fähigkeit, Steilwände zu erklettern, einen Namen gemacht hat. Ihr müsst sie einfach bei der Arbeit sehen, um es glauben zu können. Sie bewegt sich in der Vertikalen wie Ihr und ich horizontal.'

'Das mag ja alles sein, aber ich mag keine Fremdländer an meinem Hof', sagte der Ashkhan. 'Viele von ihnen sind Spione.'

'Oh, nun, Meister Neloth fand auch, dass... '

'Neloth?!', brüllte Gothren. 'Ihr habt diesen Mistkerl unterhalten?'

'Ja, vor zwei Tagen. Ich erinnere mich, dass er erwähnte, die Lage zwischen Euch und ihm sei etwas angespannt. Er hatte ebenfalls einige Vorbehalte gegen die Fremdländer in unserer Truppe, obwohl es unser Khajiit-Akrobat Meister S'Rabba war, der ihn besonders misstrauisch machte. Wisst Ihr, das Lustige ist, dass er S'Rabba für einen Eurer Spione hielt. Tja, Ihr kennt die Khajiit. Oder vielleicht auch nicht.'

'Sie sind eine Sklavenrasse, die mich nicht sonderlich interessiert', knurrte Gothren.

'Dann geht es Euch wie Meister Neloth', sagte Rhunen schnell und bemerkte dabei den Zorn, der ob seiner Bemerkungen in Gothren aufzusteigen begann. 'Er war auch nicht an die Khajiit gewöhnt. Oder an ihren schwarzen Humor. Er nahm einige sarkastische Bemerkungen von Meister S'Rabba wörtlich und wir alle endeten unter der Folter, bei der man versuchte, Informationen über Euch und Eure Truppen aus uns herauszupressen. Ihr kennt vermutlich nicht das Gefühl, wegen Informationen gefoltert zu werden, die Ihr gar nicht besitzt, oder? Ich kann es jedenfalls nicht empfehlen. Letztendlich ließ man uns unter der Vorraussetzung gehen, dass wir nie wieder einen Fuß auf den Boden von Sadrith Mora setzen. Genau genommen ließ man uns nicht alle gehen. Meister S'Rabba starb unter der Folter. Ihr habt vermutlich Erfahrung im Foltern der Sklavenrassen und wisst sicherlich, wie leicht sie darunter zerbrechen.'

'Nein, die habe ich nicht', erwiderte Meister Gothren. Seine Wut war verflogen.

'Wir hätten vermutlich sofort aufbrechen sollen, aber wir waren der Meinung, dass er uns für die Unterhaltung, die ihm durch unsere Folter zuteil wurde, noch einiges an Gage schuldete. Uns war zwar nicht klar, wie wir diese Schuld einfordern sollten, aber er erwähnte in seiner Raserei, dass er über ein sehr wertvolles Spielzeug verfüge. Eine Art Klinge.'

'Mehrunes' Klinge', stotterte Gothren. 'Was - was habt Ihr getan?'

'Meister Harakostil und Meister Thelegorm haben sich so klein gemacht, dass sie sich unter den Toren hindurchquetschen und die Zugbrücke herablassen konnten. Die Meister Tulkiande, Mearvis, Jereth und ich bildeten eine Pyramide, um Meisterin Senyndie einen Schubs in Richtung des Turms von Tel Naga zu geben. Sie kletterte bis auf die Spitze …'

'Sie kletterte?', fragte Gothren, dem der Turm durchaus bekannt war.

'Er war sehr hoch, aber diese Telvanni-Pilze sind für jemanden von Meisterin Senyndies Geschick besser als jede Leiter. Nach wenigen Minuten befand sie sich im Inneren und die Klinge in ihrer Hand. Nach einigen weiteren Minuten war sie wieder unten und wir rannten in Richtung Wirtshaus am Tor. Bei aller Bescheidenheit möchte ich doch anmerken, dass es wohl keine schnellere Truppe gibt als die unsere. Meister Neloths Wachen waren allerdings erstaunlich flink. Ich schickte die Truppe durch das Tor, während ich die Wachen ablenkte.'

'Ich muss zugeben, dass ich Heldenmut wohl nie mit einer fahrenden Akrobatentruppe in Zusammenhang gebracht hätte', sagte Gothren.

'Es war eher Eigennutz als Heldenmut', entgegnete Rhunen lächelnd. 'Ich dachte an das Gold und die Zeit, die man braucht, um eine gute Truppe auszubilden. Da schien es mir logischer, alle zu retten. Ich lockte also die Wachen hinter das Wirtshaus am Tor, weit von den anderen weg. Als ich sicher sein konnte, dass alle gerettet waren, sprang ich von der Mauer ins Wasser.'

'Ihr seid von der Mauer gesprungen?'

'Nun ja, in der Tat. Das habe ich getan. Sie ist ziemlich hoch. Es war jedoch einfach. Schließlich linderte das Wasser meinen Aufprall. Es ist allerdings wichtig, dass man seinen Körper dabei dreht und wendet. Ich führe es Euch vor, wenn Ihr wünscht.'

'Später', sagte der Aschkhan. 'Was ist dann passiert?'

'Wir trafen hier bei Hofe ein', erwiderte Rhunen.

'Und? Wann hat Meister Neloth sich Mehrunes' Klinge von Euch zurückgeholt?'

'Ehrenwerter Gothren, dieser Teil der Geschichte ist noch nicht geschrieben', sagte Rhunen. 'Seid Ihr jetzt in der Stimmung, unserer Vorführung Beachtung zu schenken? Ich habe Euch immer noch nicht von unserer neuesten Ausführung wahrhaftiger Akrobatik erzählt, bei der Meister Mearvis eine einfache Ebenerzklinge in der einen und ein paar Sumpfhölzer in der anderen Hand jongliert. Ich will nicht alles im Voraus offenbaren, aber ich verrate nicht zu viel, wenn ich Euch sage, dass am Schluss feinstes Papyrus daraus wird.'

'Das klingt ausgezeichnet, Master Rhunen', sagte Gothren. 'Ich freue mich bereits darauf, dies in ein paar Tagen sehen zu dürfen, aber jetzt muss ich mich Meister Neloth auf dem Schlachtfeld stellen. Ich werde schon bald wieder zurückkehren und bei den Siegesfeierlichkeiten könnt Ihr mein Auge dann mit Euren akrobatischen Vorführungen erfreuen. In der Zwischenzeit sollt Ihr Ehrengäste sein und allen Luxus genießen, den sich der Erzmagier des Hauses Telvanni leisten kann.'

'Dann sind Unterbringung und Kost wohl so gut wie bei einer drittklassigen Aufführung in Rihad', meinte Senyndie, als sie ein paar Stunden später ihre Zimmer betraten. 'Warum geben wir diesen Hinterwäldlern eigentlich immer noch Vorstellungen?'

'Es gibt halt schon zu viele Jongleure in Rihad', sagte Rhunen und zuckte die Schultern.

Die Vorgänger
von Yngvar dem Wanderer

Eine Untersuchung der sonderbaren Ruinen auf den Zitternden Inseln und ihrer schrecklichen Bedeutung für unsere Zukunft

Die alten über das Land verstreuten Ruinen sind allen Bewohnern der Zitternden Inseln wohlbekannt. Die meisten haben sich derart an sie gewöhnt, dass keiner mehr ihre wahre Bedeutung kennt, bis jetzt. Ich habe erst kürzlich das schreckliche Geheimnis entdeckt, das diese Ruinen verbergen und ich werde Euch dieses Geheimnis hier offenbaren. Aber seid gewarnt - dieses Wissen kann für manch einen zu viel sein; Ihr werdet das grausame Schicksal erfahen, welches uns bevorsteht, ohne dass wir die Macht haben, dieses Schicksal zu ändern. Wenn euer Geist aber stark genug ist, um diesen psychischen Schock zu verkraften, den die Offenlegung der grauenvollen Zukunft auslöst, dann lest weiter.

Mein Interesse an den Ruinen wurde durch eine einfache Beobachtung geweckt: alle an der Oberfläche sichtbaren Ruinen scheinen ungefähr das gleiche Alter zu haben und im selben Stil erbaut worden zu sein. Wer hat diese einst mächtigen Strukturen errichtet, und was ist mit ihnen geschehen?

Weitere Nachforschungen führten zu einem noch seltsameren Ergebnis: obwohl die Ruinen oberflächlich alle aus der gleichen Epoche zu sein scheinen, wurden sie in Wahrheit zu sehr unterschiedlichen Zeiten erbaut. Viele tausend Jahre trennen die Ruinen von Cylarne (die bei weitem ältesten Ruinen auf der Oberfläche, trotz ihres relativ guten Zustands) von den Ruinen von Ebrocca, welche mit knapp 1.000 Jahren zu den jüngsten Ruinen auf den Inseln zählen. Allen, die diese Folgerungen bezweifeln, rate ich, die Ruinen zu besuchen und die Beweise selbst zu untersuchen: die Gesteinsschichten, die Teile der Ruinen bedecken, die Verwitterung der offenliegenden Steine, das Wachstum der Vegetation auf den Ruinen und drumherum usw. (Ich habe diese Befunde in einer anderen Abhandlung zusammengefasst, "Datierung der Vorgängerruinen: Schockierende neue Befunde, einfach erklärt", welche bisher unveröffentlicht ist. Ich stelle diese Abhandlung aber gerne jedem Wissenschaftler zur Verfügung, der sich näher mit den Details dieses Themas befassen möchte.)

Als ich begann, das Alter der Ruinen genau zu bestimmen, erkannte ich ein beunruhigendes Muster. Die Ruinen stammten aus bestimmten Zeitabschnitten, wobei immer genau 1.000 Jahre dazwischen lagen. Dabei bilden die Ruinen von Cylarne die Ausnahme, da sie viele tausend Jahre älter sind als die nächstälteste Ruine. Das bedeutet aber nur, dass noch viele Ruinen aus früheren Zeitaltern unentdeckt sind oder vom Zahn der Zeit zerstört wurden.

Was kann für diesen Zerstörungsprozess, der sich unweigerlich alle 1.000 Jahre wiederholt, verantwortlich sein? Mir fiel sofort die Legende vom Grauen Marsch ein, diese uralte Geschichte von einem rachsüchtigen Gott, der seinen Zorn über das ganze Land bringt. Und wenn es nun mehr als eine Legende wäre? Was, wenn dies die schemenhafte Erinnerung an wahre Ereignisse ist?

Plötzlich wurde mir die Bedeutung der Datierung einer erst kürzlich von mir entdeckten Ruine bewusst: die Ruine von Ebrocca ist meinen Berechnungen zufolge ungefähr 1.000 Jahre alt. Ja, lieber Leser, jetzt kommen wir endlich zum Punkt. Die Katastrophe steht uns nämlich kurz bevor. Ich habe die Ruinen von Ebrocca sehr genau datiert. Ich kenne das Jahr unseres Untergangs. Ich sehe davon ab, das genaue Datum zu veröffentlichen, da dieses Wissen eine schwere Last ist, die ich

keinem anderen auferlegen möchte.

Lange habe ich gezögert, diese allgemeine Warnung überhaupt zu veröffentlichen. Ich hatte Angst, Panik oder Verzweiflung auszulösen. Aber ich habe beschlossen, das es besser ist, wenn man Zeit hat, sich wie auch immer auf das Ende vorzubereiten, als wenn es einen völlig unerwartet trifft. Ich habe keine Zweifel mehr daran, dass die Legende des Grauen Marsches auf historischen Tatsachen beruht, und dass die letzten Tage unserer Zivilisation schrecklich sein werden -- die verwitterten und zerstörten Überreste der mächtigen Städte vergangener Zeiten sind dafür Beweis genug. Aber ich finde es auf seltsame Art tröstlich, dass unser Ende bereits in den Steinen unserer Vorfahren geschrieben steht, und dass der Kampf gegen unser Schicksal so sinnlos ist wie das Anschreien gegen die steigende Flut. Ich hoffe, dass wenigstens einige meiner Leser ebenfalls Trost in dieser düsteren Vorhersage finden werden.

Die wahre Barenziah
Verfasser unbekannt

Buch I

Es war einmal, vor fünfhundert Jahren, da lebte in Gramfeste - der Stadt der Edelsteine - eine blinde Witwe mit ihrem einzigen Kind, einem jungen Mann von beeindruckender Statur. Wie sein Vater vor ihm war er Bergmann - ein einfacher Arbeiter in den Bergwerken des Fürsten von Gramfeste, denn er war kein sehr begabter Magier. Es war ein ehrenhaftes Tagewerk, doch die Bezahlung war schlecht. So buk und verkaufte die alte Witwe Cohmbeerenkuchen auf dem Markt in der Stadt, damit sie ihr karges Auskommen hatten. Wenn man sie fragte, so entgegnete sie stets, es gehe ihnen recht gut. Schließlich mussten sie nie Hunger leiden, und mehr als eine Garnitur Kleidung konnte ohnehin kein Mensch auf einmal tragen. Und das Dach war auch nur bei Regen undicht. Doch Symmachus dürstete es nach mehr. Er hoffte, eines Tages im Bergwerk auf eine gute Ader zu stoßen und dafür mit einem reichen Bonus belohnt zu werden. In seiner Freizeit trank er gern mit seinen Freunden den ein oder anderen Krug Bier in der Taverne, und spielte mit ihnen Karten. Mehr als einmal fiel sein Auge auf das eine oder andere hübsche Elfenmädchen - und dabei blieb es meist nicht - doch lange konnte keines sein Interesse fesseln. Genau genommen wirkte er wie ein typischer junger Dunkelelf einfacher Herkunft. Außergewöhnlich war nur seine Größe. Angeblich sollte etwas nordisches Blut durch seine Adern fließen.

Im dreißigsten Lebensjahr des Symmachus gab es großen Jubel in Gramfeste - der fürstlichen Familie war eine Tochter geboren worden. Eine Königin, freute sich das Volk das Volk, eine Königin ist uns geboren! Denn in Gramfeste galt die Geburt einer Thronfolgerin stets als sicheres Vorzeichen für Frieden und Wohlstand.

Als die Zeit für die Zeremonie der Namensgebung des Mädchens gekommen war, wurden die Bergwerke geschlossen. Symmachus eilte nach Hause, um zu baden und sein bestes Hemd anzuziehen. 'Ich kehre direkt danach nach Hause zurück und will Euch davon berichten', versprach er seiner Mutter, die zu schwach war, um selbst der Zeremonie beizuwohnen. Die Witwe war krank, und der Andrang fast aller Bürger von Gramfeste bei diesem Ereignis wäre zu viel für sie gewesen. Aber da sie blind war, meinte sie, könne sie ohnehin nichts sehen.

'Mein Sohn', sagte sie nun. 'Holt mir noch einen Priester oder einen Heiler, bevor Ihr geht. Mag sein, dass ich aus diesem Leben scheiden muss, noch ehe Ihr zurückkehrt.'

Symmachus ging sogleich an ihr Krankenlager. Besorgt bemerkte er, dass Ihr Atem flach und ihre Stirn heiß war. Er hebelte die Bodenplanke auf, unter der ihre geringen Ersparnisse lagen. Doch es war bei weitem nicht genug, um einen Priester für den Heilritus zu bezahlen. Er würde bieten müssen, was sie hatten, und den Rest schuldig bleiben. Geschwind nahm er sein Gewand und eilte davon.

Die Strassen waren voller Menschen, die zum geheiligten Hain strömten, doch die Tempel waren verriegelt und verschlossen. 'Geschlossen für die Dauer der Zeremonie', stand auf sämtlichen Schildern.

Symmachus drängte sich durch die Menschenmenge. Es gelang ihm, einen Priester in brauner Kutte ausfindig zu machen. 'Nach der Zeremonie will ich gerne nach Eurer Mutter sehen, Bruder, wenn ihr das Geld habt', wiegelte dieser ihn ab. Milord hat allen Priestern und Geistlichen befohlen, teilzunehmen - und ich möchte seinen Zorn nicht auf mich ziehen.'

'Aber meine Mutter ist sterbenskrank', suchte ihn Symmachus zu erweichen. 'Sicher wird es Milord nicht auffallen, wenn ein einziger Priester fehlt.'

'Gewiss nicht, doch dem Erzkanoniker schon', gab der Priester nervös zurück. Mit diesen Worten riss er seine Kutte aus Symmachus verzweifeltem Griff und verschwand in der Menge.

Er sprach viele weitere Priester an, und sogar einige Magier, ohne jedoch mehr Glück zu haben. Wachen in Rüstung marschierten durch die Straße und schoben ihn mit ihren Lanzen zur Seite. Ihm wurde klar, dass die Kutsche des Fürsten nahte.

Als die Kutsche der Herrscherfamilie auf seiner Höhe war, stürzte Symmachus auf sie zu und rief 'Milord, Milord! Meine Mutter stirbt und ...!'

'Ich verbiete ihr, so etwas an diesem großen Tage zu tun!' rief der Fürst, lachte und warf dem Volk ein paar Münzen zu. Symmachus war nahe genug, um den Wein in seinem Atem zu riechen. Auf der anderen Seite der Kutsche hielt seine Gemahlin ihr Kind fest umklammert und starrte Symmachus feindselig aus zu Schlitzen zusammengekniffenen Augen an. Sie schnaubte angewidert.

'Wachen!' rief sie. 'Schafft uns diesen Esel vom Leibe.' Symmachus wurde von harten Männerhänden gepackt, geschlagen, und landete benebelt im Straßengraben.

Mit dröhnendem Kopf folgte er der Menge aus der Ferne. Die Namensgebung erlebte er von einem nahe gelegenen Hügel aus mit. Er sah, wie die braun gewandeten Priester und die Magier in ihren blauen Roben weit unten bei den Edelleuten standen.

Barenziah.

Schwach war der Name aus der Ferne zu hören, als der Hohepriester das Kind in seinem Taufkleid emporhob und es den beiden Monden auf beiden Seiten des Horizonts zuwandte: Dem auf- und dem untergehenden Jonu.

'Sehet die Fürstin Barenziah, geboren dem Lande Gramfeste! Gewährt ihr Euren Segen und Euren Rat, gütige Götter, auf dass sie ewig gütig über Gramfeste herrschen möge, über das Reich und sein Wohl, sein Volk und sein Schicksal.'

'Gewährt ihr Euren Segen, so bitten wir ...', tönte es aus allen Kehlen zusammen mit Fürst und Fürstin, die Menschen standen mit emporgereckten Armen da.

Symmachus allein blieb still, das Haupt gesenkt, in seinem Herzen die Gewissheit tragend, dass seine geliebte Mutter nicht unter den Lebenden weilte. In diesem Augenblick schwor er schweigend einen mächtigen Eid: Für den Niedergang des Fürsten würde er kämpfen. Als Rache für den sinnlosen Tod seiner Mutter wolle er das Kind Barenziah zu seinem eigenen Weib nehmen, auf dass die Enkel seiner Mutter einst als Herrscher über Gramfeste geboren würden.

Die Zeremonie war vorbei. Teilnahmslos sah er zu, wie die königliche Prozession zum Palast zurückkehrte. Da erblickte er den Priester, mit dem er zuerst gesprochen hatte. Nun war der Mann durchaus willens, mit ihm zu kommen, wenn Symmachus ihm das Geld gäbe, das er hatte und ihm versprach, dass er später noch mehr erhalten solle.

Doch die Mutter war bereits tot.

Seufzend steckte der Priester das Geld ein. 'Es tut mir aufrichtig Leid, Bruder. Lasst es mit dem übrigen Geld gut sein, hier kann ich nichts mehr ausrichten. Wahrscheinlich -'

'Gebt mir mein Geld zurück!' fauchte ihn Symmachus an. 'Ihr habt keinen Finger gerührt, um es Euch zu verdienen!' Drohend hob er den rechten Arm.

Erschrocken trat der Priester ein paar Schritte zurück und wollte einen Fluch aussprechen. Doch Symmachus Schlag traf ihn ins Gesicht, bevor er auch nur drei Worte sprechen konnte. Er fiel schwer, und sein Kopf schlug hart auf der steinernen Feuerstelle auf. Der Mann war sofort tot.

Symmachus packte das Geld und floh aus der Stadt. Im Lauf wiederholte er ein Wort immer und immer wieder, als sei es die Beschwörung eines Zauberers. 'Barenziah', murmelte er. 'Barenziah. Barenziah.'

Barenziah stand auf einem der Balkone des Palasts. Sie blickte starr in den Hof. Hier wimmelte es vor Soldaten in funkelnder Rüstung. Bald stellten sie sich in Reih und Glied auf und jubelten, als ihre Eltern, von Kopf bis Fuß in funkelnd schwarzer Rüstung und in lange violette Pelzroben gehüllt aus dem Palast traten. Herrlich geschmückte Streitrösser mit glänzend schwarzem Fell wurden für sie herbeigeführt. Sie stiegen auf und ritten zum Tor und wandten sich ein letztes Mal zum Gruß um.

'Barenziah!' riefen sie. 'Lebe wohl, geliebte Barenziah!'

Die Kleine kämpfte gegen die Tränen und winkte tapfer mit ihrer freien Hand. Mit der anderen hielt sie ihr Lieblings-Plüschtier - einen grauen Wolfwelpen, den sie Wuffel nannte - fest an ihre Brust gedrückt. Noch nie war sie von ihren Eltern getrennt gewesen. Sie hatte auch keine Ahnung, was all das zu bedeuten hatte. Man hatte ihr lediglich gesagt, dass im Westen Krieg herrsche, und dass der Name Tiber Septim allerorts Furcht und Schrecken verbreite.

'Barenziah!' riefen nun auch die Soldaten, und reckten ihre Lanzen, Schwerter und Bögen empor, um sie zu grüßen. Dann wandten sich ihre geliebten Eltern ab und ritten von dannen, gefolgt von Rittern. Bald war der Hof so gut wie leer.

Einige Zeit später rüttelte ein Kindermädchen Barenziah früh morgens eilig wach, zog sie an, und brachte sie aus dem Palast.

Ihre einzige Erinnerung an diese schreckliche Zeit war später, dass ein riesiger Schatten mit brennenden Augen am Himmel zu sehen war. Man reichte sie von einer Hand zur nächsten. Fremde Soldaten kamen, gingen, und manchmal kehrten sie auch zurück. Ihr Kindermädchen verschwand und wurde durch Fremde ersetzt, manche davon fremdartiger als andere. Tage- oder vielleicht wochenlang war sie auf Reisen.

Eines Morgens erwachte sie und trat aus der Kutsche. Der Ort war kalt. Eine riesige, graue Festung aus Fels stand inmitten von leeren, endlosen grau-grünen Hügeln, auf denen Reste von grau-weißem Schnee zu sehen waren. Mit beiden Händen klammerte sie sich an Wuffel, als sie blinzelnd und zitternd im Grau des Morgens stand. Sie fühlte sich sehr klein und sehr dunkel in dieser endlosen grau-weißen Weite.

Zusammen mit Hana, einer dunkelhäutigen, schwarzhaarigen Dienerin, die seit mehreren Tagen mit ihr reiste, betrat sie die Festung. Eine riesige grau-weiße Frau mit eisgrau-goldenem Haar stand in

einem der Zimmer am Feuer. Mit entsetzlich durchdringenden, hellblauen Augen blickte sie Barenziah durchdringend an.

'Sie ist schon sehr -- schwarz, nicht wahr?' meinte die Frau zu Hana. 'Ich habe noch nie einen Dunkelelf gesehen.'

'Ich weiß selbst nicht viel über sie, Milady', sagte Hana. 'Aber die Kleine hier hat rote Haare und das passende Temperament dazu, das kann ich Euch garantieren. Nehmt Euch in acht. Sie beißt. Und das ist nicht alles.'

'Das werde ich ihr bald austreiben', sagte die Frau naserümpfend. 'Und was ist das denn für ein widerliches Ding? Pfui!' Mit diesen Worten packte sie Wuffel und warf ihn in die Flammen.

Barenziah schrie und wollte sich ebenfalls ins Feuer werfen, doch alles Beißen und Kratzen nützte nichts: Starke Hände hielten sie zurück. Bald war der arme Wuffel zu einem winziges Häufchen Asche verkohlt.

Barenziah wuchs wie ein junger Schössling im Garten in Himmelsrand als Mündel von Graf Sven und Gräfin Inga auf. Äußerlich hatte es den Anschein, als gedeihe sie prächtig ... doch die Kälte und Leere, die sie empfand, war stets bei ihr.

'Wie meine eigene Tochter habe ich sie behandelt', seufzte Gräfin Inga häufig, wenn die Damen der Nachbarschaft zum Klatsch kamen. 'Aber sie ist und bleibt ein Dunkelelf. Da kann man wohl nichts anderes erwarten, fürchte ich.'

Diese Worte waren nicht für Barenziahs Ohren bestimmt ... dessen war sie sich relativ sicher. Doch ihr Gehör war feiner als jenes ihrer nordischen Vormünder. Andere, weniger wünschenswerte Wesenszüge schlossen Plündern, Lügen und ein wenig fehlgeleitete Magie ein, ein kleiner Feuerzauber hier oder ein kleiner Levitationszauber dort konnte ja nichts schaden ... Mit zunehmendem Alter kam ein großes Interesse an jungen und nicht ganz so jungen Männern hinzu, die sehr Angenehmes zu bieten hatten -- und sogar Geschenke, wie sie überrascht feststellte. Aus Gründen, die Barenziah verborgen blieben, sah Gräfin Inga diese äußerst ungern, weshalb sie diesen Aspekt so geheim wie möglich hielt.

'Sie kann wunderbar mit Kindern umgehen', setzte Inga hinzu. Dies bezog sich auf ihre fünf Söhne, allesamt jünger als Barenziah. 'Ich glaube, sie würde nie zulassen, dass man ihnen auch nur ein Haar krümmt.' Als Jonni sechs und Barenziah acht Jahre alt war, hatte man einen Hauslehrer angeheuert, der die beiden gemeinsam unterrichtete. Zu gerne hätte sie auch die Kriegskünste erlernt, doch bereits das bloße Ansinnen rief blankes Entsetzen bei Graf Sven und Gräfin Inga hervor. Immerhin bekam sie einen kleinen Bogen und durfte mit den Jungen zum Spaß auf Zielscheiben schießen. Wann immer sie konnte, sah sie den Jungen beim Waffentraining zu, kämpfte gegen sie, wenn gerade keine Erwachsenen zusahen, und wusste genau, dass sie mindestens genauso gut war wie die Jungen - wenn nicht besser.

'Aber sie ist schon arg ... stolz, nicht wahr?' flüsterte eine der Damen dann Inga zu, und Barenziah nickte in stiller Zustimmung, obwohl sie tat, als hörte sie nichts. Sie konnte nicht anders, als sich dem Graf und der Gräfin gegenüber überlegen zu fühlen. Sie hatten irgendetwas an sich, das verachtenswürdig war.

Später sollte sie erfahren, dass Sven und Inga entfernte Verwandte der letzten adligen Herrscher der Festung Finstermoor waren. Da endlich begriff sie. Die beiden waren Poseure, Hochstapler, keine wahren Herrscher. Zumindest waren sie nicht zum Herrschen geboren. Dieser Gedanke weckte in ihr einen merkwürdigen Zorn auf die beiden - einen glasklaren Hass, der nichts mit Abneigung zu tun hatte. Mit der Zeit betrachtete sie die beiden als widerliche, abstoßende Insekten, die man verachten, doch niemals fürchten konnte.

Einmal im Monat kam ein Kurier vom Kaiserhof. Stets brachte er einen kleinen Beutel mit Geld für Sven und Inga und einen großen Beutel getrocknete Pilze aus Morrowind für Barenziah, ihre Leibspeise. Bei diesen Gelegenheiten putzte man sie heraus - zumindest soweit, wie dies in Gräfin Ingas Augen bei einer dürren Dunkelelfe möglich war, bevor sie dem Kurier für ein kurzes Gespräch vorgeführt wurde. Selten kam derselbe Kurier zweimal, doch alle beäugten sie wie ein Bauer sein Schwein, um zu schauen, ob es schon marktreif war.

Im Frühjahr ihres sechzehnten Lebensjahrs meinte Barenziah, der Kurier sähe sie an, als sei sie nun reif für den Markt.

Nach reiflicher Überlegung beschloss sie, dass sie nicht den Wunsch hatte, zu Markt getragen zu werden. Seit einigen Wochen drängte sie der Stalljunge Strenz bereits - ein großer, muskelbepackter blonder Junge, ein wenig tollpatschig, lieb und zärtlich sowie eher einfach gestrickt -, mit ihm davonzulaufen. Barenziah stibitzte den Beutel mit dem dem Geld, nahm die Pilze aus dem Vorratskeller, und verkleidete sich mit Hilfe von Jonnis alten Waffenröcken und Kniehosen als Junge. In einer herrlichen Frühlingsnacht nahm sie mit Strenz zusammen die beiden besten Pferde aus dem Stall und ritt die ganze Nacht hindurch bis nach Weißlauf, die nächste erwähnenswerte Stadt und der Ort, an dem Strenz sein wollte. Doch Gramfeste und Morrowind lagen ebenfalls gen Osten und zogen Barenziah an, wie ein Magnetstein Eisen anzieht.

Im Morgengrauen bestand Barenziah darauf, dass sie die Pferde hinter sich ließen. Sie wusste, dass man sie vermissen und verfolgen würde, und hoffte, eventuelle Verfolger so auf die falsche Fährte zu bringen.

Bis zum späten Nachmittag gingen sie zu Fuß weiter, und hielten sich an die Seitenstraßen. Einige Stunden Schlaf ergatterten sie in einer verlassenen Hütte. Abends gingen sie weiter und erreichten kurz vor Morgengrauen die Stadttore von Weißlauf. Barenziah hatte eine Art Pass für Strenz zusammengestellt, ein improvisiertes Dokument, das besagte, dass er für einen kleinen Dorffürsten etwas in der Stadt zu tun habe. Sie selbst nutzte einen Levitationszauber, um über die Mauern zu gelangen. Diese Massnahmen traf sie aus der Überlegung heraus, dass die Wachen am Tor mittlerweile sicher angewiesen worden waren, ein Auge auf eine junge Dunkelelfe und einen nordischen Jungen zu haben, die gemeinsam unterwegs waren - eine Vermutung, die sich später als absolut zutreffend herausstellen sollte. Allein reisende Dorfjungen wie Strenz dagegen waren zuhauf unterwegs. Alleine und durch Papiere ausgewiesen war es unwahrscheinlich, dass er Aufmerksamkeit auf sich ziehen würde.

Ihr einfacher Plan lief ohne Probleme. Sie traf Strenz beim Tempel in der Nähe des Tores - diesen kannte sie von diversen früheren Besuchen in Weißlauf. Strenz dagegen war noch nie mehr als einige Meilen von Graf Svens Besitz entfernt gewesen, auf dem er auch geboren war.

Gemeinsam machten sie sich dann auf zu einem heruntergekommenen Gasthof im ärmeren Stadtteil von Weißlauf. Handschuhe, Umhang und Kapuze schützten Barenziah nicht nur vor der Kälte, sondern versteckten auch ihre dunkle Haut und ihre roten Augen. Getrennt betraten Sie die

Wirtsstube. Strenz bezahlte ein einfaches Lager, eine riesige Mahlzeit, und zwei Krüge Bier. Wenige Minuten später schlich sich Barenziah in den Raum.

Voller Freude aßen und tranken sie zusammen, feierten ihre erfolgreiche Flucht, und gingen auf dem schmalen Lager mit großer Energie den Freuden des Fleisches nach. Bald darauf sanken sie erschöpft in einen traumlosen Schlaf.

Sie blieben eine Woche lang in Weißlauf. Strenz verdiente ein bisschen Geld mit Botengängen, und Barenziah brach nachts in einige Häuser ein. Sie kleidete sich weiterhin als Junge. Das Haar schnitt sie kurz ab und färbte ihre flammend rote Mähne pechschwarz, um die Verkleidung zu verbessern. Außerdem blieb sie so weit wie möglich außer Sichtweite, denn in Weißlauf gab es nur wenige Dunkelelfen.

Eines Tages gelang es Strenz, für sie beiden den Auftrag zur Bewachung einer Händlerkarawane zu ergattern, die gen Osten reiste. Der einarmige Feldwebel sah sie skeptisch an.

'Dunkelelf, hm?' lachte er vor sich hin. "s wie'n Wolf abstellen, um die Schafe zu bewachen. Aber ich brauch Leute, die mit Waffen gut sind. Und so nah kommen wir nicht an Morrowind, Ihr werdet uns wohl nicht verraten. Und unsere Straßenräuber schneiden dir genauso gern die Kehle durch wie mir.'

Mit diesen Worten wandte er sich um, um Strenz wohlwollend zu betrachten. Plötzlich drehte er sich blitzschnell wieder zu Barenziah um und zückte sein Kurzschwert. Im Handumdrehen hatte sie den eigenen Dolch gezückt und war in Verteidigungshaltung. Strenz zog ebenfalls sein Messer und war in Windeseile hinter ihm. Der Mann ließ das Schwert fallen und lachte abermals.

'Gar nicht schlecht, Kinder. Wie steht's mit Euren Künsten im Bogenschießen, Dunkelelf?' Barenziah gab eine kurze Kostprobe ihres Könnens. 'Na, ich hab schon schlechteres geseh'n. Und'n Junge, der nachts gut sieht und hört, den können wir brauchen. Bessere Kampfgefährten als vertrauenswürdige Dunkelelfen gibt's nicht. Ich muss es wohl wissen. Habe selbst unter Symmachus höchstpersönlich gedient, bevor ich den Arm verloren hab und als Invalide aus der Armee des Kaisers ausscheiden musste.'

'Wir könnten sie verraten. Ich kenne Leute, die uns viel Geld dafür geben würden', meinte Strenz später, als sie sich zum letzten Mal in der baufälligen Gaststätte schlafen legten. 'Oder sie gleich selbst ausrauben. Berry, diese Händler sind sehr, sehr reich.'

Barenziah lachte. 'Was würden wir denn mit so viel Geld anstellen? Und außerdem brauchen wir ihren Schutz auf der Reise genauso sehr wie sie den unseren.'

'Wir könnten uns einen kleinen Hof kaufen, Berry, nur du und ich - und uns niederlassen und immer glücklich sein.'

Was für ein Bauer! dachte Barenziah verächtlich. Strenz war durch und durch bäuerlicher Abstammung und hatte nichts als bäuerliche Träume. Doch sie sagte nur 'Hier nicht, Strenz, wir sind noch zu nah an Finstermoor. Weiter im Osten haben wir bessere Chancen.'

Die Karawane zog nicht weiter als bis Sonnwach. Kaiser Tiber Septim I. hatte dafür gesorgt, dass relativ sichere und regelmäßig patrouillierte Straßen gebaut wurden. Die Zölle waren jedoch hoch, und ihre Karawane versuchte diese durch Benutzung von Seitenstraßen möglichst zu umgehen. So

waren sie aber natürlich Wegelagerern und Straßenräubern - Menschen wie Orks - sowie umherziehenden Banden verschiedenster Rassen ausgeliefert. Doch das war die alltägliche Gefahr in diesem Geschäft.

Zwei Überfälle dieser Art ereigneten sich, bevor sie Sonnwach erreichten: einen Hinterhalt, vor dem Barenziahs hervorragendes Gehör sie jedoch rechtzeitig warnte, so dass sie die Räuber von hinten überraschen konnten, und ein nächtlicher Überfall durch eine gemischte Truppe Khajiit, Menschen und Waldelfen. Letztere waren erfahrene Kämpfer und sogar Barenziah hörte sie nicht rechtzeitig, um schnell genug eine Warnung ausgeben zu können. Dieses Mal wurde hart gekämpft. Zwar konnten sie die Angreifer abwehren, doch zwei der anderen Wachen der Karawane ließen dabei ihr Leben und Strenz steckte eine üble Schnittverletzung am Oberschenkel ein, bevor es Barenziah gelang, die Kehle seines Angreifers - eines Khajiit – durchzuschneiden.

Barenziah genoss dieses Leben auf gewisse Weise. Der knurrige Feldwebel hatte sie ins Herz geschlossen, und so verbrachte sie den Großteil ihrer Abende am Lagerfeuer und hörte seinen Erzählungen über Kämpfe in Morrowind mit Tiber Septim und General Symmachus zu. Diesen Symmachus hatte man zum General berufen, nachdem Gramfeste gefallen war. 'Er ist ein guter Soldat, dieser Symmachus, wirklich. Aber gute Soldaten reichen nicht für Morrowind, wenn Ihr versteht, was ich meine. Aber darüber wisst Ihr wohl alles, schätze ich.'

'Nein, eigentlich nicht', meinte Barenziah, bemüht, möglichst nonchalant zu wirken. 'Ich habe fast mein ganzes Leben in Himmelsrand verbracht. Meine Mutter hat einen Mann von dort geheiratet. Sind aber beide tot. Was ist denn mit der fürstlichen Familie von Gramfeste passiert?'

Der Feldwebel zuckte mit den Schultern. 'Hab ich nie erfahren. Vermutlich sind sie tot. Es gab eine Menge Kämpfe bevor der Waffenstillstandsvertrag unterzeichnet wurde. Derzeit ist es ziemlich ruhig - vielleicht zu ruhig. Wie die Ruhe vor dem Sturm. Wollt Ihr da etwa wieder hin?'

'Kann sein', entgegnete Barenziah. In Wahrheit zog sie Morrowind unwiderstehlich an, besonders Gramfeste - sie fühlte sich wie eine Motte, die in ein brennendes Haus fliegen muss. Strenz bemerkte das und war gar nicht froh darüber. Insgesamt war er unfroh darüber, dass sie nicht zusammen schlafen konnten - sie war ja angeblich ein Junge. Barenziah vermisste das zwar auch, aber anscheinend längst nicht so sehr wie er.

Der Feldwebel wollte sie für die Rückreise gleich wieder anheuern, doch sie lehnten ab. Dennoch gab er ihnen mehr, als vereinbart gewesen war, und außerdem ein Empfehlungsschreiben.

Strenz wollte sich dauerhaft in der Nähe von Sonnwach niederlassen, doch Barenziah bestand darauf, ihre Reise gen Osten fortzusetzen. 'Ich bin die rechtmäßige Königin von Gramfeste', sagte sie, auch wenn sie sich nicht ganz sicher war, ob das stimmte -- vielleicht war es ja auch nur der Tagtraum eines einsamen, verlorenen Kindes gewesen? 'Ich will nach Hause. Ich muss nach Hause.' Das zumindest stimmte.

Ein paar Wochen später gelang es ihnen, eine andere Karawane zu finden, die gen Osten zog und sie anheuerte. Zu Beginn des Winters hatten sie Rifton erreicht und näherten sich der Grenze zu Morrowind. Doch das Wetter war in den letzten Tagen immer rauer und kälter geworden und sie erfuhren, dass vor Mitte des Frühjahrs keine Händlerkarawanen mehr losziehen würden.

Barenziah stand auf der Stadtmauer und starrte gebannt über die tiefe Schlucht, welche Rifton von den schneebedeckten Bergen trennte, die Morrowind auf der anderen Seite schützten.

'Berry', sagte Strenz sanft. 'Gramfeste ist noch weit, fast so weit wie wir bisher gekommen sind. Und das Land bis dorthin ist wild, voller Wölfe, Banditen, Orks und noch viel Schlimmerem. Wir müssen bis zum Frühjahr warten.'

'Immerhin Turm Silgrod gibt es', entgegnete sie. Turm Silgrod war eine Stadt der Dunkelelfen, die um ein uraltes Minarett herum entstanden war, das die Grenze zwischen Himmelsrand und Morrowind bewachte.

'Die Wachen auf der Brücke lassen mich nicht durch, Berry. Das sind die besten Truppen des Kaisers. Sie sind absolut unbestechlich. Wenn du gehst, musst du alleine gehen. Ich werde nicht versuchen, dich aufzuhalten. Aber was willst du dort tun? Turm Silgrod ist voll mit Soldaten des Kaiserreichs. Willst du für sie Wäsche waschen? Oder dich von ihnen aushalten lassen?'

'Nein', sagte Barenziah langsam und nachdenklich. So uninteressant war die Idee eigentlich nicht. Sicher könnte sie ihr Auskommen haben, indem sie für Geld mit den Soldaten schlief. In Himmelsrand hatte sie einige Abenteuer dieser Art erlebt - gelegentlich hatte sie sich als Frau gekleidet und war von Strenz weggeschlichen. Sie suchte eigentlich nichts weiter als ein bisschen Abwechslung. Strenz war sehr lieb, aber eben langweilig. Sie war überrascht, aber auch sehr erfreut gewesen, als die Männer ihr hinterher Geld angeboten hatten. Strenz war darüber sehr unglücklich gewesen. Wenn er sie erwischt hatte, hatte er erst eine Zeit lang getobt und dann tagelang geschmollt. Er war recht eifersüchtig und hatte sogar gedroht, sie zu verlassen. Was er allerdings nie tat. Und auch nicht konnte.

Doch die Kaiserlichen Wachen waren in jeder Hinsicht eine raue, brutale Bande, und Barenziah selbst hatte schon einige sehr hässliche Geschichten am Lagerfeuer gehört. Bei weitem die Schrecklichsten hatten alte Armeeveteranen mit Stolz erzählt. Sie hatten natürlich versucht, sie und Strenz zu beeindrucken und zu schockieren, das war ihr klar - aber genauso gut wusste sie, dass ein wahrer Kern in alledem steckte. Strenz hasste diese Art von Erzählungen, ganz besonders, wenn sie es hörte. Aber ein Teil von ihm war dennoch fasziniert gewesen.

Barenziah spürte das und hatte ihn ermutigt, sich auch andere Frauen zu suchen. Doch er sagte, er wolle niemanden außer ihr. Sie sagte ihm unmissverständlich, dass sie keine solchen Gefühle für ihn hegte, aber dass sie ihn doch mehr mochte als sonst irgendjemanden. 'Warum gehst du dann zu anderen Männern?' hatte sie Strenz bei einer solchen Gelegenheit gefragt.

'Ich weiß es nicht.'

Strenz seufzte. 'Angeblich sind alle Dunkelelfen so.'

Barenziah lächelte und zuckte mit den Schultern. 'Ich weiß es nicht. Oder vielleicht doch ... Ja, doch, ich weiß es.' Sie wandte sich um und küsste ihn liebevoll. 'Ich glaube, das ist wohl die einzige Erklärung, die es gibt.'

Buch II

Barenziah und Strenz ließen sich also den Winter über in Rifton nieder. Zu diesem Zweck mieteten sie sich in einem billigen Zimmer im ärmeren Viertel der Stadt ein. Barenziah wollte der Diebesgilde beitreten, sehr wohl wissend, dass es Ärger gäbe, wenn man sie bei eigenmächtigen Diebestouren erwischte. Eines Tages traf sie in einer Taverne auf ein bekanntes Gildenmitglied, einen verwegenen jungen Khajiit namens Therris. Sie bot an, mit ihm zu schlafen, wenn er Pate für ihre Aufnahme stehen würde. Er sah sie von oben bis unten an, grinste, und stimmte zu. Allerdings würde sie trotzdem einen Initiationsritus mitmachen müssen.

'Und wie sieht der aus?'

'Ah', sagte Therris. 'Erst will ich sehen, was ich da geboten kriege, Süße.'

[Diese Passage wurde auf Befehl des Tempels zensiert]

Strenz würde sie umbringen. Und Therris womöglich auch. Was in Tamriel war nur in sie gefahren, so etwas zu tun? Sie sah sich besorgt im Raum um, doch die anderen Gäste hatten bereits das Interesse verloren und sich wieder ihren eigenen Angelegenheiten zugewandt. Sie erkannte keinen der Gäste - es war ein anderes Gasthaus als das, in dem sie sich mit Strenz eingemietet hatte. Mit etwas Glück würde es einige Zeit dauern, bis Strenz davon erfuhr. Oder vielleicht, so hoffte sie, würde sie es vollständig geheim halten können.

Therris war bei weitem der aufregendste und attrativste Mann, dem sie je begegnet war. Er unterrichtete sie nicht nur über die Fähigkeiten, die sie brauchen würde, um Mitglied der Diebesgilde zu werden, sondern unterwies sie auch persönlich darin oder, falls das nicht ging, machte er sie mit den richtigen Leuten bekannt, die ihr alles Nötige beibringen konnten.

Unter ihnen war eine Frau, die einiges über Magie wusste. Katisha war eine stämmige, matronenhafte Nordin. Ihr Mann war Schmied, sie hatte zwei Kinder im jugendlichen Alter, und war durch und durch gewöhnlich und ehrlich - mit der Ausnahme, dass sie Katzen sehr gerne mochte (und somit logischerweise auch deren menschenähnliche Gegenstücke, die Khajiit), ein Talent für eine gewisse Art von Magie und eher merkwürdige Freunde hatte. Sie brachte Barenziah einen Unsichbarkeitszauber bei und bildete sie in anderen Formen des Schleichens und der Tarnung aus. Katisha verband magische und nichtmagische Talente freimütig, und wertete so das eine durch das andere auf. Sie war kein Mitglied der Diebesgilde, hegte jedoch irgendwie mütterliche Gefühle für Therris. Barenziah schloss sie ins Herz, wie das nie zuvor bei einer Frau der Fall gewesen war. Im Verlauf der nächsten Wochen erzählte sie Katisha alles über sich.

Gelegentlich brachte sie Strenz ebenfalls mit. Strenz mochte Katisha. Therris dagegen keineswegs. Therris dagegen fand Strenz 'interessant' und schlug Barenziah vor, dass sie es doch einmal mit einem 'flotten Dreier' probieren sollten, wie er es nannte.

'Auf gar keinen Fall', antwortete Barenziah empört. Sie war froh, dass Therris das Thema wenigstens dies eine Mal unter vier Augen angesprochen hatte. 'Das würde ihm überhaupt nicht gefallen. Und mir auch nicht!'

Therris lächelte auf seine ureigene charmante, katzenhaft-dreieckige Weise, und streckte sich faul auf dem Stuhl aus. 'Ihr wärt sicher überrascht. Beide. Zu zweit ist das alles so langweilig …'

Barenziah sah ihn mit blitzenden Augen wütend an.

'Oder vielleicht mögt Ihr's ja auch nicht, wenn dieser Dorftrottel da mitmacht, Süße. Wie wär's, wenn ich 'nen Kumpel mitbrächte?'

'Das würde mich allerdings stören. Wenn ich Euch zu langweilig bin, könnt Ihr Euch mit Eurem Kumpel jemand anderen suchen.' Sie war mittlerweile Mitglied der Diebesgilde, hatte den Initiationsritus bestanden. Therris war ganz nützlich, aber nicht wichtig. Vielleicht langweilte er sie auch einfach ein wenig.

Bei Katisha fand sie ein offenes Ohr für ihre Männerprobleme. Oder das, was sie für ihre Männerprobleme hielt. Katisha schüttelte den Kopf und sagte ihr, dass sie nach Liebe und nicht nach Sex suche. Sie würde den richtigen Mann schon erkennen, wenn sie ihn erst einmal gefunden habe - und dass weder Strenz noch Therris der Richtige seien.

Barenziah legte den Kopf fragend zur Seite. 'Angeblich sind die Frauen der Dunkelelfen alle po ... pro ... Prostituierte?' fragte sie zweifelnd.

'Du meinst, sie sind polygam. Obwohl sicher einige Prosituierte sind, nehme ich an', fügte Katisha nachdenklich hinzu. 'Elfen sind in der Jugend nicht monogam. Aber das wächst sich aus. Vielleicht hat das bei dir bereits angefangen', fügte sie hoffnungsvoll hinzu. Sie mochte Barenziah, hatte sie regelrecht ins Herz geschlossen. 'Du solltest ein paar nette Elfenjungs kennen lernen. Wenn du dich weiterhin mit Khajiit, Menschen und weiß der Himmel wem noch, herumtreibst, bist du im Handumdrehen schwanger.'

Barenziah musste bei diesem Gedanken lächeln. 'Ich glaube, das würde mir gefallen. Aber es wäre wirklich derzeit etwas unpraktisch, nicht wahr? Kleine Kinder sind ziemlich anstrengend, und ich habe noch nicht einmal ein eigenes Zuhause.'

'Wie alt bist du jetzt eigentlich, Berry? Siebzehn? Nun, wenn du nicht großes Pech hast, dauert es noch ein Jahr oder zwei, bis du fruchtbar wirst. Auch danach bekommen Elfen nicht sehr schnell mit anderen Elfen Kinder, wenn du dich also an Elfen hältst, dürfte das kein großes Problem sein.'

Barenziah erinnerte sich an etwas anderes. 'Strenz will, dass wir einen Bauernhof kaufen und heiraten.'

'Willst du das auch?'

'Nein. Noch nicht. Vielleicht irgendwann einmal. Ja, eines Tages einmal. Aber nicht, wenn ich nicht Königin sein kann. Und ich will nicht irgendeine Königin sein. Ich will Königin von Gramfeste sein.' Sie sagte es entschlossen, fast dickköpfig, als wolle sie jeden Zweifel daran im Keim ersticken.

Katisha beschloss, diese letzte Bemerkung zu ignorieren. Die überbordende Fantasie des Mädchens belustigte sie, doch sie sah es als Zeichen eines gut funktionierenden Kopfes. 'Bevor 'eines Tages' erreicht ist, wird Strenz wohl ein sehr alter Mann sein. Elfen leben sehr lange.' Der traurige, fast neidische Blick, den Menschen immer dann bekamen, wenn sie daran dachten, dass Elfen ein tausendjähriges Leben vergönnt war, huschte kurz über Katishas Gesicht. Gewiss, nur wenige lebten tatsächlich so lange - Krankheit und Gewalt forderten beide einen hohen Tribut. Aber immerhin konnten sie so alt werden. Und dem ein oder anderen gelang das auch.

'Ich mag auch alte Männer', meinte Berry.

Katisha lachte.

Barenziah zappelte ungeduldig, während Therris die Papiere auf dem Schreibtisch durchging. Er ging sehr sorgfältig und äußerst methodisch vor, und legte alles wieder exakt an die Stelle, an der er es gefunden hatte.

Sie waren bei einem Edelmann eingebrochen, Strenz war als Wache draußen geblieben. Therris hatte gemeint, es sei ein einfacher, aber äußerst geheimer Auftrag. Er hatte noch nicht einmal andere Gildenmitglieder mitnehmen wollen. Berry und Strenz konnte er trauen, aber sonst keinem, hatte er gesagt.

'Sagt mir, was Ihr sucht, ich finde es sicher schnell', wisperte Berry drängend. Therris konnte bei Nacht lange nicht so gut sehen wie sie, und wollte nicht, dass sie auch nur das geringste Bisschen Licht herbeizauberte.

Noch nie war sie in einem so luxuriösen Haus gewesen. Nicht einmal die Burg von Graf Sven und Gräfin Inga in Finstermoor konnte da mithalten. Staunend hatte sie sich umgesehen, als sie durch die riesige, reich geschmückte Halle im Erdgeschoss geschlichen waren. Doch Therris schien sich für nichts als den Sekretär in einem kleinen Studierzimmer voller Bücher im oberen Stockwerk zu interessieren.

'Psst', zischte er wütend.

'Da kommt jemand!' sagte Berry nur einen Augenblick bevor die Tür aufging und zwei dunkle Gestalten den Raum betraten. Therris schubste sie heftig in Richtung der beiden und sprang zum Fenster. Barenziahs Muskeln schienen einzufrieren - sie konnte sich weder bewegen noch sprechen. Hilflos musste sie mit ansehen, wie die kleinere der beiden Gestalten Therris nachsprang. Zwei blitzschnelle, völlig stille blaue Lichtblitze zuckten auf, und Therris sank lautlos zu einem regungslosen Häufchen zusammen.

Vor dem Studierzimmer herrschte großer Aufruhr - Schritte hallten durch die Flure, Stimmen riefen aufgeregt durcheinander, und hastig angelegte Rüstungen rasselten.

Der größere der beiden Männer, anscheinend ein Dunkelelf, schleifte und trug Therris zur Tür und übergab ihn einem anderen Elf. Dann gab er ein Zeichen mit dem Kopf, und sein Begleiter, kleiner als er selbst und in blauer Robe, folgte ihnen. Nun schlenderte er zu Barenziah, die sich jetzt wieder bewegen konnte, auch wenn ihr Kopf fürchterlich pochte, wenn sie es auch nur versuchte.

'Macht Euer Hemd auf, Barenziah', sagte er. Barenziah starrte ihn an und verschränkte entschlossen die Arme. 'Ihr seid kein Junge, Berry, nicht wahr?' sagte er leise. 'Ihr hättet vor Monaten aufhören sollen, Euch als Junge zu verkleiden, wirklich. So habt Ihr nur die Aufmerksamkeit auf Euch gelenkt. Und sich auch noch Berry zu nennen! Ist Euer lieber Strenz denn zu dämlich, um sich einen anderen Namen zu merken?'

'Das ist ein durchaus gängiger Name bei Elfen', verteidigte sich Barenziah.

Traurig schüttelte ihr Gegenüber den Kopf. 'Bei Dunkelelfen nicht, meine Liebe. Aber über Dunkelelfen wisst Ihr wohl nicht sehr viel. Das bedaure ich, aber es ließ sich nicht vermeiden. Sei's

drum. Ich werde versuchen, dem Abhilfe zu schaffen.'

'Wer seid Ihr?' wollte Barenziah wissen.

'Nun. Soviel zum Thema Ruhm', lächelte der Mann gequält und zuckte mit den Schultern. 'Ich, Milady Barenziah, bin Symmachus. General Symmachus im Dienste der kaiserlichen Armee seiner Ehrfurcht Gebietenden und Formidablen Majestät Tiber Septim I. Ich muss schon sagen, Ihr habt mich auf einer ziemlich wilden Jagd durch ganz Tamriel gescheucht. Zumindest durch diesen Teil des Landes. Ich hatte mir allerdings - und wohl zu Recht - schon gedacht, dass Ihr nach und nach in Richtung Morrowind kommen würdet. Ihr hattet ziemlich viel Glück. In Weißlauf fand man eine Leiche, die man für Strenz hielt. Daher haben wir nicht nach zwei Personen gesucht. Sehr nachlässig von mir. Ich hätte allerdings nicht gedacht, dass ihr so lange zusammenbleiben würdet.'

'Wo ist er? Geht es ihm gut?' fragte sie ernsthaft besorgt.

'Ihm geht es gut. Zumindest vorläufig. Natürlich ist er inhaftiert.' Er wandte sich ab. 'Dann ist er Euch also ... wichtig?' meinte er plötzlich, sie mit brennender Neugierde ansehend. Die roten Augen, die sie anschauten, wirkten sehr befremdlich für sie - normalerweise sah sie rote Augen nur in ihrem eigenen Spiegelbild.

'Er ist ein guter Freund', entgegnete Barenziah. Die Wörter hörten sich sogar in ihren eigenen Ohren teilnahms- und hoffnungslos an. Symmachus! Ein General der Kaiserlichen Armee - und angeblich sogar Freund und Berater von Tiber Septim selbst.

'Nun. Ihr scheint eine ganze Anzahl unangemessener Freunde zu haben, wenn ich das einmal sagen darf, Milady.'

'Hört auf, mich so zu nennen.' Der anscheinende Sarkasmus des Generals irritierte sie. Doch er lächelte nur.

Während sie sprachen, klang das geschäftige Treiben und der Aufruhr im Haus ab. Allerdings konnte sie noch einige Stimmen hören, die nicht weit entfernt flüsterten, vermutlich die Bewohner. Der große Elf setzte sich auf eine Ecke des Schreibtischs. Er wirkte recht entspannt und bereit, einige Zeit lang zu bleiben.

Plötzlich fiel es ihr wie Schuppen von den Augen. Eine ganze Anzahl unangemessener Freunde? Das hatte er doch gesagt! Der Mann wusste alles über sie! Oder zumindest genug. Was ungefähr auf dasselbe hinauslief. 'W-was werdet Ihr mit ihnen tun? Und mit ... mit mir?'

'Ah. Wie Ihr wisst, gehört dieses Haus dem Befehlshaber der Kaiserlichen Truppen in dieser Gegend. Das heißt, es gehört mir.' Barenziah schnappte nach Luft. Symmachus blickte überrascht auf. 'Das wusstet Ihr nicht. Ts, ts, ts. Ihr seid wirklich sehr waghalsig, Milady, sogar für eine Siebzehnjährige. Ihr solltet stets wissen, was Ihr tut, und in welche Gefahr Ihr Euch begebt.'

'Aber, aber ... die Gilde ... sie hätte nie ...' Barenziah zitterte förmlich. Niemals hätte die Diebesgilde eine Mission gewagt, die der kaiserlichen Politik in die Quere kam. Niemand wagte es, sich gegen Tiber Septim zu stellen, zumindest keiner, von dem sie wusste. Irgend jemand bei der Gilde hatte einen Fehler gemacht. Einen sehr schweren Fehler. Und sie würde dafür bezahlen müssen.

'Da würde ich Euch Recht geben. Ich halte es für sehr unwahrscheinlich, dass Therris für diese

Sache hier die Genehmigung der Gilde hatte. Ich frage mich sogar ...' Sorgsam untersuchte Symmachus den Sekretär und zog nacheinander die Schubladen heraus. Eine davon setzte er auf die Schreibfläche und entfernte einen doppelten Boden. Unter ihm befand sich ein gefaltetes Stück Pergament. Es schien eine Art Landkarte zu sein. Barenziah versuchte, einen Blick darauf zu erhaschen. Symmachus zog das Papier weg und lachte. 'Die Waghalsigkeit in Person!' Er warf einen Blick darauf, faltete das Pergament und legte es wieder in das Versteck.

'Gerade habt Ihr mir gesagt, ich solle mich um Wissen bemühen.'

'In der Tat, in der Tat.' Plötzlich schien er sehr gute Laune zu haben. 'Wir müssen uns auf den Weg machen, Milady.'

Er lotste sie zur Tür, die Treppe hinunter und hinaus in die Nacht. Es war keiner zugegen. Bareziah sah sich nervös nach Schatten um. Vielleicht konnte sie irgendwie weglaufen? Irgendwie entkommen?

'Ihr überlegt Euch doch nicht etwa, zu fliehen, oder? Nein, sicher nicht. Wollt Ihr nicht zuerst wissen, welche Pläne ich für Euch habe?' Fast schien er ein bisschen verletzt zu sein.

'Jetzt, da Ihr darauf zu sprechen kommt - doch, in der Tat.'

'Vielleicht wollt Ihr zuvor wissen, was mit Euren Freunden geschehen ist.'

'Nein.'

Er schaute zufrieden drein ob dieser Antwort. Offenbar war es das, was er hören wollte, dachte Barenziah. Aber es war gleichzeitig die Wahrheit. Zwar machte sie sich durchaus Sorgen um ihre Freunde - besonders um Strenz - aber wichtiger war, was mit ihr selbst geschehen würde.

'Ihr werdet Eure rechtmäßige Stellung als Königin von Gramfeste einnehmen.'

Symmachus erklärte, dass das von Anfang an der Plan gewesen sei, den er und Tiber Septim für sie gehabt hatten. Gramfeste, das in den über zehn Jahren seit sie nicht mehr im Land gewesen war, unter Militärherrschaft gestanden hatte, sollte nach und nach zur zivilen Regierungsform zurückgebracht werden - natürlich unter Aufsicht des Kaiserreichs und als Teil der kaiserlichen Provinz Morrowind.

'Aber warum wurde ich dann nach Finstermoor geschickt?' fragte Barenziah nach, die kaum glauben konnte, was sie da hörte.

'Zu Eurer Sicherheit natürlich. Warum seid Ihr weggelaufen?'

Barenziah zuckte mit den Schultern. 'Ich konnte keinen Grund sehen, zu bleiben. Man hätte es mir sagen müssen.'

'Das wäre mittlerweile auch geschehen. Ich hatte sogar bereits Boten ausgeschickt, die Euch in die kaiserliche Stadt bringen sollten, so dass Ihr eine Zeit am kaiserlichen Hof würdet verbringen können. Aber da wart ihr bereits ... nun, ihr hattet sozusagen das Schiff bereits verlassen. Was Euer Schicksal angeht, so hätte Euch das doch vollkommen klar sein müssen. Tiber Septim hält jene nicht am Leben, für die er keine Verwendung hat - und zu was hättet Ihr ihm sonst zu Nutze sein

können?'

'Ich weiß nichts über ihn. Über Euch übrigens auch nicht.'

'Dann wisst dieses: Tiber Septim gewährt Freunden und Feinden gleichermaßen das, was ihnen gebührt.'

Daran hatte Barenziah eine Weile zu knabbern. Schließlich sagte sie: 'Strenz hat mich stets gut behandelt und geschützt. Nie hat er jemandem etwas zuleide getan. Er ist kein Mitglied der Diebesgilde. Er kam nur mit, um mich zu beschützen. Er verdient unseren Unterhalt mit Botengängen und ... und er …'

Symmachus wedelte ungeduldig mit der Hand. 'Jaja. Ich weiß alles über Strenz', sagte er. 'Und über Therris.' Er blickte sie durchdringend an. 'Also? Was?'

Sie atmete tief ein. 'Strenz wünscht sich nichts sehnlicher als einen kleinen Bauernhof. Wenn ich denn reich bin, dann hätte ich gerne, dass ihm dieser Wunsch gewährt wird.'

'Sehr wohl.' Er schien zunächst überrascht, dann erfreut darüber. 'Gut. Er soll seinen Bauernhof haben. Und was ist mit Therris?'

'Er hat mich verraten', sagte Barenziah kalt. Er hätte ihr sagen müssen, welche Gefahr bei diesem Auftrag auf sie wartete. Und dann hatte er sie direkt in die Arme der Feinde geschoben, um zu versuchen, die eigene Haut zu retten. Das war gewiss kein Mann, den man belohnen sollte. Und dem man auch nicht trauen konnte, wenn man sich es recht überlegte.

'Ja. Und?'

'Nun, er sollte für seine Taten büßen ... oder etwa nicht?'

'Das erscheint mir nur vernünftig. Und in welcher Form soll er büßen?'

Barenziah ballte die Hände zu Fäusten. Am liebsten hätte sie den Khajiit selbst verprügelt und zerkratzt. Aber angesichts der aktuellen Ereignisse schien das keine sehr königliche Verhaltensweise zu sein. 'Auspeitschen vielleicht. Wären zwanzig Schläge wohl zu viel? Ich will ihm ja keinen dauerhaften Schaden zufügen. Er soll nur seine Lektion lernen.'

'Gewiss. Selbstverständlich.' Symmachus grinste. Plötzlich besann er sich und wurde wieder ernst. 'So soll es geschehen, Eure Hoheit Königin Barenziah von Gramfeste.' Mit diesen Worten verbeugte er sich vor ihr - tief, mit Schwung, wie man sich eine tiefe Verbeugung am Hofe vorstellte. Es war absurd und wunderbar zugleich.

Barenziahs Herz hüpfte vor Glück.

Sie verbrachte zwei Tage im Haus des Symmachus. Während dieser Zeit war sie sehr beschäftigt. Eine Dunkelelfe namens Drelliane versorgte sie mit allem Nötigen. Allerdings schien sie keine Dienerin zu sein, da sie mit ihnen speiste. Sie schien jedoch auch nicht Symmachus Frau oder Liebhaberin zu sein. Drelliane schaute amüsiert drein, als Barenziah dies einmal ansprach. Sie entgegnete, sie sei vom General angestellt und tue, was man von ihr verlange.

Mit Drellianes Hilfe wurden mehrere Paar Schuhe und verschiedene edle Roben für sie bestellt, ebenso Reitkleidung, Stiefel und einige andere kleinere Dinge des täglichen Bedarfs. Sie bekam ein Zimmer für sich alleine.

Symmachus war sehr viel unterwegs. Sie sah ihn bei den Mahlzeiten, doch er sprach nur wenig über sich selbst oder darüber, was er getan hatte. Er war stets höflich und korrekt, durchaus willens, sich über die meisten Themen zu unterhalten, und schien an fast allem interessiert zu sein, das sie zu sagen hatte. Mit Drelliane war es nicht anders. Barenziah fand sie durchaus freundlich, aber wurde einfach nicht richtig warm mit ihnen, wie Katisha es gesagt hätte. Irgendwie war sie enttäuscht. Es waren die ersten Dunkelelfen, mit denen sie näheren Kontakt hatte. Sie hatte erwartet, dass sie sich bei ihnen wohl fühlen würde, sich endlich irgendwo zugehörig und als Teil einer Gruppe zu fühlen. Statt dessen vermisste sie ihre nordischen Freunde Katisha und Strenz schrecklich.

Als Symmachus ihr daher mitteilte, dass sie am Morgen zur Kaiserstadt aufbrechen würden, bat sie daher um Erlaubnis, sich von ihnen verabschieden zu dürfen.

'Katisha?' fragte er. 'Gewiss. Nun ... ich denke, ich bin ihr etwas schuldig. Sie war es ja, die mich zu Euch führte, indem sie mir von einer einsamen Dunkelelfe namens Berry erzählte, die Freunde unter den Elfen brauchte - und die sich manchmal als Junge verkleidete. Anscheinend hat sie keinerlei Verbindung zur Diebesgilde. Und niemand, der mit der Diebesgilde zu tun hat, scheint Eure wahre Identität zu kennen, abgesehen von Therris. Das ist gut so. Eure ehemalige Gildenzugehörigkeit sollte lieber nicht öffentlich bekannt werden. Sprecht bitte zu niemandem darüber, Eure Hoheit. Eine solche Vergangenheit ... schickt sich nicht für eine Königin im Kaiserreich.'

'Außer Strenz und Therris weiß keiner davon. Und sie werden niemandem davon erzählen.'

'Nein.' Ein merkwürdiges Lächeln huschte über sein Gesicht. 'Nein, das werden sie nicht.'

Er wusste also nicht, dass Katisha es wusste. Aber seine Art war merkwürdig gewesen …

Strenz kam am Morgen ihrer Abreise in ihre Räume. Man ließ sie im Vorzimmer alleine, doch Barenziah wusste genau, dass andere Elfen in Hörweite waren. Er war blass und sah nicht gut aus. Einige Minuten lang umarmten sie sich schweigend. Strenzs Schultern zitterten und er weinte bitterlich, sagte jedoch nichts.

Barenziah versuchte, zu lächeln. 'Wir bekommen also beide, was wir uns gewünscht haben, wie? Ich werde Königin von Gramfeste und du Herrscher über deinen eigenen Hof.' Sie nahm seine Hand. Ihr Lächeln kam von Herzen. 'Ich werde dir schreiben, Strenz. Das verspreche ich dir. Du musst schauen, dass du einen Schreiber findest, damit du mir antworten kannst.'

Strenz schüttelte nur traurig den Kopf. Doch Barenziah ließ nicht locker. Da öffnete er den Mund und zeigte darauf, während er unverständliche Laute von sich gab. Schlagartig wurde ihr klar, was geschehen war. Er hatte keine Zunge mehr - sie war ihm abgetrennt worden.

Barenziah brach weinend auf einem Stuhl zusammen.

'Aber warum nur?' forderte sie von Symmachus zu wissen, als Strenz weggebracht worden war. 'Warum?'

Symmachus zuckte nur mit den Schultern. 'Er weiß zu viel. Er könnte gefährlich sein. Immerhin ist er am Leben, und seine Zunge wird er ja nicht brauchen um ... um Schweine zu züchten, oder was immer er vorhat.'

'Ich hasse Euch!' kreischte ihn Barenziah an, bevor ihr übel wurde und sie sich übergeben musste. Sie beschimpfte ihn weiter, während sie sich wieder und wieder übergab. Er hörte ohne Regung zu, während Drelliane den Boden säuberte. Am Ende sagte er nur, sie solle aufhören, sonst werde er sie für die Reise zum Kaiser knebeln müssen.

Auf dem Weg aus der Stadt hielten sie bei Katisha. Symmachus und Drelliane stiegen nicht ab. Alles schien wie immer, doch Barenziah hatte Angst, als sie an der Tür klopfte. Katisha ging an die Tür. Stumm dankte Barenziah den Göttern, dass es zumindest Katisha gut ging. Aber auch sie hatte offenbar geweint. Auf jeden Fall umarmte sie Barenziah herzlich.

'Warum weint Ihr?' fragte Barenziah.

'Wegen Therris natürlich. Habt Ihr es noch nicht gehört? O du meine Güte. Der arme Therris. Er ist tot.' Barenziah spürte, wie es ihr kalt ums Herz wurde. 'Man hat ihn erwischt, als er versuchte, einen Diebstahl im Haus des Generals zu begehen. Der arme Junge. Aber das war auch so dumm von ihm. O Berry - man hat ihn heute früh auf Befehl des Generals hin gevierteilt!' Sie schluchzte laut auf. 'Ich bin hingegangen. Er hat nach mir gefragt. Es war so schrecklich. Er hat so gelitten, bevor er starb. Das werde ich nie vergessen. Ich habe nach dir und Strenz Ausschau gehalten, aber keiner wusste, was mit Euch geschehen war.' Sie schaute hinter Barenziah. 'Das ist er, der General, nicht wahr? Symmachus.' Und dann tat sie etwas merkwürdiges. Sie hörte auf zu weinen und ein breites Grinsen breitete sich auf ihrem Gesicht aus. 'Wisst Ihr, als ich ihn gesehen habe, dachte ich mir gleich 'Das ist der Richtige für Barenziah!'" Sie wischte sich mit einem Eck ihrer Schürze die Augen. 'Ich habe Euch von ihm erzählt, wisst Ihr noch?'

'Ja', sagte Barenziah, 'ich weiß.' Sie nahm Katishas Hände in die Ihren und sah sie flehend an. 'Katisha, ich habe Euch furchtbar gern. Ich werde Euch schrecklich vermissen. Aber bitte, bitte erzähle niemals irgendjemandem irgendetwas über mich. Niemals. Hörst du? Versprich es mir. Und vor allem nicht Symmachus. Und kümmere dich um Strenz, um meinetwillen. Versprich es mir.'

Katisha versprach es gerne, auch wenn die Bitte sie offensichtlich verwirrte. 'Berry, Therris wurde nicht irgendwie wegen mir erwischt, oder? Ich habe niemals irgendetwas über Therris gesagt. Nicht ... ihm nicht.' Sie schaute kurz zu Symmachus.

Barenziah versicherte ihr, dass das nicht der Fall war, und dass ein Informant der Kaiserlichen Wache Therris Pläne verraten hatte. Das war vermutlich die Unwahrheit, aber es war nur allzu offensichtlich, dass Katisha dringend ein wenig Trost brauchte.

'Nun, da bin ich aber froh - wenn ich mich im Augenblick überhaupt über etwas freuen kann. Es wäre zu schrecklich, wenn ... aber wie hätte ich es denn auch wissen können?' Sie beugte sich vor und flüsterte Barenziah ins Ohr. 'Symmachus ist wirklich sehr gut aussehend, nicht wahr? Und so charmant!'

'Davon habe ich noch nichts gemerkt', meinte Barenziah trocken. 'Darüber habe ich bisher noch nicht nachgedacht. Ich hatte andere Dinge, über die ich nachdenken musste.' Eilig erklärte sie, dass sie Königin von Gramfeste sei und nun eine Zeit lang in der Kaiserstadt leben werde. 'Er hat mich gesucht, weiter nichts. Auf Befehl des Kaisers. Ich war das Objekt, das es zu finden galt ... ein ... ein

Ziel eben, das er erreichen musste. Ich glaube nicht, dass er mich überhaupt als Frau betrachtet. Immerhin hat er gesagt, ich sähe nicht wie ein Junge aus', setzte sie angesichts der ungläubigen Miene Katishas hinzu. Katisha wusste genau, dass Barenziah eigentlich jedes männliche Wesen zuallererst hinsichtlich seiner Attraktivität und seiner Verfügbarkeit beurteilte. 'Sicher ist es der Schock, dass ich wirklich Königin bin', fügte sie hinzu. Katisha stimmte ihr zu, dass es das wohl ein Schock sein müsse, auch wenn sie damit selbst wohl keine Erfahrung habe. Sie lächelte. Barenziah lächelte mit. Zum letzten Mal umarmten sie sich unter Tränen. Katisha sollte sie nie wieder sehen. Genauso wenig wie Strenz.

Die Hochherrschaftliche Reisegesellschaft verließ Rifton durch das große Südtor. Als sie hindurchgeritten waren, tippte er ihr auf die Schulter und zeigte auf das Tor, durch das sie gerade gekommen waren. 'Wolltet Ihr Euch nicht auch von Therris verabschieden, Eure Hoheit?'

Barenziah starrte kurz, aber ohne sich abzuwenden auf den Kopf, der über dem Tor aufgespießt war. Vögel hatten schon begonnen, daran zu picken, doch das Gesicht war noch erkennbar. 'Er wird mich wohl nicht hören können, sich aber sicher freuen, zu wissen, dass es mir gut geht', gab sie zurück, bemüht, sich nichts anmerken zu lassen. 'Wir sollten vielleicht lieber unseres Weges ziehen, General, was meint Ihr?'

Symmachus war sichtlich enttäuscht über ihre mangelnde Reaktion. 'Gewiss. Ich nehme an, Ihr habt durch Katisha davon gehört?'

'Ihr geht recht in der Annahme. Sie hat der Exekution beigewohnt', sagte Barenziah beiläufig. Wenn er es nicht bereits wusste, würde er es ohnehin bald erfahren, dessen war sie sich sicher.

'Wusste sie, dass Therris in der Gilde war?'

Sie zuckte mit den Schultern. 'Das wusste jeder. Nur die Mitglieder niederen Ranges wie ich waren gehalten, ihre Mitgliedschaft geheim zu halten. Die höheren Ränge sind allseits bekannt.' Sie wandte sich um und schenkte ihm ein zuckersüßes Lächeln. 'Aber das wisst Ihr ja sicher am besten, General, nicht wahr?' sagte sie betont freundlich.

Er schien nichts zu bemerken. 'Ihr habt ihr also verraten, wer ihr seid, und woher ihr wart, nicht jedoch von Eurer Gildenmitgliedschaft erzählt.'

'Die Mitgliedschaft in der Gilde war nicht mein Geheimnis. Ich durfte es nicht verraten. Das andere Geheimnis war meines. Ein großer Unterschied, wie ich meine. Außerdem ist Katisha eine sehr ehrliche Frau. Wenn ich ihr das gesagt hätte, hätte es mich in ihren Augen abgewertet. Sie hat Therris immer wieder ins Gewissen geredet, dass er sich eine ehrlichere Arbeit suchen solle. Und ich schätze ihre Wertschätzung.' Mit eiskaltem Blick setzte sie hinzu, 'Nicht, dass es Euch etwas anginge, aber wisst Ihr, was sie noch meinte? Sie dachte, ich würde glücklicher sein, wenn ich mich für einen einzigen Mann entschiede. Einen meiner eigenen Art. Mit den richtigen Eigenschaften. Und der weiß, was man sagt und wie man sich verhält. Genau genommen meinte sie, ausgerechnet Ihr wärt der ideale Kandidat.' Sie packte die Zügel fester in Vorbereitung auf eine schnellere Gangart - aber nicht, ohne zuvor noch eine letzte Spitze loszuwerden. 'Ist es nicht merkwürdig, wie Wünsche wahr werden - aber nicht in der Art, wie man sich es vorgestellt hatte? Oder vielleicht eher so, dass sie genau das Gegenteil dessen darstellen, was man sich gewünscht hätte?'

Seine Antwort überraschte sie so sehr, dass sie vor Verblüffung völlig vergaß, loszugaloppieren. 'In

der Tat. Die Dinge entwickeln sich manchmal auf äußerst merkwürdige Weise.' Sein Tonfall stimmte exakt mit dem Inhalt seiner Aussage überein. Mit diesen Worten fiel er hinter ihr in Schritt.

Sie hielt den Kopf empor und trieb ihr Pferd an, bemüht, möglichst unbeeindruckt zu wirken. Irgend etwas an seiner Antwort kam ihr merkwürdig vor. Nur was? Es war nicht so sehr, was er gesagt hatte. Nein, das war es nicht. Es war etwas in der Art, auf die er es gesagt hatte. Irgendwie gab er ihr das Gefühl dass sie - Barenziah - einer der Träume war, die für ihn wirklich wahr geworden waren. So unwahrscheinlich das scheinen mochte, drehte und wendete sie diesen Gedanken hin und her. Gewiss, er hatte sie nach monatelanger Suche unter Druck des Kaisers gefunden. Sein Wunsch war also in Erfüllung gegangen. Das musste es wohl sein.

Aber anscheinend auf eine Weise, die ihm nicht vollauf behagte.

Buch III

Viele Tage lang war Barenziah sehr bedrückt über die Ereignisse und die Trennung von ihren Freunden. In der zweiten Woche hellte sich ihre Stimmung jedoch wieder auf. Sie stellte fest, dass sie es genoss, wieder unterwegs zu sein, auch wenn sie Strenzs Gesellschaft mehr vermisste, als sie das je für möglich gehalten hätte. Eine Truppe Ritter - allesamt Männer der Rothwardonen - eskortierte sie. Im Umgang mit diesen fühlte sie sich wohl, obwohl sie weit disziplinierter waren und sich weit schicklicher verhielten als die Wachen der Händlerkarawanen, mit denen sie zusammen gewesen war. Sie waren freundlich, hielten jedoch trotz ihrer Flirtversuche stets respektvolle Distanz.

Symmachus redete ihr unter vier Augen ins Gewissen - eine Königin habe zu jeder Zeit königliche Würde zu wahren.

'Soll das heißen, ich darf nie das geringste Bisschen Spaß haben?' quengelte sie.

'Nein. Nicht mit solchen. Sie stehen unter Euch. Jene mit Macht haben gütig und wohlwollend zu sein, Milady, nicht aber zu vertraulich. In der Kaiserstadt werdet ihr Euch keusch und sittsam verhalten.'

Barenziah zog ein Gesicht. 'Da wäre ich ja am besten gleich in Festung Finstermoor geblieben. Elfen sind von Natur aus polygam. Das sagt jeder.'

'Dann hat eben 'jeder' Unrecht. Manche sind es, andere nicht. Der Kaiser erwartet, dass Ihr sowohl gutes Urteilsvermögen wie auch guten Geschmack an den Tag legt. Und ich auch. Ich möchte Euch erinnern, dass Ihr, Hoheit, den Thron von Gramfeste nicht auf Grund Eurer Herkunft, sondern ausschließlich von Gnaden des Tiber Septim halten werdet. Wenn er Euch für ungeeignet hält, ist Eure Herrschaft zu Ende, noch bevor sie begonnen hat. Er fordert Intelligenz, Gehorsam, Besonnenheit und absolute Loyalität von all seinen Herrschern, und bei Frauen bevorzugt er Keuschheit und Bescheidenheit. Ich kann Euch nur ans Herz legen, Euer Verhalten dem der ehrenwerten Drelliane anzupassen, Milady.'

'Lieber wäre ich wieder in Finstermoor!' gab Barenziah wütend zurück, beleidigt angesichts der Vorstellung, der prüden, geradezu frigiden Drelliane in irgend einer Weise nacheifern zu müssen.

'Ihr habt keine Wahl, Hoheit. Wenn Ihr Tiber Septim nicht mehr nützlich seid, wird er dafür Sorge tragen, dass ihr seinen Feinden auch nicht nützen könnt. Wenn Ihr Euren Kopf auf Euren Schultern behalten wollt, nehmt Ihr Euch besser in Acht. Ich möchte hinzufügen, dass Macht noch andere Freuden bietet als jene des Fleisches und des unziemlichen Umgangs mit niederer Gesellschaft.'

Er begann, ihr von Kunst, Literatur, Theater, Musik und den großen Bällen am kaiserlichen Hof zu erzählen. Barenziah hörte mit wachsendem Interesse zu, nicht nur auf Grund der Drohungen. Danach fragte sie schüchtern, ob sie ihre Studien im Bereich der Magie in der kaiserlichen Stadt fortsetzen könne. Symmachus schien erfreut, das zu hören und versprach, dafür zu sorgen. Von dieser Reaktion ermutigt bat sie um die Erlaubnis, mit den drei weiblichen Eskorten unter den Rittern ein bisschen trainieren zu dürfen, allein um der Bewegung willen. Dieser Vorschlag stieß auf weniger Begeisterung als der Vorherige, doch schließlich gab er seine Einwilligung, solange sie nur mit den Frauen kämpfe.

Das spätwinterliche Wetter blieb für den Rest der Reise kühl, aber freundlich. So kamen sie schnell

auf guten Straßen voran. Am letzten Tag ihrer Reise schien endlich der Frühling zu nahen - erste Zeichen des Tauens machten sich bemerkbar. Die Straßen wurden schlammig und überall war das leise, aber stetige Tropfen des Wassers zu hören. Es war ein sehr willkommenes Geräusch.

Bei Sonnenuntergang erreichten sie die große Brücke, die in die Kaiserstadt führte. Der Schein der untergehenden Sonne tauchte die blendend weißen Marmorbauten der Hauptstadt in ein zartes Rosa. Alles sah sehr neu, sehr großzügig und absolut blitzblank aus. Eine breite Straße führte nach Norden zum Palast. Wesen aller Herkunft und Art drängten sich auf der breiten Promenade. Die Lichter gingen in den Läden aus und in den Gasthäusern an, als es dämmerte und die Sterne zunächst einzeln, und dann zu zweit und zu dritt hervorkamen. Sogar die Seitenstraßen waren breit und hell erleuchtet. In der Nähe des Palasts ragten die Türme einer immens großen Halle der Magiergilde im Osten empor, während im Westen die Buntglasfenster eines riesigen Tempels im Licht der untergehenden Sonne funkelten.

Die Räume des Symmachus befanden sich in einem grandiosen Bau, der hinter dem Tempel nur zwei Straßen vom Palast entfernt lag. ('Der Tempel des Einen' nannte er diesen, als sie vorbeiritten. Es handelte sich um einen uralten nordischen Kult, den Tiber Septim wieder belebt hatte. Von Barenziah würde man erwarten, Mitglied des Tempels zu werden, falls der Kaiser sie für geeignet für ihre Aufgabe hielt.) Die Gemächer waren prächtig - trafen Barenziahs Geschmack jedoch keineswegs. Die Wände und Möbel waren in reinstem Weiß gehalten, dekoriert lediglich mit geringsten Mengen stumpfen Goldes, die Böden waren aus blankgeputztem schwarzen Marmor. Barenziahs Augen sehnten sich nach Farbe und dem Spiel verschiedenster Schattierungen.

Am nächsten Morgen brachten sie Symmachus und Drelliane in den Kaiserpalast. Barenziah bemerkte, dass jeder, den sie trafen, Symmachus mit einer Ehrerbietung willkommen hieß, die fast schon ins Kriecherische ging. Der General schien dies als Selbstverständlichkeit hinzunehmen.

Man brachte sie direkt zum Kaiser. Die Morgensonne strahlte hell durch ein riesiges Fenster mit winzigen Fensterscheibchen in den kleinen Raum, und erleuchtete einen mit allen erdenklichen Leckereien beladenen Frühstückstisch und den Mann, der alleine daran saß und sich dunkel gegen das Licht abhob. Er sprang auf, als sie eintraten, und eilte auf sie zu. 'Ah, Symmachus, treuer Freund! Wir begrüßen Eure Rückkehr mit größter Freude.' Er fasste Symmachus kurz und mit großer Zuneigung an den Schultern, damit den tiefen Kniefall verhindernd, zu dem jener gerade angesetzt hatte.

Barenziah machte einen Knicks, als Tiber Septim sich ihr zuwandte.

'Und da haben wir ja Barenziah, die ungezogene kleine Ausreißerin. Wie geht es Euch, mein Kind? Lasst Euch anschauen. Aber Symmachus, sie ist ja hinreißend, einfach hinreißend! Warum habt ihr sie nur so viele Jahre vor uns versteckt? Ist das Licht zu hell, Kind? Sollen wir die Vorhänge zuziehen? Ja, gewiss doch.' Mit einer Handbewegung brachte er den protestierenden Symmachus zum Verstummen und zog die Vorhänge selbst zu, ohne zuvor einen Diener zu rufen. 'Ihr müsst uns diesen Mangel an Höflichkeit schon verzeihen, liebe Gäste. Wir müssen uns um so vieles Gedanken machen, auch wenn das keineswegs mangelnde Gastfreundschaft entschuldigen kann. Aber setzt Euch doch zu uns. Wir haben hervorragende Nektarinen aus Schwarzmarsch bekommen.'

Sie setzten sich an den Tisch. Barenziah hatte es die Sprache verschlagen. Tiber Septim war keineswegs der hünenhafte, graue, erbitterte Krieger, den sie sich vorgestellt hatte. Er war von durchschnittlicher Größe, einen halben Kopf kleiner als Symmachus, und dabei sehr muskulös und behände. Er hatte ein gewinnendes Lächeln und helle - geradezu durchdringende blaue Augen, und

das von Wind, Wetter und Zeit gezeichnete Gesicht wurde von einem wilden Schopf blendend weißer Haare gekrönt. Sein Alter war unmöglich zu erraten - doch es musste irgendwo zwischen vierzig und sechzig liegen. Er nötigte sie, noch mehr zu essen und zu trinken, und wiederholte dann die Frage, die ihr General Symmachus bereits vor einigen Tagen gestellt hatte: Warum war sie weggelaufen? Waren ihre Vormünder denn nicht gut zu ihr gewesen?

'Nein, Eure Exzellenz', antwortete Barenziah, 'sie waren gut zu mir - auch wenn ich gelegentlich anderes vermutete.' Symmachus hatte sich eine Geschichte für sie ausgedacht, die sie jetzt zum Besten gab, wenn auch nicht ohne Gewissensbisse. Strenz, der Stalljunge, habe sie überzeugt, dass ihre Vormünder keinen geeigneten Mann für sie finden konnten und vorhatten, sie daher als Konkubine nach Rihad zu verkaufen. Als tatsächlich ein Mann der Rothwardonen gekommen war, sei sie in Panik geraten und mit Strenz geflohen.

Tiber Septim schien völlig fasziniert und hörte begeistert zu, als sie von ihrem Leben als Wache für eine Händlerkarawane berichtete. 'Aber das ist ja wie eine Ballade!' rief er aus. 'Beim Einen, das werden wir vom Hofbarden vertonen lassen. Was müsst Ihr für einen charmanten Jungen abgegeben haben!'

'General Symmachus sagte ...' Barenziah hielt verwirrt inne, und setzte dann ihre Rede fort. 'Er sagte - nun, dass man mich nun nicht mehr für einen Jungen halten würde. In den vergangenen Monaten bin ich doch ein wenig ... gewachsen.' Sie senkte ihren Blick und hoffte, damit einigermaßen mädchenhaft-keusch zu wirken.

'Gewiss, unserem treuen Freund Symmachus entgeht kaum etwas.'

'Ich weiß, dass ich sehr unklug gehandelt habe, Euer Exzellenz. Ich bitte um Eure Vergebung und um jene meiner Vormünder, die stets gut zu mir waren. Ich ... ich habe das bereits vor einiger Zeit erkannt, schämte mich jedoch zu sehr, um zurückzukehren. Doch nun möchte ich nicht mehr zurück nach Finstermoor. Eure Exzellenz, ich sehne mich nach Gramfeste. Meine Seele sehnt sich nach meinem eigenen Land.'

'Liebes Kind. Wir versprechen Euch, Ihr werdet nach Hause kommen. Doch wollen wir Euch bitten, noch kurze Zeit bei uns zu weilen, um Euch so für die ernste, schwere Aufgabe vorzubereiten, die wir Euch aufbürden wollen.'

Barenziah blickte ihn aufgeregt an, ihr Herz schlug laut. Alles lief genau so ab, wie es Symmachus prophezeit hatte. Ihr wurde warm ums Herz vor Dankbarkeit, doch sie achtete genau darauf, ihre Aufmerksamkeit weiter beim Kaiser zu halten. 'Ich fühle mich sehr geehrt, Eure Exzellenz, und wünsche nichts sehnlicher, als Euch und dem großen Reich, das Ihr erschaffen habt, zu dienen, wie ich kann.' Natürlich war dies das, was von ihr erwartet wurde - doch Barenziah meinte es ernst. Die Größe der Stadt ebenso wie die Disziplin und Ordnung, die überall herrschten, hatten sie tief beeindruckt. Ihre Aufregung angesichts der Aussicht, Teil davon zu sein, war groß. Und der sanfte Tiber Septim hatte es ihr auch angetan.

Einige Tage später machte sich Symmachus nach Gramfeste auf, um die Pflichten des Gouverneurs zu übernehmen, bis Barenziah bereit war, den Thron zu besteigen. Danach würde er als Premierminister dienen. Barenziah wurde mit Drelliane als Anstandsdame in Räumen des kaiserlichen Palasts untergebracht. Man stellte ihr verschiedene Lehrer an die Seite und unterwies sie in allen Bereichen, über die eine Königin Bescheid wissen musste. In dieser Zeit interessierte sie sich zunehmend für die magischen Künste. Geschichte und Politik, so musste sie jedoch feststellen,

behagten ihr ganz und gar nicht.

Gelegentlich traf sie sich mit Tiber Septim in den Gärten des Palasts. Nie versäumte er es, sich höflich nach ihren Fortschritten zu erkundigen - und sie lächelnd zu ermahnen, wenn sie abermals ein mangelndes Interesse an Politik an den Tag legte. Doch stets war er gerne bereit, sie in der hohen Kunst der Magie zu unterweisen, und sogar Geschichte und Politik hörte sich aus seinem Munde interessant an. 'Das waren und sind alles Lebewesen, Kind, nicht nur trockene Fakten aus einem verstaubten Buch', pflegte er stets zu wiederholen.

Je größer Ihr Wissen wurde, desto länger, intensiver und häufiger unterhielten sie sich. Er sprach zu ihr von seiner Vision eines vereinten Tamriel, in dem jede Rasse getrennt ihre eigene Kultur leben könne, jedoch mit gemeinsamen Idealen und Zielen, alle zum Gemeinwohl beitragend. 'Manche Dinge gelten für alle intelligenten Lebewesen, die das Gute im Herzen tragen', pflegte er zu sagen. 'Das lehrt uns der Eine. Vereint müssen wir zusammen stehen gegen die Böswilligen, die Barbaren, die Schurken - die Orks, Trolle, Goblins, und noch schlimmere Kreaturen - statt gegeneinander zu kämpfen.' Seine blauen Augen leuchteten, wenn er in diesen Traum blickte, und Barenziah bereitete es große Freude, ihm einfach nur still zuzuhören. Wenn er sich ihr näherte, strömte eine Hitze durch ihren Körper, als habe sie Feuer gefangen; wenn ihre Hände sich berührten, prickelte ihr Leib, als zucke ein Blitz hindurch.

Eines Tages nahm er völlig überraschend ihr Gesicht in die Hände und küsste sie zart auf den Mund. Nach einem kurzen Augenblick löste sie sich aus dem Kuss, völlig überwältigt von der Heftigkeit ihrer Gefühle. Er entschuldigte sich sofort. 'Ich ... wir ... es tut uns Leid. Ihr seid ... ihr seid nur so wunderschön, meine Liebe. So schön.' In seinen Augen spiegelten sich Hoffnungslosigkeit und Verlangen zugleich.

Sie wandte sich ab. Tränen liefen über ihre Wangen.

'Seid Ihr böse auf uns? Sprecht mit uns. Bitte.'

Barenziah schüttelte den Kopf. 'Ich könnte Euch nie böse sein, Eure Exzellenz. Ich ... Ich liebe Euch. Ich weiß, dass es falsch ist, doch ich kann nichts dagegen tun.'

'Wir haben eine Gemahlin', sagte er. 'Sie ist eine brave, ehrbare Frau, die Mutter unserer Kinder und Erben. Undenkbar, sie zu verstoßen - und doch gibt es nichts zwischen uns, keine geistige Grundlage. Sie wünscht uns anders, als wir sind. Wir sind die mächtigste Person in ganz Tamriel und ... Barenziah, wir ... ich ... ich glaube, auch die einsamste.' Abrupt erhob er sich. 'Macht!' spuckte er verächtlich. 'Ich würde viel davon für Jugend und Liebe geben, wenn die Götter es mir nur gewährten.'

'Aber ihr seid stark und lebendig und vital, mehr als jeder andere Mann, den ich kenne.'

Er schüttelte vehement den Kopf. 'Heute bin ich das vielleicht. Und doch bin ich es weniger als gestern, im vergangenen Jahr und noch vor zehn Jahren. Ich spüre den Stachel meiner Sterblichkeit, und er schmerzt mich sehr.'

'Lasst mich Euren Schmerz lindern, so ich es kann', sagte Barenziah zart, und ging mit offenen Armen auf ihn zu.

'Nein. Eure Unschuld will ich Euch nicht rauben.'

'So unschuldig bin ich nicht.'

'Wie das?' Plötzlich war etwas Hartes in seiner Stimme, und seine Stirn verfinsterte sich.

Barenziah schluckte nervös. Was hatte sie nur gesagt? Doch nun gab es kein Zurück mehr. Er würde darauf bestehen, es zu erfahren. 'Nun, es gab Strenz', sagte sie stockend. 'Ich ... auch ich war einsam. Bin einsam. Und nicht so stark wir Ihr.' Verschämt senkte sie ihren Blick. 'Ich ... ich bin nicht würdig, Eure Exzellenz …'

'Nein, aber nein. Barenziah. Meine liebe Barenziah. Lang darf es nicht währen. Ihr habt eine Pflicht gegenüber Gramfeste und auch gegenüber dem Reich. Auch ich muss meiner Pflicht nachkommen. Doch solange es uns gestattet ist ... wollen wir nicht teilen, was wir haben, was uns vergönnt ist, und beten, dass der Eine unsere Schwäche verzeihen wird?'

Tiber Septim streckte die Arme aus - und ohne ein Wort und mit klarem Willen schritt Barenziah in die Umarmung.

'Ihr tanzt auf de Vulkan, Kind.', ermahnte sie Drelliane, als Barenziah den herrlichen Sternensaphirring bewunderte, den ihr der kaiserliche Liebhaber zur Feier ihres einmonatigen Jubiläums geschenkt hatte.

'Wie kann das sein? Wir machen einander glücklich. Wir tun keinem etwas zu Leide. Symmachus wies mich an, meinen Verstand zu nutzen und eine gute Wahl zu treffen. Was für eine bessere Wahl könnte ich denn treffen? Und wir sind sehr diskret. In der Öffentlichkeit behandelt er mich wie eine Tochter.' Die nächtlichen Besuche Tiber Septims erfolgten durch einen Geheimgang, von dem nur wenige Personen im Palast Kenntnis hatten - der Kaiser selbst und eine Hand voll Leibwächter, denen er vertraute.

'Er lechzt förmlich nach Euch wie ein Hund nach Wasser. Habt Ihr noch nicht bemerkt, wie kühl sich die Kaiserin und ihr Sohn Euch gegenüber verhalten?'

Barenziah zuckte die Schultern. Auch vor Beginn der Affäre hatte die Familie sie nur mit dem Nötigsten an Höflichkeit behandelt. Mit dem Allernötigsten. 'Ja und? Tiber ist es doch, der die Macht hat.'

'Aber seinem Sohn gehört die Zukunft. Macht nicht den Fehler, seine Mutter der Lächerlichkeit preiszugeben.'

'Kann ich etwas dafür, wenn diese vertrocknete Schachtel das Interesse ihres Mannes nicht einmal während einer Unterhaltung beim Abendessen halten kann?'

'Haltet es weniger öffentlich. Mehr verlange ich nicht. Sie ist kaum von Bedeutung, das ist wahr - doch ihre Kinder lieben sie, und Ihr solltet sie Euch nicht zu Feinden machen. Tiber Septim hat nicht mehr lange zu Leben. Was ich meine, ist' setzte sie schnell hinzu, als sie Barenziahs Miene sah, 'dass alle Menschen nur kurze Zeit leben. Sie sind flüchtig, wie wir Elfen sagen. Sie kommen und gehen wie die Jahreszeiten - doch die Familien der Mächtigen bleiben einige Zeit. Ihr müsst der Familie eine Freundin sein, wenn ihr aus der Beziehung auf Dauer Vorteile schöpfen wollt. Aber wie kann ich Euch die Wahrheit sehen machen, die ihr so jung und darüber hinaus noch von Menschen aufgezogen seid! Hört auf mich und seid weise - dann werdet Ihr mit Gramfeste zusammen das Ende der Dynastie des Septim noch erleben, so er denn eine gegründet hat, genau,

wie ihr deren Aufstieg erlebt habt. So ist das mit der Geschichte der Menschen. Sie kommen und gehen wie die Gezeiten. Ihre Städte und Reiche blühen wie Blüten im Frühjahr auf, nur um sogleich in der sommerlichen Hitze zu welken und zu sterben. Doch die Elfen bleiben. Wir sind wie Jahre zu ihren Stunden, Jahrzehnte zu ihren Tagen.'

Barenziah lachte nur. Sie wusste, dass die Gerüchteküche kochte. Sie genoss die Aufmerksamkeit, denn außer der Kaiserin und deren Sohn schien ein jeder von ihr eingenommen zu sein. Minnesänger besangen ihre dunkle Schönheit und ihren Charme. Sie war allseits beliebt und verliebt - auch wenn das nur vorübergehend sein mochte. So war das Leben nun einmal. Zum ersten Mal, seit sie zurückdenken konnte, war sie glücklich. Ihre Tage waren erfüllt von Freude und Glück. Übertroffen wurden sie nur noch von den Nächten.

'Was ist nur mit mir los?' klagte Barenziah. 'Seht nur, kein einziger meiner Röcke passt mir mehr. Was ist nur mit meiner Taille? Ich werde doch nicht etwa dick?' Barenziah sah ihre dünnen Arme und Beine und die eindeutig dicker gewordene Taille missbilligend im Spiegel an.

Drelliane zuckte mit den Schultern. 'Trotz Eures jugendlichen Alters scheint Ihr schwanger zu sein. Durch den ständigen intimen Kontakt zu Menschen seid Ihr früher fruchtbar geworden als üblich. Ihr müsst wohl oder übel mit dem Kaiser darüber sprechen. Ihr seid in seiner Hand. Ich denke, es wäre wohl am besten, wenn er Euch direkt nach Gramfeste gehen ließe, damit ihr das Kind dort bekommen könnt.'

'Allein?' Barenziah legte die Hände auf den kleinen Bauch und verdrückte eine Träne. Mit jeder Faser ihres Seins sehnte sich sie danach, die Frucht ihrer Liebe mit ihrem Geliebten zu teilen. 'Nie wird er dem zustimmen. Nun wird er gewiss nicht weit von mir sein wollen. Ihr werdet schon sehen.'

Drelliane schüttelte den Kopf. Obwohl nie nichts weiter sagte, blickte sie Barenziah nicht mit der üblichen kühlen Herablassung, sondern mit Mitgefühl und Mitleid an.

Noch in derselben Nacht teilte sie Tiber Septim die Nachricht mit, als er wie üblich zu ihr kam.

'Ein Kind?' Er wirkte schockiert, völlig entgeistert. 'Seid Ihr sicher? Aber man sagte mir doch, Elfen seien in diesem Alter noch nicht fruchtbar …'

Barenziah versuchte, zu lächeln. 'Wie könnte ich denn sicher sein? Ich habe noch nie-'

'Mein Heiler soll kommen.'

Der Heiler, ein Hochelf mittleren Alters, bestätigte die Vermutung, dass Barenziah schwanger sei, und dass so etwas noch nie zuvor geschehen sei. Es sei Zeugnis der Potenz seiner Exzellenz, sagte der Heiler schmeichlerisch. Tiber Septim verlor die Fassung.

'Es darf nicht sein!' rief er. 'Macht es ungeschehen. Das ist ein kaiserlicher Befehl.'

'Aber Herr', stammelte der Heiler fassungslos. 'Ich kann doch nicht ... Ich darf nicht -'

'Natürlich könnt Ihr das, Ihr inkompetenter Schwachkopf', fuhr ihn der Kaiser an. 'Es ist unser ausdrücklicher Wunsch.'

Barenziah, die das Geschehen bis dahin stumm und mit vor Entsetzen geweiteten Augen verfolgt hatte, setzte sich plötzlich auf. 'Nein!' schrie sie. 'Nein! Wovon redet Ihr da?'

'Kind.' Tiber Septim setzte sich neben sie, mit einem unwiderstehlichen Lächeln auf den Lippen. 'Es tut mir aufrichtig Leid. Aber das darf nicht sein. Es wäre eine Gefahr für meinen Sohn und dessen Söhne. Muss ich mich noch klarer ausdrücken.'

'Aber mein Kind ist auch Eures!' heulte sie auf.

'Nein. Es ist bisher nichts als eine Möglichkeit, ein potenzielles Wesen, das noch keine Seele hat und noch nicht wirklich lebt. Ich werde es nicht akzeptieren. Ich verbiete es.' Er sah den Heiler abermals böse an. Dieser begann zu zittern.

'Aber Herr. Es ist ihr Kind. Elfen haben sehr wenige Kinder. Keine Elfin kann mehr als vier Mal empfangen, und auch das ist sehr selten. Meist haben Elfinnen zwei Kinder. Manche haben nur ein Kind, und einige gar keine. Wenn ich ihr dieses Kind nehme, Herr, wird sie vielleicht niemals empfangen.'

'Ihr hattet bereits vorausgesagt, dass sie kein Kind von uns bekommen könne. Wir haben kaum Vertrauen in Eure weiteren Weissagungen.'

Nackt wie sie war, kletterte Barenziah aus dem Bett und rannte zur Tür. Sie wusste nicht, wohin sie wollte, nur, dass sie hier weg musste. Sie sollte sie nicht mehr erreichen. Finsternis legte sich über sie.

Als sie wieder zu sich kam, empfand sie schrecklichen Schmerz. Ein Gefühl unerträglicher leere machte sich breit. Ein Teil, in dem zuvor etwas Lebendiges gewesen war, war nun leer, das Leben tot und auf ewig verloren. Drelliane blieb bei ihr, um den Schmerz zu lindern und das Blut, das sich immer noch zwischen ihren Beinen sammelte, wegzuputzen. Doch nichts und niemand konnte diese Leere füllen. Nichts konnte es ersetzen.

Der Kaiser schickte ihr herrliche Geschenke und große Blumengestecke, und er stattete ihr kurze Besuche ab, jedoch nie alleine. Zunächst freute sich Barenziah über diese Besuche. Doch Nachts kam Tiber Septim nicht mehr zu ihr - und nach einiger Zeit wünschte sie dies auch nicht mehr.

Einige Wochen vergingen. Als sie sich körperlich erholt hatte, gab ihr Drelliane Bescheid, dass Symmachus geschrieben habe mit der Bitte, man möge sie früher als geplant nach Gramfeste schicken. Umgehend wurde ihre Abreise verkündet.

Man gewährte ihr ein großes Gefolge, eine großartige Aussteuer, wie es sich für eine Königin ziemte, und bereitete ihr einen beeindruckenden zeremoniellen Abschied an den Toren der Kaiserstadt. Einige bedauerten ihre Abreise zutiefst, und drückten ihre Trauer in Tränen und Rufen aus. Andere jedoch waren nicht traurig, sie gehen zu sehen, und zeigten keine Trauer.

Buch IV

'Alles, was mir je etwas bedeutet hat, habe ich verloren.', dachte Barenziah verzweifelt bei sich angesichts der Ritter, die vor und hinter ihr ritten, und ihrer Zofen, die in einer Kutsche in der Nähe reisten. 'Und doch habe ich ein Maß an Reichtum und Macht erlangt, das noch größer zu werden verspricht. Der Preis dafür war hoch. Nun verstehe ich Tiber Septim Liebe dazu besser, wenn auch er oft einen solchen Preis bezahlen musste. Denn gewiss muss der Wert am Preis gemessen werden, den wir zahlen.' Auf eigenen Wunsch ritt sie eine herrliche Rotschimmelstute, gekleidet als Kriegerin im grandiosen Kettenpanzer der Dunkelelfen.

Langsam vergingen die Tage, während sich ihr Gefolge auf der gewundenen Straße nach Osten in Richtung der untergehenden Sonne bewegte. Nach und nach erhoben sich um sie die steilen Berghänge von Morrowind. Die Luft war dünn, und stets wehte ein kalter Herbstwind, der den nahenden Winter ankündigte. Doch gleichzeitig war die Luft erfüllt vom süßen, würzigen Duft der spät blühenden schwarzen Rose von Morrowind, die in jedem schattigen Winkel des Hochlands wuchs und auch in den felsigsten Gegenden noch Nahrung fand. In kleinen Dörfern und Orten sammelten sich zerlumpte Dunkelelfen, um ihren Namen zu rufen oder einfach nur ungläubig zu schauen. Die meisten der Ritter, die mit ihr ritten, waren Männer der Rothwardonen, doch es waren auch einige Hochelfen, Nords und Bretonen darunter. Je weiter sie ins Herz von Morrowind vordrangen, desto unwohler fühlten sie sich und neigten dazu, Schutz in Gruppen zu suchen. Sogar die Elfen wirkten misstrauisch.

Doch Barenziah fühlte sich endlich zu Hause. Sie fühlte sich vom Land willkommen geheißen. Von ihrem Land.

Symmachus stieß an der Grenze von Gramfeste zu ihr, begleitet von einer Rittertruppe, von denen etwa die Hälfte Dunkelelfen waren. Alle im kaiserlichen Kampfdress, wie sie bemerkte.

Mit einer großen Parade wurde sie in die Stadt geführt, und staatliche Würdenträger hießen sie in ausführlichen Reden willkommen.

'Ich habe die Räume der Königin für Euch herrichten lassen', berichtete der General, als sie später den Palast erreichten, 'doch Ihr könnt natürlich alles so ändern, wie es Euch gefällt.' Er fuhr mit den Einzelheiten der Krönung fort, die in einer Woche stattfinden sollte. Seine gebieterische Art hatte er nicht abgelegt - doch etwas hatte sich verändert. Er suchte ganz offenbar ihre Zustimmung zu dem, was er arrangiert hatte, tat sein Möglichstes, um diese von ihr zu erhalten. Das war neu. Ihr Lob hatte er zuvor nie gesucht.

Er stellte ihr keine Fragen zu ihrem Aufenthalt in der kaiserlichen Stadt und zur Affäre mit Tiber Septim - auch wenn Barenziah sicher war, dass Drelliane ihm alle Einzelheiten erzählt oder zuvor bereits geschrieben hatte.

Die Zeremonie selbst war wie so vieles eine Mischung aus Altem und Neuem - Teile der uralten Tradition der Dunkelelfen von Gramfeste wurden verbunden mit den Vorschriften des Kaisers. Sie legte ihren Amtseid auf den Dienst am Kaiserreich und Tiber Septim wie auf das Land Gramfeste und sein Volk ab. Sie nahm Treueschwüre und Bündniseide vom Volk, dem Adel und dem Rat entgegen. Letzterer bestand aus kaiserlichen Gesandten (so genannten 'Beratern') und Vertretern des Volks von Gramfeste, nach elfischer Tradition meist ältere, weise Frauen und Männer.

Später sollte Barenziah feststellen, dass sie einen Großteil ihrer Zeit damit zubringen musste, zu

versuchen, diese beiden Parteien und deren Anhänger zu versöhnen. Die Ältesten sollten den Großteil der Schlichtungsaufgaben wahrnehmen, angesichts der Reformen, die das Reich in Bezug auf Landbesitz und Landwirtschaft eingeführt hatte. Die meisten dieser Reformen liefen jedoch den althergebrachten Bräuchen der Dunkelelfen direkt zuwider. Tiber Septim hatte 'im Namen des Einen' eine neue Tradition quasi erlassen - und anscheinend erwartete man sogar von den Göttern und Göttinnen, dass sie dem Erlass Folge leisteten.

Die neue Königin stürzte sich in die Arbeit und ihre Studien. Von Männern und der Liebe hatte sie erst einmal genug - für sehr lange Zeit, wenn nicht gar auf ewig. Sie stellte jedoch bald fest, dass es auch andere Freuden gab, wie ihr Symmachus vor langer Zeit versprochen hatte: die Freuden des Geistes, und jene der Macht. Sie entwickelte (zu ihrer eigenen Überraschung, denn stets hatte sie gegen ihre Lehrer in der kaiserlichen Stadt rebelliert) eine tiefe Liebe zur Geschichte und Mythologie der Dunkelelfen, und ein starkes Verlangen, das Volk besser kennen zu lernen, aus dem sie stammte. Es erfreute ihr Herz, zu erfahren, dass ihr Volk seit jeher ein Volk stolzer Krieger, fähiger Handwerker und herausragender Magier gewesen war.

Tiber Septim lebte noch ein halbes Jahrhundert lang. In dieser Zeit sah sie ihn mehrfach, da sie von Zeit zu Zeit bei politischen Anlässen an den kaiserlichen Hof gerufen wurde. Bei diesen Besuchen begrüßte er sie herzlich, und wenn sie Gelegenheit dazu hatten, führten sie sogar lange Gespräche über die Ereignisse im Kaiserreich. Er schien völlig vergessen zu haben, dass es zwischen ihnen je mehr als eine lockere Freundschaft und ein tiefes politisches Bündnis gegeben hatte. Er veränderte sich kaum im Verlauf der Jahre. Gerüchten zufolge sollten seine Magier Zauber entwickelt haben, die seine Lebenskraft verlängerten, und man hörte sogar, dass der Eine ihm Unsterblichkeit gewährt haben solle. Und doch kam der Tag, an dem ein Bote die Nachricht überbrachte, dass Tiber Septim tot war und sein Enkel Pelagius die Thronfolge angetreten hatte.

Sie war alleine mit Symmachus, als die Nachricht kam. Der einstige General und heutige vertraute Premierminister nahm die Nachricht so stoisch auf wie fast alles andere auch.

'Irgendwie scheint das alles ganz unwirklich', sagte Barenziah.

'Ich habe es dir oft gesagt. So ist das mit den Menschen. Sie sind ein kurzlebiges Volk. Aber es ist eigentlich nicht wichtig. Seine Macht besteht weiter, nur hält sie nun sein Enkel in Händen.'

'Du hast ihn einst als Freund bezeichnet. Empfindest du nichts? Keine Trauer?'

Er zuckte mit den Schultern. 'Es gab eine Zeit in deinem Leben, da stand er dir noch näher. Was empfindest du, Barenziah?' Bereits vor langer Zeit hatten sie aufgehört, sich mit Titel und offizieller Anrede anzusprechen.

'Leere. Einsamkeit', meinte sie achselzuckend. 'Aber das ist nichts Neues.'

'Ja. Ich weiß', sagte er leise, und nahm dabei ihre Hand. 'Barenziah ...' Er küsste sie.

Sie war völlig überrascht. Sie konnte sich auch nicht erinnern, dass er sie je zuvor berührt hätte. Auf diese Weise hatte sie noch nie an ihn gedacht - und doch war da zweifelsfrei eine alte, vertraute Wärme, die durch sie strömte. Sie hatte völlig vergessen, wie gut sich diese Wärme anfühlte. Nicht die flammende Hitze, die sie mit Tiber Septim empfunden hatte, sondern die beruhigende, starke Leidenschaft, die sie stets mit ... mit wem nur verbunden hatte? Mit Strenz! Der arme Strenz. Sie hatte schon sehr lange nicht mehr an ihn gedacht. Wenn er noch am Leben war, wäre er bereits

mittleren Alters. Wahrscheinlich hatte er ein Dutzend Kinder - bei diesem Gedanken musste sie lächeln - und hoffentlich eine zupackende Frau, die genug für zwei reden konnte.

'Willst du mich nicht heiraten, Barenziah?' sagte Symmachus. Er musste wohl ihre Gedanken über Ehe, Kinder und ... Ehefrauen gelesen haben. 'Habe ich nicht lange genug gearbeitet und gewartet?'

Ehe. Ein Bauer mit bäuerlichen Träumen. Der Gedanke stand plötzlich ganz klar in ihrem Kopf, ohne, dass sie es wollte. Hatte sie nicht einst Strenz vor so langer Zeit just in diesen Worten beschrieben? - Und doch - was sprach dagegen? Wer sonst, wenn nicht Symmachus?

Die großen Adelsfamilien von Morrowind waren, im großen Vereinigungskrieg von Tiber Septim, vor dem Waffenstillstand, ausgelöscht worden. Gewiss, die Herrschaft der Dunkelelfen war wiederhergestellt worden - aber nicht die des alten, des wahren Adels. Die meisten waren Emporkömmlinge wie Symmachus, und nicht halb so verdienstvoll und gut wie er es war. Er hatte um die Einheit und Unversehrtheit von Gramfeste gekämpft, während die so genannten Berater des Reichs es ausweiden wollten, das Land hatten ausbluten wollen wie das benachbarte Ebenherz. Er hatte für Gramfeste gekämpft, für sie gekämpft, während sie und das Königreich wuchsen und gediehen. Sie empfand plötzlich tiefe Dankbarkeit - und zweifelsfrei auch Zuneigung. Er war zuverlässig und stetig. Und er hatte ihr gut gedient. Und sie stets liebevoll behandelt.

'Warum nicht?' sagte sie lächelnd. Und nahm seine Hand. Und küsste ihn.

Es war eine gute Verbindung - politisch wie privat. Während Kaiser Pelagius I., der Enkel des Tiber Septim, sie mit einer gewissen Feindseligkeit betrachtete, hatte er unerschütterliches Vertrauen zu dem alten Freund seines Vaters.

Dagegen wurde Symmachus von den Höherrangigen in Morrowind immer noch misstrauisch betrachtet. Ihnen missfiel seine bäuerliche Herkunft und seine enge Bindung an das Kaiserreich. Doch die Königin erfreute sich unerschütterlicher Beliebtheit. 'Königin Barenziah ist eine von uns', flüsterte man sich zu, 'sie wird ebenso gefangen gehalten wie wir.'

Barenziah war zufrieden. Arbeit gab es genug, wie auch Freude - was konnte man sich vom Leben sonst noch wünschen?

Schnell vergingen die Jahre. Es gab Stürme und Hungersnöte, die es zu überstehen galt, Verschwörungen zu vereiteln und die Exekution der Verschwörer durchzuführen. Gramfeste gedieh zunehmend. Das Volk des Landes lebte in Sicherheit, hatte genug zu Essen, die Bergwerke und die Landwirtschaft waren sehr produktiv. Alles stand zum Besten - nur gingen aus der königlichen Ehe keine Kinder hervor. Und somit gab es keine Erben.

Es dauert lange, bis Elfen Kinder bekommen - alle Umstände müssen stimmen. Bei Kindern von Edelleuten gilt dies noch mehr als bei anderen. So vergingen viele Jahrzehnte, bis sie sich Sorgen machten.

'Der Fehler liegt bei mir, Symmachus. Ich bin beschädigt. Verbraucht', sagte Barenziah verbittert. 'Wenn Ihr eine andere zur Frau nehmen wollt …'

'Ich will keine andere', sagte Symmachus sanft, 'und wir können nicht sicher wissen, dass es an dir liegt. Vielleicht liegt es an mir. Nun. Wie dem auch sei. Wir werden Heilung suchen. Wenn es wirklich einen Schaden gibt, lässt er sich gewiss beheben.'

'Wie kann das sein? Wo wir doch keinem die wahre Geschichte anvertrauen können? Der Eid eines Heilers hält nicht immer.'

'Wenn wir die Zeit und die Umstände etwas verändern, wird es nichts machen. Was immer wir sagen oder nicht sagen, der Geschichtenerzähler Jephre ist ohne Rast. Der kreative Geist und die schnelle Zunge des Gottes sind stets mit dem Verbreiten von Gerüchten beschäftigt.'

Priester, Heiler und Magier kamen und gingen. Doch all ihre Gebete, Tränke und Zauber konnten nicht einmal eine Hoffnung aufkeimen lassen. Mit der Zeit verdrängten sie die Angelegenheit aus ihrem Geist und überließen sie den Göttern. Für Elfen waren sie noch jung, und Jahrhunderte lagen vor ihnen. Es gab Zeit. Elfen hatten immer Zeit.

Barenziah saß in der großen Halle beim Abendessen. Sie stocherte lustlos im Essen herum, fühlte sich gelangweilt und unruhig. Symmachus war fort. Der Urgroßenkel von Tiber Septim, Uriel Septim, hatte ihn in die kaiserliche Stadt berufen. Oder war es sein Ur-Urgroßenkel? Sie stellte fest, dass sie es nicht mehr wusste. Ihre Gesichter schienen miteinander zu verschmelzen. Vielleicht hätte sie mit ihm gehen sollen, doch es war gerade eine Delegation aus Tränenstadt da gewesen, mit einer eher heiklen Angelegenheit.

Ein Barde sang in einem Alkoven der Halle, doch Barenziah hörte nicht zu. In letzter Zeit hörten sich alle Lieder für sie gleich an, ob neu oder alt. Plötzlich erregte ein Satzfetzen ihre Aufmerksamkeit. Der Mann sang von Freiheit, von Abenteuer, davon, Morrowind von seinen Ketten zu befreien. Wie konnte er es wagen! Barenziah setzte sich auf und warf ihm einen finsteren Blick zu. Zu allem Überfluss stellte sie fest, dass er von einem alten und längst vergessenen Krieg mit den Nords aus Himmelsrand sang, und die Heldenhaftigkeit der Könige Edward und Moraelyn und deren tapferen Begleitern pries. Sicher, die Geschichte war eine alte, doch das Lied war neu. Und was die Bedeutung anbelangte ... Barenziah war sich wirklich nicht sicher.

Ein verwegener Mann, dieser Barde, aber einer mit einer starken, leidenschaftlichen Stimme und einem guten Ohr für Musik. Und eine gewisses liederliches gutes Aussehen hatte er auch an sich. Er sah nicht aus, als sei er sehr reich, und so jung war er auch nicht mehr. Gewiss nicht jünger als hundert Jahre. Warum hatte sie ihn dann nicht zuvor gehört, oder zumindest von ihm gehört?

'Wer ist das?' fragte sie ihre Hofdame.

Die Frau zuckte mit den Schultern und meinte nur: 'Er nennt sich Nachtigall, Milady. Keiner scheint je von ihm gehört zu haben.'

'Bittet ihn auf ein Gespräch zu mir, wenn er fertig ist.'

Der Mann, der sich Nachtigall nannte, kam zu ihr, und dankte ihr sowohl für die Ehre der Audienz wie auch für den gut gefüllten Beutel, den sie ihm reichte. Seine Art war gar nicht verwegen, stellte sie fest, er wirkte eher ruhig und bescheiden. Er redete gern und viel über andere, doch über ihn selbst erfuhr sie nichts - alle Fragen wehrte er mit einer gewitzten Antwort oder einer anzüglichen Anekdote ab. Und doch erzählte er diese mit solchem Charme, dass es unmöglich war, es ihm zu verübeln.

'Mein wahrer Name? Aber Milady, ich bin niemand. Wahrlich, meine Eltern nannten mich Ny Mant. Doch was tut dies schon? Es ist ganz gleich. Wie sollen Eltern das benennen, was sie nicht kennen? So trafen meine eine gute Entscheidung. Soweit ich mich entsinnen kann. Denn ich bin bereits so

lange Nachtigall, dass ich mich nicht entsinnen kann - bereits seit - mindestens einem Monat - oder doch seit einer Woche? All meine Erinnerung geht in Gesang und Lied über, wie ihr seht, Milady. Für mich bleibt da nichts übrig. Ich bin in der Tat recht langweilig. Wo wurde ich geboren? Nun, in Nir Gendwo. Sollte ich es je erreichen, will ich in Nider Lassen sesshaft werden ... doch ich habe es nicht eilig.'

'In der Tat. Und dann werdet Ihr wohl eine gewisse Mag Sein ehelichen?'

'Wie aufmerksam von Euch, Milady. Vielleicht, vielleicht. Obwohl die gute Über Eilt auch nicht der Reize entbehrt.'

'Ah. So seid Ihr wankelmütig?'

'Unbeständig wie der Wind, Milady. Ich blase mal nach hier und mal nach da, bin mal heiß, mal kalt - wie es mir so kommt. Der Zufall ist mein bester Anzug. Keiner trägt ihn so wie ich.'

Barenziah lächelte. 'So bleibt eine Weile bei uns ... so Ihr das wünscht, werter Herr Sprunghaft.'

'Wie es Euch beliebt, kluge Königin.'

Nach diesem kurzem Wortwechsel stellte Barenziah fest, dass sie irgendwie den Spaß am Leben wieder gefunden hatte. Alles, was ihr zuvor tot und grau erschienen war, wurde wieder frisch und neu. Voller Energie begrüßte sie jeden Tag, und freute sich bereits auf die Unterhaltung mit Nachtigall und seine Lieder. Im Gegensatz zu anderen Barden sang er niemals Loblieder auf sie oder auf andere Frauen, sondern nur auf große Abenteuer und mutige Taten.

Als sie ihn danach fragte, sagte er nur: 'Welch größeres Lob Eurer Schönheit könnt Ihr wünschen, Milady, als jenes, das Ihr erfahrt, wenn Ihr in Euren Spiegel blickt? Und so Ihr Worte haben wollt, so habt ihr doch bereits jene der Größten aller Großen - die weit mehr wert sind als ich es je vermöchte. Wie sollte ich es ihnen je gleichtun, sie gar übertreffen, ich, der ich erst vor einer Woche geboren wurde?'

Ausnahmsweise einmal sprachen sie unter vier Augen. Barenziah hatte nicht schlafen können und ihn in ihr Zimmer bestellt, damit seine Musik sie beruhigen solle. 'Ihr seid faul und feige, mein Herr, oder aber ich habe keinen Liebreiz in Euren Augen.'

'Milady, um Euch loben zu können, muss ich Euch kennen. Doch das kann niemals sein. Zu umwoben seid Ihr von geheimnisvollem Zauber.'

'Ihr irrt Euch. Eure Worte sind es, die den Zauber weben. Eure Worte ... und Eure Augen. Und Euer Körper. Lernt mich kennen, wenn Ihr es wollt. Wenn Ihr es wagt.'

Er kam zu ihr. Sie lagen eng umschlungen und küssten einander. 'Nicht einmal Barenziah kennt die wahre Barenziah', flüsterte er leise. 'Wie soll dies dann mir gelingen? Milady, Ihr sucht und wisst es nicht, noch wisst Ihr, wonach Ihr sucht. Wonach dürstet es Euch, was Ihr nicht habt?'

'Leidenschaft', gab sie zurück. 'Leidenschaft. Und Kinder, die daraus entspringen.'

'Und was wünscht Ihr für Eure Kinder? Welches Geburtsrecht sollen sie haben?'

'Freiheit', sagte sie, 'die Freiheit, zu sein, was sie sein wollen. Sagt mir, Ihr, der Ihr diesen Augen und Ohren, dieser Seele am meisten Weisheit zu haben scheint. Wo soll ich diese Dinge suchen?'

'Das eine liegt neben Euch, das andere unter Euch. Aber würdet Ihr es wagen, Eure Hand auszustrecken und das zu nehmen, was Eures sein könnte? Was Euren Kindern gehören könnte?'

'Symmachus …'

'In mir liegt die Antwort zu einem Teil dessen, wonach Ihr Euch sehnt. Der andere Teil liegt unter uns in den Bergwerken Eures eigenen Königreichs. Er kann uns die Kraft verleihen, diese Träume zu erfüllen und wahr zu machen. Jenes, das Edward und Moraelyn gemeinsam nutzten, um Hochfels und seine Geister von der verhassten Herrschaft der Nord zu befreien. In den Händen der Richtigen kann diesem keiner widerstehen, nicht einmal die Macht des Kaisers. Freiheit, sagt Ihr? Barenziah, dieses wird Euch Freiheit von Euren Ketten schenken. Denkt darüber nach, Milady.' Er küsste sie erneut leicht auf die Lippen und stand auf.

'Ihr wollt doch nicht gehen ... ?' rief sie. Jede Faser ihres Leibes sehnte sich nach ihm.

'Für's Erste', meinte er. 'Fleischliche Lust ist nichts gegen das, was wir zusammen haben könnten. Denkt darüber nach, Milady.'

'Darüber muss ich nicht nachdenken. Was müssen wir tun? Welche Vorbreitungen müssen wir treffen?'

'Aber nicht doch. Gewiss, die Bergwerke sind bewacht. Doch mit der Königin an meiner Seite wird sich uns keiner in den Weg stellen. Dort kann ich Euch dann zu dem Ort führen, an dem dieses Objekt liegt, und es aus seiner Ruhestatt bergen.'

Plötzlich erinnerte sich an ihre vielen Studien. 'Das Horn der Einheit', flüsterte sie ehrfürchtig. 'Ist das wahr? Kann es sein? Woher wollt Ihr das wissen? Ich habe gelesen, es läge unter den endlosen Höhlen von Daggerfall begraben.'

'Dem ist nicht so. Lange schon habe ich mich damit befasst. Vor seinem Tode gab König Edward das Horn zur sicheren Aufbewahrung seinem alten Freund König Moraelyn. Dieser brachte es auf geheimen Wegen in ein Versteck in Gramfeste, beschützt vom Gott Ephen, dessen Geburtsstatt und Bereich dies ist. Nun wisst Ihr, was es mich viele lange Jahre und viele erschöpfende Meilen gekostet hat, herauszufinden.'

'Aber was ist mit dem Gott? Was ist mit Ephen?'

'Vertraut mir, verehrte Dame. Alles wird gut.' Mit einem leisen Lachen blies er ihr einen letzten Kuss zu und verschwand.

Am nächsten Morgen gingen sie gemeinsam an den Wachen vorüber, die die mächtigen Tore zu den Bergwerken und allem, was darunter lag, bewachten. Barenziah gab vor, ihre übliche Inspektion vorzunehmen, und ging mit Nachtigall durch einen unterirdischen Raum nach dem anderen. Schließlich erreichten sie etwas, das wie ein vergessener, versiegelter Durchgang aussah. Sie gingen hindurch und stellten fest, dass er in uralte Schächte führte, die seit langer Zeit nicht mehr benutzt worden waren. Der Weg war gefährlich, denn einige der alten Schächte waren eingestürzt. So mussten sie sich entweder einen Weg durch den Schutt bahnen oder einen Weg darum herum

finden. Aggressive, riesige Ratten und Spinnen von fürchterlichen Ausmaßen waren überall und griffen sie sogar gelegentlich an. Doch Barenziahs Feuerblitz-Zauber und die schnelle Klinge von Nachtigall hatten sie nichts entgegen zu setzen.

'Wir sind bereits zu lange weg', meinte Barenziah schließlich. 'Man wird uns suchen. Was soll ich ihnen nur sagen?'

'Was immer Ihr möchtet', lachte Nachtigall. 'Ihr seid doch schließlich Königin, oder nicht?'

'Fürst Symmachus-'

'Dieser Bauer gehorcht dem, der die Macht hält. Das hat er stets getan und wird es immer tun. Und die Macht wird unser sein, meine geliebte Königin.' Seine Lippen waren wie süßer Wein, seine Berührung Feuer und Eis zugleich.

'Jetzt', sagte sie, 'nehmt mich jetzt. Ich bin bereit.' Ihr ganzer Körper schien zu flirren, jeder Nerv, jeder Muskel war in höchster Spannung.

'Noch nicht. Nicht hier, nicht so.' Mit den Händen wies er auf die alten, staubigen Ruinen und den grauen, unerbittlichen Stein. 'Nur noch kurze Zeit.' Zögerlich nickte Barenziah ihre Zustimmung. Sie gingen weiter.

'Hier', sagte er endlich, vor einer leeren Wand anhaltend. 'Hier liegt es.' Er kratzte eine Rune in den Staub und wob mit der anderen Hand gleichzeitig einen Zauber.

Der Stein löste sich auf und gab den Eingang zu einem uralten Schrein frei. In seiner Mitte stand die Statue eines Gottes mit erhobenem Hammer über einem Amboss aus Adamantium.

'Bei meinem Blut rufe ich dich an, Ephen!' rief Nachtigall: 'Erwache! Moraelyns Erbe von Ebenherz bin ich, letzter des königlichen Geblüts, von deinem eigenen Blute. In der größten Not von Morrowind erzittert jeder Elf in Entsetzen und Furcht um sich und seine Seele! Gib mir, worüber du wachst! Lass den Hammer fallen!'

Bei diesen Worten begann die Statue zu leuchten und regelrecht zum Leben zu erwachen. Die leeren Augen aus Stein leuchteten feuerrot. Der riesige Kopf nickte, der Hammer fiel auf den Amboss, und dieser brach mit einem entsetzlichen Donnerschlag auseinander. Der Stein selbst bröckelte. Barenziah schlug die Hände über die Ohren und kauerte sich auf den Boden, entsetzlich zitternd und laut stöhnend.

Nachtigall dagegen schritt kühn nach vorne und nahm das Objekt seiner Sehnsucht, das in den Trümmern lag. Mit ekstatischem Blick hob er es empor.

'Da kommt jemand!' rief Barenziah erschrocken - und im gleichen Augenblick sah sie zum ersten Mal klar, was er da emporhielt. 'Wartet! Das ist gar nicht das Horn! Das ist ... ein Stab!'

'Wahrlich, Milady! Endlich sind Eure Augen offen!' Er lachte laut auf. 'Es tut mir wahrlich Leid, Milady, doch nun muss ich Euch wirklich verlassen. Vielleicht werden wir uns eines Tages wieder sehen. Bis dahin ... Ah! Bis dahin ist Sie Euer, Symmachus', sagte er zu der Gestalt im Kettenpanzer, die gerade hinter ihm aufgetaucht war. Ihr könnt sie zurücknehmen.'

'Nein!' schrie Barenziah. Sie sprang auf und rannte auf ihn zu, doch er war bereits verschwunden. Er löste sich in exakt demselben Augenblick in Luft auf, als Symmachus ihn mit gezücktem Schwert erreichte. Zischend sauste das Schwert durch nichts als Luft. Symmachus stand wie zu Eis gefroren da, als wolle er den Platz des steinernen Gottes einnehmen.

Barenziah sagte nichts, hörte nichts, sah nichts ... und fühlte nichts.

Symmachus sagte dem halben dutzend Elfen in seiner Begleitung, Nachtigall und Königin Barenziah hätten sich verirrt und seien von riesigen Spinnen angegriffen worden. Nachtigall sei gestolpert und in eine tiefe Spalte gefallen, die sich über ihm geschlossen habe. Sein Körper könne nicht geborgen werden. Die Königin sei durch die Ereignisse völlig verstört und in großer Trauer über den Verlust des Freundes, der gefallen sei beim Versuch, sie zu verteidigen. Seine Geistesgegenwart und Selbstbeherrschung war so groß, dass die verblüfften Ritter, von denen keiner mehr als einen kurzen Blick auf die Ereignisse erhascht hatte, überzeugt waren, dass sich alles genau so zugetragen habe, wie er es geschildert hatte.

Die Königin wurde zurück in den Palast eskortiert und in ihr Privatzimmer gebracht. Hier schickte sie die Diener weg. Lange Zeit sass sie reglos vor dem Spiegel, völlig niedergeschmettert, zu entsetzt, um auch nur zu weinen. Symmachus wachte über sie.

'Hast du irgend eine Ahnung, was du gerade getan hast?' fragte er schließlich hart und kalt.

'Du hättest es mir sagen müssen', flüsterte Barenziah. 'Der Stab des Chaos! Nie hätte ich geträumt, dass er hier liegen könnte. Er sagte ... er hat gesagt ...' ein leises Wimmern kam über ihre Lippen und sie krümmte sich vor Verzweiflung. 'Was habe ich nur getan? Was habe ich getan? Was wird nun passieren? Was soll aus mir werden? Aus uns allen?'

'Hast du ihn geliebt?'

'Ja. Ja, ja, ja! Mein lieber Symmachus, mögen sich die Götter meiner erbarmen. Ich liebte ich. Vorher. Doch jetzt ... jetzt ... Ich weiß es nicht ... Ich bin mir nicht sicher ... ich …'

Die harten Linien in Symmachus Gesicht wurden etwas weicher, in seinen Augen regte sich ein neues Leuchten, und er seufzte. 'Nun. Immerhin etwas. Ihr werdet doch noch Mutter, wenn es in meiner Macht liegt. Was das andere angeht - Barenziah, meine liebe Barenziah, ich fürchte, ihr habt einen schrecklichen Sturm über dem Land entfacht. Er wird sich noch eine Zeit lang zusammenbrauen. Doch wenn er kommt, werden wir ihn zusammen überstehen. Wie alles andere bisher.'

Da ging er zu ihr, zog sie aus, und trug sie zum Bett. Aus Ihrer Verzweiflung und Sehnsucht heraus reagierte ihr geschwächter Leib auf seinen starken Körper wie nie zuvor, und gab alles frei, was Nachtigall in ihr zum Leben erweckt hatte. Und beruhigte so die ruhelosen Geister all dessen, was er vernichtet hatte.

Sie war völlig leer gewesen. Und dann war sie erfüllt, denn ein Same wurde gesät und ein Kind wuchs in ihr heran. Während ihr Sohn in ihrem Schoß wuchs, so wuchs auch die Tiefe ihres Gefühls für den geduldigen, treuen, ergebenen Symmachus, das stets auf langer Freundschaft und stetiger Zuneigung beruht hatte, und das jetzt endlich zu wahrer, erfüllter Liebe reifte. Acht Jahre später segneten sie die Götter abermals, diesmal mit einer Tochter.

Sofort nach dem Diebstahl des Stabs des Chaos durch Nachtigall hatte Symmachus dringende geheime Kommuniqués an Uriel Septim geschickt. Er war jedoch nicht wie sonst selbst gegangen, sondern hatte sich entschieden, in ihrer fruchtbaren Zeit bei Barenziah zu bleiben, um einen Sohn zu zeugen. Dafür und für den Raub fiel er bei Uriel Septim vorübergehend in Ungnade und wurde ungerechtfertigterweise verdächtigt. Man suchte mit Spionen nach dem Dieb, doch Nachtigall schien dahin verschwunden, wo er hergekommen war - wo auch immer das sein mochte.

'Teils Dunkelelf vielleicht', sagte Barenziah, 'aber auch teils Mensch, glaube ich, in Verkleidung. Sonst wäre ich nicht so schnell fruchtbar geworden.'

'Teils Dunkelelf, gewiss, und aus altem Ra'athim-Geblüt noch dazu, sonst hätte er den Stab nicht befreien können', dachte Symmachus laut. Er drehte sich zu ihr um und sah sie mit zusammengekniffenen Augen an. 'Ich glaube nicht, dass er in dein Bett gekommen wäre. Als Elf konnte er das nicht wagen, sonst hätte er dich nicht verlassen können.' Er lächelte. Dann wurde er wieder Ernst. 'Ja. Er wusste, dass der Stab und nicht das Horn dort lag, und dass er mit einem Teleportzauber in Sicherheit gelangen musste. Der Stab ist keine Waffe, die ihn klar erkannt hätte, im Gegensatz zum Horn. Ich danke den Göttern dass er zumindest das nicht hat! Anscheinend war alles so, wie er es erwartet hatte - aber wie konnte er es wissen? Ich habe den Stab dort selbst verwahrt, mit Hilfe des erbärmlichen Überrests des Ra'athim-Clans, der nun als Belohnung als König im Schloss Ebenherz weilt. Tiber Septim hat das Horn für sich beansprucht, doch den Stab ließ er hier, damit er sicher verwahrt werde. Es darf nicht sein. Nun kann Nachtigall den Stab verwenden, um Streit und Missgunst zu säen, wo immer er geht, wenn er das möchte. Doch das alleine wird ihm keine Macht verschaffen. Die liegt im Horn und der Fähigkeit, es einzusetzen.'

'Ich bin mit nicht so sicher, dass es Macht ist, wonach Nachtigall strebt', überlegte Barenziah.

'Jeder strebt nach Macht', meinte Symmachus. 'Jeder auf seine eigene Weise.'

'Ich nicht', gab sie zurück. 'Ich habe gefunden, wonach ich strebte, mein Herr.'

Buch V

Symmachus sollte Recht behalten. Auf kurze Sicht hatte der Diebstahl des Stabes kaum Konsequenzen. Der derzeitige Kaiser Uriel Septim schickte einige recht ungehaltene Nachrichten, in denen er sein Entsetzen und seinen Ärger über das Verschwinden des Stabes zum Ausdruck brachte. Er drängte Symmachus, keine Mühe zu scheuen, den Aufbewahrungsort des Stabes ausfindig zu machen und alle diesbezüglichen Entwicklungen dem neu ernannten Kaiserlichen Kampfmagier Jagar Tharn mitzuteilen, in dessen Hände man die Angelegenheit gelegt hatte.

'Tharn!' tobte Symmachus, angewidert und frustriert in der kleinen Kammer auf und ab marschierend, in der die schwangere Barenziah ruhig saß und eine Babydecke bestickte. 'Jagar Tharn, ausgerechnet. Es darf nicht sein. Dem würde ich nicht einmal sagen, wie er die Straße überqueren kann, und wäre er ein tattriger blinder Greis!'

'Was hast du denn gegen ihn, mein Liebster?'

'Ich vertraue diesem Mischlingself einfach nicht. Teils Dunkelelf, teils Hochelf, und der Rest - das wissen nur die Götter. Hat all die schlechtesten Qualitäten seiner Vorfahren in sich vereint, würde ich wetten.' Er schnaubte. 'Niemand weiß viel über ihn. Behauptet, er sei Sohn einer Waldelfin im Süden von Valenwald. Und seither ist er wohl in der ganzen Weltgeschichte herumgereist, seit …'

Barenziah, völlig versunken in der Ruhe und Zufriedenheit ihrer Schwangerschaft, hatte Symmachus bisher nur eine gute Gesprächspartnerin sein wollen. Doch nun ließ sie ihre Handarbeit plötzlich in den Schoß fallen und sah ihn an. Irgend etwas hatte ihr Interesse hervorgerufen. 'Symmachus. Könnte dieser Jagar Tharn in Verkleidung nicht Nachtigall gewesen sein?'

Symmachus dachte ein wenig darüber nach, bevor er antwortete. 'Nein, meine Liebe. Menschliches Blut scheint so ziemlich das Einzige zu sein, woran es Tharns Vorfahren gefehlt hat.' Für Symmachus war das keine gute Eigenschaft, wie Barenziah wohl wusste. Ihr Angetrauter verachtete Waldelfen als faule Diebe, Hochelfen hielt er für abgehobene, nichtsnutzige Intellektuelle. Doch Menschen bewunderte er, besonders Bretonen, sie waren pragmatisch, intelligent und tüchtig. 'Nachtigall stammt aus Ebenherz, vom Ra'athim-Clan, dem Hause Hlaalu, insbesondere dem Hause Mora, das würde ich schwören. In dieser Blutlinie fließt seit Mora menschliches Blut. Ebenherz war bereits eifersüchtig, als der Stab hier verwahrt wurde, als Tiber Septim das Horn der Einheit von uns nahm.'

Barenziah seufzte ein wenig. Die Konkurrenz zwischen Ebenherz und Gramfeste währte bereits fast seit Anbeginn der Geschichte von Morrowind. Einst waren die beiden Nationen eins gewesen. Die Ra'athim waren Lehnsherren aller ertragreichen Bergwerke. Deren Edelleute waren Hochkönige von Morrowind. Ebenherz hatte sich in zwei getrennte Stadtstaaten - Ebenherz und Gramfeste - geteilt, als die Zwillingssöhne von Königin Lian - Enkel des legendären Königs Moraelyn - gemeinsam als Erben eingesetzt wurden. Etwa zu dieser Zeit war es auch, dass das Amt des Hochkönigs nicht wieder besetzt wurde und stattdessen ein vorübergehender Kriegsherr von einem Rat ernannt werden sollte, falls eine Notlage dies erforderte.

Dennoch wachte Ebenherz eifersüchtig über seine Vorrechte als ältester Stadtstaat von Morrowind ('Unter Gleichen der Erste' war der Ausdruck, den seine Herrscher gerne verwendeten) und bestand darauf, dass der Stab des Chaos rechtmäßig in seine Obhut hätte gegeben werden müssen. Gramfeste gab stets zurück, dass König Moraelyn höchstpersönlich den Stab dem Gott Ephen zur Aufbewahrung übergeben habe - und dass Gramfeste ohne jeden Zweifel der Geburtsort des Gottes

gewesen sei.

'Warum berichtest du Jagar Tharn dann nicht von deinem Verdacht? Lass ihn den Stab wieder zurückholen. Solange er in Sicherheit gebracht wird, ist doch wohl gleich, wer ihn zurückbringt und wo er aufbewahrt wird?'

Symmachus sah sie verständnislos an. 'Es ist nicht gleich', sagte er nach einiger Zeit leise. 'Aber so wichtig wohl auch nicht. Gewiss ...' fuhr er fort, 'nicht so wichtig, dass du dich näher damit beschäftigen müsstest. Bleib du ruhig in der Ecke sitzen und kümmere dich um deine ...' - an dieser Stelle grinste er sie frech an, '... Stickarbeiten.'

Barenziah schleuderte ihm das Sticktuch ins Gesicht. Und traf - mitsamt Nadel und Fingerhut.

Einige Monate später gebar Barenziah einen gesunden, prächtigen Jungen, den sie Helseth tauften. Man hörte nichts weiter vom Stab des Chaos oder Nachtigall. Wenn Ebenherz den Stab nun besaß, prahlte man jedenfalls nicht damit.

Die Jahre gingen schnell und glücklich vorüber. Helseth wuchs zu einem großen, starken Jüngling heran. Er ähnelte seinem Vater sehr, und betete diesen förmlich an. Als Helseth acht Jahre als war, gebar Barenziah ein zweites Kind, zur anhaltenden Freude von Symmachus. Helseth war sein ganzer Stolz, doch die kleine Morgiah - die nach Symmachus Mutter benannt war - besaß sein Herz.

Leider war ihre Geburt keineswegs ein Vorbote besserer Zeiten. Die Beziehungen zum Kaiserreich wurden immer schlechter, ohne dass ein Grund hierfür erkennbar gewesen wäre. Die Steuern stiegen und die Zehnten wurden jedes Jahr erhöht. Symmachus glaubte, der Kaiser verdächtige ihn, am Verschwinden des Stabes beteiligt gewesen zu sein. So strebte er danach, seine Treue unter Beweis zu stellen, indem er keine Mühe scheute, den steigenden Forderungen nachzukommen. Er verlängerte die Arbeitszeiten und erhöhte die Steuern, und einen Teil der Differenz beglich er sogar aus der königlichen Schatzkammer und ihrem Privatbesitz. Doch die Belastung wuchs immer mehr, und das einfache Volk wie die Edelleute begannen, sich laut zu beklagen. Es schien ein unheilvolles Grollen zu sein.

'Ich möchte, dass du die Kinder mitnimmst, und in die kaiserliche Stadt reist', sagte Symmachus in seiner Verzweiflung schließlich einen Abend nach dem Essen. 'Du musst den Kaiser zur Vernunft bringen, sonst wird ganz Gramfeste im Frühjahr den Aufstand proben.' Er zwang sich zu einem Lächeln. 'Mit Männern kannst du gut umgehen, meine Liebe. Das konntest du schon immer.'

Barenziah zwang sich ihrerseits zu einem Lächeln. 'Sogar mit dir, wenn ich das recht verstehe.'

'Ja. Besonders mit mir', erkannte er gut gelaunt an.

'Beide Kinder?' Barenziah sah zum Eckfenster, wo Helseth auf einer Laute spielte und ein Duett mit seiner kleinen Schwester krähte. Helseth war mittlerweile fünfzehn, Morgiah acht.

'Vielleicht erweichen sie sein Herz. Außerdem ist es allerhöchste Zeit, dass Helseth am kaiserlichen Hof präsentiert wird.'

'Mag sein. Aber das ist nicht der wahre Grund.' Barenziah atmete tief ein und fasste den Mut, es auszusprechen. 'Du glaubst nicht, dass sie hier in Sicherheit sind. Wenn das der Fall ist, bist du hier auch nicht in Sicherheit. Komm mit uns', drängte sie ihn.

Er nahm sie bei den Händen. 'Barenziah. Meine geliebte Barenziah. Mein Herz, mein Alles. Wenn ich jetzt gehe, wird es nichts geben, wohin wir zurückkehren könnten. Sorge dich nicht um mich. Mir wird es gut gehen. Wirklich. Ich kann auf mich selbst aufpassen, und noch besser, wenn ich mich nicht um dich und die Kinder sorgen muss.'

Barenziah legte ihren Kopf auf seine Brust. 'Vergiss nur nicht, dass wir dich brauchen. Dass ich dich brauche. Wir können alles andere erübrigen, wenn wir nur zusammen sind. Leere Hände und leere Bäuche sind leichter zu ertragen als ein leeres Herz.' Sie begann zu weinen, als sie an Nachtigall und die schreckliche Angelegenheit mit dem Stab dachte. 'Allein meine Dummheit hat uns in diese Lage gebracht.'

Er lächelte sie zärtlich an. 'Wenn dem so ist, so ist es doch keine so schlechte Sache.' Liebevoll blickte er die Kinder an. 'Keiner von uns soll je etwas entbehren, oder Mangel leiden. Niemals. Das werde ich nie zulassen, Liebste, das verspreche ich dir. Einst habe ich dich alles gekostet, Barenziah - ich und Tiber Septim. Doch. Ohne meine Hilfe hätte das Kaiserreich nie geschaffen werden können. Ich habe geholfen, es groß zu machen.' Seine Stimme wurde hart. 'Ich kann auch seinen Niedergang bewirken. Das kannst du Uriel Septim ausrichten. Das, und dass sogar meine Geduld ihre Grenzen hat.'

Barenziah atmete scharf ein. Symmachus war kein Mann der leeren Worte. Nie hätte sie erwartet, dass er sich je gegen das Reich stellen würde - ebenso wenig wie sie vom alten Hauswolf, der vor dem Feuer döste, erwartete, dass er sie anfallen könnte. 'Aber wie?' verlangte sie atemlos zu wissen. Doch er schüttelte den Kopf.

'Es ist besser, wenn du es nicht weißt', meinte er. 'Sage ihm einfach, was ich dir gesagt habe, falls er hartnäckig bleibt, und hab keine Angst. Soviel Septim ist er, dass er seinen Zorn nicht am Boten auslassen wird.' Ein zorniges Lächeln machte sich auf seinem Gesicht breit. 'Denn sollte er das tun, sollte er dir auch nur ein Haar krümmen, Liebste, oder den Kindern - bei allen Göttern von Tamriel, dann wird er beten, er wäre niemals geboren worden. Dann werde ich ihn jagen und stellen - ihn und seine gesamte Familie. Und ich werde nicht ruhen, bis der letzte Septim tot ist.' Seine roten Augen leuchteten hell neben dem schwächer werdenden Feuerschein. 'Diesen Eid schwöre ich auf dich, meine Liebste. Meine Königin ... meine Barenziah.'

Barenziah hielt ihn so fest wie sie nur konnte. Trotz der Wärme seiner Umarmung zitterte sie.

Barenziah stand vor dem Thron des Kaisers und versuchte, die Schwierigkeiten von Gramfeste zu erläutern. Wochenlang hatte sie auf eine Audienz mit Uriel Septim warten müssen, stets hatte man sie aus irgend einem vorgeschobenen Grund warten lassen. 'Seine Majestät ist unpässlich.' 'Eine dringende Angelegenheit erfordert die Aufmerksamkeit seiner Exzellenz.' 'Ich bedaure, Hoheit, da muss ein Fehler vorliegen. Euer Termin ist erst nächste Woche. Ganz bestimmt ...' Und nun lief die Unterhaltung nicht einmal gut. Der Kaiser gab sich nicht die geringste Mühe, auch nur den Anschein zu erwecken, als höre er ihr zu. Er hatte sie weder gebeten, sich doch zu setzen, noch hatte er die Kinder gehen lassen. Helseth stand wie in Stein gemeißelt da, doch die kleine Morgiah wurde langsam unruhig.

Die vielen Gedanken, die ihr im Kopf herumschwirrten, trugen nicht zur Besserung der Lage bei. Kurz nach ihrer Ankunft in ihren Räumen hatte der Botschafter Gramfestes in der kaiserlichen Stadt um Eintritt nachgesucht, in seiner Hand einen ganzen Stapel Botschaften von Symmachus. Es gab schlechte Nachrichten, und mehr als genug davon. Die Revolte hatte in der Tat begonnen. Die Bauern hatten sich um einige unzufriedene Mitglieder der unteren Adelsränge von Gramfeste

geschart, und verlangten den Rücktritt von Symmachus und die Übergabe der Regierungsmacht. Nur die kaiserliche Wache und eine Hand voll Truppen, deren Familien seit Generationen Gefolgsleute von Barenziahs Familie gewesen waren, standen zwischen Symmachus und den Aufrührern. Die Kampfhandlungen hatten bereits begonnen, doch anscheinend war Symmachus in Sicherheit und hatte noch die Oberhand. Doch das konnte nicht lange so bleiben. Er beschwor Barenziah, ihr Möglichstes beim Kaiser zu versuchen - aber auf jeden Fall in der Kaiserstadt zu bleiben, bis er ihr schrieb, dass es sicher sei, mit den Kindern zurückzukehren.

Sie hatte ohne großen Erfolg versucht, sich mit Gewalt gegen die kaiserliche Bürokratie durchzusetzen. Ihre Panik wuchs, als plötzlich keine Nachrichten mehr aus Gramfeste kamen. Die Wochen vergingen zäh und qualvoll, während sie hin- und hergerissen war zwischen ihrer Wut auf die unzähligen Haushofmeister des Kaisers und ihrer Angst um das Schicksal ihrer Familie. Eines Tages kam schließlich der Botschafter von Gramfeste und teilte ihr mit, dass sie Nachrichten von Symmachus spätestens in der kommenden Nacht erwarten solle - nicht durch die üblichen Wege, sondern per Nachtfalke. Plötzlich schien alles auf einmal zu passieren: Noch am selben Tag informierte sie ein Bediensteter des kaiserlichen Hofstaats, dass Uriel Septim endlich eingewilligt hatte, ihr früh am nächsten Morgen eine Audienz zu gewähren.

Der Kaiser hatte sie alle drei bei ihrem Eintritt mit einem allzu überschwänglichen Lächeln begrüßt, das sie wohl willkommen heißen sollte, seine Augen jedoch nicht erreichte. Als sie dann ihre Kinder vorgestellt hatte, hatte er sie mit einer Aufmerksamkeit fixiert, die durchaus echt, aber irgendwie unpassend war. Barenziah hatte nun seit fast fünfhundert Jahren mit Menschen zu tun und dabei die Fähigkeit entwickelt, weit mehr aus ihrem Gesichtsausdruck und ihren Bewegungen zu lesen als je ein menschliches Wesen es könnte. So sehr er auch versuchte, es sich nicht anmerken zu lassen, war der Blick des Kaisers doch von einem seltsamen Hunger, einer gewissen Gier erfüllt. Und da war noch etwas. Bedauern? Ja. Bedauern. Aber warum? Er hatte selbst mehrere gesunde, wunderbare Kinder. Weshalb sollte es ihn da nach ihren dürsten? Und warum betrachtete er sie mit so heftiger Sehnsucht - egal, wie kurz der Blick gewesen sein mochte? Vielleicht war er seiner Gemahlin müde. Menschen waren berüchtigt für ihre Untreue, wenn diese auch sehr vorhersehbar war. Nach diesem einen langen, brennenden Blick hatte er seine Augen abgewendet, als sie von ihrem Anliegen und der Gewalt sprach, die in Gramfeste ausgebrochen war. Er saß völlig still und steif da, während sie sprach.

Von seiner Trägheit überrascht und äußerst ungehalten starrte Barenziah in das blasse Gesicht mit den entschlossenen Zügen auf der Suche nach den Mitgliedern der Familie Septim, die sie früher gekannt hatte. Uriel Septim kannte sie nicht sehr gut. Sie hatte ihn nur zweimal gesehen - einmal war er noch ein Kind gewesen, und vor zwanzig Jahren hatte sie seiner Krönung beigewohnt. Zwei Mal, mehr nicht. Er war stets streng und würdevoll gewesen, sogar als junger Mann - aber nicht so eisig und fern wie dieser reifere Mann. Trotz der körperlichen Ähnlichkeit schien er gar nicht derselbe Mann zu sein. Und dennoch schien irgendetwas an ihm vertraut, vertrauter, als es sein dürfte, irgendetwas in der Gestik oder in der Haltung …

Plötzlich wurde ihr schrecklich heiß, als habe man sie mit heißer Lava übergossen. Illusion! Sie hatte die Kunst der Illusion ernsthaft studiert, seit Nachtigall sie damals so schwer getäuscht hatte. Sie hatte gelernt, sie zu erkennen - und sie spürte sie auch jetzt, so sicher wie ein Blinder die Sonne auf seinem Gesicht sieht. Illusion! Aber warum nur? Ihre Gedanken rasten, während sie weiterhin von den Schwierigkeiten Gramfestes berichtete. Eitelkeit? Menschen schämten sich oft so sehr der Zeichen des Alterns wie Elfen stolz darauf waren, sie zu zeigen. Doch das Gesicht des Uriel Septim schien zu seinem Alter zu passen.

Barenziah wagte es nicht, selbst Magie anzuwenden. Sogar geringere Edelleute konnten Magie in ihren eigenen Hallen erkennen und sich zum Teil sogar davor schützen. Wenn sie hier Zauberei anwendete, wäre ihr der Zorn des Kaisers ebenso sicher, als zöge sie einen Dolch.

Magie.

Illusion.

Auf einmal musste sie an Nachtigall denken. Und dann saß er plötzlich vor ihr. Die Vision änderte sich wieder, und es war Uriel Septim. Er sah traurig aus. Gefangen. Und dann verblasste auch diese Vision und ein anderer Mann saß an seiner Stelle. Er ähnelte Nachtigall, und ähnelte ihm doch wieder nicht. Bleiche Haut, blutunterlaufene Augen, die Ohren eines Elfen und um sich eine starke Aura konzentrierter Bosheit, eine finstere elfische Energie - ein schrecklicher, zerstörerischer Schein. Dieser Mann war zu allem fähig!

Und dann blickte sie abermals in das Gesicht von Uriel Septim.

Wie konnte sie sicher sein, dass sie sich das nicht alles nur einbildete? Vielleicht spielte ihr Gehirn ihr Streiche. Plötzlich fühlte sie sich schrecklich, entsetzlich müde, als habe sie eine schwere Last bereits viel zu lange und viel zu weit getragen. Sie beschloss, ihre engagierten Berichte über die Schwierigkeiten von Gramfeste zu beenden - schließlich bewirkte sie damit offensichtlich rein gar nichts - und wieder zu allgemeinen Nettigkeiten zu wechseln. Allerdings mit einem etwas anderen Ziel.

'Erinnert Ihr Euch noch, Hoheit, als ich und Symmachus kurz nach der Krönung Eures Vaters hier mit Eurer Familie speisten? Ihr wart gerade so alt wie die kleine Morgiah hier. Wir waren sehr geehrt, an diesem Abend die einzigen Gäste zu sein - natürlich mit Ausnahme Eures besten Freundes Justin.'

'In der Tat', sagte der Kaiser mit einem vorsichtigen Lächeln. Mit einem sehr vorsichtigen Lächeln. 'Ich glaube, daran erinnere ich mich wirklich.'

'Ihr wart solch gute Freunde, Majestät. Man sagte mir, der Junge sei kurz darauf gestorben. Sehr bedauerlich.'

'In der Tat. Bis heute spreche ich nicht gern von ihm.' Sein Blick wurde leer - noch leerer als zuvor, wenn dies überhaupt möglich war. 'Was Eure Bitte angeht, so werden wir darüber beraten und Euch informieren, Milady.'

Barenziah verbeugte sich, die Kinder taten es ihr nach. Durch ein Nicken signalisierte der Kaiser, dass sie gehen konnten, und so verließen sie rückwärts die kaiserliche Gegenwart.

Sie atmete tief ein, als sie aus dem Thronraum kamen. 'Justin' war ein imaginärer Spielkamerad gewesen, obwohl Uriel als Kind stets darauf bestanden hatte, dass für Justin bei jeder Mahlzeit mit gedeckt wurde. Und nicht nur das - Justin war ein Mädchen gewesen! Lange, nachdem Justin verschwunden war, wie dies die imaginären Freunde der Kindheit zu tun pflegen, hatte Symmachus immer wieder nach ihrem Befinden gefragt, wann immer er Uriel Septim getroffen hatte. Die Antwort war stets im Spaß ernsthaft gewesen. Als Barenziah das letzte Mal vor einigen Jahren von Justin gehört hatte, hatte der Kaiser wohl ausführlich mit Symmachus gewitzelt, dass sie einen abenteuerlustigen, völlig unverbesserlichen Khajiit getroffen und sich in Lilandril niedergelassen

habe, um Feuerfarne und Beifuß zu züchten.

Der Mann auf dem Diwan des Kaisers war jedenfalls nicht Uriel Septim! Nachtigall? Könnte er es sein? Ja. Doch! Es fühlte sich einfach richtig an. Er war es wirklich! Nachtigall! Und er posierte als Kaiser! Symmachus hatte sich geirrt, entsetzlich geirrt …

Was nun? fragte sie sich panisch. Was war aus Uriel Septim geworden und, noch viel wichtiger, was bedeutete das alles für sie und Symmachus, ja für ganz Gramfeste? Wenn Sie zurückdachte, so mussten all ihre Probleme auf diesen falschen Kaiser, diesen putzsüchtigen Nachtigall zurückzuführen sein. Er musste Uriel Septim Stelle eingenommen haben, kurz bevor die überhöhten Forderungen an Gramfeste begonnen hatten. Das würde erklären, warum sich die Beziehungen (nach menschlichen Maßstäben) so lange nach ihrer unerwünschten Liaison mit Tiber Septim verschlechtert hatten. Nachtigall wusste um die berühmte Treue von Symmachus zum Kaiserhaus der Septim, und dessen Kenntnisse - und hatte vorbeugend zugeschlagen. Sollte das wahr sein, so schwebten sie alle in höchster Gefahr. Sie war mit den Kindern hier in der kaiserlichen Stadt in seiner Hand, und Symmachus stand alleine gegen den Aufruhr, den Nachtigall zu verantworten hatte, in Gramfeste.

Was sollte sie nur tun? Barenziah hatte jedem der Kinder eine Hand auf die Schulter gelegt, und schob sie, um Ruhe und Fassung bemüht, vor sich her. Hinter ihr schritten ihre Hofdamen und ihre persönliche Eskorte. Endlich erreichten sie die Kutsche, die bereits wartete. Obwohl ihre Räume nur wenige Straßen vom Palast entfernt war, geziemte es sich für eine Königin nicht, selbst kurze Strecken zu Fuß zurückzulegen. Ausnahmsweise war Barenziah darüber froh. In diesem Augenblick empfand sie die Kutsche wie eine Art Zuflucht, auch wenn sie sehr genau wusste, wie trügerisch dieses Gefühl war.

Ein Junge lief auf eine der Wachen zu und übergab der Wache eine Schriftrolle. Er zeigte auf die Kutsche. Die Wache brachte ihr das Schreiben. Der Junge wartete mit weit geöffneten, leuchtenden Augen. Das Schreiben war kurz und höflich, und fragte lediglich nach, ob König Eadwyre von Wegesruh aus der Provinz Hochfels um eine Audienz bei der berühmten Königin Barenziah von Gramfeste nachsuchen dürfe, da er viel von ihr gehört habe und sie gerne kennen lernen wolle.

Barenziahs erster Impuls war, den Wunsch abzuschlagen. Sie wollte nur noch weg aus dieser Stadt! Und sie hatte keinerlei Wunsch, ihre Zeit mit einem geblendeten Menschen zu verschwenden. Sie sah auf, die Stirn in Falten gelegt, und einer der Wachen sagte, 'Milady, der Junge sagt, sein Herr warte dort drüben auf Eure Antwort.' Sie blickte in die Richtung, in die er wies, und sah einen gut aussehenden älteren Mann auf einem Pferd, umgeben von einem halben Dutzend Höflingen und Rittern. Er sah ihren Blick und verneigte sich respektvoll, während er den mit einem Federbusch geschmückten Hut zog.

'Sehr wohl', sagte Barenziah dem Jungen impulsiv. 'Sagt Eurem Herrn, er mag mir heute Abend seine Aufwartung machen, nach dem Abendessen.' König Eadwyre schaute höflich und ernst drein. Er wirkte eher besorgt, aber keineswegs verliebt. Immerhin etwas, dachte sie bei sich.

Barenziah stand wartend am Turmfenster. Sie spürte die Nähe des Vogels. Doch obwohl der Nachthimmel für ihre Augen so hell wie der Tag war, konnte sie ihn noch nicht sehen. Plötzlich war er da, ein dahinflitzender Punkt unter den kaum wahrzunehmenden Wolken am klaren Nachthimmel. Einige Minuten später hatte der große Nachtfalke seinen Flug beendet und landete mit gefalteten Flügeln auf dem dicken Lederband an ihrem Arm.

Sie trug den Vogel zu seiner Stange. Hier wartete das erschöpfte Tier, als ihre ungeduldigen Finger nach der Nachricht fassten, die sich einer Kapsel an seinem Bein befand. Der Falke trank viel Wasser, bis sie fertig war, streckte dann das Gefieder und begann, sich zu putzen - er fühlte sich in ihrer Gegenwart sicher. Ein winziger Teil ihres Bewusstseins teilte die Zufriedenheit des Vogels angesichts der guten Arbeit, der erfolgreich erledigten Aufgabe, der wohlverdienten Ruhe ... und doch herrschte unter alledem Unruhe. Sogar der Vogel spürte, dass etwas nicht stimmte.

Ihre Hände zitterten, als sie das dünne Pergament auffaltete und sich über die enge Schrift beugte. Das war nicht Symmachus' kraftvolle, großzügige Schrift! Barenziah setzte sich langsam und glättete das Pergament, sich innerlich stählend, die Meldung ruhig zu ertragen, auch wenn der Inhalt der Botschaft katastrophal sein sollte.

Die Befürchtung bestätigte sich.

Die kaiserliche Wache hatte desertiert und sich den Rebellen angeschlossen. Symmachus war tot. Die übrig gebliebenen treuen Truppen waren vernichtend geschlagen worden. Symmachus war tot. Der Anführer der Rebellen war von kaiserlichen Gesandten als König von Gramfeste anerkannt worden. Symmachus war tot. Barenziah und die Kinder waren zu Verrätern des Kaiserreichs erklärt. Man hatte ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt.

Symmachus war tot.

Die Audienz beim Kaiser am Morgen war also nichts als eine Finte gewesen. Man hatte ihr etwas vorgespielt. Der Kaiser musste es bereits gewusst haben. Man ließ sie nur warten, sagte ihr, sie solle vor Ort bleiben, es sich angenehm machen. Macht es Euch angenehm hier, werte Königin, genießt die Freuden der Kaiserstadt, und verlängert Euren Aufenthalt, solange Ihr möchtet. Ihr Aufenthalt? Ihre Haft. Ihre Gefangenschaft. Und mit großer Wahrscheinlichkeit ihre anstehende Festnahme. Sie gab sich keinen Illusionen über ihre Lage hin. Sie wusste, dass der Kaiser und seine Diener niemals zulassen würden, dass sie die kaiserliche Stadt verließ. Zumindest nicht lebend.

Symmachus war tot.

'Milady?'

Barenziah sprang auf, aufgeschreckt durch das Eintreten der Dienerin. 'Was gibt es?'

'Der Bretone ist hier, Milady. König Eadwyre', setzte sie hinzu, als sie bemerkte, dass Barenziah gar nicht verstand, was sie sagte. Sie zögerte. 'Gibt es Neuigkeiten, Milady?' sagte sie mit einem Nicken hin zum Nachtfalken.

'Nichts, das nicht warten könnte', sagte Barenziah schnell. In ihrer Stimme schien die Leere zu hallen, die sich plötzlich wie eine tiefe, entsetzliche Schlucht in ihr aufgetan hatte. 'Kümmert Euch um den Vogel.' Mit diesen Worten stand sie auf, glättete ihr Gewand, und machte sich bereit, den königlichen Besucher zu empfangen.

Sie fühlte sich völlig taub. Taub wie die steinernen Mauern, die sie umgaben, taub wie die unheimliche Stille der Nacht ... wie eine Leiche.

Symmachus war tot!

König Eadwyre begrüßte sie ernst und mit ausgesuchter Höflichkeit, auch wenn seine Art ein wenig übertrieben wirkte. Er gab sich als großer Bewunderer des Symmachus, der in den Legenden seiner Familie anscheinend eine große Rolle spielte. Allmählich lenkte er zum Thema Ihrer Audienz beim Kaiser über. Er fragte nach den Einzelheiten, und wollte wissen, ob das Ergebnis gut für Gramfeste sei. Sie gab nur wenig preis. Plötzlich konnte er es nicht länger ertragen und platzte heraus 'Hochverehrte Königin, Ihr müsst mir Glauben schenken! Der Mann, der sich als Kaiser ausgibt, ist ein Hochstapler! Ich weiß, es hört sich verrückt an, aber -'

'Nein', sagte Barenziah, plötzlich entschlossen. 'Ihr habt Recht, hochverehrter König. Ich weiß.'

Eadwyre entspannte sich zum ersten Mal seit Beginn der Unterredung in seinem Sessel, und schaute plötzlich argwöhnisch drein. 'Ihr wisst es? Dann ertragt Ihr nicht einfach nur die wilden Gedanken einer Person, die Ihr womöglich für wahnsinnig haltet?'

'Ich versichere Euch, Milord, das ist nicht der Fall.' Sie atmete tief ein. 'Und wer ist Eurer Vermutung nach die Person, die sich als Kaiser ausgibt?'

'Der kaiserliche Kampfmagier Jagar Tharn.'

'Ah. Milord, habt Ihr je von einer Person gehört, die sich Nachtigall nennt?'

'In der Tat, Milady. Meine Verbündeten und ich glauben, es handelt sich um ein und denselben Mann.'

'Ich wusste es!' Barenziah stand auf und versuchte, ihre Erregung zu verbergen. Jagar Tharn war Nachtigall! Der Mann war ein Dämon! Teuflisch und heimtückisch. Und so gerissen! Er hatte ihren Niedergang perfekt geplant! Symmachus, o Symmachus ...!

Eadwyre hüstelte. 'Milady, ich ... wir ... wir brauchen Eure Hilfe.'

Barenziah lächelte kalt angesichts dieser Ironie des Schicksals. 'Mir kommt es vor, als hätte ich diese Worte zu Euch sprechen sollen. Aber ich bitte Euch, fahrt fort. Wie kann ich Euch dienlich sein, Milord?'

Kurz beschrieb der Monarch seinen Plan. Magierin Ria Silmane, eine ehemalige Schülerin des bösen Jagar Tharn, war vom falschen Kaiser als Verräterin getötet worden. Doch ein wenig ihrer Macht hatte sie auch im Tod beibehalten können, und konnte noch mit einigen Kontakt aufnehmen, die sie im irdischen Leben gut gekannt hatte. Sie hatte einen Champion gewählt, der versuchen würde, den Stab des Chaos zu finden, den der verräterische Zauberer an einem unbekannten Ort versteckt hielt. Dieser Champion sollte die Macht des Stabes dann einsetzen, um Jagar Tharn zu vernichten, da dieser sonst unverwundbar war, und den wahren Kaiser retten, der in einer anderen Dimension gefangen gehalten werde. Der Champion allerdings, obwohl er noch am Leben war, saß derzeit im Verließ des Kaisers fest. Es war nötig, Tharns Aufmerksamkeit abzulenken, während der Auserwählte mit Hilfe von Rias Geist die Freiheit erlangte. Barenziah hatte das Gehör und anscheinend auch die Aufmerksamkeit des falschen Kaisers. Wäre sie bereit, die notwendige Ablenkung zu schaffen?

'Ich nehme an, ich könnte um eine weitere Audienz bei ihm nachsuchen', sagte Barenziah vorsichtig. 'Aber wäre das denn genug? Ich muss Euch sagen, dass meine Kinder und ich selbst vor Kurzem zu Verrätern des Kaiserreichs erklärt wurden.'

'In Gramfeste vielleicht, und in Morrowind. In der Kaiserstadt und der kaiserlichen Provinz verhalten sich die Dinge anders. Just der administrative Sumpf, der es fast unmöglich macht, eine Audienz beim Kaiser oder seinen Ministern zu erhalten, sorgt gleichzeitig dafür, dass Ihr niemals Gefahr laufen würdet, rechtswidrig inhaftiert oder auf sonstige Weise bestraft zu werden, ohne dass zuvor ein entsprechendes Verfahren eingeleitet würde. Was Euch und Eure Kinder anbelangt, Milady, so wird die Situation durch Euren königlichen Rang noch verstärkt. Als Königin bzw. als Thronerben seid Ihr und die Kinder unantastbar - geradezu heilig.' Der König grinste. 'Die kaiserliche Bürokratie ist ein zweischneidiges Schwert, Milady.'

Nun. Zumindest waren sie und die Kinder vorläufig in Sicherheit. Plötzlich fiel ihr etwas ein. 'Verehrter König Eadwyre, was meintet Ihr soeben, als Ihr sagtet, ich habe die Aufmerksamkeit des falschen Kaisers? Und anscheinend obendrein?'

Eadwyre schaute drein, als sei ihm das alles sehr unangenehm. 'Unter den Dienstboten munkelte man, dass Jagar Tharn Euer Ebenbild in einer Art Schrein in seinen Räumen verwahre.'

'Ich verstehe.' Kurz schweiften ihre Gedanken zu ihrer verrückten Affäre mit Nachtigall. Sie war sehr verliebt in ihn gewesen. Wie außerordentlich dumm von ihr. Und der Mann, den sie einst geliebt hatte, war für den Tod des Mannes verantwortlich, den sie wirklich geliebt hatte. Liebte. Geliebt hatte. Nun war er weg, war ... Sie konnte es einfach nicht akzeptieren, dass Symmachus tot war. Aber auch wenn dem so sei, versprach sie sich, meine Liebe wird leben und bestehen bleiben. Er würde immer bei ihr sein. Genau wie der Schmerz. Der Schmerz, den Rest ihres Lebens ohne ihn verbringen zu müssen. Der Schmerz, versuchen zu müssen, jeden Tag und jede Nacht ohne seine Anwesenheit, seinen Trost, seine Liebe überstehen zu müssen. Der Schmerz, zu wissen, dass er nie erleben würde, wie seine Kinder zu wunderbaren Erwachsenen heranwuchsen, dass diese ihren Vater nie kennen würden, nie wissen würden, wie mutig, wie stark, wie wundervoll und wie liebevoll er war ... besonders die kleine Morgiah.

Und dafür - für alles, was Ihr meiner Familie angetan habt - dafür müsst Ihr sterben, Nachtigall.

'Überrascht Euch das?'

Die Worte von Eadwyre unterbrachen ihre Gedanken. 'Wie bitte? Was soll mich überraschen?'

'Euer Abbild. Bei Tharn.'

'Ach so.' Ihre Miene wurde undurchdringlich. 'Ja. Und nein.'

Eadwyre erkannte, dass sie offenbar das Thema zu wechseln wünschte. Er wandte sich abermals der Frage nach ihren Plänen zu. 'Unser Auserwählter könnte ein paar Tage benötigen, bis er ausbrechen kann. Könnt Ihr ihm etwas mehr Zeit verschaffen?'

'Ihr vertraut mir in dieser Sache, König Eadwyre? Wie das?'

'Wir sind verzweifelt, Milady. Wir haben keine Wahl. Aber auch, wenn wir die Wahl hätten - ich würde Euch vertrauen. Ich vertraue Euch. Euer Mann war stets gut zu meiner Familie. Fürst Symmachus -'

'Ist tot.'

'Wie bitte?'

Barenziah erläuterte kurz und ohne viel Gefühl, was geschehen war.

'Milady ... Königin ... wie schrecklich! Ich ... Es tut mir so Leid …'

Zum ersten Mal bröckelte Barenziahs unerschütterliche Haltung. Angesichts solchen Mitgefühls begann ihre äußerliche Ruhe sich aufzulösen. Es kostete sie große Willenskraft, ihre Fassung zu wahren.

'Unter diesen Umständen können wir kaum erwarten, Milady …'

'Nein, Milord, Ihr irrt. Unter diesen Umständen muss ich tun, was ich kann, um mich am Mörder des Vaters meiner Kinder zu rächen.' Eine einzige Träne schaffte es, ihre Beherrschung zu durchdringen. Ungeduldig wischte sie diese von der Wange. 'Im Gegenzug bitte ich nur darum, dass Ihr meine verwaisten Kinder schützt, wie es in Eurer Macht steht.'

Eadwyre stellte sich aufrecht hin. Seine Augen leuchteten. 'Nur zu gerne will ich Euch dieses Versprechen geben, mutige, edle Königin. Die Götter unseres geliebten Landes und ganz Tamriels sind meine Zeugen.'

So absurd ihr das Ganze vorkam, so tief berührt war sie doch von diese Worten. 'Ich danke Euch aus tiefstem Herzen und ganzer Seele, gütiger König Eadwyre. Die ewige Dankbarkeit meiner Person und meiner Kinder ist ... ist Euch ... ge ...gewi …'

Dann brach sie zusammen.

In dieser Nacht schlief sie nicht, sondern wachte auf einem Stuhl neben dem Bett, die Hände im Schoß gefaltet, lange tief nachdenkend, während die Dunkelheit kam und ging. Den Kindern wollte sie es nicht erzählen - noch nicht, erst, wenn es unvermeidlich war.

Es sollte nicht notwendig sein, beim Kaiser um eine zweite Audienz nachzusuchen. Bei Tagesanbruch wurde sie direkt zu ihm bestellt.

Sie sagte den Kindern, sie werde wohl einige Tage lang weg sein, wies sie an, den Bediensteten keinen Ärger zu bereiten, und küsste sie zum Abschied. Morgiah wimmerte und weinte ein bisschen - ihr war es langweilig in der kaiserlichen Stadt und einsam war sie obendrein. Helseth schaute unglücklich drein, sagte jedoch nichts. Er ähnelte seinem Vater sehr. Sein Vater …

Im Palast wurde Barenziah nicht in die große Halle eskortiert, in der der Kaiser seinen Besuch in der Regel empfing, sondern in ein kleines Nebenzimmer, in dem der Kaiser alleine sein Frühstück einnahm. Er nickte zur Begrüßung und wedelte mit der Hand in Richtung des Fensters. 'Eine herrliche Aussicht, nicht wahr?'

Barenziah starrte hinaus auf die Türme der großen Stadt. Sie erinnerte sich, dass es in diesem Zimmer gewesen war, wo sie Tiber Septim vor so vielen Jahren zum ersten Mal getroffen hatte. Nicht vor Jahren - vor Jahrhunderten. Tiber Septim. Auch diesen Mann hatte sie geliebt. Wen noch? Symmachus, Tiber Septim und ... Strenz. Plötzlich empfand sie ein tiefes Gefühl der Zuneigung zu dem großen blonden Stalljungen. Bis zu diesem Augenblick war sie sich dessen nicht bewusst gewesen, doch sie hatte Strenz wirklich geliebt. Nur hatte sie ihn das nie wissen lassen. Sie war

noch so jung gewesen, hatte völlig sorglos in den Tag hinein gelebt. Das war vor all dem hier ... lange vor ... ihm. Nicht Symmachus. Nachtigall. Dieser Gedanke schockierte sie zutiefst. Dieser Mann konnte ihr immer noch nahe kommen. Sogar jetzt. Nach allem, was geschehen war. Eine eigenartige Gefühlswelle übermannte sie.

Als sie sich schließlich wieder umdrehte, war Uriel Septim verschwunden und Nachtigall saß an seiner Stelle am Tisch.

'Ihr habt es gewusst', sagte er ruhig, ihr Gesicht betrachtend. 'Ihr habt es gewusst. Sofort. Ich wollte Euch überraschen. Ihr hättet wenigstens so tun können.'

Barenziah breitete ihre Arme aus und versuchte den Aufruhr in ihrem Inneren zu besänftigen. 'Ich fürchte, mein Talent zur Täuschung ist mit dem Euren nicht zu vergleichen, mein Herrscher.'

Er seufzte. 'Ihr seid verärgert.'

'Ein wenig, muss ich zugeben', sagte sie eisig. 'Ich weiß nicht, wie es Euch geht, aber ich finde Betrug ein wenig abstoßend.'

'Wie menschlich von Euch.'

Sie nahm einen tiefen Atemzug. 'Was wollt ihr von mir?'

'Jetzt verstellt Ihr Euch.' Er stand auf, um ihr direkt ins Gesicht zu blicken. 'Ihr wisst, was ich von Euch will.'

'Ihr wollt mich quälen. Nur zu. Ich bin in Eurer Gewalt. Aber tut meinen Kindern nichts an.'

'Nein, nein, nein. Das ist nicht im Geringsten meine Absicht, Barenziah.' Er kam näher, leise mit der alten, zärtlichen Stimme sprechend, die einst ein wohliges Schaudern durch ihren Körper gejagt hatte. Die gleiche Stimme, die nun das Gleiche auslöste, hier und jetzt. 'Siehst du es nicht? Es war der einzige Weg.' Seine Hände umfassten ihre Arme.

Sie spürte, wie ihr Widerstand schwächer wurde, ihr Abscheu ihm gegenüber nachließ. 'Du hättest mich mitnehmen können.' Ungebetene Tränen sammelten sich in ihren Augen.

Er schüttelte den Kopf. 'Ich hatte nicht die Macht. Ah, aber jetzt, jetzt ... ! Jetzt habe ich alles. Jetzt gehört mir alles, zu besitzen, zu teilen, zu geben - dir zu geben.' Er wies nochmals auf das Fenster und die Stadt darunter. 'Ganz Tamriel gehört mir, um es dir zu Füßen zu legen - und das ist erst der Anfang.'

'Es ist zu spät. Zu spät. Du hast mich ihm überlassen.'

'Er ist tot. Der Bauer ist tot. Ein paar lächerliche Jahre - was machen sie schon aus?'

'Die Kinder …'

'Können von mir adoptiert werden. Und wir werden andere zusammen haben, Barenziah. Oh, und was für Kinder das sein werden! Was wir an sie weitergeben werden! Deine Schönheit und meine Magie. Ich habe Kräfte, die du dir nicht vorstellen kannst, nicht einmal in deinen wildesten

Träumen!' Er beugte sich vor, um sie zu küssen.

Sie entwand sich seinem Griff und wandte sich ab. 'Ich glaube dir nicht.'

'Das tust du, du weißt es. Du bist immer noch verärgert, das ist alles.' Er lächelte. Aber das Lächeln erreichte seine Augen nicht. 'Sag mir, was du willst, Barenziah. Meine geliebte Barenziah. Sag es mir. Es soll dir gehören.'

Ihr ganzes Leben lief vor ihren Augen ab. Die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft, die noch vor ihr lag. Andere Zeiten, andere Leben, andere Barenziahs. Welches war die Echte? Welches war die wahre Barenziah? Denn diese Entscheidung würde die Gestalt ihres Schicksals bestimmen.

Sie traf sie. Sie wusste es. Sie wusste, wer die wahre Barenziah war, und was sie wollte.

'Ein Spaziergang im Garten, mein Herrscher', sagte sie. 'Ein Lied, oder zwei, vielleicht.'

Nachtigall lachte. 'Du willst umworben werden.'

'Und warum nicht? Du machst das so gut. Außerdem ist es schon so lange her, dass ich das Vergnügen hatte.'

Er lächelte. 'Wie Ihr wünscht, Milady Königin Barenziah. Euer Wunsch ist mein Befehl.' Er nahm ihre Hand und küsste sie. 'Jetzt, und für immer.'

***

Und so verbrachten sie ihre Tage damit, dass er ihr den Hof machte - sie spazierten, redeten, sangen und lachten zusammen, während die Geschäfte des Kaisers seinen Untergebenen überlassen wurden.

'Ich würde gerne den Stab sehen', sagte Barenziah eines Tages ganz nebenbei. 'Ich habe ihn nur einmal ganz kurz gesehen, wie du dich erinnern wirst.'

Er runzelte die Stirn. 'Nichts würde mir mehr Freude bereiten, mein Liebling - aber das ist unmöglich.'

'Du traust mir nicht', schmollte Barenziah, ließ aber ihre Lippen erweichen, als er sich für einen Kuss zu ihr hinüberbeugte.

'Unsinn, meine Liebe. Natürlich tue ich das. Aber er ist nicht hier.' Er lachte leise. 'Tatsächlich ist er nirgendwo.' Er küsste sie noch einmal, diesmal mit mehr Leidenschaft.

'Du sprichst schon wieder in Rätseln. Ich möchte ihn sehen. Du kannst ihn nicht zerstört haben.'

'Ah. Du hast an Weisheit gewonnen, seit wir uns das letzte Mal getroffen haben.'

'Du hast meinen Wissensdurst einigermaßen inspiriert.' Sie erhob sich. 'Der Stab des Chaos kann nicht zerstört werden. Und er kann nicht aus Tamriel entfernt werden, nicht ohne direkte Konsequenzen für das Land selbst.'

'Ahhh. Du beeindruckst mich, meine Liebe. Das ist alles richtig. Er ist nicht zerstört worden und wurde auch nicht aus Tamriel entfernt. Und trotzdem, wie ich sagte, ist er nirgendwo. Kannst du das Rätsel lösen?' Er zog sie an sich und sie schmiegte sich an ihn. 'Hier ist ein noch größeres Rätsel', flüsterte er. 'Wie macht man eins aus zweien? Das kann ich, und ich werde es dir zeigen.' Ihre Körper vereinigten sich.

Später, als sie sich voneinander gelöst hatten und er neben ihr döste, überlegte sie schlaftrunken: 'Eins aus zweien, zwei aus einem, drei aus zweien, zwei aus dreien ... was nicht vernichtet oder verbannt werden kann, mag vielleicht zerteilt werden …'

Sie erhob sich, mit leuchtenden Augen. Und begann zu lächeln.

***

Nachtigall führte ein Tagebuch. Er kritzelte jeden Tag etwas hinein, nachdem er kurze Berichte von seinen Untertanen entgegengenommen hatte. Es war in einer Kommode eingeschlossen. Das Schloss war allerdings sehr einfachs. Sie war immerhin in einem früheren Leben Mitglied der Diebesgilde gewesen ... in einem anderen Leben ... eine andere Barenziah …

Eines Morgens gelang es Barenziah, einen kurzen Blick auf das Tagebuch zu erhaschen, während Nachtigall mit seiner Morgentoilette beschäftigt war. Sie fand heraus, dass der erste Teil des Stabes des Chaos in einer uralten Zwergenmine namens Fang-Stollen verborgen lag - obwohl sein Aufenthaltsort nur vage angedeutet war. Das Tagebuch war vollgestopft mit Notizen über die verschiedensten Ereignisse, die in einer merkwürdigen, nur schwer zu entziffernden Kurzschrift verfasst waren.

Ganz Tamriel, dachte sie, in seinen und meinen Händen, und mehr vielleicht - und dennoch …

Trotz all seines äußeren Charmes war da eine kalte Leere, wo sein Herz hätte sein sollen, ein Vakuum, das ihm gar nicht bewusst war, dachte sie. Manchmal konnte man es flüchtig durchscheinen sehen, wenn seine Augen leer und hart wurden. Und trotzdem, obwohl er ein anderes Verständnis davon hatte, strebte auch er nach Glück und Zufriedenheit. Träume eines Bauern, dachte Barenziah, und Strenz erschien kurz vor ihrem inneren Auge, er blickte traurig und verloren. Und dann Therris mit dem katzenhaften Lächeln eines Khajiit. Tiber Septim, mächtig und einsam. Symmachus, der solide und starrköpfige Symmachus, der tat, was getan werden musste, ruhig und effizient. Nachtigall. Nachtigall, ein Rätsel und eine Gewissheit, beides, Dunkelheit und Licht. Nachtigall, der alles beherrschen würde und noch mehr - und das Chaos im Namen der Ordnung verbreiten.

Widerwillig ließ er Barenziah gehen, um ihre Kinder zu besuchen, die noch über den Tod ihres Vaters informiert werden mussten - und von dem Angebot des Kaisers, sie zu beschützen. Sie tat es schließlich, und es war nicht einfach. Morgiah hing für eine scheinbare Ewigkeit an ihr, elend schluchzend, während Helseth in den Garten davonrannte, um allein zu sein. Später weigerte er sich, mit ihr über seinen Vater zu reden, und ließ auch nicht zu, dass sie ihn an ihren Busen drückte.

Eadwyre ließ nach ihr rufen, während sie dort war. Sie teilte ihm mit, was sie bis dahin herausgefunden hatte, und erklärte ihm, dass sie noch eine Weile bleiben und so viel herausfinden musste, wie sie konnte.

Nachtigall neckte sie ob ihres ältlichen Verehrers. Er war sich Eadwyres Misstrauen wohl bewusst -

aber er war nicht im Geringsten beunruhigt, da niemand den alten Narren ernst nahm. Barenziah gelang es sogar, eine Art Aussöhnung zwischen den beiden zu erreichen. Eadwyre nahm seine Bedenken öffentlich zurück und sein 'alter Freund', der Kaiser, vergab ihm. Er wurde anschließend mindestens einmal pro Woche dazu eingeladen, mit ihnen zu Abend zu essen.

Die Kinder mochten Eadwyre, sogar Helseth, der die Beziehung seiner Mutter mit dem Kaiser missbilligte und ihn daher verabscheute. Er war mit der Zeit bitter und aufbrausend geworden und stritt sich regelmäßig sowohl mit seiner Mutter, als auch mit ihrem Liebhaber. Eadwyre war über die Beziehung auch nicht besonders glücklich, und Nachtigall machte es gelegentlich eine große Freude, seine Zuneigung für Barenziah offen zu zeigen, nur um den alten Mann zu ärgern.

Sie konnten natürlich nicht heiraten, da Uriel Septim bereits verheiratet war. Zumindest noch nicht. Nachtigall hatte die Kaiserin in die Verbannung geschickt, kurz nachdem er den Platz des Kaisers eingenommen hatte, aber er hatte es nicht gewagt, ihr ein Leid zuzufügen. Der Tempel des Einen hatte ihr Schutz gewährt. Man hatte bekannt gegeben, dass sie an einer schwachen Gesundheit leide und die Agenten Nachtigalls hatten Gerüchte über mentale Probleme der Kaiserin in Umlauf gebracht. Die Kinder des Kaisers waren ebenfalls auf verschiedene Gefängnisse überall in Tamriel verteilt worden, die man als 'Schulen' getarnt hatte.

'Es wird ihr mit der Zeit immer schlechter gehen', sagte Nachtigall gleichgültig, und meinte damit die Kaiserin. Er betrachtete Barenziahs geschwollene Brüste und ihren immer dicker werdenden Bauch voller Zufriedenheit. 'Und was ihre Kinder angeht ... Nun, das Leben ist voller Gefahren, nicht wahr? Wir werden heiraten. Dein Kind wird mein rechtmäßiger Erbe.'

Er wollte das Kind. Da war sich Barenziah sicher. Weitaus weniger sicher war sie sich dagegen über seine Gefühle für sie. Sie stritten sich jetzt fortwährend, häufig sehr heftig, meistens über Helseth, den er nach Summerset zur Schule schicken wollte, der Provinz, die am weitesten von der Kaiserstadt entfernt lag. Barenziah versuchte nicht, diesen Streitigkeiten aus dem Weg zu gehen. Nachtigall hatte schließlich kein Interesse an einem reibungslosen, ruhigen Leben; außerdem genoss er es außerordentlich, sich hinterher wieder zu versöhnen …

Gelegentlich nahm Barenziah die Kinder, zog in ihre alte Unterkunft und erklärte, dass sie nichts mehr mit ihm zu tun haben wollte. Aber er kam immer, um sie zurückzuholen und sie ließ sich auch jedes Mal wieder zur Rückkehr überreden. Es war unvermeidlich, wie der Aufgang und Untergang von Tamriels Zwillingsmonden.

***

Sie war im sechsten Monat schwanger, als sie endlich entziffern konnte, wo sich der letzte Teil des Stabes befand - er sollte leicht zu finden sein, denn jeder Dunkelelf wusste, wo sich der Berg Dagoth Urs befand.

Als sie sich das nächste Mal mit Nachtigall stritt, verließ sie einfach mit Eadwyre die Stadt und ritt auf schnellstem Wege nach Hochfels und Wegesruh. Nachtigall war außer sich vor Zorn, aber konnte nur wenig tun. Seine Attentäter waren eher unbedarft und er wagte es nicht, seinen Sitz der Macht zu verlassen, um sie persönlich zu verfolgen. Und er konnte Wegesruh auch nicht offen den Krieg erklären. Er hatte keinen Rechtsanspruch auf sie oder ihr ungeborenes Kind. Wie nicht anders zu erwarten, hatten die Adligen der Kaiserstadt seine Liaison mit Barenziah missbilligt - wie vor so vielen Jahren Tiber Septims - und waren froh, als sie ging.

In Wegesruh traute man ihr ebenfalls nicht, aber Eadwyre wurde in seinem wohlhabenden kleinen Stadtstadt fanatisch geliebt und man machte ihm gerne Zugeständnisse für seine ... Exzentrizitäten. Barenziah und Eadwyre wurden ein Jahr nach der Geburt ihres von Nachtigall gezeugten Sohnes getraut. Trotz dieses unglücklichen Umstandes war Eadwyre in sie und ihre Kinder vernarrt. Sie dagegen liebte ihn nicht - aber sie mochte ihn und das war auch etwas wert. Es war schön, jemanden zu haben, und Wegesruh war ein sehr guter Ort, ein guter Ort für die Kinder aufzuwachsen, während sie warteten und für den Erfolg des Kriegsfürsten bei seiner Mission beteten.

Barenziah konnte nur hoffen, dass er nicht zu lange brauchen würde, wer auch immer dieser namenlose Champion war. Sie war eine Dunkelelfe und sie hatte alle Zeit der Welt. Alle Zeit. Aber sie hatte keine Liebe mehr zu geben und keinen Hass mehr übrig, in ihr zu brennen. Ihr war nichts geblieben, nichts als Schmerz, und Erinnerungen ... und ihre Kinder. Sie wollte nur noch ihre Kinder aufziehen und ihnen ein gutes Leben bieten, und den Rest ihres Lebens in Ruhe verbringen. Sie hatte keinen Zweifel, dass es noch ein langes Leben sein würde. Und darin wollte sie Frieden und Ruhe und Ausgeglichenheit, in ihrer Seele und auch in ihrem Herzen. Träume eines Bauern. Das war es, was sie wollte. Das war es, was die wahre Barenziah wollte. Das war es, was die wahre Barenziah ausmachte. Träume eines Bauern.

Angenehme Träume.

Die wahre Natur der Orks

Die Orks wurden in den letzten Jahren der Ära der Dämmerung geboren. Sie werden in den Geschichtsbüchern oft fälschlicherweise als Tiermenschen bezeichnet, verwandt mit den Goblins. Tatsache ist jedoch, dass die Orks Kinder der Trinimacs sind, den mächtigsten der alten altmerischen Ahnengeister. Als Trinimac von dem Daedrothprinzen Boethiah gefressen und in den widerlichen Innereien dieses falschen Gottes transformiert wurde, wurden auch die Orks verwandelt. Der ursprüngliche Name für die Orks war 'Orsimer', das heißt so viel wie 'Der Pariah'. Sie folgen jetzt Malauch, dem letzten der Trinimacs.

Wer ist Malauch?

Er ist besser bekannt als der Daedrothprinz Malacath, 'dessen ständige Begleitung der Geist der Verstoßenen und Geächteten, der ausgesprochenen Verwünschungen und der schlimmsten Flüche ist'. Er ist nicht wirklich ein Daedroth und die anderen Daedra sehen ihn auch nicht als einen solchen an, er hat jedoch eine ganz ähnliche Ausstrahlung. Früher war er Trinimac, ein Kriegsfürst des Hochelfen-Pantheons, der im Kampf mit den Menschen Armeen führte'. Er war die herausragende Figur in der Ruhmeshalle der Hochelfen, 'an einigen Orten angesehener als Auri-El', der die Hochelfen sowohl gegen die Feinde außerhalb wie innerhalb des Reiches schützte. Als Trinimac und seine Anhänger den Versuch unternahmen, die abtrünnige Bewegung der Veloth aufzuhalten, wurde er von Boethiah verschlungen. Trinimacs Körper und Seele wurden korrumpiert und er wurde als Malacath neu geboren. Seine Anhänger hatten sich gleichfalls in bösartigere Wesen verwandelt. Von allen verachtet, insbesondere vom unantastbaren Auri-El, flohen sie bald in das nördliche Ödland in der Nähe von Saarthal. Sie kämpften gegen die Nord und gegen die Chimer, immer auf der Suche nach einem Platz auf dieser Welt. Sie erreichten jedoch nur wenig. In Himmelsrand wird Malacath als 'Orkey' oder 'Alter Nörgler' bezeichnet und seine Kämpfe gegen Ysmir sind in vielen Legenden besungen worden.

Die weisen Erzählungen der gesegneten Almalexia

Das Gleichnis von Sotha Sil und den Skribs

Der junge Sotha Sil sah, während er in den Eierminen spielte, eine Anzahl von Skribs in einem tiefen Schacht. Er begann, sie mit Steinen zu bewerfen, und kicherte boshaft, als sie aufgeschreckt auseinander stoben, bis einer der Skribs seinen Kopf in Todesqualen hob und Sotha Sil anflehte: 'Bitte, bitte, habt Erbarmen, kleiner Junge, denn was für Euch nur ein Sport ist, bedeutet für uns Leid und Tod.'

Und so fand Sotha Sil heraus, dass des einen bloße Belustigung des anderen schwere Qual ist.

Das Gleichnis von Fürst Vivec und den streitsüchtigen Bestien

Ein Shalk und ein Kagouti stolzierten in einer Foyada auf und ab und zogen des anderen Aussehen in den Schmutz. 'Du bist die hässlichste lebende Kreatur', sagte der Shalk zum Kagouti. 'Nein, DU bist die hässlichste lebende Kreatur', sagte der Kagouti zum Shalk. Denn beide waren davon überzeugt, er sei selbst wunderschön und der andere abgrundtief hässlich.

Dann kam Fürst Vivec zufällig des Weges und entschied ihren Streit. 'Nein, Ihr seid BEIDE die hässlichsten lebenden Kreaturen und ich werde mir meinen angenehmen Aufenthalt hier nicht durch Eure ungehörige Zankerei verderben lassen.' Also verteilte er an beide mächtige Schläge, die ihre Schädel zerbarsten, machte damit ihrem Streit ein Ende und ging munter seiner Wege.

Und so bewies Fürst Vivec, dass Hässlichkeit nicht nur in der Erscheinung, sondern auch in den Manieren zu finden ist.

Der gekochte Kagouti

Es wird gesagt, dass wenn ein Kagouti in einen kochenden Tümpel tritt, er sofort wieder hinausspringt, um sich vor Schaden zu bewahren.

Wenn aber der Kagouti in einem Tümpel steht und ein Zauberer ganz allmählich, Grad für Grad, dessen Temperatur bis zum Siedepunkt erhöht, wird der Kagouti an Ort und Stelle stehen bleiben, bis er gekocht ist.

Dies zeigt uns, dass wir nicht nur offensichtlichen Gefahren gegenüber wachsam sein müssen, sondern auch den feinen Abstufungen gegenüber, die eine harmlose Situation zur Gefahr werden lassen.

Der zweifelhafte Heiler

Es war einmal ein Telvanni, der aus seinem Turm heraustrat und der ganzen Welt verkündete, er sei ein mächtiger und gelehrter Heiler, ein Meister der gesamten Alchemie und der Tränke und fähig, alle Krankheiten zu heilen.

Fürst Vivec beobachtete ihn, lauschte seinen Prahlereien und fragte ihn dann: 'Wie könnt Ihr vorgeben, andere von sämtlichen Krankheiten heilen zu können, wenn Ihr nicht einmal Euch selbst von Eurer offenkundigen Arroganz und Dummheit heilen könnt?'

Die Guar und die Schlammkrabben

Die Guar wurden von anderen Kreaturen so gequält, dass sie nicht mehr wussten, wohin sie noch gehen sollten. Sobald sie auch nur ein einziges Tier erspähten, das sich ihnen näherte, rasten sie in panischer Angst davon.

Eines Tages sahen sie eine Meute umherstreifender Höllenhunde und rannten in verzweifelter Panik in Richtung Meer, entschlossen, sich eher selbst zu ertränken, als in diesem unaufhörlichen Angstzustand weiterzuleben. Als sie sich der Uferlinie näherten, floh eine Kolonie von Schlammkrabben, ihrerseits verängstigt durch die annähernden Guar, und warf sich ins Wasser.

'Wahrlich,' sagte einer der Guar, 'die Dinge sind nicht so schlecht, wie sie scheinen. Denn es gibt immer jemanden, dem es noch schlechter geht als einem selbst.'

Der verwundete Netch

Ein verwundeter Netch legte sich in eine ruhige Ecke seines Futterplatzes. Seine gesunden Gefährten kamen in großer Zahl, um sich nach seinem Gesundheitszustand zu erkundigen. Dies hielt jeden einzelnen allerdings nicht davon ab, sich an dem vor dem Netch ausgebreiteten Futter zu bedienen, so dass der Netch starb, und zwar nicht an seinen Wunden, sondern an der Gier und Nachlässigkeit seiner einstigen Freunde.

Und so ist klar, dass gedankenlose Gefährten oft mehr Schaden als Hilfe bringen können.

Die Windhelm-Briefe

Die folgenden transkribierten Briefe wurden aus einer Schatulle geborgen, die zu Anfang der 3. Ära in einem niedergebrannten Haus in Einsamkeit entdeckte wurde. In dem Haus hatte niemand mit dem Namen des Adressaten gelebt, und es ist nicht bekannt, wie lange die Schatulle schon im Besitz der Familie war. Es wird vermutet, dass die Briefe während der Regierungszeit von Jarl Elgryr dem Unbeachteten verfasst wurden, der in der 2. Ära über Windhelm herrschte und über den sonst nicht viele Aufzeichnungen erhalten geblieben sind.

Mein liebster Thessalonius,
ich hoffe, dass Euch dieser Brief erreicht und bei guter Gesundheit vorfindet. Es wird schwieriger, in der Stadt Papier aufzutreiben, aber ich hebe stets die Zettel auf, welche die Steuerbeamten verschicken. Ich hoffe, die Haushaltsrechnung auf der Rückseite macht Euch nichts aus.

Windhelm ist so kalt wie eh und je, doch ist das nichts im Vergleich mit dem Herzen des Königs. Aus dem Palast dringen täglich Rauch und Festlärm, während wir kaum Holz oder Kohle zur Verfügung haben, um die Kälte fernzuhalten. Ich mache mir Sorgen um die Kleinen, aber sie sind sehr tapfer. Sie haben ja auch nie ein anderes Leben gekannt. Wir reden jeden Tag über Euch und hoffen, dass wir Euch bald wiedersehen.

Herzlichst,
Eure Reylia

Lieber Thessalonius,
Euer letztes Schreiben ist sicher angekommen, doch das Gold, das Ihr mir darin verspracht, leider nicht. Als ich dies der Botin gegenüber zur Sprache brachte, zuckte sie einfach nur die Schultern und wandte sich wortlos zur Tür. Obwohl es uns alle mit Freude erfüllt, von Euch zu hören, möchte ich Euch doch davon abraten, dieser Frau noch einmal Euer Vertrauen zu schenken.

Die Kälte und die Stille trüben den Verstand der Bürger dieser Stadt. Wir verhungern, doch der Gleichgültige lässt sich nicht blicken, hält keine Reden, verweigert seinen Untertanen jedweden Beistand. Sein Zauberer ist zu später Stunde auf den Straßen der Stadt gesichtet worden. Er stattete manchen Häusern einen Besuch ab. Ich sah, wie er ein schreckliches Symbol auf eine Tür malte - es tropfte wie Blut, ehe es sich auflöste wie Sand im Wind. Am nächsten Morgen war von den Bewohnern dieses Hauses keiner mehr am Leben. Ich bin mit einem der Küchenmädchen befreundet, die man hinschickte, um das Haus zu reinigen. Sie schilderte mir und den Kindern die schrecklichsten Dinge, doch ich erspare dir die Einzelheiten.

Und das Schlimmste daran: Dieses Haus hat den König unterstützt. Wenn so etwas mit seinen Anhängern geschehen kann, welches Schicksal erwartet dann erst die anderen?

Aber lasst Euch dadurch nicht von wichtigen Aufgaben ablenken. Wir wissen alle, dass Ihr daran arbeitet, uns zu befreien, und wir beten darum, dass Ihr Erfolg haben möget und bald zu uns zurückkehrt.

In Liebe,
Eure Reylia

Der nächste Brief wurde auf einen Stofffetzen gekritzelt, offenbar mit Holzkohle.

Thess., Ihr habt hoffentlich nicht wirklich ... [unleserlich] … Anstrengungen sind wichtig, doch unser Leid muss weiterhin ... [unleserlich] ... Rache kann schnell und grausam sein. Wenn ich Euch schon egal bin, dann denkt wenigstens an Eure ... [unleserlich] ... In Liebe, R

Lieber Thessalonius,
Es vergehen Wochen, ohne dass wir Nachricht aus Einsamkeit erhalten. Ich erzähle den Kindern, dass Ihr einfach sehr beschäftigt seid, aber es wird immer schwieriger, mir Entschuldigungen für Euch auszudenken. Wenn Ihr kein Geld mehr schicken könnt (und das verstehe ich durchaus, denn irgendetwas von Wert in die Stadt schmuggeln zu wollen wäre ein fruchtloses Unterfangen), dann sagt doch wenigstens Bescheid, dass Ihr noch lebt und für die Freiheit von Windhelm arbeitet.

Was die Angelegenheit angeht, die ich zuvor erwähnte, so sorgt Euch nicht. Angesichts der herrschenden Nahrungsknappheit mache ich mir darüber keine Gedanken mehr.

In Liebe,
Eure Reylia

Mein liebster Thessalonius,
Es war schön, endlich wieder von Euch zu hören. Bitte vergebt das Gekeife eines ausgehungerten Verstandes. Wir haben die letzten Nahrungsvorräte im Keller aufgebraucht, trotz strengster Rationierung. Ich muss mit ansehen, wie die Gesichter der Kleinen immer hagerer werden, und mein Herz weint um sie. In gewisser Weise sind sie tapfer. Ich glaube, sie kümmern sich mehr um mich als ich mich um sie kümmere.

Bitte kommt nach Hause. Ich sehne mich danach, wieder in Euer Antlitz zu blicken.
- R

Papa,
Mama hat gesagt, ich soll dir schreiben, also: Wir lieben und vermissen dich. Mama ist oft müde, aber sie hat viel Besuch, also sind wir brav und hälfen.

In Liebe,
Stessi und Shapi

Shessalonius,
Ich habe nicht viel Zeit. Die Stadt ist endlich zusammengebrochen. Die Tore des Palastes können uns nicht aufhalten, der Sturm darauf wird bald beginnen. Ich habe jene versammelt, die noch über einen Funken Lebenswillen verfügen, und nun nehmen wir unser Schicksal selbst in die Hand. Ich

hoffe, dass ich dir auf der anderen Seite begegnen werde. Betet für uns, so wie wir einst für Euch gebetet haben.

Eure Reylia

Die Wolfskönigin

Anmerkung:
Das erste Kapitel des Buches beschreibt die Historie der Wolfskönigen Potema durch den Autor Katar Eriphanes.

Die darauf folgenden Bücher sind die acht Bücher der Weisen Montocais und seines Schülers Inzolicus, aufbereitet von Waughin Jarth, welche die Legenden ausführlicher umschreiben.

Die Wolfskönigin (Historie)
von Katar Eriphanes

Wenige historische Figuren werden als eindeutiges Übel gesehen, aber Potema, die sogenannte Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit eignet sich für diese Schmach. Hineingeboren in die kaiserliche Familie im siebenundsechzigsten Jahr der Dritten Ära, wurde Potema unverzüglich ihrem Großvater, Kaiser Uriel Septim II., einem außerordentlich gutherzigen Mann, vorgeführt, der das würdevolle, starke Kind betrachtete und flüsterte, 'Sie sieht aus wie eine sprungbereite Wölfin.'

Potemas Kindheit in der Kaiserstadt war von Beginn an schwierig. Ihr Vater, Prinz Pelagius Septim, und ihre Mutter Qizara zeigten ihrem Nachwuchs wenig Liebe. Ihr ältester Bruder Antiochus, sechzehn Jahre alt, als Potema geboren wurde, war bereits ein Trinker und Frauenheld und berüchtigt im Kaiserreich. Ihre jüngeren Brüder Cephorus und Magnus wurden viel später geboren, so war sie über Jahre das einzige Kind am kaiserlichen Hof.

Im Alter von vierzehn Jahren war Potema eine berühmte Schönheit mit vielen Freiern, doch sie wurde mit König Mantiarco des nordischen Königreichs der Einsamkeit verheiratet, um die Beziehungen zu festigen. Sie betrat den Hof als ein Pfand, so wird es erzählt, doch sie wurde schnell eine Königin. Der ältliche König Mantiarco liebte sie und gewährte ihr alle Macht, die sie begehrte, und das war die gesamte Macht.

Als Uriel Septim II. im folgenden Jahr starb, wurde ihr Vater Kaiser, und er stand vor einer tief geleerten Schatzkammer, was der schlechten Verwaltung seines Vaters zu verdanken war. Pelagius II. entließ den Ältestenrat und zwang sie, sich ihre Stellungen zurück zu kaufen. In 3Ä 97, gebar die Königin der Einsamkeit nach vielen Fehlgeburten einen Sohn, den sie nach ihrem Großvater Uriel nannte. Mantiarco machte Uriel schnell zu seinem Erben, doch die Königin hatte viel größere Ambitionen für ihr Kind.

Zwei Jahre später starb Pelagius II. - viele sagen, vergiftet von einem rachsüchtigen Ratsmitglied - und sein Sohn, Potemas Bruder Antiochus, kam auf den Thron. Man konnte sagen, dass die wilden Jahre von Antiochus im Alter von achtundvierzig noch lange nicht vorbei waren, und die Geschichtsbücher sind beinahe pornografisch in ihren Beschreibungen des Lebens am kaiserlichen Hof zu dieser Zeit. Potema, deren Leidenschaft nach Macht, nicht nach Unzucht strebte, war jedes Mal empört, wenn sie die Kaiserstadt besuchte.

Mantiarco, König des Königreichs der Einsamkeit, starb eine Springflut nach Pelagius II. Uriel bestieg den Thron und herrschte gemeinsam mit seiner Mutter. Zweifellos hatte Uriel das Recht, alleine zu herrschen und hätte dies auch vorgezogen, aber Potema überzeugte ihn, dass dieser Zustand nur vorübergehend sei. Er sollte das Kaiserreich haben, nicht bloß das Königreich. Im

Schloss der Einsamkeit bewirtete sie Dutzende von Diplomaten aus anderen Königreichen Himmelsrands und verstreute die Saat der Unzufriedenheit. Ihre Gästeliste dehnte sich über die Jahre aus und enthielt sowohl Könige und Königinnen von Hochfels und Morrowind.

Antiochus regierte Tamriel dreizehn Jahre lang und bewies, dass er ein fähiger Anführer trotz seiner moralischen Mängel war. Einzelne Historiker weisen daraufhin, dass Potema den Zauber geformt habe, der das Leben ihres Bruders beendete, doch Beweise dafür oder dagegen sind im Lauf der Zeit verloren gegangen. In jedem Fall besuchte sie mit ihrem Sohn Uriel den Kaiserlichen Hof in 3Ä 112, als Antiochus starb und stellte sofort die Herrschaft seiner Tochter und deren Erbin, Kintyra, in Frage.

Potemas Rede vor dem Ältestenrat ist vielleicht nützlich für Schüler öffentlicher Reden.

Sie begann mit Schmeicheleien und Selbstbeschämung: 'Meine höchst erhabenen und weisen Freunde, Mitglieder des Ältestenrates, ich bin nur eine Provinzkönigin, und ich kann nur annehmen, dass ich zur Sprache bringe, was Ihr bereits bedacht habt.'

Sie fuhr fort, indem sie den einstigen Kaiser lobte, der abgesehen von seinen Fehlern ein beliebter Herrscher war: 'Er war ein wahrer Septim und ein großer Krieger und zerstörte - mit Eurem Rat - die fast unbesiegbare Kriegsflotte von Pyandonea.'

Doch sie verschwendete wenig Zeit, bis sie zu ihrem Anliegen kam: 'Die Kaiserin Magna tat unglücklicherweise nichts, um den wollüstigen Charakter meines Bruders abzuschwächen. Tatsächlich hat sich keine Hure aus den Elendsvierteln der Stadt in mehr Betten begeben als sie. Hätte sie ihre Pflichten im Kaiserlichen Schlafgemach getreuer erfüllt, so hätten wir einen wahren Erben für das Kaiserreich, nicht diese schwachköpfigen, unehelichen Muttersöhnchen, die sich die Kinder des Kaisers nennen. Das Mädchen namens Kintyra wird allgemein als die Tochter von Magna und dem Hauptmann der Wache angesehen. Es mag sein, dass sie die Tochter von Magna und dem Jungen, der die Zisternen reinigt, ist. Wir können das nicht mit Sicherheit wissen. Nicht so sicher, wie wir die Abstammung meines Sohnes Uriel kennen. Dem letzten des Herrschergeschlechts der Septim.

Trotz Potemas Redefluss erlaubte der Ältestenrat Kintyra, den Thron als Kaiserin Kintyra II. zu besteigen. Potema und Uriel kehrten wütend nach Himmelsrand zurück und begannen, den Aufstand zu entfachen.

Einzelheiten vom Krieg des roten Diamanten sind in anderen Chroniken enthalten: wir müssen nicht die Gefangennahme und die letztendliche Hinrichtung von Kaiserin Kintyra II. in Hochfels im Jahr 3Ä 114 nacherzählen, noch die Niederlage von Potemas Sohn, Uriel III., sieben Jahre später. Ihre überlebenden Brüder, Cephorus und Magnus, bekämpften den Kaiser und seine Mutter über Jahre und zerrissen das Kaiserreich in einem Bürgerkrieg.

Als Uriel III. seinen Onkel in Hammerfell bei der Schlacht von Ichidag in 3Ä 127 bekämpfte, führte Potema einen Kampf gegen ihren anderen Bruder, Uriels Onkel Magnus, in Himmelsrand bei der Schlacht von Falkenstern. Sie erhielt die Nachricht von der Niederlage und Gefangenschaft ihres Sohnes, als sie gerade einen Angriff auf Magnus schwächste Flanke vorbereitete. Die einundsechzigjährige Wolfskönigin kochte vor Wut und führte den Angriff selbst an. Er war ein Erfolg, und Magnus und seine Armee flohen. Mitten in der Siegesfeier hörte Potema die Nachricht, dass ihr Sohn, der Kaiser, vom wütenden Pöbel getötet worden war, bevor es zu einer Verhandlung in der Kaiserstadt kommen konnte. Er war in seinem Wagen verbrannt worden.

Als Cephorus zum Kaiser ausgerufen wurde, war Potemas Wut schrecklich anzusehen. Sie beschwor Daedra, um für sie zu kämpfen, ließ ihre Totenbeschwörer ihre gefallenen Feinde als untote Krieger wiedererwecken und führte Angriff um Angriff auf die Truppen des Kaisers Cephorus I. Ihre Verbündeten begannen sie zu verlassen, als ihr Wahnsinn größer wurde, und ihre einzigen Gefährten waren die Zombies und Skelette, die sie über die Jahre angesammelt hatte. Das Königreich der Einsamkeit wurde ein Land des Todes. Geschichten der uralten Wolfskönigin, bedient von verfaulenden skelettierten Zimmermädchen und Kriegspläne schmiedend mit Vampirgenerälen erschreckten ihre Zuhörer.

Potema starb nach einer einmonatigen Belagerung ihres Schlosses im Jahre 3Ä 137 im Alter von 90 Jahren. Im Leben war sie die Wolfskönigin des Königreiches der Einsamkeit, Tochter des Kaisers Pelagius II., Ehefrau des Königs Mantiarco, Tante der Kaiserin Kintyra II., Mutter des Kaisers Uriel III., und Schwester der Kaiser Antiochus und Cephorus. Drei Jahre nach ihrem Tod starb Antiochus und sein - und Potemas - Bruder Magnus übernahm den Thron.

Ihr Tod hat ihre Berühmtheit kaum vermindert. Obwohl es kaum einen direkten Beweis dafür gibt, behaupten einige Theologen, dass ihr Geist so stark war, dass sie nach ihrem Tod ein Daedra wurde, und nun Sterbliche zu Frevel und Verrat anstiftet. Man sagt auch, dass ihr Wahnsinn das Schloss der Einsamkeit so erfüllt hat, dass er den nächsten König, der dort regierte, angesteckt hat. Ironischerweise war dies ihr achtzehnjähriger Neffe Pelagius, der Sohn von Magnus. Was immer Wahrheit oder Legende ist, es ist unbestreitbar, dass als Pelagius das Schloss der Einsamkeit in 3Ä 145 verließ, um den Titel des Kaisers Pelagius III. anzunehmen, er schnell als Pelagius der Verrückte bekannt wurde. Es geht auch das Gerücht um, dass er seinen Vater Magnus ermordet habe.

Die Wolfskönigin hatte sicherlich zuletzt gelacht.

Die Wolfskönigin (Legende)
von Waughin Jarth

Buch I

Aus der Feder des Weisen Montocai aus der dritten Ära des ersten Jahrhunderts:

3Ä 63:
Im Herbst des Jahres kam Prinz Pelagius, Sohn des Prinzen Uriel, welcher der Sohn der Kaiserin Kintyra, welche die Nichte des großen Kaiser Tiber Septim war, zum Stadtstaat Camlorn in Hochfels, um der Tochter von König Vulstaed den Hof zu machen. Ihr Name war Quintilla. Sie war die schönste Prinzessin in Tamriel, geschickt in den jungfräulichen Fertigkeiten und eine erfahrene Hexenmeisterin.

Pelagius war seit elf Jahren Witwer und hatte einen jungen Sohn namens Antiochus. Er erreichte den Hof, musste dort aber feststellen, dass der Stadtstaat von einem großen Dämonenwerwolf terrorisiert wurde. Anstatt sie zu umwerben, zog Pelagius mit Quintilla aus, um das Königreich zu retten. Durch sein Schwert und ihre Hexerei wurde die Bestie vernichtend geschlagen und Quintilla kettete mit Hilfe mystischer Kraft die Seele der Bestie an einen Edelstein. Pelagius ließ mit dem Juwel einen Ring schmieden und heiratete sie.

Aber man sagt, die Seele des Wolfs verblieb mit dem Paar bis zur Geburt ihres ersten Kindes.

3Ä 80:
'Der Botschafter des Königreichs der Einsamkeit ist angekommen, Eure Hoheit', flüsterte der Hofkämmerer Balvus.

'Gerade jetzt, während des Essens?', murmelte der Kaiser. 'Sag ihm, er soll warten.'

'Nein, Vater, es ist wichtig, dass Du ihn empfängst', sagte Pelagius und erhob sich. 'Du kannst ihn nicht warten lassen und ihm dann die schlechte Nachricht mitteilen. Das wäre sehr undiplomatisch.'

'Dann geh nicht, du bist viel diplomatischer als ich. Die ganze Familie sollte hier sein', fügte Kaiser Uriel II. hinzu, als ihm bewusst wurde, dass nur wenige Mitglieder der Familie an seinem Tisch tafelten. 'Wo ist deine Mutter?'

'Die schläft gerade mit dem Erzpriester von Kynareth', hätte Pelagius fast gesagt, aber er war, wie sein Vater eben bemerkte, sehr diplomatisch. Stattdessen sagte er: 'Bei der Andacht.'

'Und dein Bruder und deine Schwester?'

'Amiel ist in Erstburg und trifft sich dort mit dem Erzmagister der Magiergilde. Und Galana ist, auch wenn wir das dem Botschafter natürlich nicht erzählen werden, mit den Vorbereitungen für ihre Hochzeit mit dem Herzog von Narsis beschäftigt. Da der Botschafter ja erwartet, dass sie seinen Gönner, den König des Königreichs der Einsamkeit, heiratet, werden wir ihm mitteilen, dass sie bei den Quellen weilt, wo Pestbeulen von ihrem Körper entfernt werden. Erzähl ihm das und er wird nicht sehr auf die Heirat drängen, obwohl es schon aus politischen Gründen recht zweckmäßig wäre', fügte Pelagius lächelnd hinzu. 'Du weißt ja, wie mulmig es den Nord bei warzigen Frauen

wird.'

'Aber beeile dich, ich habe das Gefühl, ich sollte meine Familie um mich haben, damit ich nicht wie ein alter Trottel aussehe, der von Freunden und Familie verschmäht wird', brummelte der Kaiser und ging ganz recht in der Annahme. 'Was ist mit deiner Frau? Wo ist sie, und wo sind meine Enkel?'

'Quintilla ist im Kinderzimmer mit Cephorus und Magnus. Antiochus hurt wahrscheinlich in der Stadt herum. Wo Potema ist, weiß ich nicht, wahrscheinlich lernt sie. Ich dachte, du magst die Kinder nicht um dich haben.'

'Doch. Vor allem bei solchen Treffen mit Botschaftern in muffigen Staatsgemächern', seufzte der Kaiser. 'Sie bringen frischen Wind herein und einen Hauch von Unschuld und Höflichkeit. Ach ja, lass den verdammten Botschafter rein', sagte er zu Balvus.

Potema war gelangweilt. Es war Regenzeit in der kaiserlichen Provinz, Winter, und die Straßen und Gärten der Stadt waren überflutet. Sie konnte sich nicht mehr an die Zeit vor dem Regen erinnern. Waren es Tage, Wochen oder schon Monate, seit die Sonne zum letzten Mal geschienen hatte? Unter dem fortwährenden Flackern der Fackeln vor dem Palast war nur schwer zu beurteilen, wie viel Zeit verstrichen war. Potema ging durch die Hallen aus Marmor und Stein. Sie hörte den prasselnden Regen und dachte nur daran, wie langweilig ihr doch war.

Asthephe, ihr Lehrer, wartete sicher schon auf sie. Normalerweise machte es ihr nichts aus zu lernen. Das Auswendiglernen fiel ihr nicht schwer. Sie fragte sich selbst ab, als sie durch die den leeren Ballsaal ging. Wann war der Untergang von Orsinium? 1Ä 980. Wer schrieb die 'Tamrilischen Traktate'? Khosey. Wann wurde Tiber Septim geboren? 2Ä 288. Wer ist derzeit König von Daggerfall? Mortyn, der Sohn von Gothlyr. Wer ist derzeit Herrscher von Silvenar? Varbarenth, der Sohn von Varbaril. Wer ist der Kriegsherr von Kleinmottien? Fangfrage: Es ist eine Frau, Ioa.

Was bekomme ich, wenn ich ein braves Mädchen bin, nicht in Schwierigkeiten gerate und mein Lehrer sagt, dass ich eine hervorragende Schülerin bin? Mutter und Vater werden ihr Versprechen, mir mein eigenes daedrische Katana zu kaufen, nicht einhalten und behaupten, dass sie sich an ein solches Versprechen nicht erinnern können und dass es ohnehin zu teuer und gefährlich ist für ein Mädchen meines Alters.

Stimmen kamen aus den Staatsgemächern des Kaisers. Es waren ihr Vater, ihr Großvater und ein Mann mit fremdem Akzent, ein Nord. Potema verschob einen Stein, den sie hinter einem Wandteppich gelockert hatte, und lauschte.

'Lassen Sie uns offen sprechen, Eure kaiserliche Hoheit', vernahm sie die Stimme des Nords. 'Meinem Gebieter, dem König des Königreichs der Einsamkeit, ist es egal, ob Prinzessin Galana aussieht wie ein Ork. Er möchte ein Bündnis mit der kaiserlichen Familie eingehen und Ihr habt zugesagt, ihm Galana zur Frau zu geben. Andernfalls müsst Ihr die Millionen von Gold zurückgeben, die er Euch gegeben hat, damit Ihr den Aufstand der Khajiit in Torval niederschlagen könnt. Das war eine Übereinkunft, die zu ehren Ihr geschworen habt.'

'Ich erinnere mich nicht an ein solches Versprechen', hörte sie ihren Vater. 'Erinnerst Du Dich, werter Vater?'

Potema glaubte, aus dem antwortenden Murmeln die Stimme ihres Großvaters, des alten Kaisers,

herauszuhören.

'Vielleicht sollten wir zum Archiv gehen und nachsehen. Meine Erinnerung mag mich trügen', erklang die Stimme des Nords sarkastisch. 'Ich bin mir ganz sicher, dass Euer Siegel auf der Vereinbarung war, ehe es weggeschlossen wurde. Es kann aber natürlich sein, dass ich mich irre.'

'Wir werden eine Pagen zum Archiv schicken, damit dieser die benannten Dokumente bringt', hörte sie ihren Vater, mit der ihr vertrauten milden Stimme antworten, die er benutzte, wenn er dabei war, ein Versprechen zu brechen. Potema kannte sie nur zu gut. Sie steckte den Stein wieder zurück an seinen Platz und eilte aus dem Ballsaal. Sie wusste genau, wie langsam die Pagen gingen, die es gewohnt waren, Botengänge für den tatterigen Kaiser zu machen. Sie konnte in null Komma nichts ins Archiv gelangen.

Die massive Ebenholztür war natürlich verschlossen, aber sie wusste, was sie zu tun hatte. Vor ungefähr einem Jahr hatte sie die bosmerische Kammerzofe ihrer Mutter beim Stehlen erwischt. Im Gegenzug für ihr Schweigen musste die junge Frau ihr beibringen, wie man Schlösser knackt. Potema zog zwei Nadeln aus ihrer roten Diamantbrosche und steckte die erste mit ruhiger Hand in das erste Schloss, wobei sie sich die Kombination aus Schlüsselhalmen und Zuhaltung im Mechanismus einprägte.

Jedes Schloss hatte seinen eigenen Charakter.

Das Schloss zur Speisekammer in der Küche: sechs freie Zuhaltungen, eine siebte feste und ein Sicherungsbolzen. Sie war nur zum Spaß in die Speisekammer eingebrochen, aber sie dachte mit einem Lächeln, wäre Sie zum Beispiel eine Giftmörderin, dann wäre der gesamte kaiserliche Haushalt nun tot.

Das Schloss zu Antiochus' verstecktem Vorrat kahjiitischer Pornographie: nur zwei freie Zuhaltungen und eine lächerliche Falle aus vergifteten Stacheln, die durch Druck auf das Gegengewicht leicht zerlegt werden konnte. Das war ein einträglicher Treffer gewesen. Es war schon merkwürdig, dass Antiochus, der sonst nie Scham zeigte, so leicht zu erpressen war. Sie war natürlich auch erst zwölf und betrachtete den Unterschied zwischen der Perversion der Katzenmenschen und der der Cyrodiil aus einer eher wissenschaftlichen Perspektive. Nichtsdestotrotz musste Antiochus ihr die Diamantbrosche geben, die sie so sehr schätzte.

Sie war noch nie entdeckt worden, weder als sie in das Studierzimmer des Erzmagiers einbrach, um dessen ältestes Buch mit Zaubersprüchen zu stehlen, noch als sie in das Gästezimmer des Königs von Gilane einstieg, um dessen Krone am Tag der offiziellen Willkommenszeremonie von Magnus zu stehlen. Es war schon fast zu einfach, ihre Familie mit diesen kleinen Verbrechen zu piesacken. Aber nun ging es um ein Dokument, das der Kaiser für ein sehr wichtiges Treffen brauchte. Sie würde es zuerst bekommen.

Leider war dies das schwierigste Schloss, das sie bisher zu knacken hatte. Wieder und wieder drückte sie gegen die Zuhaltungen, schob die gegabelte Klammer beiseite, die gegen ihre Nadeln schnappte und an die Gegengewichte hämmerte. Sie brauchte fast dreißig Sekunden, um durch die Tür in das Archiv einzudringen, in dem die Schriftrollen des Ältestenrats aufbewahrt wurden.

Die Dokumente waren wohl sortiert, nach Jahrgang, Provinz und Königreich. Schnell fand Potema das Heiratsversprechen von Uriel Septim II., Kaiser von Gottes Gnaden des heiligen cyrodiilischen Kaiserreichs von Tamriel, zwischen dessen Tochter Prinzessin Galana und Seiner königlichen

Hoheit des Königreichs der Einsamkeit, Mantiarco. Sie schnappte sich ihre Beute und war auch schon wieder aus dem Archiv, dessen Tür sie natürlich wieder verschloss, ehe die Pagen auch nur in Sichtweite waren.

Wieder im Ballsaal angekommen, lockerte sie den Stein erneut und lauschte gespannt den Gesprächen. Ein paar Minuten lang sprachen die drei Männer, also der Nord, der Kaiser und ihr Vater nur über das Wetter und einige langweilige diplomatische Einzelheiten. Dann hörte sie Schritte und ein junge Stimme, die eines Pagen.

'Eure kaiserliche Hoheit, ich habe das Archiv durchsucht, aber ich kann das Dokument, nach dem Ihr gefragt habt, nicht finden.'

'Da seht Ihr es', sagte Potemas Vater. 'Wie ich sagte, das Dokument existiert nicht.'

'Aber ich habe es gesehen!'. Die Stimme des Nords war voller Wut. 'Ich war da, als mein Lehnsherr und der Kaiser es unterzeichneten! Ich war selbst dabei!'

'Ich hoffe, Ihr wagt es nicht, die Worte meines Vaters, des höchsten Kaisers von ganz Tamriel anzuzweifeln, nicht jetzt, wo es Beweise gibt, dass Ihr Euch ... geirrt habt', sagte Pelagius mit leiser, bedrohlicher Stimme.

'Natürlich nicht', erwiderte der Nord schnell. 'Aber was sage ich meinem König? Er wird nicht mit der kaiserlichen Familie verbandet und erhält auch das Gold nicht zurück, das er Euch gemäß der Vereinbarung - so wie wir sie in Erinnerung haben - gegeben hat?'

'Wir möchten wirklich keine Spannungen zwischen dem Königreich der Einsamkeit und uns,' hörte sie die Stimme des Kaisers, zaghaft aber deutlich. 'Wie wäre es, wenn wir König Mantiarco stattdessen unsere Enkelin anbieten?'

Potema fühlte, wie die Kälte des Saals auf sie hernieder sank.

'Die Prinzessin Potema? Ist sie nicht ein wenig zu jung?', fragte der Nord.

'Sie ist schon dreizehn Jahre alt', sagte ihr Vater. 'Alt genug, um zu heiraten.'

'Sie wäre eine ideale Partnerin für Euren König', sagte der Kaiser. 'Zugegeben, sie ist sehr schüchtern und unschuldig, aber ich bin sicher, dass sie die höfischen Sitten und Gebräuche schnell erlernt. Sie ist schließlich eine Septim. Ich glaube, sie wäre eine hervorragende Königin des Königreichs der Einsamkeit. Nicht besonders aufregend, aber von noblem Charakter.'

'Die Enkelin des Kaisers steht ihm aber nicht so nah wie seine Tochter', sagte der Nord übellaunig. 'Andererseits weiß ich nicht, wie wir dieses Angebot zurückweisen könnten. Ich werde es meinem König überbringen lassen.'

'Ihr könnt gehen', sagte der Kaiser und Potema hörte den Klang der Schritte des Nords, wie er die Staatsgemächer verließ.

Tränen liefen Potema über die Wangen. Sie wusste, wer der König des Königreichs der Einsamkeit war. Mantiarco. Zweiundsechzig Jahre alt und ziemlich fett. Sie wusste auch, wie weit das Königreich der Einsamkeit entfernt war und wie kalt es dort, in den nördlichen Gefilden, wurde. Ihr

Vater und ihr Großvater verbannten sie zu den barbarischen Nord. Die Stimmen redeten weiter.

'Gutes Schauspiel, mein Junge. Nun sieh aber auch zu, dass die Dokumente sicher verbrannt werden', sagte ihr Vater.

'Mein Prinz?', fragte der Page leicht verunsichert.

'Die Vereinbarung zwischen dem Kaiser und dem König des Königreichs der Einsamkeit, du Dummkopf. Wir möchten nicht, dass jemand weiß, dass sie existiert.'

'Mein Prinz, ich habe die Wahrheit gesagt. Ich konnte das Dokument im Archiv nicht finden. Es scheint verloren gegangen zu sein.'

'Bei Lorkhan!', brüllte ihr Vater. 'Warum geht in diesem Palast immer alles verloren? Geh zurück zum Archiv und suche, bis du es findest!'

Potema betrachtete das Dokument. Millionen von Goldstücken wurden dem Königreich der Einsamkeit versprochen, falls Prinzessin Galana den König heiraten würde. Sie konnte es ihrem Vater übergeben und vielleicht müsste sie Mantiarco dann nicht heiraten. Oder lieber nicht. Sie könnte ihren Vater und den Kaiser auch damit erpressen und ein hübsches Sümmchen herausschlagen. Oder sie könnte es hervorzaubern, wenn sie Königin des Königreichs der Einsamkeit wäre und damit ihren Säckel füllen, um alles zu kaufen, was ihr Herz begehrte. Und das war mehr als ein daedrisches Katana, das war sicher.

So viele Möglichkeiten, dachte Potema. Plötzlich stellte sie fest, dass sie auf einmal gar nicht mehr so gelangweilt war.

Buch II

Aus der Feder Montocais, eines Weisen des ersten Jahrhunderts der dritten Ära:

3Ä 82:
Ein Jahr nach der Hochzeit seiner vierzehnjährigen Enkelin, der Prinzessin Potema, mit König Mantiarco des nordischen Königreichs der Einsamkeit, schloss Kaiser Uriel Septim II. für immer seine Augen. Sein Sohn, Pelagius Septim II., wurde zum Kaiser gekrönt und sah sich, dank der schlechten Verwaltung seines Vaters, einer fast vollständig geleerten Schatzkammer gegenüber.

Als neue Königin des Königreichs der Einsamkeit stand Potema einer Opposition der alten nordischen Häuser gegenüber, die ihn ihr eine Außenseiterin sahen. Mantiarco war bereits einmal verwitwet, und seine frühere Königin war höchst beliebt gewesen. Sie hatte ihm einen Sohn hinterlassen, Prinz Bathorgh, der zwei Jahre älter war als seine Stiefmutter und sie ebenfalls nicht mochte. Aber der König liebte seine Königin, und durchlitt mit ihr eine Fehlgeburt nach der anderen, bis zu ihrem neunundzwanzigsten Lebensjahr, in dem sie ihm einen Sohn gebar.

3Ä 97:
'Ihr müsst etwas gegen die Schmerzen tun!' schrie Potema und bleckte die Zähne. Der Heiler Kelmeth dachte sofort an eine Wölfin in den Wehen, aber verbannte dieses Bild aus seinem Geiste. Ihre Feinde nannten sie die Wolfskönigin, aber nicht aufgrund irgendwelcher körperlicher Ähnlichkeiten.

'Eure Majestät, es gibt hier keine Verletzung, die ich heilen könnte. Die Schmerzen, die ihr fühlt, sind natürlich und hilfreich für die Geburt.' Er wollte noch mehr Worte des Trosts hinzufügen, musste dies aber abbrechen, um sich vor einem Spiegel zu ducken, den sie nach ihm geworfen hatte.

'Ich bin keine schweinsnasige Bäuerin!' fauchte sie, 'ich bin die Königin des Königreichs der Einsamkeit, Tochter des Kaisers! Beschwört die Daedra herauf! Ich werde die Seele auch noch des letzten meiner Untertanen gegen ein wenig Linderung eintauschen!'

'Meine Herrin', sagte der Heiler nervös, als er die Vorhänge schloss und somit die kalte Morgensonne verdeckte. 'Es ist nicht weise, solche Angebote auch nur im Spaß zu machen. Die Augen des Reichs des Vergessens spähen nur nach einem solch überstürzten Ausruf.'

'Was wisst Ihr schon vom Reich des Vergessens, Heiler?' knurrte sie, aber ihre Stimme war ruhiger, gelassener. Die Schmerzen hatten nachgelassen. 'Würdet Ihr mir den Spiegel bringen, den ich nach Euch warf?'

'Werdet Ihr ihn ein weiteres Mal werfen, Eure Majestät?' sagte der Heiler mit einem angespannten Lächeln und gehorchte.

'Höchstwahrscheinlich', sagte sie, als sie in ihr Spiegelbild sah. 'Und beim nächsten Mal werde ich nicht daneben werfen. Aber ich sehe ja zum Fürchten aus. Wartet Fürst Vhokken noch immer in der Halle auf mich?'

'Ja, Eure Majestät.'

'Gut, dann sagt ihm, dass ich nur meine Haare richten muss und ihn dann empfangen werde. Und lasst uns allein. Ich werde nach Euch schreien, wenn die Schmerzen zurückkehren.'

'Ja, Eure Majestät.'

Einige Minuten später wurde Fürst Vhokken in das Gemach geleitet. Er war ein gewaltiger, kahler Mann, dessen Freunde und Feinde ihn den Vhokkenberg nannten, und wenn er sprach, war es mit dem tiefen Grollen von Donner. Die Königin war einer der wenigen Menschen, von denen Vhokken wusste, dass sie nicht im geringsten von ihm eingeschüchtert waren, und er lächelte sie an.

'Meine Königin, wie fühlt Ihr Euch?' fragte er.

'Verdammt. Aber Ihr seht aus, als ob der Frühling zum Vhokkenberg gekommen ist. Ich schließe aus Eurer fröhlichen Stimmung, dass ihr zum Kriegsleiter befördert wurdet.'

'Nur zeitweilig, während Euer Gatte, der König, überprüft, ob es Beweise für die Gerüchte über den Verrat meines Vorgängers, Fürst Thone, gibt.'

'Wenn Ihr sie dort hinterlassen habt, wo ich Euch sagte, wird er sie finden', lächelte Potema, und stützte sich in ihrem Bett auf. 'Sagt, ist Prinz Bathorgh noch immer in der Stadt?'

'Was für eine Frage, Eure Hoheit', lachte der Berg. 'Heute ist das Turnier der Ausdauer, und Ihr wisst, dass er es niemals verpassen würde. Der Bursche erfindet jedes Jahr neue Strategien der Selbstverteidigung, die er während der Spiele zur Geltung bringt. Erinnert Ihr Euch an das letzte Jahr, wo er den Ring ohne Rüstung betrat, zwanzig Minuten lang sechs Schwertkämpfer abwehrte und dann die Spiele ohne einen Kratzer verließ? Er widmete jenen Wettkampf seiner verstorbenen Mutter, Königin Amodetha.'

'Ja, ich erinnere mich.'

'Er ist weder mein noch Euer Freund, Eure Hoheit, aber Ihr müsst dem Mann den Respekt zollen, der ihm zusteht. Er bewegt sich wie ein Blitz. Ihr würdet es nicht von ihm denken, aber er scheint seine Unbeholfenheit immer zu seinem Vorteil zu nutzen, um seine Gegner abzuschütteln. Manche sagen, dass er seinen Stil von den Orks im Süden gelernt hat. Sie sagen, dass er von ihnen lernte, wie der Angriff eines Feindes durch eine Art übernatürlicher Macht vorausgesehen werden kann.'

'Da ist nichts Übernatürliches am Werke', sagte die Königin ruhig. 'Das hat er von seinem Vater.'

'Mantiarco hat sich nie so bewegt', gluckste Mantiarco.

'Ich habe nie behauptet, dass er es tat', sagte Potema. Sie schloss die Augen und biss die Zähne zusammen. 'Die Schmerzen kommen zurück. Ihr müsst den Heiler holen, aber erst muss ich Euch noch etwas anderes fragen - hat der Bau des neuen Sommerpalastes schon begonnen?'

'Das denke ich, Eure Hoheit.'

'Denkt nicht!' schrie sie, während sie sich in die Decken festkrallte und so fest auf ihre Lippen biss, dass ein Blutfaden von ihrem Kinn tropfte. 'Handelt! Vergewissert Euch, dass der Bau sofort beginnt, heute! Eure Zukunft, meine Zukunft, und die Zukunft dieses Kindes hängen davon ab! Geht!'

Vier Stunden später betrat König Mantiarco den Raum, um seinen Sohn zu sehen. Seine Königin lächelte schwach, als er ihr einen Kuss auf die Stirn gab. Als sie ihm das Kind reichte, lief eine Träne über sein Gesicht. Schnell folgte eine weitere, und dann noch eine.

'Mein Fürst', sagte sie zärtlich. 'Ich weiß, dass Ihr rührselig seid, aber so was!'

'Es ist nicht nur das Kind, obwohl er wunderschön ist, mit den holden Gesichtszügen seiner Mutter', Marciano wandte sich zu seiner Gemahlin, traurig, seine gealterten Gesichtszüge von Qualen verzerrt. 'Meine teure Gemahlin, es gibt Schwierigkeiten im Palast. In Wahrheit ist diese Geburt das einzige, was diesen Tag davon abhält, der dunkelste meiner Regentschaft zu werden.'

'Was ist es? Etwas auf dem Turnier?' Potema setzte sich im Bett auf. 'Etwas mit Bathorgh?'

'Nein, es ist nicht das Turnier, aber es hat mit Bathorgh zu tun. Ich sollte Euch zu einer solchen Gelegenheit nicht beunruhigen. Ihr braucht Eure Ruhe.'

'Mein Gemahl, erzählt es mir!'

'Ich wollte Euch nach der Geburt unseres Kindes mit einem Geschenk überraschen, also habe ich den alten Sommerpalast vollständig renovieren lassen. Es ist ein wunderschöner Ort, oder jedenfalls war er das. Ich dachte, dass Ihr ihn mögen würdet. Um der Wahrheit willen, es war Fürst Vhokkens Idee. Früher war es Amodethas Lieblingsort.' Bitterkeit schlich sich in die Stimme des Königs. 'Jetzt habe ich erfahren, warum.'

'Was habt Ihr erfahren?' fragte Potema ruhig.

'Amodetha hat mich dort betrogen, mit meinem Vertrauten, dem Kriegsleiter Fürst Thone. Es gab einen Briefwechsel zwischen ihnen, die abartigsten Dinge, die Ihr jemals gelesen habt. Und das ist noch nicht einmal das Schlimmste.'

'Nicht?'

'Die Daten der Briefe stimmen überein mit der Zeit von Bathorghs Geburt. Den Jungen, den ich geliebt und aufgezogen habe wie einen Sohn', Mantiarcos Stimme erstickte vor Erregung. 'Er ist Thones Kind, nicht meins.'

'Mein Liebling', sagte Potema und empfand fast Mitleid mit dem alten Mann. Sie schlang ihre Arme um seinen Hals, und seine Schluchzer übergossen sie und ihr gemeinsames Kind.

'Von nun an', sagte er ruhig. 'Ist Bathorgh nicht länger mein Erbe. Er wird aus dem Königreich verbannt. Dieses Kind, das Ihr mir heute geboren habt, wird aufwachsen, um über das Königreich der Einsamkeit zu herrschen.'

'Und vielleicht noch mehr', sagte Potema. 'Er ist auch der Enkel des Kaisers.'

'Wir werden ihn Mantiarco, den Zweiten, nennen.'

'Mein Liebling, das würde ich gern', sagte Potema und küsste des Königs tränenbenetztes Gesicht. 'Aber dürfte ich Uriel vorschlagen, nach meinem Großvater, dem Kaiser, der unsere Ehe zusammenführte?'

König Mantiarco lächelte seine Gemahlin an und nickte. Es klopfte an der Tür.

'Mein gnädiger Herr', sagte Vhokkenberg. 'Seine Hoheit Prinz Bathorgh hat das Turnier beendet und erwartet Euch, ihm seinen Preis zu übergeben. Er hat erfolgreich Angriffe von neun Bogenschützen und dem Riesenskorpion, den wir aus Hammerfell mitbrachten, abgewehrt und standgehalten. Die Menge brüllt seinen Namen. Sie nennen ihn 'Den Mann, der nicht bezwungen werden kann'.'

'Ich werde zu ihm gehen', sagte König Mantiarco traurig und verließ das Gemach.

'Oh doch, er kann Bezwungen werden, oh doch', sagte Potema müde. 'Aber es bedarf einiger Mithilfe.'

Buch III

Aus der Feder Montocais, eines Weisen des ersten Jahrhunderts der dritten Ära:

3Ä 98:
Der Kaiser Pelagius Septim II. starb wenige Wochen vor Jahresende, am 15. Abendstern während des Fests des Nordwindgebets, was als schlechtes Omen für das Kaiserreich ausgelegt wurde. Er herrschte siebzehn schwierige Jahre lang. Um die bankrotte Schatzkammer wieder aufzufüllen, hatte Pelagius seinen Ältestenrat entlassen und sie dann gezwungen, ihre Ämter wieder zurückzukaufen. Einige gute, aber arme, Ratsherren gingen dabei verloren. Viele sagen, dass der Kaiser von einem rachsüchtigen ehemaligen Ratsmitglied vergiftet worden sei.

Seine Kinder kamen, um seiner Bestattung und der Krönung des nächsten Kaisers beizuwohnen. Sein jüngster Sohn, der neunzehnjährige Prinz Magnus, kam aus Almalexia, wo er Ratsherr am Königshof war. Der einundzwanzigjährige Prinz Cephorus kam seiner mit rothwardonischen Braut, Königin Biank-i, aus Giweg Der dreiundvierzigjährige Prinz Antiochus, ältestes Kind und mutmaßlicher Erbe, hatte bei seinem Vater in der Kaiserstadt gelebt. Als letztes erschien seine einzige Tochter, Potema, die sogenannte Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit. Dreißig Jahre alt und von strahlender Schönheit, erschien sie mit prunkvollem Gefolge und begleitet von ihrem Gemahl, dem älteren König Mantiarco, und ihrem einjährigen Sohn Uriel.

Jeder erwartete, dass Antiochus den Thron des Kaiserreichs übernehmen werde, aber niemand wusste, was von der Wolfskönigin zu erwarten war.

3Ä 99:
'Fürst Vhokken brachte spät in der Nacht, und in jeder Nacht dieser Woche, mehrere Männer in die Gemächer Eurer Schwester', brachte der Meisterspion vor. 'Vielleicht sollte man ihren Gemahl darauf aufmerksam machen -'

'Meine Schwester ist eine Anhängerin der Siegesgötter Reman und Talos, nicht der Liebesgöttin Dibella. Sie schmiedet Komplotte mit jenen Männern, und feiert keine Orgien mit ihnen. Ich wette, dass ich mit mehr Männern geschlafen habe, als sie es hat', lachte Antiochus und wurde dann ernsthaft. 'Sie steckt hinter der Verzögerung des Rats, mir die Krone anzubieten, ich weiß es. Sechs Wochen schon. Sie sagen, sie müssen die Protokolle aktualisieren und sich auf die Krönung vorbereiten. Ich bin der Kaiser! Krönt mich, und ins Reich des Vergessens mit den Formalitäten!'

'Eure Schwester ist Euch sicherlich nicht wohlgesinnt, Eure Majestät, aber es sind andere Faktoren im Spiel. Vergesst nicht, wie Euer Vater den Rat behandelt hat. Sie sind es, die Folgsamkeit brauchen, und, wenn nötig, starke Überzeugung', fügte der Meisterspion hinzu, mit einem viel sagenden Stich seines Dolchs.

'Tut das, aber habt auch ein Auge auf die verdammenswerte Wolfskönigin. Ihr wisst, wo ich zu finden bin.'

'In welchem Bordell, Eure Hoheit?' erkundigte sich der Meisterspion.

'Da heute Fredas ist, werde ich ins 'Katze und Kobold' gehen.'

Der Meisterspion notierte in seinem Bericht jener Nacht, dass die Königin Potema keine Gäste hatte, denn sie dinierte jenseits des kaiserlichen Gartens im Blauen Palast mit ihrer Mutter, der Kaiserwitwe Quintilla. Für Winter war es eine warme Nacht und auch überraschend wolkenlos, obwohl der Tag stürmisch gewesen war. Der durchnässte Boden konnte nichts mehr aufnehmen, also sahen die formalen, geometrischen Gärten aus, als seien sie mit Wasser überzogen. Die beiden Frauen nahmen ihren Wein auf dem breiten Balkon ein, um Blick auf die Anlage zu haben.

'Ich glaube, Ihr versucht die Krönung Eures Halbbruders zu sabotieren', sagte Quintilla und sah ihre Tochter dabei nicht an. Potema sah, wie die Jahre nicht so sehr Falten bei ihrer Mutter hinterlassen haben, sondern sie eher ausgebleicht hatten, wie die Sonne einen Stein ausbleicht.

'Das ist nicht wahr', sagte Potema. 'Aber würde es Euch viel ausmachen, wenn es doch wahr wäre?'

'Antiochus ist nicht mein Sohn. Er war elf Jahre alt, als ich Euren Vater heiratete, und wir standen uns nie besonders nah. Ich denke, mutmaßlicher Erbe zu sein, hat sein Wachstum beeinträchtigt. Er ist alt genug, eine Familie mit erwachsenen Kindern zu haben, und dennoch verschwendet er seine ganze Zeit mit Ausschweifungen und Hurerei. Er wird keinen guten Kaiser abgeben', seufzte Quintilla und wandte sich Potema zu. 'Aber für die Familie ist es schlecht, wenn Unzufriedenheit gesät wird. Es ist einfach, sich in Parteien aufzuspalten, aber sehr schwierig, sich wieder zu vereinen. Ich fürchte um die Zukunft des Kaiserreichs.'

'Das klingt so ernst - werdet Ihr sterben, Mutter?'

'Ich habe die Omen gedeutet', sagte Quintilla mit einem matten, ironischen Lächeln. 'Vergesst nicht - ich war in Camlorn eine berühmte Hexenmeisterin. In einigen Monaten werde ich tot sein, und dann, nicht einmal ein Jahr später, wird Euer Gemahl sterben. Ich bedauere nur, dass ich nicht mehr erleben werde, wie Euer Kind Uriel den Thron des Königreichs der Einsamkeit übernehmen wird.'

'Habt Ihr gesehen, ob -' Potema hielt ein, denn sie wollte nicht zu viele ihrer Pläne enthüllen, auch nicht gegenüber einer Sterbenden.

'Ob er Kaiser sein wird? Ja, ich kenne die Antwort darauf, Tochter. Fürchtet Euch nicht: Ihr werdet lange genug leben, die Antworten selbst zu sehen, so oder so. Ich habe ein Geschenk für ihn, wenn er volljährig ist.' Die Kaiserinwitwe nahm eine Kette mit einem großen, gelben Edelstein von ihrem Hals. 'Es ist ein Seelenstein, der den Geist eines großen Werwolfs enthält, den Euer Vater und ich in einem Kampf vor sechsunddreißig Jahren besiegten, eingeflößt wurde. Ich habe Zauber der Schule der Illusion auf ihn gelegt, so dass sein Träger jeden bezaubern kann, den er auswählt. Eine wichtige Fertigkeit für einen König.'

'Und für einen Kaiser', sagte Potema und nahm die Kette. 'Ich danke Euch, Mutter.'

Eine Stunde später, als sie die schwarzen Zweige der Douadensträucher-Skulpturen passierte, bemerkte Potema eine dunkle Gestalt, die bei ihrem Herannahen in den Schatten unter dem Dachgesims verschwand. Sie hatte schon früher Leute bemerkt, die ihr gefolgt waren: Dies war eine der Gefahren, die das Leben am kaiserlichen Hof mit sich brachte. Aber dieser Mann war zu nah an ihren Gemächern. Sie legte sich die Kette um den Hals.

'Kommt heraus, wo ich Euch sehen kann', befahl sie.

Der Mann tauchte aus den Schatten auf. Er war ein kleiner, dunkler Bursche mittleren Alters, in

schwarz gefärbtes Ziegenleder gekleidet. Seine Augen waren starr, gefroren, unter ihrem Zauber.

'Für wen arbeitet Ihr?'

'Prinz Antiochus ist mein Herr', sagte er mit toter Stimme. 'Ich bin sein Spion.'

Ein Plan formte sich. 'Ist der Prinz in seinem Arbeitszimmer?'

'Nein, meine Dame.'

'Habt Ihr denn Zugang?'

'Ja, meine Dame.'

Potema lächelte breit. Sie hatte ihn. 'Geht voraus.'

Am nächsten Morgen kam der Sturm mit seiner ganzen Wut zurück. Das Geprassel an den Wänden und der Decke war eine Qual für Antiochus, der entdeckte, dass er nicht länger seine jugendliche Unempfindlichkeit gegen eine kräftig durchzechte Nacht hatte. Er schubste die Argonier-Dirne, mit der er sein Bett teilte, hart an.

'Macht Euch nützlich und schließt das Fenster', stöhnte er.

Kaum war das Fenster verriegelt, klopfte es auch schon an die Tür. Es war der Meisterspion. Er lächelte den Prinzen an und händigte ihm ein Blatt Papier aus.

'Was ist das?' sagte Antiochus und kniff die Augen zusammen. 'Ich muss noch immer betrunken sein. Es sieht wie Orkisch aus.'

'Ich denke, dass Ihr es nützlich finden werdet, Eure Majestät. Eure Schwester ist hier, Euch zu sehen.'

Antiochus überlegte, ob er sich anziehen oder seine Bettgefährtin hinausschicken sollte, aber entschied sich anders. 'Geleitet sie herein. Soll sie doch schockiert sein.'

Falls Potema schockiert war, ließ sie es sich nicht anmerken. Eingehüllt in orangefarbene und silberne Seide betrat sie den Raum mit einem triumphierenden Lächeln, gefolgt vom Mann-Berg Fürst Vhokken.

'Teurer Bruder, ich sprach letzte Nacht mit meiner Mutter und sie gab mir sehr wertvolle Ratschläge. Sie sagte, dass ich in der Öffentlichkeit nicht mit Euch streiten soll, um der Familie und des Kaiserreichs willen. Deshalb', sagte sie und zog ein Stück Papier aus den Falten ihrer Robe, 'biete ich Euch eine Wahl an.'

'Eine Wahl?' sagte Antiochus und erwiderte ihr Lächeln. 'Das hört sich doch freundschaftlich an.'

'Verzichtet freiwillig auf den kaiserlichen Thron, und es gibt keinen Grund für mich, dem Rat dies hier zu zeigen', sagte Potema und reichte ihrem Bruder den Brief. 'Es ist ein Brief mit Eurem Siegel darauf, der besagt, dass Ihr wisst, dass nicht Pelagius Septim II. Euer Vater ist, sondern der königliche Hofkämmerer Fondoukth. Nun, bevor Ihr bestreitet, den Brief geschrieben zu haben,

könnt Ihr weder die Gerüchte verleugnen, noch dass der kaiserliche Rat es für recht wahrscheinlich halten wird, dass Eurem Vater, dem alten Narren, Hörner aufgesetzt wurden. Ob es nun wahr ist, oder auch nicht, ob der Brief eine Fälschung ist, oder auch nicht, der Skandal würde Eure Chancen ruinieren, jemals Kaiser zu werden.'

Antiochus Gesicht war weiß vor Zorn.

'Fürchtet Euch nicht, Bruder', sagte Potema und nahm den Brief aus seinen zitternden Händen. 'Ich werde dafür sorgen, dass Ihr ein bequemes Leben führen werdet, und auch all die Huren haben werdet, die Euer Herz, oder jedes andere Eurer Organe, begehrt.'

Plötzlich lachte Antiochus. Er schaute zu seinem Meisterspion hinüber und zwinkerte. 'Ich erinnere mich, wie Ihr in mein geheimes Lager von Khajiit-Erotika eingebrochen seid und mich erpresst habt. Das ist fast zwanzig Jahre her. Wir haben jetzt bessere Schlösser, wir Ihr bemerkt haben solltet. Es muss Euch fast umgebracht haben, Eure eigenen Fähigkeiten nicht nutzen zu können, um das zu bekommen, was Ihr haben wolltet.'

Potema lächelte bloß. Es machte nichts. Sie hatte ihn.

'Ihr müsst meinen Diener hier bezaubert haben, damit er Euch in mein Arbeitszimmer lässt und Ihr mein Siegel nutzen könnt', grinste Antiochus. 'Ein Zauber, vielleicht, von Eurer Mutter, der Hexe?'

Potema lächelte weiter. Ihr Bruder war gescheiter, als sie gedacht hatte.

'Wusstet Ihr, dass Bezauberungssprüche, sogar die mächtigen, nur von kurzer Dauer sind? Natürlich wusstet Ihr das nicht. Ihr wart nie an Magie interessiert. Lasst mich Euch sagen, dass ein großzügiges Gehalt eine stärker Motivation ist, um einen Diener auf Dauer zu behalten, Schwester.' Antiochus nahm sein eigenes Blatt Papier zur Hand. 'Nun biete ich Euch eine Wahl an.'

'Was ist das?' sagte Potema, und ihr Lächeln gefror.

'Es sieht wie Unsinn aus, aber wenn Ihr wisst, wonach Ihr sucht, ist es sehr verständlich. Es ist ein Übungsblatt - Eure Handschrift, die versucht, wie meine Handschrift auszusehen. Eine gute Begabung, die Ihr da habt. Ich frage mich, ob Ihr das nicht schon früher einmal getan habt, die Handschrift eines anderen zu imitieren. Ich habe gehört, dass ein Brief der toten Frau Eures Gemahls gefunden wurde, in dem stand, dass sein Sohn ein Bastard ist. Ich frage mich, ob Ihr jenen Brief geschrieben habt. Ich frage mich, ob Eurer Gemahl, wenn ich den Beweis Eurer Begabung zeigte, glauben wird, dass Ihr jenen Brief geschrieben habt. In Zukunft, teure Wolfskönigin, stellt nie zweimal dieselbe Falle auf.'

Potema schüttelte wütend den Kopf, unfähig zu sprechen.

'Gebt mir Eure Fälschung und macht einen Spaziergang im Regen. Und dann, im Laufe des Tages, macht Ihr Eure anderen Komplotte, die mich vom Thron abhalten sollen, zunichte.' Antiochus starrte in Potemas Augen. 'Ich werde Kaiser sein, Wolfskönigin. Geht nun.'

Potema gab ihrem Bruder den Brief und verließ den Raum. Draußen im Flur war sie für einige Augenblicke still. Sie starrte bloß auf die Regentropfen, die aus einem kleinen, fast unsichtbaren Riss in der Marmorwand tropften.

'Ja, Bruder, das werdet Ihr', sagte sie. 'Aber nicht für sehr lange.'

Buch IV

Aus der Feder Montocais, eines Weisen aus dem ersten Jahrhundert der dritten Ära.

3Ä 109:
Zehn Jahre, nachdem er zum Kaiser von Tamriel gekrönt wurde, hatte Antiochus Septim seine Untertanen mit kaum etwas anderem als seiner ungeheuerlichen Lust für fleischliches Vergnügen beeindruckt. Seine zweite Ehefrau Gysilla gebar ihm im Jahr 104 eine Tochter, die er Kintyra taufte, nach seiner Ur-Ur-Ur-Großtante, der Kaiserin. Ungeheuer fettleibig und von jeder den Heilern bekannten Geschlechtskrankheit gezeichnet, verwandte Antiochus wenig Zeit auf Politik. Ganz anders seine Geschwister, die sich auf diesem Gebiet besonders hervortaten. Magnus hatte Hellena, die cyrodiilische Königin von Kleinmottien geheiratet - der argonische Priesterkönig war hingerichtet worden - und vertrat die kaiserlichen Interessen in Schwarzmarsch bewundernswert. Cephorus und seine Frau Biank-i regierten das Königreich von Gilane in Hammerfell und hatten eine gesunde Schar von Kindern hervorgebracht. Aber niemand war stärker politisch aktiv als Potema, die Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit von Himmelsrand.

Neun Jahre nach dem Tod ihres Ehemannes, König Mantiarcos, regierte Potema immer noch als Regentin für ihren kleinen Sohn Uriel. Ihr Hof genoss hohes Ansehen, vor allem bei den Herrschern, die einen Groll gegen den Kaiser hegten. Alle Könige Himmelsrands besuchten das Schloss der Einsamkeit regelmäßig, und mit den Jahren kamen auch Abgesandte aus den Ländern von Morrowind und Hochfels. Einige Gäste kamen sogar von noch weiter her.

3Ä 110:
Potema stand am Hafen und sah zu, wie das Schiff aus Pyandonea einlief. Vor der Kulisse der grauen, brechenden Wellen, auf denen sie schon so viele Schiffe aus tamrielischer Herstellung gesehen hatte, wirkte es nicht im geringsten exotisch. Insektenartig, gewiß, mit seinen membranartigen Segeln und dem Rumpf aus rauem Chitin, aber sie hatte ähnliche, wenn nicht sogar identische Schiffe in Morrowind gesehen. Nein, wenn die Flagge nicht wäre, die eindeutig ausländisch war, hätte sie es nicht von den anderen Booten im Hafen unterscheiden können. Während der salzige Nebel um sie herum anschwoll, hob sie die Hand, um die Besucher aus einem anderen Inselreich zu begrüßen.

Die Männer an Bord waren nicht nur blass, sie waren vollkommen farblos, als wenn ihr Fleisch aus irgendeinem durchsichtigen Gelee bestehen würde. Als der König mit seinem Übersetzer erschien, schaute sie geradewegs in ihre ausdruckslosen Augen und streckte die Hand aus. Der König machte seltsame Geräusche.

'Seine Großartige Majestät, König Orgnum', sagte der Übersetzer stockend, 'verleiht seiner Freude über Eure Schönheit Ausdruck. Er dankt Euch, dass Ihr ihm Zuflucht vor diesen gefährlichen Gewässern gewährt.'

'Ihr sprecht sehr gut Cyrodiilisch', sagte Potema.

'Ich spreche die Sprachen von vier Kontinenten fließend', sagte der Übersetzer. 'Ich kann zu den Einwohnern meines eigenen Landes, Pyandonea, genau wie zu denen von Atmora, Akavir und denen hier in Tamriel sprechen. Eure Sprache ist eigentlich die leichteste. Ich habe mich auf diese Reise gefreut.'

'Bitte teilt Seiner Hoheit mit, dass er hier willkommen ist, und ich ihm voll und ganz zur Verfügung stehe', sagte Potema lächelnd. Dann fügte sie hinzu: 'Ihr versteht den Kontext? Dass ich nur höflich bin?'

'Natürlich', sagte der Übersetzer und machte einige Geräusche, worauf der König mit einem Lächeln reagierte. Während sie miteinander sprachen, schaute Potema auf den Kai und sah die nun schon vertrauten Graumäntel, die sie beobachteten, während sie mit Levlet, Antiochus' Mittelsmann, sprachen. Der Psijic-Orden von der Insel Summerset. Äußerst lästig.

'Mein diplomatischer Abgesandter, Fürst Vhokken, wird Euch Eure Räumlichkeiten zeigen', sagte Potema. 'Unglücklicherweise habe ich noch einige andere Gäste, die meine Aufmerksamkeit beanspruchen. Ich hoffe, Seine Großartige Majestät hat dafür Verständnis.'

Seine Großartige Majestät König Organum hatte Verständnis, und Potema vereinbarte, am Abend mit den Pyandoneanern zu dinieren. Das Treffen mit dem Psijic-Orden erforderte ihre volle Konzentration. Sie legte ihr schlichtestes schwarz-goldenes Gewand an und ging in den Regierungssaal, um die Vorbereitungen zu treffen. Ihr Sohn, Uriel, saß auf dem Thron und spielte mit seinem zahmen Joughat.

'Guten Morgen, Mama.'

'Guten Morgen, mein Schatz', sagte Potema und hob ihren Sohn mit gespielter Anstrengung hoch. 'Bei Talos, bist du schwer. Ich glaube nicht, dass ich jemals einen so schweren Zehnjährigen getragen habe.'

'Das liegt wahrscheinlich daran, dass ich elf bin', sagte Uriel, der seine Mutter genau kannte. 'Und jetzt wirst du sagen, dass ich als Elfjähriger vermutlich bei meinem Lehrer sein sollte.'

'Ich war in deinem Alter ganz wild aufs Lernen', sagte Potema.

'Ich bin König', sagte Uriel gereizt.

'Aber gib dich damit nicht zufrieden', sagte Potema. 'Von Rechts wegen solltest du schon längst Kaiser sein, das weißt du, oder?'

Uriel nickte. Potema nahm sich einen Moment Zeit, um seine Ähnlichkeit mit den Portraits von Tiber Septim zu bewundern. Die gleiche unbarmherzige Augenpartie und das kräftige Kinn. Wenn er älter war und seinen Babyspeck verloren hatte, würde er ein beeindruckendes Ebenbild seines Ur-Ur-Ur-Ur-Ur-Großonkels sein. Sie hörte hinter sich eine Tür aufgehen und ein Saaldiener führte mehrere Graumäntel herein. Sie versteifte sich leicht und Uriel sprang, wie auf ein Zeichen, vom Thron und verließ den Regierungssaal. Er blieb dabei kurz stehen, um den höchstrangigen Vertreter des Ordens zu begrüßen.

'Guten Morgen, Meister Iachesis', sagte er und betonte jede Silbe auf eine majestätische Art und Weise, die Potemas Herz höher schlagen ließ. 'Ich hoffe, Eure Räumlichkeiten im Schloss der Einsamkeit finden Eure Zustimmung.'

'Das tun sie, König Uriel, vielen Dank', sagte Iachesis, vom Charme des Jungen bezaubert.

Iachesis und seine Begleiter betraten den Raum, und die Tür wurde hinter ihnen geschlossen.

Potema saß für einem Moment auf dem Thron, bevor sie sich erhob und ihre Gäste begrüßte.

'Ich bedaure, dass ich Euch warten ließ', sagte Potema. 'Sich vorzustellen, dass Ihr den ganzen weiten Weg von Summerset gekommen seid und ich Euch noch länger warten ließ. Ihr müsst mir vergeben.'

'Es ist keine so lange Reise', sagte einer der Graumäntel verärgert. 'Wir sind ja schließlich nicht den ganzen Weg von Pyandonea gesegelt.'

'Ah. Ihr habt meine jüngsten Gäste, König Orgnum und sein Gefolge gesehen', sagte Potema gelassen. 'Ich vermute, ihr findet es ungewöhnlich, dass ich sie hier bewirte, da wir doch alle wissen, dass die Pyandoneaner die Eroberung von Tamriel planen. Ich nehme an, Ihr seid in dieser Sache neutral, wie Ihr das in allen politischen Angelegenheiten seid?'

'Natürlich', lachte Iachesis stolz. 'Wir haben durch die Invasion nichts zu gewinnen und nichts zu verlieren. Der Psijic-Orden existierte vor der Gründung Tamriels durch die Septim-Dynastie und wir werden unter jedem politischen Regime überleben.'

'Wie ein Floh auf jedem Köter, der gerade vorbeikommt, nicht wahr?' sagte Potema und ihre Augen wurden zu schmalen Schlitzen. 'Überschätzt Eure Bedeutung nicht, Iachesis. Der Schößling Eures Ordens, die Magiergilde, besitzt doppelt soviel Macht wie ihr, und sie ist vollkommen auf meiner Seite. Wir sind dabei, eine Einigung mit König Orgnum zu finden. Wenn die Pyandoneaner die Macht ergreifen und ich endlich meinen Platz als Kaiserin dieses Landes eingenommen habe, dann sollt Ihr Euren angemessenen Platz in der Ordnung der Dinge kennenlernen.'

Majestätischen Schrittes verließ Potema den Thronsaal und ließ die Graumäntel allein zurück, die von einem zum anderen blickten.

'Wir müssen mit Fürst Levlet sprechen', sagte einer der Graumäntel.

'Ja', lachte Iachesis. 'Vielleicht sollten wir das.'

Levlet war schnell an seinem gewohnten Platz in der Taverne 'Zum Übelmond' zu finden. Als die drei Graumäntel, angeführt von Iachesis, eintraten, schien der Rauch sich plötzlich aufzulösen und es wurde still um sie herum. Sogar der Geruch von Tabak und Flin schien zu verschwinden. Levlet erhob sich und führte sie zu einem kleinen Zimmer im oberen Stockwerk.

'Ihr habt es Euch anders überlegt', sagte Levlet mit einem breiten Lächeln.

'Euer Kaiser', sagte Iachesis und verbesserte sich dann, 'unser Kaiser hatte uns ursprünglich um unsere Unterstützung bei der Verteidigung der Westküste von Tamriel vor der pyandoneanischen Flotte ersucht. Er offerierte uns dafür zwölf Millionen Goldstücke. Wir boten unsere Dienste für fünfzig an. Nach einer genaueren Erwägung der Gefahren, die eine Invasion durch die Pyandoneaner mit sich bringen würde, haben wir beschlossen, sein ursprüngliches Angebot anzunehmen.'

'Die Magiergilde hat großzügig -'

'Vielleicht für zehn Millionen Goldstücke', sagte Iachesis schnell.

Im Verlauf des Abendessens versprach Potema König Orgnum, mittels des Übersetzers, einen Aufstand gegen ihren Bruder anzuführen. Sie stellte mit Freude fest, dass ihre Fähigkeit zu Lügen bei den verschiedenartigsten Kulturen Früchte trug. Potema teilte ihr Bett in dieser Nacht mit König Orgnum, da es ihr als freundliche und diplomatische Geste angemessen erschien. Er gab ihr zuvor einige Kräuter, durch die sie das Gefühl hatte, auf der Oberfläche der Zeit treiben. Sie war sich der Gesten der Liebe erst bewußt, als sie schon dabei war, sie zu vollziehen. Sie fühlte sich wie ein kühlender Nebel, der das Feuer seiner Liebe wieder und wieder zu löschen suchte. Am Morgen, als er sie auf die Wange küsste und ihr mit seinen leeren weißen Augen mitteilte, dass er sie jetzt verlassen würde, fühlte sie einen Stich des Bedauerns.

Das Schiff verließ den Hafen an diesem Morgen und machte sich auf den Weg nach Summerset und den bevorstehenden Invasionen. Sie winkte ihnen nach, als sie Schritte hinter sich vernahm. Es war Levlet.

'Sie werden es für acht Millionen tun, Eure Hoheit', sagte er.

'Mara sei Dank', sagte Potema. 'Ich brauche für einen Aufstand mehr Zeit. Bezahlt sie aus meiner Schatzkammer und dann geht in die Kaiserstadt und holt mir die zwölf Millionen von Antiochus. Wir sollten bei diesem Spiel einen guten Profit erzielen und du wirst natürlich deinen Anteil bekommen.'

Drei Monate später erfuhr Potema, dass die Flotte der Pyandoneaner durch einen Sturm, der plötzlich vor der Insel Artaeum aufzog, vollkommen vernichtet worden war. Vor dem Heimathafen des Psijic-Ordens. Von König Orgnum und all seinen Schiffen war nichts übrig geblieben.

'Manchmal erzielt man einen Profit', sagte sie und hielt ihren Sohn Uriel eng an sich gedrückt, 'indem man die Leute dazu bringt, einen zu hassen.'

Buch V

Aus der Feder des Inzolius, Weiser im Zweiten Jahrhundert und Schüler von Montocai:

3Ä 119:
Einundzwanzig Jahre lang herrschte Antiochus Septim in Tamriel, und bewies, dass er trotz seiner moralischen Mängel ein fähiger Anführer war. Sein größter Sieg war im Inselkrieg im Jahr 110, als der Kaiserlichen Flotte und der königlichen Marine der Insel Summerset zusammen mit den magischen Kräften des Psijic-Ordens die Zerstörung der Invasionsarmada von Pyandonea gelang. Seine Geschwister, König Magnus von Kleinmottien, König Cephorus von Gilane und Potema, die Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit herrschten gut, und die Beziehungen zwischen dem Kaiserreich und den Königreichen Tamriels wurden sehr verbessert. Jedoch hatten auch Jahrhunderte der Vernachlässigung noch nicht die Narben geheilt, die zwischen dem Kaiserreich und den Königen von Hochfels und Himmelsrand existierten.

Während eines der seltenen Besuche seiner Schwester und seines Neffen Uriel fiel Antiochus, der während seiner Regentschaft unter verschiedenen Krankheiten gelitten hatte, in ein Koma. Über Monate siechte er in einem Zustand zwischen Leben und Tod dahin, während sich der Ältestenrat sich auf die Besteigung des Throns durch seine fünfzehnjährige Tochter Kintyra vorbereitete.

3Ä 120:
'Mutter, ich kann Kintyra nicht heiraten,' sagte Uriel, von dem Vorschlag eher erheitert denn beleidigt. 'Sie ist meine Kusine ersten Grades. Und außerdem glaube ich, dass sie mit einem der Fürsten des Rates verlobt ist, mit Modellus.'

'Ihr seid so zimperlich. Dies ist nicht die Zeit und nicht der Ort, um über Anstand nachzudenken,' sagte Potema. 'Aber Ihr habt in jeder Beziehung recht mit Modellus, und wir sollten den Ältestenrat in dieser kritischen Lage nicht verärgern. Wie denkt Ihr über Prinzessin Rakma? Ihr habt in Farrun recht viel Zeit in ihrer Gesellschaft verbracht.'

'Sie ist in Ordnung,' sagte Uriel. 'Sagt mir nicht, dass Ihr alle schmutzigen Einzelheiten hören wollt.'

'Bitte erspart mir Eure Erforschung ihres Körpers,' Potema schnitt eine Grimasse. 'Aber würdet Ihr sie heiraten?'

'Ich denke schon.'

'Sehr gut. Dann werde ich die Vorbereitungen treffen,' Potema machte sich eine Notiz, bevor sie fortfuhr. 'König Lleromo war ein schwer zu haltender Verbündeter, und eine politische Heirat sollte Farrun auf unserer Seite halten. Falls wir sie brauchen sollten. Wann ist die Beerdigung?'

'Welche Beerdigung?' fragte Uriel. 'Ihr meint die von Onkel Antiochus?'

'Natürlich,' seufzte Potema. 'Ist in letzter Zeit noch jemand gestorben?'

'Es rannte eine rothwardonische Kinderhorde durch die Hallen, also nehme ich an, dass Cephorus angekommen ist. Magnus ist gestern am Hof angekommen, also sollte sie jetzt jeden Tag stattfinden.'

'Dann ist es Zeit, den Rat anzusprechen,' sagte Potema lächelnd.

Sie kleidete sich ganz in schwarz, nicht farbenfroh wie sonst. Es war wichtig, als betrübte Schwester angesehen zu werden. Sie betrachtete sich im Spiegel und fühlte, dass sie ganz nach ihren dreiundfünfzig Jahren aussah. Eine silberne Strähne schlängelte sich durch ihr rotbraunes Haar. Die langen, kalten, trockenen Winter im nördlichen Himmelsrand hatten ihr ganzes Gesicht mit Falten übersät, dünn wie ein Spinnennetz. Aber sie wusste, dass sie, wenn sie lächelte, immer noch Herzen gewinnen konnte, und durch einen finsteren Blick Angst erzeugen. Das war genug für ihre Absichten.

Potemas Rede vor dem Ältestenrat ist vielleicht nützlich für Schüler öffentlicher Reden.

Sie begann mit Schmeicheleien und Selbstbeschämung: 'Meine höchst erhabenen und weisen Freunde, Mitglieder des Ältestenrates, ich bin nur eine Provinzkönigin, und ich kann nur annehmen, dass ich zur Sprache bringe, was Ihr bereits bedacht habt.'

Sie fuhr fort, indem sie den einstigen Kaiser lobte, der abgesehen von seinen Fehlern ein beliebter Herrscher gewesen war: 'Er war ein wahrer Septim und ein großer Krieger und zerstörte - mit Eurem Rat - die fast unsichtbare Kriegsflotte von Pyandonea.'

Doch sie verschwendete wenig Zeit, bis sie zu ihrem Anliegen kam: 'Die Kaiserin Gysilla tat unglücklicherweise nichts, um den wollüstigen Charakter meines Bruders abzuschwächen. Tatsächlich hat sich keine Hure aus den Elendsvierteln der Stadt in mehr Betten begeben als sie. Hätte sie ihre Pflichten im Kaiserlichen Schlafgemach getreuer erfüllt, so hätten wir einen wahren Erben für das Kaiserreich, nicht diese schwachköpfigen, unehelichen Muttersöhnchen, die sich die Kinder des Kaisers nennen. Das Mädchen namens Kintyra wird allgemein als die Tochter von Gysilla und dem Hauptmann der Wache angesehen. Es mag sein, dass sie die Tochter von Gysilla und dem Jungen, der die Zisternen reinigt, ist. Wir können das nicht mit Sicherheit wissen. Nicht so sicher, wie wir die Abstammung meines Sohnes Uriel kennen. Dem ältesten wahren Sohn des Herrschergeschlechts der Septim. Meine Fürsten, die Prinzen des Kaiserreiches werden keinen Bastard auf dem Thron dulden, dass kann ich Euch versichern.'

Sie endete gemäßigter, aber mit einem Aufruf zum Handeln: 'Die Nachwelt wird Euch richten. Ihr wisst, was getan werden muss.'

An diesem Abend bewirtete Potema ihre Brüder und deren Ehefrauen im Kartenraum, ihrem liebsten Kaiserlichen Speisesaal. Die Wände waren übersät mit leuchtenden, doch verblassenden Darstellungen des Kaiserreichs und aller bekannten Länder darüber hinaus, Atmora, Yokunda, Akavir, Pyandonea, Thras. Über ihren Köpfen breiteten sich verzerrte Bilder des Sternenhimmels an der großen Glaskuppel aus, die nass von Regen, den Raum überspannte. Blitze leuchteten jede Minute auf und erzeugten fremdartige gespenstische Bilder an den Wänden.

'Wann werdet Ihr vor dem Rat sprechen?' fragte Potema, als das Essen serviert wurde.

'Ich bin mir nicht sicher, ob ich es tun werde,' sagte Magnus. 'Ich glaube nicht, dass ich etwas zu sagen habe.'

'Ich werde zu ihnen sprechen, wenn sie die Krönung von Kintyra bekannt geben,' sagte Cephorus. 'Lediglich als Formalität um meine Unterstützung und die Unterstützung von Hammerfell zum Ausdruck zu bringen.'

'Ihr könnt für ganz Hammerfell sprechen?' fragte Potema mit einem neckenden Lächeln. 'Die Rothwardonen müssen Euch sehr lieben.'

'Wir haben eine einzigartige Beziehung zum Kaiserreich in Hammerfell,' sagte Cephorus Frau, Bianki. 'Seit dem Vertrag von Stros M'kai versteht man uns als Teil des Kaiserreiches, nicht als Untertan.'

'Ich nehme an, dass Ihr bereits zum Rat gesprochen habt,' sagte Magnus' Gattin Hellena spitz. Sie war von Natur aus diplomatisch, aber als cryodilische Herrscherin eines argonischen Königreichs wusste sie Missgeschicke zu erkennen und ihnen entgegenzutreten.

'Ja, das habe ich,' sagte Potema und hielt inne, um ein Stück geschmorten Jalfvogel zu genießen. 'Ich hielt heute Nachmittag eine kurze Rede über die Krönung.'

'Unsere Schwester ist eine ausgezeichnete Rednerin,' sagte Cephorus.

'Ihr seid zu freundlich,' sagte Potema lachend. 'Ich kann viele Dinge besser als Reden halten.'

'Und die wären?' fragte Biank-i lächelnd.

'Darf ich fragen, was Ihr in Eurer Rede gesagt habt?' fragte Magnus misstrauisch.

Es wurde an die Tür geklopft. Der Majordomus flüsterte Potema etwas zu, woraufhin sie lächelte und sich vom Tisch erhob.

'Ich sagte dem Rat, dass ich der Krönung meine volle Unterstützung geben würde, vorausgesetzt dass er weise handeln würde. Was könnte daran schlimm sein?' sagte Potema und nahm ihr Weinglas mit zur Tür. 'Wenn Ihr mich entschuldigt, meine Nichte Kintytra wünscht, ein paar Worte mit mir zu reden.

Kintyra stand in der Halle mit der Kaiserlichen Wache. Sie war bloß ein Kind, doch Potema kam der Gedanke, dass sie, als sie in diesem Alter war, bereits zwei Jahre mit Mantiarco verheiratet war. Es gab eine Ähnlichkeit, das war sicher. Potema konnte sich Kintyra als junge Königin vorstellen, mit dunklen Augen und blasser Haut, glatt und fest wie Marmor. Zorn flammte für einen Augenblick in Kintyras Augen auf beim Anblick ihrer Tante, doch die Gefühle verließen sie, wurden ersetzt durch ruhiges Kaiserliches Auftreten.

'Königin Potema,' sagte sie ruhig. 'Man hat mir mitgeteilt, dass meine Krönung in zwei Tagen stattfinden wird. Eure Anwesenheit bei der Feierlichkeit ist nicht willkommen. Ich habe Euren Dienern bereits Anweisungen gegeben, Eure Habseligkeiten zu packen, und eine Eskorte wird euch heute Nacht zu eurem Königreich zurück begleiten. Das ist alles. Lebt wohl, Tante.'

Potema wollte etwas erwidern, doch Kintyra und ihre Wache wandten sich um und schritten den Gang zum Prunksaal zurück. Die Wolfskönigin beobachtete ihren Abgang und betrat dann wieder den Kartenraum.

'Schwägerin,' sagte Potema in tiefer Bosheit zu Bianki. 'Ihr hattet gefragt, was ich besser kann als Reden halten? Die Antwort ist: Krieg führen.'

Buch VI

Aus der Feder des Inzolicus, Weiser im Zweiten Jahrhundert:

3Ä 120:
Die fünfzehn Jahre alte Kaiserin Kintyra Septim II, Tochter von Antiochus, wurde am dritten Tag der Ersten Saat gekrönt. Ihre Onkel Magnus, König von Kleinmottien und Cephorus, König von Gilane, begleiteten sie, doch ihre Tante, Potema,Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit, war vom Hof verbannt worden. Zurück in ihrem Königreich begann Königin Potema, den Aufstand zu entfachen, den man später den Krieg des roten Diamanten nennen würde. All die Verbündeten, unzufriedene Könige und Edelmänner, die sie über die Jahre gefunden hatte, unterstützten sie mit ihren Truppen gegen die neue Kaiserin.

Die ersten frühen Vorstöße gegen das Reich waren durchaus erfolgreich. In Himmelsrand und dem nördlichen Hochfels wurde die kaiserliche Armee angegriffen. Potema und ihre Streitkräfte kamen über Tamriel wie eine Heimsuchung, wo sie auch waren, stachelten sie Tumulte und Aufstände an. Im Herbst des Jahres schickte der loyale Herzog von Felsschlucht ein dringendes Gesuch nach Verstärkung durch die kaiserliche Armee, und Kintyra führte selbst die Truppen, um den Widerstand gegen die Wolfskönigin zu wecken.

3Ä 121:
'Wir wissen nicht, wo sie sind,' sagte der Herzog tief bestürzt. 'Ich habe Späher durch das ganze Land geschickt. Ich kann nur annehmen, dass sie sich in den Norden zurückgezogen haben, als sie von der Ankunft Eurer Armee gehört haben.'

'Ich sage es nur ungern, aber ich hatte mich auf eine Schlacht gefreut,' entgegnete Kintyra. 'Ich möchte den Kopf meiner Tante auf eine Lanze spießen und ihn im ganzen Königreich zur Schau stellen. Ihr Sohn Uriel und seine Streitkräfte sind direkt an der Grenze zur kaiserlichen Provinz und verspotten mich. Wie können sie so erfolgreich sein? Sind sie nur so gut im Kampf oder hassen mich meine Untertanen wirklich?'

Sie war erschöpft nach den vielen Monaten, die sie sich durch den Schlamm von Herbst und Winter kämpfen musste. Als sie die Drachenschwanzberge überquerte, geriet ihre Armee fast in einen Hinterhalt. Das Losbrechen eines Schneesturms in der normalerweise gemäßigten Baronie von Dwynnen war so unerwartet und heftig, er musste zweifellos von einem von Potemas verbündeten Zauberern verursacht worden sein. Wohin sie sich auch wandte, fühlte sie die Gegenwart ihrer Tante. Und nun war ihr die Aussicht auf ein Treffen mit der Wolfskönigin schließlich wieder durchkreuzt worden. Es war kaum zu ertragen.

'Es ist Angst, ganz einfach,' sagte der Herzog. 'Das ist ihre mächtigste Waffe.'

'Ich muss es fragen,' entgegnete Kintyra und hoffte, ihre Stimme würde nichts von der Angst, von der der Herzog gesprochen hatte, verraten. 'Ihr habt die Armee gesehen. Ist es wahr, dass sie ein Heer untoter Krieger unter ihrem Befehl hat?'

'Nein, das stimmt nicht, aber sie nährt zweifellos dieses Gerücht. Ihr Heer greift bei Nacht an, zum Teil aus strategischen Gründen und zum Teil, um solche Ängste zu steigern. So weit ich weiß, hat sie keinen anderen übernatürlichen Beistand als die üblichen Kampfmagiere und Schattenklingen

jeder modernen Armee.'

'Immer nachts,' sagte Kintyra nachdenklich. 'Ich vermute, um ihre Anzahl zu verbergen.'

'Und um ihre Truppen in Position zu bringen, bevor wir sie bemerken' fügte der Herzog hinzu. 'Sie ist ein Meister des Überraschungsangriffs. Hört man von einem Vormarsch nach Osten, so ist sie sicher bereits vor dir im Süden. Doch hört, wir werden das alles morgen früh besprechen. Ich habe die besten Zimmer des Schlosses für Euch und Eure Männer vorbereitet.'

Kintyra saß in ihrem Turmzimmer und verfasste beim Licht des Mondes und einer einzigen Talgkerze einen Brief an ihren zukünftigen Ehemann, Fürst Modellus, in der Kaiserstadt. Sie hoffte, ihn im Sommer im Blauen Palast, den ihre Großmutter Quintilla so sehr geliebt hatte, zu heiraten, aber der Krieg würde dies vielleicht nicht zulassen. Während sie schrieb, starrte sie aus dem Fenster auf den Hof hinunter und auf die geplagten, blätterlosen Winterbäume. Zwei ihrer Wachen standen auf den Zinnen, einige Meter voneinander entfernt. Ganz wie Modellus und Kintyra, dachte sie, und machte sich daran, diese Metapher in ihrem Brief zu erklären.

Ein Klopfen an der Tür unterbrach ihre Dichtkunst.

'Eure Majestät, ein Brief von Fürst Modellus,' sagte der junge Eilbote, als er ihr das Schriftstück reichte.

Er war kurz, und sie las ihn schnell, bevor der Bote die Möglichkeit hatte, sich zurückzuziehen. 'Ich bin etwas verwirrt. Wann hat er dies geschrieben?'

'Vor einer Woche,' sagte der Bote. 'Er sagte, es sei dringend erforderlich, dass ich so schnell wie möglich herkomme, während er das Heer mobilisierte. Ich nehme an, sie werden die Stadt bereits verlassen haben.'

Kintyra entließ den Boten. Modellus schrieb, er hätte einen Brief von ihr erhalten, der dringend um Verstärkung für die Schlacht bei Felsschlucht bat. Aber es gab keine Schlacht bei Felsschlucht und sie war heute erst angekommen. Doch wer schrieb den Brief in ihrer Handschrift, und warum würden jene wollen, dass Modellus eine zweite Armee aus der Kaiserstadt nach Hochfels bringt?

Kintyra fühlte einen kalten Schauer von der Nachtluft vom Fenster und wollte es schließen. Die beiden Wachen auf den Zinnen waren fort. Als sie das Geräusch eines gedämpften Kampfes hinter einem der dürren Bäume hörte, lehnte sie sich hinaus, und hörte nicht, wie sich die Tür öffnete.

Als sie sich umdrehte, sah sie Königin Potema und Mentin, Herzog von Felsschlucht, mit einer Schar Wachen im Raum.

'Ihr bewegt Euch leise, Tante,' sagte sie nach einem Augenblick. Sie wandte sich an den Herzog. 'Was hetzte Euch gegen Eure Treue zum Kaiserreich auf? Angst?'

'Und Gold,' entgegnete der Herzog schlicht.

'Was ist meinem Heer zugestoßen?' fragte Kintyra und versuchte, Potema direkt ins Gesicht zu sehen. 'Ist die Schlacht so schnell vorüber?'

'Eure Männer sind alle tot,' lächelte Potema. 'Aber es gab hier kein Gefecht. Lediglich leise und

wirksame Ermordung. Es wird noch Schlachten geben, gegen Modellus in den Drachenschwanzbergen und gegen die Überreste der kaiserlichen Armee in der Stadt. Ich werde Euch regelmäßig Bericht erstatten über den Fortschritt des Krieges.'

'Also werde ich hier als Eure Geisel festgehalten?' fragte Kintyra, die plötzlich die Festigkeit der Steine und die große Höhe ihres Turmzimmers zur Kenntnis nahm. 'Verflucht, schaut mich an! Ich bin Eure Kaiserin!'

'Seht es so, ich mache Euch von einer fünftklassigen Herrscherin zu einer erstklassigen Märtyrerin,' sagte Potema mit einem Zwinkern. 'Doch ich verstehe es, wenn Ihr mir nicht dafür danken möchtet.'

Buch VII

Aus der Feder von Inzolius, Weiser im Zweiten Jahrhundert

3Ä 125:
Das genaue Datum der Hinrichtung von Kaiserin Kintyra Septim II. im Turm von Schloss Felsschlucht liegt im Bereich der Vermutungen. Manche glauben, sie sei kurz nach ihrer Gefangennahme im 121sten Jahr hingerichtet worden, während andere behaupten, sie sei wahrscheinlich als Geisel am Leben gehalten worden bis kurz bevor ihr Onkel Vephorus, König von Gilane, das westliche Hochfels im Sommer des 125ten Jahres wiedererobert hatte. Die Gewissheit von Kintyras Ableben versammelte viele gegen die Wolfskönigin Potema und ihren Sohn, der vier Jahre früher zum Kaiser Uriel Septim III. gekrönt worden war, als er die schlecht bewachte Kaiserstadt eroberte.

Cephorus konzentrierte seine Armee auf den Krieg in Hochfels, während sein Bruder Magnus, König von Kleinmottien, seine argonischen Truppen durch das loyale Morrowind nach Himmelsrand brachte, um in Potemas Heimatprovinz zu kämpfen. Die Truppen der Echsenwesen kämpften gut in den Sommermonaten, doch im Winter erholten sie sich im Süden, um sich neu zu gruppieren und wieder anzugreifen, sobald das Wetter wärmer wurde. In dieser Gleichgewichtslage dauerte der Krieg zwei weitere Jahre.

Im Jahr 125 gebar Magnus' Frau Hellena ihr erstes Kind, einen Jungen, den sie Pelagius nannten, nach dem Kaiser, welcher der Vater von Magnus, Cephorus, des letzten Kaisers Antiochus und der furchtbaren Wolfskönigin der Einsamkeit war.

3Ä 127:
Potema saß auf weichen Seidenkissen im warmen Gras vor ihrem Zelt und beobachtete, wie die Sonne über den dunklen Wäldern an der anderen Seite der Wiese aufging. Es war ein besonders vibrierender Morgen, bezeichnend für die Sommerzeit in Himmelsrand. Das hohe Gezirpe der Insekten summte um sie herum und der Himmel wogte von Tausenden fahlgelber Vögel, die umeinander herumwirbelten und eine Vielzahl von Mustern formte. Die Natur wusste nichts von dem Krieg, der nach Falkenstern kommen würde, vermutete sie.

'Eure Hoheit, eine Nachricht von der Armee in Hammerfell', sagte eines ihrer Dienstmädchen und brachte einen Boten zu ihr. Er atmete schnell und war mit Schweiß und Matsch besudelt. Zeugnis eines langen, schnellen Rittes über viele, viele Meilen.

'Meine Königin', sagte der Bote und schaute zu Boden. 'Ich bringe ernste Nachrichten von Eurem Sohn, dem Kaiser. Er traf die Armee Eures Bruders, König Cephorus, in Hammerfell in der Landschaft von Ichidag und dort fand die Schlacht statt. Ihr wäret stolz gewesen, da er tapfer focht, doch am Ende wurde die Kaiserliche Armee besiegt und Euer Sohn, der Kaiser, gefangengenommen. König Cephorus bringt ihn nach Gilane.'

Potema hörte sich die Neuigkeiten mit finsterem Blick an. 'Dieser unbeholfene Dummkopf', sagte sie schließlich.

Potema stand auf und schlenderte in das Lager, wo die Männer sich bewaffneten und auf die Schlacht vorbereiteten. Vor langer Zeit hatten die Soldaten verstanden, dass ihre Königin nicht auf

Höflichkeiten wert legte, und sie es bevorzugte, dass sie arbeiteten und nicht ihr salutierten. Fürst Vhokken war vor ihr, hatte bereits eine Unterredung mit dem Befehlshaber der Kampfmagier und erörterte noch schnell ein paar Strategien.

'Meine Königin', sagte der Bote, der ihr gefolgt war. 'Was habt Ihr vor?'

'Ich werde diese Schlacht gegen Magnus gewinnen, trotz seiner überlegenen Stellung, seit er die Ruinen von Schloss Kogmenthist besetzt hält', sagte Potema. 'Und dann, wenn ich weiß, was Cephorus mit dem Kaiser vorhat, werde ich demgemäss antworten. Wenn ein Lösegeld gezahlt werden muss, so werde ich es zahlen, sollte ein Gefangenenaustausch stattfinden, dann soll es so sein. Nun, bitte, nehmt ein Bad und ruht Euch aus, und versucht, dem Kampf aus dem Weg zu gehen.'

'Es ist kein idealer Plan', sagte Fürst Vhokken, als Potema das Zelt des Befehlshabers betrat. 'Wenn wir das Schloss vom Westen angreifen, laufen wir direkt in das Feuer ihrer Magier und Bogenschützen. Wenn wir von Osten kommen, müssen wir durch die Sümpfe, und in dieser Umgebung haben die Argonier einen Vorteil. Einen großen.'

'Was ist mit dem Norden und Süden? Nur Berge, richtig?'

'Sehr steile Berge, Eure Hoheit', sagte der Befehlshaber. 'Wir sollten dort Bogenschützen postieren, doch wir wären zu verletzbar ohne die Mehrzahl unserer Truppen.'

'Genauso ist es mit dem Sumpf', sagte Potema und fügte pragmatisch hinzu. 'Es sei denn, wir entfernen uns und warten darauf, dass sie herauskommen, bevor wir kämpfen.'

'Wenn wir warten, wird Cephorus seine Armee aus Hochfels hierher bringen, und wir werden zwischen den beiden gefangen sein', sagte Fürst Vhokken. 'Keine wünschenswerte Lage.'

'Ich werde zu den Truppen sprechen', sagte der Befehlshaber. 'Und versuchen, sie auf den Sumpfangriff vorzubereiten.'

'Nein', sagte Potema. 'Ich werde zu ihnen sprechen.'

In voller Kampfmontur warteten die Soldaten in der Mitte des Lagers. Sie waren eine bunte Mischung aus Männern und Frauen, Cryodiil, Nord, Bretonen und Dunmer, unerfahrene Kämpfer und alte Veteranen, die Söhne und Töchter von Adligen, Ladenbesitzern, Priestern, Prostituierten, Bauern, Akademikern, Abenteurern. Alle unter dem Banner des Roten Diamanten, dem Symbol der Kaiserlichen Familie von Tamriel.

'Meine Kinder', drang die Stimme von Potema durch den regungslosen Morgennebel. 'Wir haben in vielen Schlachten zusammen gekämpft, über Bergspitzen und Brückenköpfe, durch Wälder und Wüsten. Ich habe große, heldenmutige Taten von jedem von euch gesehen, was mein Herz mit Stolz erfüllt. Ich habe auch schmutzige Kämpfe, Meuchelmord, grausame und mutwillige Großtaten der Barbarei gesehen, die mir genauso gefallen. Denn ihr seid alle Krieger.'

Erregt von ihrer Rede schritt Potema die Linie der Soldaten ab, und sah jedem in die Augen: 'Krieg ist in eurem Herzen, in eurem Hirn, in euren Muskeln, in allem, was ihr denkt und allem, was ihr tut. Wenn dieser Krieg vorbei ist, wenn die Kräfte, die den Thron dem wahren Kaiser, Uriel Septim III., verwehren wollen, überwältigt sind, könnt ihr aufhören, Krieger zu sein. Ihr habt die Wahl, zu

euren Leben vor dem Krieg zurückzukehren, zu euren Höfen und Städten, und eure Narben zu zeigen und Geschichten der Taten, die ihr heute vollbracht habt, euren staunenden Nachbarn zu erzählen. Doch heute seid ihr Krieger. Ihr seid der Krieg.'

Sie konnte sehen, dass ihre Worte wirkten. Um sie herum fixierten sich blutunterlaufende Augen auf das bevorstehende Blutbad, strafften sich Arme um Waffen. Sie fuhr fort, indem sie laut schrie, 'und ihr werdet euch durch das Sumpfland bewegen wie eine unaufhaltsame Kraft aus den dunkelsten Teilen des Reiches des Vergessens, und ihr werdet die Schuppen dieser Echsenwesen in Schloss Kogmenthist abreißen. Ihr seid Krieger, und ihr müsst nicht nur kämpfen, ihr müsst gewinnen. Ihr müsst gewinnen!'

Die Soldaten antworteten mit wildem Gebrüll und schreckten die Vögel in den Bäumen rund um das Lager auf.

Aus einer vorteilhaften Stellung in den südlichen Bergen hatten Potema und Fürst Vhokken einen ausgezeichneten Blick auf die tobende Schlacht. Es sah aus, als würden sich zwei Schwärme zwei verschieden farbiger Insekten über einem Haufen Dreck, den Ruinen des Schlosses, hin und her bewegen. Gelegentlich flackerte die Explosion einer Flamme oder einer giftigen Wolke der Magier über die Schlacht und zog ihre Aufmerksamkeit auf sich, doch nach Stunden erschien das Kämpfen wie ein einziges Durcheinander.

'Ein Reiter nähert sich', sagte Fürst Vhokken und brach die Stille.

Eine junge Rothwardonin trug den Federbusch von Gilane und eine weiße Fahne. Potema bat sie näher. Wie der Bote am Morgen sah die Reiterin sehr mitgenommen aus.

'Eure Hoheit', sagte sie und rang nach Luft. 'Ich wurde von Eurem Bruder, meinem Fürsten, König Cephorus zu Euch gesandt mit schrecklichen Nachrichten. Euer Sohn Uriel wurde in Ichidag auf dem Schlachtfeld gefangen genommen und von dort nach Gilane gebracht.'

'Das weiß ich alles', sagte Potema verächtlich. 'Ich habe eigene Boten. Ihr könnt Eurem Herrn sagen, dass ich, nachdem ich diese Schlacht gewonnen habe, jedes Lösegeld zahlen werde oder jedem Gefangenen …'

'Eure Hoheit, ein wütender Mob hat die Karawane, in der Euer Sohn war, erreicht, bevor sie in Gilane angekommen war', sagte die Reiterin schnell, 'Euer Sohn ist tot. Er wurde in seinem Wagen verbrannt. Er ist tot.'

Potema wandte sich von der jungen Frau ab und sah auf das Schlachtfeld hinunter. Ihre Soldaten waren dabei zu gewinnen. Magnus Armee war im Rückzug.

'Noch eine weitere Neuigkeit, Eure Hoheit', sagte die Reiterin. 'König Cephorus wurde zum Kaiser ausgerufen.'

Potema schaute die Frau nicht an. Ihre Armee feierte ihren Sieg.

Buch VIII

Aus der Feder von Inzolicus, Weiser des zweiten Jahrhunderts:

3Ä 127:
Nach der Schlacht von Ichidag wurde der Kaiser Uriel Septim III. gefangen genommen und, bevor er zum Schloss seines Onkels im Hammerfell-Königreich Giweg gebracht werden konnte, ereilte ihn der Tod durch die Hand eines wütenden Pöbels. Dieser Onkel Cephorus wurde daraufhin zum Kaiser ernannt und ritt in die Kaiserstadt. Die Truppen, die früher dem Kaiser Uriel und seiner Mutter, der Wolfskönigin Potema, treu ergeben waren, verpflichteten sich nun dem neuen Kaiser. Als Erwiderung auf ihre Unterstützung verlangte der Adel von Himmelsrand, Hochfels, Hammerfell, Insel Summerset, Valenwald, Schwarzmarsch und Morrowind eine neue Ebene der Autonomie und Unabhängigkeit vom Kaiserreich und erhielt sie auch. Der Krieg des roten Diamanten war beendet.

Potema kämpfte weiterhin eine verlorene Schlacht, ihr Hoheitsgebiet schrumpfte und schrumpfte, bis nur noch ihr Königreich der Einsamkeit unter ihrer Macht stand. Sie beschwor Daedra herauf, um für sie zu kämpfen, befahl ihren Totenbeschwörern, die gefallenen Feinde als untote Krieger auferstehen zu lassen, und führte Angriff auf Angriff gegen ihre Brüder, den Kaiser Cephorus Septim I. und König Magnus von Kleinmottien. Als ihr Wahnsinn größer wurde, fingen ihre Verbündeten an, sie zu verlassen, und ihre einzigen Gefährten waren die Zombies und Skelette, die sie über die Jahre angesammelt hatte. Das Königreich der Einsamkeit wurde ein Land des Todes. Geschichten über eine alte Wolfskönigin, die von verrottenden Skelett-Kammermädchen bedient wurde, und mit Vampirgenerälen Kriegspläne schmiedete, verängstigten ihre Untertanen.

3Ä 137:
Magnus öffnete das kleine Fenster in seinem Raum. Das erste Mal seit Wochen hörte er die Geräusche einer Stadt: Karren quietschten, Pferde klapperten über die Pflastersteine, und von irgendwo war das Lachen eines Kindes zu hören. Er lächelte, als er zu seinem Bett zurückkehrte, um sich zu waschen und anzuziehen. Ein unverwechselbares Klopfen ertönte an der Tür.

'Kommt herein, Pel', sagte er.

Pelagius hüpfte in das Zimmer. Es war offensichtlich, dass er schon seit Stunden auf den Beinen war. Magnus staunte über seine Energie, und fragte sich, um wie viel länger Schlachten dauern würden, wenn sie von zwölfjährigen Jungen ausgetragen würden.

'Habt Ihr schon nach draußen geschaut?' fragte Pelagius. 'All die Städter sind zurückgekommen! Es gibt Geschäfte, und eine Magiergilde, und unten am Hafen habe ich hundert Läden gesehen, die von überallher kommen!'

'Sie brauchen sich nicht länger zu fürchten. Wir haben uns um all die Zombies und Geister gekümmert, die früher einmal ihre Nachbarn waren, und sie wissen, dass es sicher für sie ist, zurückzukommen.'

'Wird Onkel Cephorus zu einem Zombie, wenn er stirbt?' fragte Pelagius.

'Das würde ich ihm schon zutrauen', lachte Magnus. 'Warum fragt Ihr?'

'Einige Leute sagten, dass er krank und alt ist', sagte Pelagius.

'So alt ist er gar nicht', sagte Magnus. 'Er ist sechzig Jahre alt. Nur zwei Jahre älter als ich.'

'Und wie alt ist Tante Potema?' fragte Pelagius.

'Siebzig', sagte Magnus. 'Und ja, das ist alt. Weitere Fragen werden warten müssen. Ich muss jetzt zu einem Treffen mit dem Kommandanten gehen. Aber wir können uns beim Abendessen unterhalten. Könnt Ihr Euch beschäftigen, ohne in Schwierigkeiten zu geraten?'

'Ja, Herr', sagte Pelagius. Er hatte verstanden, dass sein Vater die Belagerung von Tante Potemas Schloss aufrecht erhalten musste. Wenn sie es übernommen und sie eingesperrt haben würden, dann würden sie aus dem Gasthaus ausziehen und in das Schloss einziehen. Pelagius freute sich nicht darauf. Die ganze Stadt hatte einen komischen, süßlichen, toten Geruch, aber sobald er in die Nähe des Schlossgrabens kam, musste er von diesem Gestank würgen. Sie könnten eine Million Blumen auf diesem Platz abladen, und es würde immer noch keinen Unterschied machen.

Er wanderte stundenlang durch die Stadt, kaufte etwas zu essen und einige Bänder für seine Schwester und Mutter daheim in Kleinmottien. Er überlegte, für wen er noch Geschenke kaufen könnte, und war ratlos. All seine Cousins und Cousinen, die Kinder von Onkel Cephorus, Onkel Antiochus, und Tante Potema, waren während des Krieges gestorben und einige von ihnen während der Hungersnot, weil so viele Ernten verbrannt worden waren. Tante Biank-i war letztes Jahr gestorben. Es gab nur noch ihn, seine Mutter, seine Schwester, seinen Vater, und seinen Onkel, den Kaiser. Und Tante Potema. Aber sie zählte nicht wirklich.

Als er früher am Morgen an der Magiergilde vorbeikam, hatte er sich entschieden, nicht hineinzugehen. Solche Orte, mit ihrem seltsamen Rauch, Kristallen und alten Büchern, waren ihm unheimlich Es kam Pelagius dieses Mal in den Sinn, dass er ein Geschenk für Onkel Cephorus kaufen könnte. Ein Andenken an die Magiergilde des Königreichs der Einsamkeit.

Eine alte Frau hatte Probleme mit der Eingangstür, also öffnete Pelagius sie für sie.

'Danke', sagte sie.

Sie war sicherlich das älteste Wesen, das er je gesehen hatte. Ihr Gesicht sah aus wie ein alter, verschrumpelter Apfel mit einem Wirbel von leuchtend weißem Haar. Instinktiv rückte er von ihrer knotigen Klaue ab, als sie begann, ihm über den Kopf zu streichen. Aber da war ein Edelstein um ihren Hals, der ihn augenblicklich faszinierte. Es war ein einzelner leuchtend gelber Edelstein. Aber es sah fast so aus, als ob irgendetwas darin gefangen war. Als das Licht der Kerzen darauf fiel, war die Form eines vierbeinigen Untiers zu erkennen, auf- und abgehend.

'Es ist ein Seelenstein', sagte sie. 'Angefüllt mit dem Geist eines großen Dämonenwerwolfs. Er wurde vor langer, langer Zeit mit der Macht, Personen zu bezaubern, beschworen. Aber ich habe darüber nachgedacht, ihm einen anderen Zauber zu geben. Vielleicht einen Zauber aus der Schule der Veränderung, wie Fesselgriff oder Schutzschild.' Sie hielt inne und schaute den Jungen sorgfältig mit gelblichen, trüben Augen an. 'Ihr kommt mir bekannt vor, Junge. Wie heißt Ihr?'

'Pelagius', sagte er. Normalerweise hätte er 'Prinz Pelagius' geantwortet, aber ihm war befohlen worden, in der Stadt keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

'Früher kannte ich jemanden namens Pelagius', sagte die alte Frau und lächelte langsam. 'Seid Ihr alleine hier, Pelagius?'

'Mein Vater ist ... bei der Armee, das Schloss zu stürmen. Aber er wird zurück sein, wenn die Mauern durchbrochen sind.'

'Was, wie ich sagen darf, nicht mehr lange dauern wird', seufzte die alte Frau. 'Nichts, egal wie gut gebaut es ist, hält ewig. Möchtet Ihr in der Magiergilde etwas kaufen?'

'Ich wollte ein Geschenk für meinen Onkel kaufen', sagte Pelagius. 'Aber ich weiß nicht, ob ich genug Gold habe.'

Die alte Frau ließ den Jungen die Waren durchsehen und ging zum Beschwörer der Gilde. Er war ein junger Nord, ehrgeizig und neu im Königreich der Einsamkeit. Es brauchte ein wenig Überredung und viel Gold, ihn zu überzeugen, den Bezauberungsspruch vom Seelenstein zu nehmen und ihn dafür mit einem Fluch zu belegen, der Jahr für Jahr die Weisheit aus seinem Träger heraussaugt, bis sie oder er den Verstand verliert. Außerdem kaufte sie einen billigen Ring der Feuerresistenz.

'Für die Freundlichkeit gegenüber einer alten Frau habe ich Euch dies hier gekauft', sagte sie und gab dem Jungen die Kette und den Ring. 'Ihr könnt den Ring Eurem Onkel geben und ihm sagen, dass er mit einem Levitationszauber belegt wurde. Falls er also jemals von einer hohen Stelle hinunterspringen muss, so wird der Ring ihn beschützen. Der Seelenstein ist für Euch.'

'Ich danke Euch', sagte der Junge. 'Aber das ist zu freundlich von Euch.'

'Das hat nichts mit Freundlichkeit zu tun', antwortete sie, vollkommen ehrlich. 'Seht Ihr, ich war ein- oder zweimal in der Halle der Aufzeichnungen im Kaiserpalast, und ich las über Euch in den Weissagungen der Alten Schriftrollen. Eines Tages werdet Ihr Kaiser sein, mein Junge, der Kaiser Pelagius Septim III., und mit diesem Seelenstein, der Euch leiten wird, wird sich die Nachwelt immer an Euch und Eure Taten erinnern.

Mit diesen Worten verschwand die alte Frau in einer Gasse hinter der Magiergilde. Pelagius schaute sich nach ihr um, aber er dachte nicht daran, hinter einem Steinhaufen zu suchen. Hätte er es getan, so hätte er einen Tunnel unter der Stadt gefunden, der direkt ins Herz des Schlosses des Königreichs der Einsamkeit führte. Und hätte er dorthin seinen Weg gefunden, wäre er, vorbei an schlurfenden Untoten und schimmelnden Überresten eines einst großartigen Palastes, auf das Schlafgemach der Königin gestoßen.

In jenem Schlafgemach hätte er dann die Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit ruhend vorgefunden, den Geräuschen ihres zusammenbrechenden Palastes lauschend. Und er hätte dann ein zahnloses Grinsen gesehen, das sich während ihres letzten Atemzugs über ihrem Gesicht ausbreitete.

Aus der Feder von Inzolicus, Weiser des zweiten Jahrhunderts:

3Ä 137:
Potema Septim starb nach der einmonatigen Belagerung ihres Schlosses. Zu Lebzeiten war sie die

Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit, Tochter des Kaisers Pelagius II, Gemahlin von König Mantiarco, Tante der Kaiserin Kintyra II., Mutter des Kaisers Uriel III., und Schwester der Kaiser Antiochus und Cephorus. Bei ihrem Tod ernannte Magnus seinen Sohn Pelagius zum nominellen Oberhaupt des Königsreich der Einsamkeit, unter der Führung des königlichen Rats.

3Ä 140:
Der Kaiser Cephorus Septim starb beim Fall von seinem Pferd. Sein Bruder wurde zum Kaiser Magnus Septim erklärt.

3Ä 141:
Pelagius, König des Königreichs der Einsamkeit, geht in die Aufzeichnungen der kaiserlichen Annalen als 'gelegentlich exzentrisch' ein. Er heiratet Katarish, Herzogin von Vvardenfell.

3Ä 145:
Der Kaiser Magnus Septim stirbt. Sein Sohn, der unter dem Namen Pelagius der Wahnsinnige bekannt werden wird, wird gekrönt.

Die Worte der Stammesmutter Ahnissi

an ihre Lieblingstochter

Ahnissi hat Euch etwas zu sagen. Ihr seid nicht länger ein schreiendes Kätzchen und habt gelernt, Geheimnisse vor Ahnissi zu bewahren, und deshalb muss Ahnissi Euch etwas mitteilen.

Am Anfang gab es zwei Spielkameraden, Ahnurr und Fadomai. Nach einigen Jahren sagte Fadomai zu Ahnurr: 'Lass uns heiraten und Kinder zeugen, damit wir unser Glück teilen können.'

Und sie gebaren Alkosh, die Erste Katze. Und Ahnurr sagte:, 'Alkosh, wir geben Euch die Zeit, denn was ist so schnell oder so langsam wie eine Katze?'

Und sie gebaren Khenarthi, die Winde. 'Khenarthi, wir geben Euch den Himmel, denn wer kann höher fliegen als der Wind?'

Und sie gebaren Magrus, das Katzenauge. 'Magrus, wir geben Euch die Sonne, denn was scheint heller als das Auge einer Katze?'

Und sie gebaren Mara, die Mutter der Katzen. 'Mara, Ihr seid die Liebe, denn wer liebt stärker als eine Mutter?'

Und sie gebaren S'rendarr, den Zwerg. 'S'rendarr, wir geben Euch Barmherzigkeit, denn wie sonst kann ein Zwerg überleben, wenn nicht durch Barmherzigkeit?'

Und viele Monde gingen vorüber und Ahnurr und Fadomai waren glücklich.

Und Ahnurr sagte: 'Wir sollten noch mehr Kinder haben, um unser Glück zu teilen.' Und Fadomai war einverstanden. Und sie gebaren Hermorah. Und sie gebaren Hircine. Und sie gebaren Merrunz und Mafala und Sangiin und Sheggorath und viele andere.

Und Fadomai sagte:

'Hermorah, Ihr seid die Gezeiten, denn wer kann schon sagen, ob der Mond die Gezeiten bestimmt oder die Gezeiten den Lauf des Mondes?'

'Hircine, Ihr seid die Hungrige Katze, denn wer jagt besser als eine Katze mit einem leeren Bauch?'

'Merrunz, Ihr seid der Ja'Khajiit, denn wer ist zerstörerischer als eine junges Kätzchen?'

'Mafala, Ihr seid die Stammesmutter, denn was ist geheimnisvoller als die Wege der Stammesmutter?'

'Sangiin, Ihr seid die Blutkatze, denn wer kann den Drang des Blutes kontrollieren?'

'Sheggorath, Ihr seid die Skoomakatze, denn was ist verrückter als eine Katze unter dem Einfluss von Skooma?'

Und Ahnurr sagte: 'Zwei Würfe sind genug, denn zu viele Kinder werden unser Glück zerstören.'

Aber Khenarthi ging zu Fadomai und sagte: 'Fadomai, Mutter. Khenarthi ist einsam so hoch über der Welt, wohin nicht einmal mein Bruder Alkosh fliegen kann.' Fadomai hatte Mitleid mit ihr und täuschte Ahnurr, um wieder schwanger zu werden.

Und Fadomai gebar die Monde und ihre Bewegungen. Und sie gebar Nirni, die majestätischen Steppen und üppigen Wälder. Und sie gebar Azurah, die Abenddämmerung und das Morgengrauen.

Und von Anfang an kämpften Nirni und Azurah um die Gunst ihrer Mutter.

Ahnurr entdeckte Fadomai, als sie noch in den Wehen lag und wurde sehr wütend. Ahnurr schlug Fadomai und sie floh, um ihre letzten Kinder fernab in der Großen Dunkelheit zu gebären. Fadomais Kinder hörten, was geschehen war, und gingen alle zu ihr, um bei ihr zu sein und sie vor Ahnurrs Zorn zu schützen.

Und Fadomai gebar Lorkhaj, den letzten ihres Wurfes in der Großen Dunkelheit. Und das Herz Lorkhajs wurde von der Großen Dunkelheit durchdrungen. Und als er geboren wurde, kannte die Große Dunkelheit seinen Namen und der war Namiira.

Und Fadomai spürte, dass ihre Zeit gekommen war. Fadomai sagte:

'Ja-Kah'jai, Fadomai gibt Euch das Gitter, denn was ist beständiger als die Phasen des Mondes? Eure ewigen Bewegungen werden Euch vor Ahnurrs Zorn bewahren. Und die Monde zogen aus, um ihren Platz am Himmel einzunehmen. Und Ahnurr fauchte und kämpfte mit der Großen Dunkelheit, aber er konnte das Gitter nicht überwinden.

Und Fadomai sagte:

'Nirni, Euch hinterlässt Fadomai ihr größtes Geschenk. Ihr werdet gebären, so wie Fadomai heute geboren hat.' Als Nirni sah, dass Azurah nichts bekommen hatte, ging sie mit einem Lächeln fort.

Und alle Kinder Fadomais gingen, bis auf Azurah. Und Fadomai sagte: 'Euch, meiner liebsten Tochter, gibt Fadomai ihr größtes Geschenk. Euch hinterlässt Fadomai ihre Geheimnisse.' Und Fadomai erzählte ihrer Lieblingstochter drei Geheimnisse.

Und Fadomai sagte: 'Wenn Nirni ihre Kinder trägt, dann nimm eines davon und verwandle es. Mach die schnellsten, klügsten und schönsten menschenähnlichen Wesen aus ihm und nenne sie Khajiit.'

Und Fadomai sagte: 'Die Khajiit müssen die besten aller Kletterer sein, denn falls Masser und Secunda versagen, müssen sie auf Khenarthis Odem klettern, um die Monde wieder in ihre Bahnen einzusetzen.'

Und Fadomai sagte: 'Die Khajiit müssen auch die besten aller Betrüger sein, denn sie müssen ihr Wesen auf alle Zeit vor den Kindern Ahnurrs verbergen.'

Und Fadomai sagte: 'Die Khajiit müssen die besten aller Überlebenskünstler sein, denn Nirni wird eifersüchtig werden und sie wird den Sand der Steppe härten und die Wälder undurchdringlich machen und die Khajiit werden immer hungrig sein und mit Nirni kämpfen.'

Und mit diesen Worten starb Fadomai.

Nach vielen Monden ging Nirni zu Lorkhaj und sagte: 'Lorkhaj, Fadomai hat mir aufgetragen, viele Kinder zu bekommen, aber es gibt keinen Platz für sie.'

Und Lorkhaj sagte: 'Lorkhaj wird einen Platz für die Kinder schaffen und Lorkhaj wird Euch dorthin bringen, so dass Ihr sie gebären könnt.' Aber das Herz von Lorkhaj war von der Großen Dunkelheit durchdrungen und Lorkhaj täuschte seine Geschwister, so dass sie alle zusammen mit Nirni an diesen neuen Ort gebracht wurden. Und viele von Fadomais Kindern flohen und wurden zu Sternen. Und viele von Fadomais Kindern starben, um Nirnis Pfad zu festigen. Und die Überlebenden blieben und bestraften Lorkhaj.

Die Kinder Fadomais entrissen Lorkhaj das Herz und versteckten es tief in Nirni. Und sie sagten: 'Wir verfluchen Euch, lärmender Lorkhaj, viele Monde lang mit Nirni zu ziehen.'

Nirni vergab Lorkhaj aber bald, denn Nirni konnte Kinder gebären. Und sie füllte sich mit Kindern, weinte aber, denn die Kinder, die sie am meisten liebte, das Volk des Waldes, kannten ihre Form nicht.

Und Azurah kam zu ihr und sagte: 'Arme Nirni, hört auf zu weinen. Azurah macht Euch ein Geschenk und gibt Euch ein neues Volk.' Nirni trocknete ihre Tränen und Azurah sprach das erste Geheimnis zu den Monden und diese machten Platz und ließen Azurah vorbeigehen. Und Azurah nahm einige Mitglieder des Volkes des Waldes, das halb Mensch, halb Tier war, und brachte es zu den besten Steppen und Wäldern auf Nirni. Und Azurah machte sie in ihrer Weisheit aus vielen Formen, eine für jeden Zweck. Und Azurah nannte sie Khajiit und erzählte ihnen vom zweiten Geheimnis und lehrte sie den Wert der Geheimnisse. Und Azurah band die Khajiit an das Mondgitter, wie es sich für die geheimen Verteidiger Nirnis gehört. Dann sprach Azurah das dritte Geheimnis aus und die Monde schienen auf die Sümpfe und ihr Licht wurde süß.

Aber Y'ffer hörte das erste Geheimnis und versteckte sich hinter Azurah. Und Y'ffer konnte kein Geheimnis für sich behalten und so erzählte er Nirni von Azurahs Tricks. So machte Nirni die Steppe heiß und den Sand beißend. Und Nirni machte die Wälder feucht und füllte sie mit Gift. Und Nirni dankte Y'ffer und ließ ihn das Volk des Waldes verwandeln. Und Y'ffer hatte nicht Azurahs Weisheit, deshalb machte Y'ffer aus dem Volk des Waldes immer Elfen und nie Tiere. Und Y'ffer nannte sie Bosmer. Und von diesem Moment an waren sie nicht mehr im selben Wurf wie die Khajiit.

Und da Y'ffer kein Geheimnis bewahren konnte, rief er das erste Geheimnis mit seinem letzten Atemhauch in den Himmel, damit alle Kinder Fadomais das Gitter überwinden könnten. Aber Azurah verschloss in ihrer Weisheit die Ohren vor dem verärgerten Ahnurr und dem lauten Lorkhaj, so dass sie allein die Worte nicht hören konnten.

Die Zehn Gebote der Neun Göttlichen

Möge euch durch die Fürsprache von St. Alessia Gnade gewährt werden, und möget ihr von der aus der Gnade entspringenden Kraft und Weisheit so erfüllt werden, dass ihr durch diese Lehren zur wahren Kenntnis der Neun Göttlichen und ihres Ruhms gelangt. Der menschliche Geist kann nicht alle mannigfaltigen Subtilitäten der Wahrheit und der Tugend erfassen, und wären die Meere aus Tinte und der Himmel das Pergament, auf dem die Weisheiten der Götter geschrieben stehen. Und doch, im Wissen, wie ungeduldig der Mensch ist und wie ungern er auf den schweren Pfaden der Wahrheit wandelt, hat Akatosh in Seiner Weisheit erlaubt, dass diese zehn einfachen Gebote mit mächtiger Klarheit und genauer Definition offenbart werden.

1. Stendarr sagt: Seid freundlich und großzügig zu den Leuten von Tanriel. Beschützt die Schwachen, heilt die Kranken und gebt den Armen.

2. Arkay sagt: Ehret die Erde, ihre Wesen sowie die Geister, lebend und tot. Verteidigt und hütet die Gaben der irdischen Welt und entweiht nicht die Geister der Toten.

3. Mara sagt: Lebt besonnen und friedlich. Ehret eure Eltern und bewahrt den Frieden und die Sicherheit des Hauses und der Familie.

4. Zenithar sagt: Arbeitet hart, dann werdet ihr belohnt. Gebt euer Geld weise aus, dann werdet ihr bequem davon leben können. Stehlt niemals, sonst werdet ihr bestraft.

5. Talos sagt: Stärkt euch für den Krieg. Begegnet Feinden und Verderbtheit mit Mut und verteidigt das Volk von Tamriel.

6. Kynareth sagt: Gebraucht die Geschenke der Natur mit Klugheit. Respektiert ihre Macht und fürchtet euch vor ihrem Zorn.

7. Dibella sagt: Öffnet euer Herz für die edlen Geheimnisse der Kunst und der Liebe. Würdigt das Geschenk der Freundschaft. Sucht Freude und Inspiration in den Mysterien der Liebe.

8. Julianos sagt: Erkennt die Wahrheit. Beachtet das Gesetz. Sucht im Zweifelsfall Rat von den Weisen.

9. Akatosh sagt: Dient und gehorcht eurem Kaiser. Studiert die Bünde. Betet die Neun an, tut eure Pflicht, und beachtet die Weisungen der Heiligen und der Priester.

10. Die Neun sagen: Seid vor allem gut zu einander.

Würde nur ein jeder in den Spiegel dieser Gebote blicken und dort die Seligkeit erkennen, die sich aus den Geboten ergibt, wenn man sie streng befolgt, so wäre er niedergeschlagen und reuevoll und bescheiden. Leichtfertig wendet sich der törichte Mensch ab, verzichtet auf die einfachen Weisheiten, die ihm durch die allweisen und allwissenden Neun gewährt werden, und lebt in Sünde und Unwissenheit alle Tage seines Lebens.

Dieb der Tugend

Ich erzähle nun die Geschichte vom Dieb der Tugend. Im Lande Hammerfell in der Stadt Sutch lebte ein recht wohlhabender Baron. Dieser war ein bekannter Sammler von seltenen Münzen. Die Baronin Veronique fand das Ganze recht langweilig, jedoch schätzte sie den Lebensstil, den ihr der Reichtum des Barons bescherte.

Ravius Terinus war ein bekannter Dieb. Er behauptete, Meisterdieb in der mythischen Diebesgilde zu sein. Dies war jedoch vermutlich nichts als Prahlerei. Die einzige bekannte Diebesgilde wurde vor mehr als 450 Jahren ausradiert.

Ravius beschloss, dass der Baron seinen Reichtum teilen sollte. Genauer gesagt sollte er ihn mit Ravius teilen. Eines Nachts schlich sich der gerissene Dieb ins Schloss des Barons, mit der Absicht, eben dafür zu sorgen.

Die Mauern des Schlosses waren für ihre Höhe bekannt, und es hieß, man könne sie nicht erklettern. Ravius verwendete schlauerweise einen Pfeil des Durchdringens, um ein Seil oben an den Zinnen zu befestigen. Oben auf der Brustwehr musste er sich vor den Wachen des Barons verbergen. Dazu hielt er sich im Schatten der Zinnen versteckt und stahl sich auf diese Weise unentdeckt zum Hauptturm.

In den Turm einzudringen war für einen Dieb seines Kalibers ein Kinderspiel. Jedoch schützte ein raffiniertes Schloss mit nicht weniger als 13 Stiften die privaten Gemächer des Barons. Ravius brauchte nur neun Dietriche, um es zu öffnen. Nur mit einer Gabel, einem Stück Schnur und einem Weinschlauch ausgerüstet überlistete er die sieben Fallen, welche die Münzsammlung des Barons schützten. Ravius war wahrlich ein Meister unter Dieben.
Mit den Münzen sicher in seiner Hand begann Ravius die Flucht, doch der Weg war inzwischen versperrt. Der Baron hatte die geöffnete Tür entdeckt und die Wache alarmiert, die nun das Schloss durchkämmte. Ravius floh tiefer ins Schloss hinein, den suchenden Wachen immer einen Schritt voraus.

Der einzige Fluchtweg führte durch das Schlafgemach der Baronin Veronique. Als er eintrat, fand er die Dame vor, die gerade zu Bett gehen wollte. Nun sollte an diesem Punkt erwähnt werden, dass Ravius für sein gutes Aussehen bekannt war, während die Baronin eher hässlich war. Beide Tatsachen wurden von dem Paar sofort erkannt.

"Kommt Ihr etwa, um mich meiner Tugend zu berauben?" fragte die Dame, am ganzen Körper zitternd.

"Nein, holde Dame," sagte Ravius, schnell schaltend. "Berauben wäre ein zu grober Begriff, um ihn auf eine so feine Blume wie Eure Tugend anzuwenden."

"Wie ich sehe, macht Ihr Euch mit den wertvollen Münzen meines Gemahls davon."

Ravius blickte ihr tief in die Augen und erkannte den einzigen Weg, durch den er in dieser Nacht mit dem Leben davonkommen würde. Er würde ein doppeltes Opfer bringen müssen.

"Obwohl diese Münzen von selten hohem Wert sind, habe ich nun eine Kostbarkeit entdeckt, die unschätzbar ist," sagte Ravius aalglatt. "Doch sagt, schöne Frau, warum stellt Euer Mann sieben tödliche Fallen um diese albernen Münzen auf, bringt aber an der Tür seiner tugendhaften Frau nur

ein ganz gewöhnliches Schloss an?"

"Ignace schützt eben das, was er am liebsten hat," antwortete Veronique zornig.

"Ich würde alles Gold in meinem Besitz dafür geben, mich auch nur einen Augenblick im Glanz Eurer Schönheit sonnen zu dürfen."

Mit diesen Worten legte Ravius die Münzen nieder, die er sich zuvor so hart erkämpft hatte. Die Baronin sank in seine Arme. Als der Hauptmann der Wache kam, um ihre Gemächer zu durchsuchen, versteckte sie Ravius höchst geschickt. Sie händigte die Münzen aus und behauptete, der Dieb habe sie fallen lassen, als er aus dem Fenster floh.

Nachdem nun dieses Opfer gebracht war, bereitete sich Ravius auf das zweite vor. In dieser Nacht beraubte er die Dame Veronique ihrer Tugend. Er beraubte sie mehrmals, bis in die frühen Morgenstunden. Erschöpft, aber befriedigt, stahl er sich in der Morgendämmerung davon.

Diebesehre
von Arnie dem Skrib

Viele Bewunderer fragen: 'Arnie, wie kann ich so ein glänzender und wohlhabender Bursche werden, wie Ihr es seid?'

Und ich sage ihnen: 'Ihr müsst der Gilde beitreten. Sucht Euch Freunde. Werdet Teil von etwas.'

'Doch zu wem kann ich gehen?', fragen sie.

Wir sind wie jede andere Gilde. Wir haben Anforderungen. Und wenn Ihr einen höheren Rang erreichen wollt, haben wir Regeln.

Ihr solltet schnell und behände sein. Ihr solltet Euch unentdeckt bewegen. Ihr solltet alles über Sicherheit wissen - Schlösser, Fallen und wie man daran vorbei kommt. Ihr solltet Euch verteidigen können. Ihr reist leicht und schnell und braucht leichte Waffen wie Dolche und Kurzschwerter. Ihr wollt in keinen Nahkampf verwickelt werden, also braucht Ihr die Waffe eines Schützen - den Bogen, die Armbrust, den Wurfstern oder den Wurfpfeil. Ihr braucht eine leichte Rüstung, damit Ihr Euch weiter und schneller bewegen könnt.

Warum dazugehören? Das ist einfach. Jeder braucht Freunde.

Die Hilfe der Freunde schließt auch Informationen ein. Eure Freunde in der Diebesgilde wissen, wo man handeln muss, und wo es sicher ist und wo nicht. Die Hilfe der Freunde beinhaltet einen Platz zum Ausruhen und einen Ort, wo man Vorräte und Dienstleistungen kaufen kann - Unterricht und Werkzeug. Die Hilfe der Freunde beinhaltet auch, Ärger mit den Wachen zu einem moderaten Preis zu beseitigen. Hier kommt die 'Diebesehre' ins Spiel. Freunde halten zusammen und helfen sich gegenseitig.

'Doch wie steht es mit der Konkurrenz?', fragt mein Bewunderer.

Die Konkurrenz sind die Camonna Tong. Und ihnen möchtet Ihr Euch nicht anschließen, denn sie wollen Euch nicht. Sie haben etwas gegen Fremdländer. Sie wünschen ihnen den Tod. Wenn Ihr also nicht den Tod sucht, solltet Ihr Euch ihnen nicht anschließen.

Die Camonna Tong sind böse Leute. Die Camonna Tong haben nichts dagegen, zu töten. Im Gegenteil, sie lieben es, zu töten. Die Diebesgilde dagegen ist der Ansicht, dass es schlecht ist, jemanden zu töten. Ihr wollt gut sein, richtig? So tretet der Diebesgilde bei und bleibt weit, weit weg von den Camonna Tong.

Ihr möchtet also beitreten. Doch wo?

Ein Dieb zu sein ist etwas anderes als ein Krieger zu sein. Man geht nicht einfach zum örtlichen Gildenhaus. Die Diebesgilde hat keine Gildenhäuser. Doch Diebe sind gern dort, wo ihre Freunde sind. Und wo sind ihre Freunde? In der örtlichen Taverne oder dem Handelshaus. In Vvardenfell sucht nach Freunden in Balmora, Ald'ruhn, Sadrith Mora und dem Fremdenviertel in Vivec.

Doppeltes Geheimnis
von Brarilu Theran

Ich schreibe diese Geheimnisse nieder und weiß, dass sie vielleicht niemandem von Nutzen sein werden. Ich liege auf dem Sterbebett und ich kann es nicht ausstehen, wenn Wissen in den Wirren der Zeit verloren geht. Betrachtet dies als die närrischen Memoiren eines alten Mannes oder als Erkenntnisse eines Meisterverzauberers. Mir ist es einerlei.

Es ist allgemein bekannt, dass das Verzaubern nur begrenzt möglich ist, wobei es das einst nicht war. Die besten Verzauberer dieses Zeitalters können das Metall und das Leder von Rüstungen und Waffen mit fast allen Zaubern durchwirken. Wurde ein Gegenstand jedoch schon einmal verzaubert, ist dies erneut nicht möglich. Das ist das Gesetz der ersten Verzauberung. Nur die erste Verzauberung schlägt an.

In meinem Leben bin ich viel gereist. Ich habe die Summerset-Inseln gesehen, mit Psijics kommuniziert, bin an den Küsten von Akavir entlanggewandert. Ich hatte gehofft, das verlorene Atmora zu sehen, bevor ich sterbe, was ich nun nicht mehr schaffe. Ich habe sogar das Undenkbare getan. Ich habe mit einem Drachen gesprochen.

Drachen, so heißt es, sollen aus der Welt verschunden sein. Trotzdem habe ich einen gefunden. In den rauchenden Ruinen von Vvardenfell bin ich auf ihn gestoßen. Meine Magie reichte aus, um die Bestie zu bezwingen. Wenn Euch das wundert, werde ich Euch nun verraten, dass ich einst ein Pyromant mit großen Fertigkeiten war.

Erschöpft und am Ende meine Zauber redete ich mit dem Drachen und bot ihm an, sein Leben zu verschonen, wenn er seine Geheimnisse mit mir teilen würde. Hochmütig bis zum Ende erklärte er sich bereit, ein Geheimnis für sein Leben zu tauschen. Ich fragte nach seinem Namen, aber er sagte, er würde lieber sterben, als mir seinen Namen zu nennen. Stattdessen bot er mir etwas anderes an. Daher weiß ich, wie man sich über das Gesetz der ersten Verzauberung hinwegsetzt.

Das Gesetz selbst ist unantastbar. Aber ein fähiger Verzauberer kann gleichzeitig zwei Zauber in einen Gegenstand einweben. Für Menschen und Elfen sind zwei Zauber das Limit. Der Drache sagte, dass Menschen und Elfen zwei Arme, zwei Beine, zwei Augen und zwei Ohren haben. Ich fragte ihn, warum das wichtig sei, aber er lachte nur.

Der Verzauberer muss eine Verzauberung mit der linken Hand wirken, während er die anderen mit der rechten Hand wirkt. Die Augen müssen sich auf eine, wirklich nur eine Verzauberung konzentrieren und die Ohren auf die andere. Als ich nach meinen Beinen fragte, lachte die Bestie erneut.

Ich habe zwei Jahre lang geübt, bis ich die Technik beherrschte. Erst letzten Monat habe ich ein Schwert mit Feuer- und Furchtverzauberungen versehen. Jetzt bin ich zu schwach, um noch eines herzustellen. Ich ziehe siegreich in den Tod, denn ich habe vollbracht, was keinem anderen Verzauberer der Neuzeit gelungen ist.

Drachengeschichten
von Torhal Bjorik

Drachen wurden in Tamriel zuletzt zu Lebzeiten Tiber Septims gesehen. Er schloss mit den wenigen verbliebenen Drachen einen Pakt und schwor, sie zu schützen, wenn sie ihm dienen würden. Doch trotz seines Versprechens wurden weiterhin Drachen gejagt und getötet. Es ist nicht klar, ob die letzten von ihnen aus Tamriel geflohen sind oder ob sie ausgelöscht wurden.

Es gibt keine glaubhafte Erklärung darüber, wie Drachen entstanden. Dremora zufolge, die von der Akademie des Flüsterns "befragt" wurden, gab und gibt es sie einfach. Ewig, unsterblich, unveränderlich und unbeugsam. Sie werden nicht geboren oder ausgebrütet. Sie paaren sich nicht und pflanzen sich nicht fort. Es gibt keine bekannten Beispiele von Dracheneiern oder Drachenjungen. Im Gebiet der Iliac-Bucht gibt es Geschichten darüber, doch bislang haben sich alle als falsch erwiesen. Bei den Eiern handelte es sich um die Eier anderer Reptilien. Die kleinen Drachen waren nichts als übergroße Echsen und nicht verwandt mit echten Drachen.

Auch wenn Drachen nicht geboren werden, können sie sterben. Während des Drachenkrieges in der Merethischen Ära wurden ihre Zahlen dezimiert. Die Akaviri-Invasoren der späten Ersten Ära sollen Dutzende von ihnen gejagt und getötet haben, vor und nach ihrer Niederlage durch Kaiser Reman. Einige Quellen behaupten, dass die Akaviri Drachentötungszauber mitgebracht hätten. Andere besagen, sie hätten ausgeklügelte Fallen gebaut. Eine Quelle spricht gar von einem seltenen Gift.

Es ist eine wohlbekannte Tatsache, dass die fürchterlichste Waffe eines Drachen sein Feueratem ist. Da sie über die Köpfe ihrer Gegner hinwegfliegen und Flammentod herabregnen lassen konnten, wurden Bogenschützen und Zauberer gebraucht, um sie zu jagen. Weniger bekannt ist die Tatsache, dass einige Drachen einen gefrierenden Sprühregen oder Frost spucken konnten. Die Berichte lassen vermuten, dass ein Drache entweder das eine oder das andere konnte, aber nicht beides.

Die meisten stellen sich Drachen als tumbe Bestien vor. Doch logischerweise müssen sie über Sprache verfügt haben, wenn Tiber Septim mit ihnen verhandeln konnte.Und tatsächlich sind sich die historischen Berichte einig, dass Drachen hochintelligent waren. Sie hatten ihre eigene Sprache, konnten aber auch die Sprache von Menschen und Elfen sprechen.

Die Aufzeichnungen von Remans Jagden enthalten Berichte von Drachen, die Feuer atmeten oder spuckten. Vor kurzer Zeit wurden einige entdeckt, die beschrieben, wie Drachen gefrierende Kältestöße bliesen. Die fantasievolleren Geschichten erzählen sogar, wie sie Stürme befehligten und sogar die Zeit anhielten. Diese sollten als Mythen und Märchen außer Acht gelassen werden. Selbst ohne diese höchst furchteinflößende Waffe machen ihre undurchdringliche Haut und ihre granitartigen Zähne und Klauen sie zu entsetzlichen Gegnern. Es besteht Uneinigkeit darüber, wann der letzte Drachen getötet wurde. Anscheinend sind die wenigen letzten alle gleichzeitig verschwunden. Einige Geschichten erzählen von einem Drachenkönig, der sie lieber verschlang, als sie von den Menschen töten zu lassen. Eine weit hergeholte Geschichte spricht davon, wie Tiber Septim ihre Essenz in sich aufnahm, als er zur Gottheit aufstieg. Der genaue Grund ist unbekannt, doch sie sind alle fort. Seit Jahrhunderten ist kein Drache mehr gesehen worden. Es gibt ein paar bekannte Beispiele von Drachenknochen, die sich mit dem Stein und Fels von Klippen und Höhlen verbunden haben. Gerade genug Beweise, um die Geschichten unbestreitbar erscheinen zu lassen.

Drei Diebe
Verfasser unbekannt

"Das Problem mit den Dieben heutzutage", hob Lledos an, "ist ihr Mangel an technischen Fertigkeiten. Ich weiß, es gibt unter Dieben keine Ehre und es hat sie nie gegeben, aber es gab einmal so etwas wie Stolz, Können und zumindest ein Grundmaß an Kreativität. Und genau das treibt jeden von uns mit ein wenig Sinn für Geschichte zur Verzweiflung."

Imalyn stellte seinen Krug Greef krachend auf die grobe Tischplatte und erwiderte höhnisch: "Was wollt Ihr eigentlich von uns, B'vek? Ihr fragt uns: 'Was tut ihr, wenn ihr eine Wache seht?' und ich sage, 'Ich ramm ihr 'n Messer in den Rücken.' Was wär' Euch lieber? Soll'n wir sie etwa zu 'ner Partie Schlacht rausfordern?"

"So viel Ehrgeiz und so wenig Bildung", seufzte Lledos. "Meine lieben Freunde, es geht hier nicht darum, irgendeinen unbedarften Nord-Ankömmling auszurauben, gerade nachdem er die Fähre verlassen hat. Das Gildenhaus der Schuster mag nicht gerade Furcht einflößend klingen, aber heute Abend, wenn dort sämtliche eingenommenen Abgaben zwischengelagert werden, bevor man sie zur Bank bringt, wird das Sicherheitsnetz enger sein als ein Kwama-Hintern. Wenn ihr versucht, alle abzustechen, die euch in die Quere kommen, schafft ihr es nie bis zur Stahlkammer."

"Dann erklärt uns doch bitte mal, was genau wir stattdessen tun sollen", sprach Galsiah ruhig, um den erregten Ton zu besänftigen. Die meisten Stammgäste des Clubs Pech und Schwefel in Tel Aruhn waren zwar schlau genug, um wegzuhören, aber sie wollte trotzdem lieber kein Risiko eingehen.

"Nur der gemeine Dieb", antwortete Lledos, der langsam in Fahrt kam, während er sich noch etwas Greef nachschenkte, "jagt seinem Gegner einfach einen Dolch in den Rücken. Das mag ihn zwar töten, aber oft genug hat er dabei noch die Gelegenheit, einen Schrei auszustoßen, und außerdem wird sein Angreifer dabei über und über mit Blut besudelt. Gar nicht gut. Wenn man ihm aber gekonnt die Kehle durchschneidet, erzielt man das gleiche Ergebnis, allerdings ohne Lärm zu verursachen und man bleibt auch noch relativ sauber dabei. Und wir wollen doch nicht, dass die Leute nach dem Überfall eine Horde blutgetränkter Schlächter durch die Straßen rennen sehen. Selbst in Tel Aruhn dürften die Leute bei solch einem Anblick Verdacht schöpfen."

"Sein Opfer im Schlaf oder ruhend zu erwischen, ist natürlich das Allerbeste. Man hält ihm mit einer Hand den Mund zu, mit dem Daumen unter dem Kinn, und mit der anderen schlitzt man ihm die Kehle auf, wobei der Kopf schnell zur Seite gedreht werden muss, um kein Blut abzukommen. Wenn ihr den Kopf nicht schnell genug dreht, trifft euch die volle Ladung. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte es also besser erwürgen, um keine meterhohen Blutfontänen zu riskieren, die bei lebenden Opfern zwangsläufig auftreten."

"Ein sehr guter Freund von mir aus Gnisis, dessen Namen ich besser nicht erwähnen werde, schwört auf die Würgund-Schlitz-Methode. Dabei packt man das Opfer hinterrücks am Hals und schlägt seinen Schädel gegen die nächste Wand. Sobald es bewusstlos ist, durchtrennt man ihm, immer noch von hinten, die Kehle - diese Technik minimiert das Risiko, sich Blutflecken einzuhandeln, praktisch auf Null."

"Bei der klassischen Technik, die weniger Kraftaufwand bedarf als die meines Freundes, hält man dem Opfer den Mund zu und durchtrennt den Hals mit drei oder vier kräftigen Streichen, ganz so als würde man Geige spielen. Dazu benötigt man kaum Kraft, und obwohl es nicht ganz blutlos

zugeht, spritzt alles nach vorne weg und kann euch nicht treffen."

"Weiß man bereits, dass man demnächst ein paar Hälse durchschneiden wird, gibt es keinen Grund, sich nicht entsprechend darauf vorzubereiten, indem man ein wenig Zusatzausrüstung mitnimmt. Die besten Kehlenschlitzer, die ich kenne, präparieren das Heft ihrer Klinge gewöhnlich mit ein wenig wattiertem Stoff, um keine blutigen Ärmel zu bekommen. Für unser Unternehmen ist diese Methode ungeeignet, aber wenn man sicher ist, dass man nur ein, zwei Leute rasieren muss, gibt es nichts Besseres, als ihnen einen Sack über den Kopf zu stülpen, ihn ordentlich zuzuziehen, und ihnen dann den Todesstoß zu versetzen."

Imalyn musste laut auflachen: "Kann ich das mal demonstriert bekommen?"

"Schon bald", sprach Lledos. "Sofern Galsiah ihre Hausaufgaben erledigt hat."

Galsiah brachte die frisch gestohlene Karte des Gildenhauses zum Vorschein und sie machten sich an die Ausarbeitung ihres Plans.

Die letzten Stunden waren für alle äußerst aufwühlend gewesen. Binnen nicht einmal eines Tages hatten sie sich getroffen, einen Plan geschmiedet, die nötigen Hilfsmittel gekauft oder gestohlen und standen nun kurz davor, ihr Vorhaben in die Tat umzusetzen. Keiner von ihnen war sich Selbstvertrauen oder Einfalt getrieben wurden, aber dennoch waren ihre Schicksale nun vereint. Das Gildenhaus würde ausgeraubt werden.

Bei Sonnenuntergang näherten sich Lledos, Galsiah und Imalyn dem Gildenhaus der Schuster am Ostrand der Stadt. Um ihren Geruch vor den Wachwölfen zu verbergen, teilte Galsiah Steinblumen-Essenz aus, als die drei die Mauer überstiegen. Außerdem übernahm sie die Vorhut, und Lledos war zutiefst beeindruckt. Ihrer relativen Unerfahrenheit zum Trotze bewegte sie sich mit großem Geschick durch die Schatten.

Auch Lledos bewies sein Können wieder und wieder, wobei sich die Wachen so von einander unterschieden, dass er Gelegenheit hatte, sämtliche Methoden des lautlosen Meuchelns vorzuführen, die er im Laufe der Jahre entwickelt hatte.

Imalyn öffnete die Stahlkammer auf seine ureigenste, systematische Weise. Während die Zahlenscheiben unter seinen Fingern rotierten, stimmte er leise ein altes, schmutziges Trinklied über die neunundneunzig Geliebten Boethiahs an. Er behauptete, dabei könne er sich besser auf die komplizierten Kombinationen konzentrieren. In Sekundenschnelle war die Schatzkammer geöffnet und das Gold in ihren Händen.

Sie verließen das Gildenhaus eine Stunde, nachdem sie es betreten hatten. Kein Alarm war erklungen, das Gold war fort und der Steinboden war von Leichen übersät, die in ihrem eigenen Blut lagen.

"Gut gemacht, meine Freunde. Sehr gut. Ihr lernt schnell", lobte Lledos, während er die Goldstücke in den eingenähten Ärmeltaschen seiner Tunika verschwinden ließ. Sie waren so gefertigt, dass sie weder Klimpern noch ungewöhnliche Beulen erkennen ließen. "Wir treffen uns morgen Abend im Pech und Schwefel zum Aufteilen der Beute."

Die Gruppe trennte sich. Der einzige, der den unauffälligsten Weg durch die Kanalisation kannte, war Lledos. Er schlüpfte in einen Schacht und verschwand im Untergrund. Galsiah warf ihren Schal

um und schmierte sich Dreck ins Gesicht, um einer alten f'lah Wahrsagerin möglichste ähnlich zu sehen, und ging nach Norden. Imalyn machte sich gen Osten auf, in den Park, im Vertrauen, dass seine außergewöhnlichen Sinne ihn vor der Stadtwache bewahren würden.

Und jetzt werde ich ihnen die wichtigste aller Lektionen beibringen, dachte Lledos, während er durch das morastige Tunnellabyrinth watete. Sein Guar erwartete ihn dort, wo er es zurückgelassen hatte, bei den Stadttoren, und knabberte gleichmütig an dem Hustengrasbusch, an den es angebunden war.

Auf der Straße nach Vivec dachte er an Galsiah und Imalyn. Gut möglich, dass man sie bereits gefasst und zum Verhör gebracht hatte. Es war wirklich eine Schande, dass er nicht dabei sein konnte. Wer würde unter dem Druck der Befragung wohl zuerst zusammenbrechen? Sicher war Imalyn der Stärkere der beiden, aber in Galsiah steckten unzweifelhaft verborgene Reserven. Es war reine Neugier: Sie dachten, er hieße Lledos und würde sie im Pech und Schwefel treffen. Die Behörden würden niemals auf die Idee kommen, dass sie nach einem Dunmer namens Sathis suchen müssten, der viele Meilen entfernt in Vivec seinen neu gewonnenen Reichtum feiern würde.

Als er sein Reittier voran trieb und die Morgendämmerung einsetzte, stellte Sathis sich Galsiah und Imalyn nicht beim Verhör, sondern den ungetrübten, tiefen Schlaf der Ungerechten schlafend vor. Wie sie davon träumten, was sie sich von ihrem Anteil alles kaufen würden. Beide würden bereits in aller Frühe erwachen und zum Pech und Schwefel eilen. Er konnte sie deutlich vor sich sehen:

Imalyn, der seiner Vorfreude lachend und lautstark Ausdruck verlieh, und Galsiah, die ihn zurechtwies, keine ungewollte Aufmerksamkeit auf sie zu ziehen. Sie würden einige Krüge Greef leeren, vielleicht ein Mahl bestellen - ein großes - und warten. Die Stunden würden vergehen und ihre Hochstimmung mit sich nehmen. Mit den Symptomen, die jeder Verratene zur Schau trägt: Nervosität, Zweifel, Fassungslosigkeit, Wut.

Die Sonne stand bereits hoch am Himmel, als Sathis den Stall seines Hauses am Stadtrand von Vivec erreichte. Er band sein Guar an und füllte dessen Futtertrog. Der Rest des Stalles war leer. Seine Diener würden erst am Nachmittag aus Gnisis vom Fest der Heiligen Rilms zurückkehren. Es waren gute Leute und er behandelte sie ebenso, aber aus Erfahrung wusste er, dass Diener redeten. Wenn sie seine Abwesenheit mit Diebstählen in anderen Städten in Verbindung brächten, so wäre es nur eine Frage der Zeit, bevor sie ihn den Behörden melden oder erpressen würden. Schließlich waren auch sie nur Menschen. Auf lange Sicht war es am besten, ihnen jedes Mal eine Woche bezahlten Urlaub zu geben, wenn er geschäftlich die Stadt verließ.

Er verstaute das Gold im Geldschrank seines Arbeitszimmers und ging nach oben. Sein Zeitplan war knapp gewesen, aber Sathis hatte ein paar Stunden Ruhe für sich eingeplant, bevor seine Leute zurückkehrten. Sein Bett war angenehm weich und warm im Vergleich zu der furchtbaren Matratze, mit der er in seinem Quartier in Tel Aruhn hatte vorlieb nehmen müssen.

Kurz darauf erwachte Sathis aus einem Albtraum. Als er die Augen öffnete, glaubte er für einen Moment, ganz in der Nähe immer noch Imalyns Stimme zu hören, wie er die neunundneunzig Geliebten Boethiahs besang. Er lag still in seinem Bett und lauschte, aber außer dem gewohnten Knarren und Ächzen seines alten Hauses war kein Geräusch zu hören. Das Licht der Nachmittagssonne fiel in einzelnen Strahlen durch sein Schlafzimmerfenster und fing den Staub ein. Er schloss die Augen.

Der Gesang kehrte zurück und Sathis hörte die Tür des Geldschranks in seinem Arbeitszimmer

aufschwingen. Der Duft von Steinblumen drang an seine Nase und er öffnete die Augen. Nur spärliches Sonnenlicht vermochte die Fasern des Leinensackes zu durchdringen.

Eine starke Frauenhand bedeckte seinen Mund und er spürte den Druck eines Daumens unter seinem Kinn. Genau in dem Moment, als sein Kopf zur Seite gedreht wurde, hörte er Galsiahs gewohnt ruhige Stimme: "Danke für die Lektion, Sathis."

Ein Hypothetischer Verrat
Ein Drama in einem Akt
von Anthil Morvir

Personen
Malvasian: Ein Kampfmagier, Hochelf
Inzoliah: Eine Kampfmagierin, Dunkelelfe
Dolcettus: Ein Heiler, Cyrodiil
Schiavas: Ein Barbar, Argonier
Ein Geist
Einige Banditen

Ort:
Eldenwald

Nachdem der Vorhang sich gehoben hat, sehen wir die neblige, labyrinthische Landschaft des legendären Eldenhain von Valenwald. Um uns herum hören wir das Geheul von Wölfen. Eine blutverschmiertes Echsenwesen, SCHIAVAS, bricht durch die Äste eines der Bäume und inspiziert die Gegend.

SCHIAVAS: Die Luft ist rein.

INZOLIAH, eine wunderschöne Dunkelelf-Magierin, klettert vom Baum herunter, wobei der Barbar ihr hilft. Das Geräusch von nahen Schritten ist zu hören. Schiavas hält sein Schwert parat und Inzoliah bereitet sich vor, einen Zauber zu sprechen. Nichts geschieht.

INZOLIAH: Ihr blutet. Ihr hättet das von Dolcettus heilen lassen sollen.

SCHIAVAS: Er ist noch immer ausgelaugt von all den Zaubern, die er unten in den Höhlen sprechen musste. Mir geht es gut. Wenn wir hier herauskommen, und niemand ihn mehr braucht, nehme ich den letzten Heiltrank. Wo ist Malvasian?

MALVASIAN, ein Hochelf-Kampfmagier, und DOLCETTUS, ein Cyrodiil-Heiler, tauchen aus dem Baum auf, eine schwere Truhe zwischen sich tragend. Ungeschickt versuchen sie, vom Baum herunterzuklettern und gleichzeitig ihre Beute zu tragen.

MALVASIAN: Hier bin ich nun, aber warum ich die schwere Last trage, geht über meinen Verstand. Ich dachte immer, der Vorteil der Höhlenerforschung mit einem großen Barbar sei, dass er die ganze Beute trägt.

SCHIAVAS: Wenn ich sie trüge, wären meine Hände zu voll zum Kämpfen. Und sagt mir, wenn ich mich irre, aber keiner von Euch dreien hat noch genug Magie übrig, um hier lebendig wieder herauszukommen. Nicht nachdem Ihr all diese Homunkolosse dort unter der Erde elektrisiert und mit Explosionen weggeblasen habt.

DOLCETTUS: Homunculi.

SCHIAVAS: Keine Sorge, ich werde nicht das tun, was Ihr denkt, was ich tun werde.

INZOLIAH *(unschuldig)*: Und das wäre?

SCHIAVAS: Euch alle töten und die Ebenerzrüstung für mich behalten. Gesteht es - Ihr dachtet, dass ich das vorhabe.

DOLCETTUS: Was für ein vollkommen grauenhafter Gedanke. Ich habe niemals gedacht, dass jemand, egal wie gemein und verkommen -

INZOLIAH: Warum nicht?

MALVASIAN: Er braucht Träger, wie er sagte. Er kann nicht gleichzeitig die Truhe tragen und die Bewohner von Eldenhain abwehren.

DOLCETTUS: Bei Stendarr, von allen schäbigen, verschwörerischen, typischen Argoniern -

INZOLIAH: Und warum braucht Ihr mich lebendig?

SCHIAVAS: Nicht notwendigerweise. Außer, dass Ihr hübscher seid als die anderen beiden, jedenfalls für eine Weichhaut. Und wenn uns etwas verfolgt, könnte es zuerst auf Euch losgehen.

Ein Geräusch in den nahen Büschen ist zu hören.

SCHIAVAS: Geht und überprüft das.

INZOLIAH: Es ist wohl ein Wolf. Diese Wälder sind voll davon. Überprüft ihr das.

SCHIAVAS: Ihr habt die Wahl, Inzoliah. Geht und Ihr werdet vielleicht leben. Bleibt hier, und Ihr werdet bestimmt nicht weiterleben.

Inzoliah überlegt und geht dann zu den Büschen.

SCHIAVAS *(zu Malvasian und Dolcettus)*: Der König von Silvenar wird einen Haufen Geld für die Rüstung bezahlen, und wir könnten es netter unter dreien als unter vieren aufteilen.

INZOLIAH: Ihr habt vollkommen Recht.

Inzoliah schwebt plötzlich zur Decke der Bühne empor. Ein halbdurchsichtiger Geist erscheint aus dem Busch und stürzt sich auf die Person, die ihm am nächsten ist, nämlich Schiavas. Während der Barbar schreit und mit dem Schwert nach ihm schlägt, richtet der Geist Explosionen von Wirbelgas auf ihn. Er zerfällt auf dem Boden. Er wendet sich nun dem Heiler Dolcettus, zu, und während der Geist seine Eiseskälte auf den unglückseligen Dolcettus konzentriert, schleudert Malvasian einen Feuerball auf ihn, der ihn in die neblige Luft verdampfen lässt.

Inzoliah schwebt zurück zum Boden, während Malvasian die Körper von Dolcettus und Schiavas untersucht, die beide kreideweiß von der aussaugenden Kraft des Geistes sind.

MALVASIAN: Ihr hattet also doch noch ein wenig Magie übrig.

INZOLIAH: So wie Ihr. Sind sie tot?

Malvasian nimmt den Heiltrank aus Dolcettus Bündel.

MALVASIAN: Ja. Glücklicherweise ist der Heiltrank beim Fall nicht zerbrochen. Nun, ich denke, es bleiben nur wir beide, um die Belohnung einzuheimsen.

INZOLIAH: Wir kommen hier ohne die Hilfe des anderen nicht heraus. Ob es Euch gefällt oder nicht.

Die beiden Kampfmagier heben die Truhe hoch und beginnen, vorsichtig durch das Unterholz zu trotten. Von Zeit zu Zeit halten sie beim Geräusch von Schritten oder anderen unheimlichen Geräuschen an.

MALVASIAN: Lasst mich sicherstellen, dass ich es verstanden habe. Ihr habt ein wenig Magie übrig. Also habt ihr entschieden, Schiavas zur Zielscheibe des Geistes zu machen und mich dazu zu zwingen, den größten Teil meiner begrenzten Reserven zu nutzen, den Geist zu zerstören, so dass ich nicht mächtiger bin als Ihr. Das ist ein erstklassiger Plan.

INZOLIAH: Danke. Es ist nur logisch. Habt Ihr genug Kraft, um weitere Zauber zu sprechen?

MALVASIAN: Natürlich. Ein erfahrener Kampfmagier kennt immer einige kleinere, aber höchst wirksame Zauber für solche Gelegenheiten. Ich vermute, dass auch Ihr noch ein paar Tricks im Ärmel habt?

INZOLIAH: Selbstverständlich, wie Ihr sagtet.

Sie pausieren für einem Moment, als ein grauenhaftes Geheul die Luft durchdringt. Als es schwächer wird, stapfen sie langsam weiter.

INZOLIAH: Nur als geistige Übung, ich frage mich, welchen Zauber Ihr über mich sprächet, wenn wir es ohne weitere Kämpfe hier heraus schaffen würden.

MALVASIAN: Ich hoffe, Ihr unterstellt mir nicht, dass ich davon träume, Euch zu töten, um den Schatz für mich allein zu behalten.

INZOLIAH: Natürlich nicht. Auch ich würde Euch das nicht antun. Es ist bloß eine geistige Übung.

MALVASIAN: Nun, wenn das so ist, lediglich als geistige Übung. Ich würde vielleicht einen Egelzauber über Euch sprechen, um Euch Eure Lebenskraft zu entziehen und mich selbst zu heilen. Schließlich gibt es Banditen auf der Straße zwischen hier und Silvenar, und ein verwundeter Kampfmagier mit einem wertvollen Artefakt würde ein verlockendes Ziel abgeben. Ich fände es schrecklich, Eldenhain überlebt zu haben, nur um dann unter freiem Himmel zu sterben.

INZOLIAH: Das ist eine gut durchdachte Antwort. Was mich betrifft, und ich sage nicht, dass ich es jemals tun würde, aber ich denke, ein plötzlicher elektrischer Blitz würde meinen Absichten vortrefflich dienen. Ich stimme Euch über die Gefahren der Banditen zu, aber vergesst nicht, dass wir noch einen Heiltrank haben. Ich könnte Euch mit Leichtigkeit töten und mich selbst bis zur vollen Leistungsfähigkeit heilen.

MALVASIAN: Sehr wahr. Es wäre dann die Frage, wessen Zauber in dem Moment wirksamer ist. Wenn unsere Zauber einander entgegenwirken, ich also Eure Lebenskraft aussaugen würde, nur um dann von Eurem Blitzstrahl verkrüppelt zu werden, könnten wir beide getötet werden. Oder dem Tode so nahe sein, dass ein bloßer Heiltrank keinem von uns helfen würde, geschweige denn uns

beiden Wie ironisch wäre es doch, wenn zwei intrigante Kampfmagier, und ich behaupte nicht, dass wir intrigant sind, aber für den Zweck dieser geistigen Übung, wenn also zwei intrigante Kampfmagier am Rande des Todes wären, vollständig ohne Magie, und nur noch einen Heiltrank übrig hätten. Wer würde ihn dann bekommen?

INZOLIAH: Logischerweise Ihr, denn Ihr seid derjenige, der ihn bei sich trägt. Nun, was wäre, wenn einer von uns nur verwundet wäre, aber nicht tot.

MALVASIAN: Die Logik würde vorschreiben, dass ein intriganter Kampfmagier den Heiltrank nehmen und den Verwundeten der Gnade der Elemente überlassen würde, vermute ich.

INZOLIAH: Das erscheint mir höchst vernünftig. Aber stellt Euch nun vor, dass die Kampfmagier, obwohl sie sicherlich intrigante Charakterzüge haben, einen gewissen Respekt für einander hegen würden. Vielleicht würde der Siegreiche in diesem Fall den Trank zum Beispiel hoch oben auf einem Baum in der Nähe seines oder ihres ernstlich verwundeten Opfers hinterlegen. Dann, wenn der Verwundete genug Magie wiederhergestellt hätte, könnte er oder sie zu den Zweigen des Baumes schweben und sich den Trank holen. Zu dieser Zeit hätte der siegreiche Kampfmagier die Belohnung bereits eingestrichen.

Als ein Geräusch aus den nahen Büschen dringt, halten sie für einen Moment an. Vorsichtig klettern sie über die Zweige eines Baumes, um den Verursacher des Geräuschs zu umgehen.

MALVASIAN: Ich verstehe, was Ihr sagt, aber es erscheint untypisch für unseren hypothetischen intriganten Kampfmagier, sein oder ihr Opfer am Leben zu lassen.

INZOLIAH: Möglicherweise. Aber ich habe beobachtet, dass die meisten intriganten Kampfmagier das Gefühl genießen, jemanden im Kampf geschlagen zu haben, und dass das Opfer am Leben gelassen wird, um mit der Erniedrigung leben zu müssen.

MALVASIAN: Diese hypothetischen intriganten Kampfmagier scheinen ... *(aufgeregt)* Tageslicht! Seht Ihr es?

Die beiden huschen über die Zweige und verschwinden hinter einem Busch, so dass wir sie nicht mehr sehen können. Jedoch sehen wir das schimmernde Sonnenlicht.

MALVASIAN *(hinter dem hohen Busch)*: Wir haben es geschafft.

INZOLIAH *(ebenfalls hinter dem hohen Busch)*: In der Tat.

Es gibt eine plötzliche Explosion elektrischer Energie und eine wild heulende Aura aus rotem Licht, und dann Stille. Nach einigen Momenten hören wir, dass jemand den Baum hinaufklettert. Es ist Malvasian, der den Trank hoch oben in den Ästen versteckt. Er kichert leise, während er wieder hinunterklettert. Dann fällt der Vorhang.

Epilog.

Der Vorhang öffnet sich über einer Straße nach Silvenar. Eine Meute Banditen hat Malvasian umzingelt, welcher sich schwer auf seinen Stab stützt und kaum stehen kann. Mit Leichtigkeit nehmen sie ihm die Truhe ab.

BANDIT 1: Was haben wir denn hier? Wisst Ihr denn nicht, dass es nicht sicher ist, auf den Straßen unterwegs zu sein, so krank wie ihr seid? Kommt, wir helfen Euch mit Eurer Last.

MALVASIAN *(schwächlich)*: Bitte ... Lasst mich in Ruhe ...

BANDIT 2: Macht schon, Zauberkundiger, kämpft mit uns darum!

MALVASIAN: Ich kann nicht ... zu schwach ...

Plötzlich fliegt Inzoliah herbei und Blitzstrahlen schießen aus ihren Fingern auf die Banditen, die schleunigst fortrennen. Sie landet auf dem Boden und hebt die Truhe hoch. Malvasian bricht zusammen, sterbend.

MALVASIAN: Rein hypothetisch, was wäre wenn ... ein Kampfmagier einen Zauber über einen anderen sprechen würde, der ihm aber nicht sofort Schaden zufügt, sondern ... ihm die Magie und Lebenskraft Stück für Stück entziehen wird, so dass er es zu dieser Zeit noch nicht weiß, sich aber ... zuversichtlich genug fühlt, den Heiltrank zurückzulassen?

INZOLIAH: Eine sehr verräterische Kampfmagierin würde sie sein.

MALVASIAN: Und ... rein hypothetisch ... würde sie vielleicht ihrem gefallenen Widersacher helfen, ... so dass sie seine Erniedrigung genießen kann ... weiterzuleben?

INZOLIAH: Nach meiner Erfahrung, rein hypothetisch, nein. Sie scheint mir kein Narr zu sein.

Während Inzoliah die Truhe in Richtung Silvenar fortschleppt, und Malvasian auf der Bühne stirbt, fällt der Vorhang.

Ein kleiner Irrgarten
Shalidor & Labyrinthion

Berühmtheit erlangte Labyrinthion zu Beginn der Dritten Ära. Dort wurde ein Teil des Stabs des Chaos gefunden, der maßgeblichen Anteil am Sturz Jagar Tharns hatte, wodurch das kaiserliche Simulacrum endete. Der Ort hat sich allen Untertanen des Kaiserreichs ins Gedächtnis eingegraben, und loyalistische Pilger besuchen gelegentlich die Ruinen, um auf den Pfaden des Ewigen Champion zu wandeln. Der Namensvetter von Labyrinthion ist jedoch allgemein weniger bekannt. Die Ruinen waren ursprünglich ein Tempel der Drachen. Daraus entstand Bromjunaar, eine große Stadt dieser Ära. Manche glauben, Bromjunaar wäre zur Blütezeit des Drachenkulteinflusses die Hauptstadt von Himmelsrand gewesen. Nur wenige historische Aufzeichnungen sind vorhanden, die dies bestätigen oder widerlegen. Es ist jedoch bekannt, dass die höchstrangigen Priester des Kults in Labyrinthion ihre Herrschaftsangelegenheiten besprachen.

Bromjunaar zerfiel schließlich gemeinsam mit dem restlichen Drachenkult und war als bröckelndes Mahnmal dieser düsteren Tage der Nord viele Jahre verlassen. Erst zu Zeiten Shalidors sollten die Ruinen wieder eine Verwendung finden. Erzmagier Shalidor war für seine Heldentaten in der Ersten Ära berühmt. Verschiedene Geschichten beschreiben, wie er eigenhändig gegen Dwemer-Legionen kämpfte, die Stadt Winterfeste mit einem geflüsterten Zauberspruch erschuf, Akatosh das Geheimnis des Lebens stahl und Labyrinthion selbst erbaute. Obwohl viele Legenden um Shalidor Übertreibungen oder offensichtliche Erfindungen sind, liegt eine gewisse Wahrheit in seiner Beteiligung an Labyrinthion. Shalidor stand an vorderster Front einer Bewegung, die höhere Standards für Magier etablieren und die Verwendung von Zaubersprüchen in niedrigen Kasten einschränken wollte. Dieses Bestreben wird mit der ursprünglichen Bildung der Schulen der Magie und der Gründung der Akademie in Winterfeste in Verbindung gebracht. Konsequent seiner Einstellung folgend erbaute Shalidor das Labyrinth tief in den Ruinen von Bromjunaar, um neue Erzmagier auf die Probe zu stellen. Obwohl es nicht unbedingt Teil der Prüfung war, sich in der zerstörten Stadt zurechtzufinden, überlebten viele Kandidaten die Reise nicht. Shalidor schätzte sowohl akademisches Wissen als auch praktische Fähigkeiten, und zum Erreichen des Labyrinths benötigte man Letzteres.

Shalidors Labyrinthion besteht aus zwei sich in einem Sanduhrmuster kreuzenden Irrgängen. Man kann eines davon nur durchschreiten, nachdem man das andere verlassen hat, was der einzigen vorhandenen Hilfestellung bei der Prüfung eine besonders geheimnisvolle Note verleiht:

Zweimal betreten - nur einmal verlassen Veränderung führt Euch zu Zerstörung Nur Illusion weist den Weg zu Wiederherstellung Beschwört nicht, sondern werdet beschworen

Man kann nur darüber spekulieren, welche Lösung es für diese Prüfung gab, da Labyrinthion nicht nur aufgrund der dort ihren Tod findenden Erzmagier Berühmtheit erlangte - auch die extreme Verschwiegenheit jener, die sie meisterten, trug dazu bei. Labyrinthion wurde schließlich nicht mehr benutzt und gilt modernen Einrichtungen für magische Studien als Symbol eines raueren Zeitalters. In den abermals leeren Ruinen, die von Reisenden tunlichst gemieden werden, lebt eine Vielzahl wilder Tiere. Dass die lange Geschichte und das Vermächtnis dieses Ortes jedoch aus unserem Gedächtnis verschwinden, ist jedoch ebenso wahrscheinlich wie das Versinken der Ruinen im Meer.

Ein Kuss, liebste Mutter

Du willst also die Dunkle Bruderschaft herbeirufen? Du wünschst, eines anderen Tod? Bete, Kind, bete, und lasse die Mutter der Nacht Deine Bitte erhören. Du musst das gottloseste aller Rituale durchführen – das Schwarze Sakrament.

Forme ein Abbild des geplanten Opfers aus echten Körperteilen, darunter einem Herzen, einem Schädel, Knochen und Fleisch. Errichte Kerzenzirkel um das Abbild herum.

Dann beginne mit dem Ritual. Steche mehrmals mit einem Dolch, der mit dem Blütenblatt einer Tollkirsche abgerieben wurde, auf das Abbild ein und flüstere dieses Gebet:

"Liebe Mutter, liebe Mutter, schicke mir dein Kind, denn die Sünden der Unwürdigen müssen in Blut und Furcht getauft werden."

Dann warte, Kind, denn der Schreckensvater Sithis belohnt die Geduldigen. Ein Vertreter der Dunklen Bruderschaft wird Dich aufsuchen. Und so beginnt ein Kontrakt, mit Blut besiegelt.

Ein nicht ganz so derbes Lied
von einem unbekannten Autor

Kommt sucht
Die Iliac-Bucht
Zum Herumflanieren an diesem Ort
Wirft man jegliche Kleidung fort,
So wird gepriesen durch gesungenes Wort
In dem Lied, das erklingt, wenn die Westwinde jagen:
Wie schön es doch sei, keine Kleider zu tragen,
Singen Damen in hohen, Herrn in tiefen Lagen.
Die köstlichste Sünde, durchaus keine milde,
Wo kein Moralapostel ein Hindernis bilde,
Fände man nur in den nassen Gefilden
Der Iliac-Bucht.

Doch seid Ihr geschaffen für die Sünd',
Findet Ihr alles in Morrowind
Denn die Wahrheit, Ihr Leute,
ist, dass nichts Wilderes heute
Als bloß modische Irrungen
Und leichte Verwirrungen
Sich findet, wenn überhaupt einmal,
In Sentinel und Daggerfall.

Euren Fetisch, ob's Federn, Schuppen oder Flossen sind,
Das findet Ihr alles in Morrowind
Es ist nur eine Erfindung der Barden
Dass Bretonen und die Rothwardonen
Mehr als gewöhnliche Freuden lieben
Oder gar abartiger Unzucht erliegen.
Um echte Tollheit zu erleben
Wird der wahre Verruchte nach Osten streben.

Wo Zurückhaltung rückstandslos zerrinnt,
Das findet Ihr alles in Morrowind

In Morrowind,
Da ist die Sünd'.
Haltet Dunmer-Abwechslung bloß nicht für das
Was lauwarme Westler kennen als Spaß,
Im Vergleich zu den Dunmern machen die sich kaum nass!
Man irrt sich sehr, nennt man es prüd,
Dass dem Dunkelelfen graut, wenn er Nacktheit sieht,
Denn zu weit raffinierterer Lust es ihn zieht:
Auf viel schlimmere Art sie sich verlustieren
Vom Aschländer bis zu den Meerestieren -
Herrliche Lust und Schmerz könnt Ihr spüren
In Morrowind.

Fühlt Ihr Euch nicht wohl, wo Euresgleichen sind
Findet Ihr alles in Morrowind.

Ein Spiel beim Bankett
von einem anonymen Spion

Anmerkung des Herausgebers:
Die Geschichte, die hinter diesem Brief steckt, ist fast so düster wie die Geschichte, die sie erzählt. Das Original des Briefes an den mysteriösen Dhaunayne wurde kopiert und vor wenigen Monaten tauchten diese Abschriften im Aschland in Vvardenfell auf. Zu dieser Zeit fand eine der Kopien ihren Weg bis zu Prinz Hlaalu Helseths Palast vor den Toren Almalexias. Obwohl der geneigte Leser sicherlich der Überzeugung sein wird, dass die boshaften Anfeindungen über seine Hoheit den Prinzen in Rage versetzen mussten, war genau das Gegenteil der Fall. Der Prinz und seine Mutter, Königin Barenziah, ließen den Brief selbst nachdrucken, binden und an die verschiedenen Bibliotheken und Buchhändler von ganz Morrowind schicken.

Der Genauigkeit halber sei gesagt, dass der Prinz und die Königin nie offiziell erklärt haben, ob es sich bei den im Brief geschilderten Vorfällen um reale oder erfundene Ereignisse handelt. Das Haus Dres hat das Werk allerdings, wie zu erwarten war, öffentlich angefochten und sich entschieden gegen den Verdacht ausgesprochen, dass ein gewisser Dhaunayne in irgendeiner Weise mit dem Hause verbunden sei. Wir überlassen es dem Leser, den Brief so zu interpretieren, wie er oder sie es wünscht.

-- Nerris Gan, Herausgeber

***

Dunkler Lehnsherr Dhaunayne,

Ihr batet um eine detaillierte Schilderung der Ereignisse der letzten Nacht und eine Erklärung, warum ich das Haus Dres um einen anderweitigen Einsatz bitte. Ich hoffe, ich habe Euch in meiner Rolle als Informant am Hofe des Prinzen Helseth wohl gedient. Wie ich bereits erwähnte, ist der Prinz ein Mann, der selbst Molog Bal lehren könnte, wie man Intrigen schmiedet. Wie ihr außerdem sicherlich noch wisst, arbeite ich jetzt seit knapp einem Jahr daran, in den inneren Kreis seiner Ratgeber vorzudringen. Er brauchte nichts mehr als Freunde, als er das erste Mal in Morrowind auftauchte, und so nahm er mich und einige andere begierig zu sich auf. Trotz allem blieb er allerdings auch sehr misstrauisch, was sich vielleicht am leichtesten mit seiner prekären Stellung in der Gesellschaft von Morrowind erklären lässt.

Um es Eurer Unheiligkeit in Erinnerung zu rufen: Der Prinz ist der älteste Sohn von Barenziah, die einst Königin von Morrowind und Königin des Hochfels-Königreiches Wegesruh war. Nach dem Tode ihres Ehemannes, Prinz Helseths Stiefvater, König Eadwyre, gab es einen Machtkampf zwischen dem Prinzen und Eadwyres Tochter, Prinzessin Elysana. Obwohl die überlieferten Details nicht vollständig sind, steht fest, dass Elysana den Kampf gewann und als neue Königin Helseth und Barenziah verstieß. Barenziahs einziges anderes Kind, Morgiah, hatte den Hof bereits verlassen, um zu heiraten und Königin von Erstburg im Gebiet der Insel Summerset zu werden.

Barenziah und Helseth durchstreiften den Kontinent, um im letzten Jahr nach Morrowind zurückzukehren. Ihnen wurde von Barenziahs Onkel, unserem König, Hlaalu Athyn Llethan, der den Thron nach Barenziahs Abdankung vor mehr als vierzig Jahren bestiegen hatte, ein ehrenhafter Empfang bereitet. Barenziah stellte klar, dass sie keinerlei Interesse an einer Wiederbesteigung des

Throns habe und sich stattdessen auf ihrem Familiensitz niederlassen wolle. Helseth ist, wie Euch sicherlich bekannt ist, am königlichen Hofe geblieben, und viele waren der Meinung, dass er, nachdem er den Thron von Wegesruh verloren hatte, nicht auch noch nach Llethans Tot den Thron von Morrowind einbüßen wollte.

Ich habe Euer Unheiligkeit von den Bewegungen, Treffen und Komplotten des Prinzen stets unterrichtet und Euch auch Namen und Charakterbeschreibungen seiner Berater gegeben. Wie Ihr außerdem sicherlich noch wisst, habe ich Euch auch berichtet, dass ich nicht der einzige Spion am Hofe Helseths bin. Ich habe Euch bereits erzählt, dass ein gewisser dunmerischer Ratgeber Helseths mich an jemanden erinnerte, den ich in der Gesellschaft von Tholer Saryoni, dem Erzkanoniker des Tribunals-Tempels, gesehen hatte. Eine andere Person, eine junge Nordfrau, wurde dabei beobachtet, wie sie die kaiserliche Festung in Balmora besuchte. In all diesen Fällen hätte ich es natürlich auch um Besuche im Auftrag von Helseth handeln können, aber man kann nie sicher sein. Ich begann mich für genauso paranoid zu halten, wie der Prinz es ist, als ich des Prinzen Schatzmeister Burgess, einen Bretonen, der ihn seit den Tagen am Hofe von Wegesruh begleitete, für illoyal hielt.

Das ist der Hintergrund zu jener Nacht, letzter Nacht.

Gestern Morgen erhielt ich eine knappe Einladung, mit dem Prinzen zu dinieren. Aufgrund meiner eigenen Paranoia beauftragte ich einen meiner Diener, eine dem Hause Dres wohlergebene Seele damit, den Palast zu beobachten und über alles Ungewöhnliche zu berichten. Kurz vor dem Essen kehrte er zurück, um mir von den Dingen zu berichten, die er gesehen hatte.

Einem in Lumpen gehüllten Mann, wurde Zutritt zum Palast gewährt. Der Mann blieb einige Zeit dort. Als er ging, erkannte mein Diener sein Gesicht unter dem Umhang - es war ein Alchemist von berüchtigtem Rufe, angeblich einer der führenden Lieferanten für Gifte. Mein Diener, der wahrlich ein guter Beobachter ist, bemerkte auch, dass der Alchemist beim Betreten des Palastes nach Dochtweizen, Bittergrün und etwas fremdländisch Süßem roch. Als er den Tempel verlies, war er ohne jeglichen Geruch.

Mein Diener kam zu dem gleichen Schluss wie ich. Der Prinz war im Besitz aller Zutaten, die man braucht, um ein Gift herzustellen. Bittergrün ist nur giftig, wenn man es roh isst. Die anderen Zutaten allerdings ließen etwas viel Teuflischeres erahnen. Wie sich Euer Unheiligkeit sicherlich vorstellen können ging ich, auf jede Eventualität vorbereitet, zu diesem Essen.

Alle anderen Berater von Prinz Helseth waren ebenfalls dort und sie schienen alle etwas beunruhigt und besorgt zu sein. Natürlich war mir klar, dass ich in einem Netz von Spionen saß, die alle von dem geheimnisvollen Treffen des Prinzen wussten. Es ist aber auch möglich, dass zwar einige von dem Treffen mit dem Alchemisten wussten, andere jedoch nur ob der Natur der Einladung des Prinzen unsicher waren. Wieder andere könnten einfach nur die allgemein nervöse Stimmung der Anwesenden in sich aufgesogen haben.

Der Prinz jedoch war bester Laune und schon bald waren alle wieder beruhigt. Um neun Uhr wurden wir in den Speisesaal gebeten, wo bereits ein üppiges Bankett auf uns wartete. Und was für ein Bankett! Kandierte Äpfel, würzige Aufläufe, Röstfleisch in den verschiedensten Blutsaucen und eine Vielzahl von Fisch- und Geflügelspezialitäten, die meisterhaft zubereitet und prunkvoll angerichtet waren. Kristall- und Goldflakons voller Wein, Flin, Shein und Mazte standen an unseren Plätzen, damit zu jedem Gang die entsprechenden Köstlichkeiten zu trinken waren. Verlockend wie diese Aromen waren, wurde mir plötzlich klar, dass eine kleine Prise Gift in diesem Schwall aus

Gewürzen nicht zu schmecken gewesen wäre.

Während des gesamten Mahls nahm ich nichts zu mir und doch gelang es mir, den Anschein zu erwecken, ich äße und tränke wie alle anderen. Nachdem die Platten mit den Speisen abgeräumt waren, wurde in der Mitte des Banketts eine Terrine mit würziger Brühe serviert. Der Diener, der sie brachte, ging und schloss die Türen hinter sich.

'Sie riecht köstlich, mein Prinz', sagte die Marquise von Kolgar, die Nordfrau. 'Aber ich bekomme keinen Bissen mehr hinunter.'

'Euer Hoheit', fügte ich in einem freundlichen und leicht benommenen Ton hinzu. 'Ihr wisst, dass jeder an diesem Tische gerne den Thron von Morrowind besteigen würde, aber ist es wirklich nötig, dass wir uns zu Tode schlemmen?'

Die anderen am Tisch stimmten mir ächzend zu. Prinz Helseth lächelte. Ich schwöre bei Vaernima der Schenkenden, mein dunkler Lehnsherr, selbst Ihr habt noch nie jemanden so lächeln sehen.

'Welch ironische Worte. Seht, ich wurde heute von einem Alchemisten besucht, was sicherlich jeder von Euch bereits weiß. Er zeigte mir, wie man ein hervorragendes Gift und dessen Gegenmittel herstellt. Eine sehr mächtige Rezeptur, genau das Richtige für meine Zwecke. Kein Wiederherstellungszauber ist in der Lage zu helfen, wenn man es einmal in sich hat. Nur das Gegenmittel aus der Terrine kann Euch vor dem sicheren Tod bewahren. Und dieser Tod ist, wie man mir berichtet hat, äußerst spektakulär. Ich freue mich schon darauf, zu beobachten, ob all die Effekte eintreten, die mir der Alchemist versprochen hat. Es soll für den Betroffenen unendlich schmerzhaft, aber für den Betrachter dafür nicht minder unterhaltsam sein.'

Niemand sagte ein Wort. Ihr konntet das Herz in meiner Brust schlagen hören.

'Euer Hoheit,' fragte Allarat, der Dunmer, den ich der Allianz mit dem Tempel verdächtige, 'habt Ihr jemanden an diesem Tisch vergiftet?'

'Ihr seid wahrlich scharfsinnig, Allarat', erwiderte Prinz Helseth und sah dabei jeden seiner Ratgeber sorgfältig an. 'Kein Wunder, dass ich Euren Rat zu schätzen weiß. So wie ich alle von Euch in diesem Raum schätze. Es wäre vielleicht am einfachsten für mich, zu sagen, wen ich vergiftet habe. Ich habe niemanden vergiftet, der nur einem Herren diente und dessen Loyalität ich mir sicher bin. Ich habe niemanden vergiftet, der König Helseth auf dem Thron von Morrowind sehen will. Ich habe niemanden vergiftet, der nicht ein Spion des Kaiserreiches, des Tempels, des Hauses von Telvanni, des Hauses von Redoran, des Hauses von Indoril oder des Hauses von Dres ist.'

Euer Unheiligkeit, bei diesen letzten Worten sah er direkt in mein Gesicht. Dessen bin ich mir sicher. Mein Gesicht ist darin geübt, meine Gedanken zu verbergen, aber sofort musste ich an jedes geheime Treffen und jede verschlüsselte Nachricht denken, die ich je an Euch und das Haus geschickt habe, mein Dunkler Lehnsherr. Was konnte er wissen? Was konnte er, ohne es zu wissen, vermuten?

Ich spürte, wie mein Herz noch schneller zu pochen begann. War es die Angst oder das Gift? Ich konnte nicht sprechen, da ich mir sicher war, dass meine Stimme meine innere Unruhe verraten würde.

'Diejenigen, die mir wohlgesonnen sind und die meinen Feinden Leid wünschen, mögen sich jetzt

fragen, wie ich so sicher sein kann, dass ich meine Gegner vergiftet habe. Ist es nicht möglich, dass der Schuldige oder, wenn ich so sagen darf, die Schuldigen Verdacht geschöpft hatten und nur so taten, als würden sie essen und trinken? Natürlich. Aber selbst die geschicktesten Betrüger hätten ihr Glas auf mich erhoben und leere Gabeln und Löffel in ihren Mund gesteckt, um die Scharade mitzuspielen. Das Essen, wisst Ihr, das war nicht vergiftet. Die Gläser und Bestecke allerdings schon. Wenn Ihr also aus Angst nicht mitgespeist habt, dann seid Ihr trotz allem vergiftet und habt leider nur ein ausgezeichnetes Bankett versäumt.'

Der Schweiß stieg mir auf die Stirn und ich wandte mich vom Prinzen ab, damit er es nicht sehen würde. Die anderen Berater, und zwar alle, saßen wie festgefroren auf ihren Stühlen. Die Marquise von Kolgar war weiß vor Angst. Kema Inebbe zitterte sichtlich. Allarats Braue verzog sich im Zorn und Burgess' Blick war starr.

Da kam mir ein Gedanke. Konnte es wirklich sein, dass alle Ratgeber des Prinzen Spione waren? Gab es an der ganzen Tafel niemanden, der loyal war? Und ich fragte mich, ob, wenn ich kein Spion wäre, ich wohl Helseth zutrauen würde, dass er dies bemerkt? Niemand kennt die Tiefe der Paranoia und der Unversöhnlichkeit des Prinzen schließlich besser als seine Ratgeber. Wenn ich kein Spion für das Haus Dres wäre, wäre ich dann sicher? Könnte jemand, der loyal war, durch einen nicht so zufälligen Zufall trotzdem vergiftet werden?

Getreue wie Spione mussten in diesem Moment den gleichen Gedanken gehabt haben.

In meinem Kopf drehte sich alles. Ich konnte die Stimme des Prinzen hören, als er zu uns sprach: 'Das Gift wirkt schnell. Wenn das Gegengift nicht in der nächsten Minute eingenommen wird, gibt es Tote an dieser Tafel.'

Ich konnte mich nicht entscheiden, ob ich vergiftet war oder nicht. Mein Magen tat mir weh, aber ich erinnerte mich selbst daran, dass der Grund auch der sein könnte, dass ich bei einem prächtigen Bankett war, ohne auch nur einen Bissen gegessen zu haben. Das Herz bebte in meiner Brust und ein bitterer Geschmack, wie von Tramawurzel, huschte mir über die Lippen War dies wieder die Angst oder das Gift?

'Dies werden die letzten Worte sein, die diejenigen von Euch hören, die mich verraten haben', sagte Prinz Helseth, noch immer mit diesem verdammten Lächeln auf den Lippen, während seine Ratgeber sich auf den Stühlen krümmten. 'Nehmt das Gegengift und lebt.'

Konnte ich ihm glauben? Ich dachte darüber nach, was ich vom Prinzen und seinem Charakter wusste. Würde er einen geständigen Spion töten lassen oder ihn in Schande zurück zu seinen Herren schicken? Der Prinz war gnadenlos, aber jede der beiden Varianten schien mir möglich zu sein. Diese ganze Theater mit dem Bankett hatte natürlich nur den Zweck, Angst zu erzeugen. Was würden meine Vorfahren sagen, wenn ich zu ihnen stoßen würde, nachdem ich bei einem Bankett vergiftet worden war? Was würden sie sagen, wenn ich das Gegengift nehmen und meine Verbindung zu Euch und dem Hause Dres offenbaren würde, nur um kurz darauf exekutiert zu werden? Und um ehrlich zu sein, dachte ich auch darüber nach, was Ihr mir noch nach dem Tode antun würdet.

Ich war so zerstreut und von meinen eigenen Gedanken erfüllt, dass ich nicht einmal gewahr wurde, wie Burgess von seinem Stuhl aufsprang. Plötzlich rannte er zur Terrine, setzte sie sich an den Hals und schlang den Inhalt in sich hinein. Um uns herum standen Wachen, die mir bis dahin nicht einmal aufgefallen waren.

'Burgess,' sagte Prinz Helseth, immer noch lächelnd, 'Ihr habt einige Zeit in Geisterpforte verbracht. Das Haus Redoran?'

'Ihr wusstet es?'. Burgess lachte säuerlich. 'Kein Haus. Ich berichte Eurer Stiefschwester, der Königin von Wegesruh. Ich stand immer schon in ihrem Dienst. Bei Akatosh, Ihr habt mich vergiftet, weil Ihr dachtet, dass ich für ein paar verdammte Dunkelelfen arbeite?'

'Da habt Ihr fast Recht', sagte der Prinz. 'Ich wusste weder, in wessen Dienst ihr standet, noch dass Ihr ein Spion wart. Aber mit dem Vergiften habt Ihr völlig Unrecht. Ihr habt Euch selbst vergiftet, als ihr aus der Terrine getrunken habt.'

Euer Unheiligkeit, Ihr wollt nicht wissen, unter welchen Qualen Burgess starb. Ich weiß, dass Ihr in den vielen, vielen Jahren Eures Lebens schon einiges gesehen habt, aber Ihr wollt es nicht wissen. Ich wünschte, ich könnte die Erinnerung an seinen Todeskampf aus meinem Gedächtnis streichen.

Der Rat wurde kurz darauf entlassen. Ich weiß nicht, ob Prinz Helseth weiß oder vermutet, dass auch ich ein Spion bin. Ich habe keine Ahnung, wie viele letzte Nacht kurz davor standen, die Terrine zu leeren, wie Burgess es tat. Ich weiß nur, dass selbst wenn der Prinz mich noch nicht verdächtigt, dieser Moment mit Sicherheit kommen wird. Ich kann diese Spiele nicht gewinnen, bei denen er schon vor langer Zeit am Hofe von Wegesruh siegreich war. Ich bitte Eure Unheiligkeit Dhaunayne, Euren Einfluss beim Hause von Dres einzusetzen und Euren treuen Diener von seinen Diensten zu entbinden.

****

Anmerkung des Herausgebers:
Natürlich ist die Originalunterschrift des Verfassers auf keinem der Nachdrucke, sondern nur auf dem Original abgebildet.

Ein Tanz im Feuer
von Waughin Jarth

Kapitel I

Ort der Handlung: Die Kaiserstadt Cyrodiil
Datum: 7 Eisherbst, 3Ä 397

Es schien als sei der Palast schon seit ewigen Zeiten der Sitz der Atrius-Baukommission. Diese Gruppe aus Schreibern und Grundstücksverwaltern hatte fast jedes Schriftstück zu den wichtigsten Bauwerken des Kaiserreiches verfasst und beglaubigt. Der Palast stand mit seinen kargen Hallen und der schlichten Fassade schon mehr als zweihundertfünfzig Jahre, seit der Regentschaft von Kaiser Magnus, an einem kleinen, aber ansehnlichen Platz in der Kaiserstadt. Ambitionierte, dynamische Frauen und Männer aus der Mittelschicht arbeiteten hier, ebenso wie einige, die etwas selbstgefällig und schon gesetzteren Alters waren. Decumus Scotti gehörte zu Letzteren. Niemand hätte sich eine Welt ohne die Kommission vorstellen können. Am wenigsten Scotti. Um genau zu sein, konnte er sich keine Welt vorstellen, in der er nicht der Kommission angehörte.

'Fürst Atrius ist sich Eurer Leistungen sehr wohl bewusst', sagte der Bürovorsteher und schloss die Läden, die Scottis Büro abgrenzten, hinter sich. 'Aber Ihr wisst sicher um die Schwierigkeiten der letzten Zeit.'

'Ja', sagte Scotti steif.

'Fürst Vanechs Männer stehen mit uns in starkem Wettbewerb und wir müssen effizienter werden, wenn wir überleben wollen. Unglücklicherweise bedeutet das auch, dass wir uns von einigen unserer verdientesten, aber leider momentan am wenigsten produktiven Mitarbeiter trennen müssen.'

'Ich verstehe. Da kann man wohl nichts machen.'

'Ich freue mich über Ihr Verständnis', sagte der Bürovorsteher mit einem verkrampften Lächeln, während er sich zu gehen anschickte. 'Bitte räumen Sie Ihr Büro ohne Verzug.'

Scotti machte sich daran, die Übergabe an seinen Nachfolger zu planen. Es würde vermutlich der junge Imbrallius sein, der die Dinge von jetzt an in die Hand nehmen würde. So würde alles seinen natürlichen Weg gehen, dachte er in einem fast philosophischen Anflug. Dieser Knabe wusste einfach, wo sich Geschäfte machen ließen. Scotti fragte sich, was der Kerl wohl mit den Verträgen für die neue Statue von Hl. Alessia machen würde, um die sich der Tempel des Einen bemüht hatte. Vermutlich würde er einen Fehler erfinden und den auf seinen alten Vorgänger Decumus Scotti schieben. Dann würde er zusätzliche Kosten für dessen Behebung in Rechnung stellen.

'Ich habe einen Brief für Decumus Scotti, Angestellter der Atrius-Baukommission.'

Scotti sah auf. Ein fettgesichtiger Bote hatte das Büro betreten und der streckte ihm nun eine versiegelte Schriftrolle entgegen. Er gab dem Jungen eine Drake und öffnete die Schriftrolle. Anhand der unbeholfenen Federführung, der grauenhaften Schreibweise und Grammatik und den mehr als unprofessionellen Formulierungen erkannte er schnell, von wem das Schriftstück stammte. Es kam von Liodes Jurus, einem anderen Büroangestellten, der die Kommission verlassen musste, nachdem man ihm unlautere Geschäftspraktiken vorgeworfen hatte.

Lieber Schkotti,

Wie ich mir vorstellen kann, frugst du dich schon immer, was aus mir geworden ist. Am wenigsten hättest du mich vielleicht drausen in den Wäldern erwatet. Aber genau da bin ich. Ha ha. Wenn du schlau bist und viel Geld für Fürst Atrius vertienen willst (und für dich selber, ha ha), dann kommst du auch nach Vallinwalt. Solltest du die politichen Geschähnisse der letzten Jahre mitverfolgt haben oder auch nicht, so weist du sicherlich, dass zwischen den Boshmer und deren Nachbarn Elsweyre seit zwei Jahren Krieg ist. Die Dinge beruhigen sich langtsam und es gibt eine Menge von Dingen, die neu gebaut werden müssen.

Ich habe hier mehr Arpeit, als ich bewältigen kann. Aber ich brauche jemanden, mit dem man represäntiren kann, um bei neuen Auftraggebern einen Fus in die Türe zu bekommen. Und dieserwelche bist du mein Freund. Komm & treffe misch in M'tter Paskos Schennke in Falinnesti, Vallinwald. Ich werte zwei Wochen hier sein und es soll dein Schaden nicht sein.

- Jurus

PS: Bring eine Wagenladung Holz mit, wenns geht.

'Was habt Ihr da, Scotti?', fragte eine Stimme.

Scotti erschrak. Es war Imbrallius. Mit seinem verdammt hübschen Gesicht blickte der durch die Fensterläden. Dabei lächelte er dieses süße Lächeln, mit dem er selbst die Herzen der hartgesottensten Steinmetze und Auftraggeber zu erweichen vermochte. Scotti steckte den Brief in seine Jackentasche.

'Eine Privatangelegenheit', schniefte er. 'Ich habe hier in ein paar Minuten aufgeräumt.'

'Ich will Euch nicht hetzen', sagte Imbrallius, während er ein paar leere Vertragsformulare von Scottis Schreibtisch nahm. 'Ich habe nur gerade einen Stapel davon verbraucht und die Hände meines jungen Schreibers verkrampfen sich schon. Ich dachte mir, dass Ihr sicherlich ein paar davon entbehren könnt.'

Der Kerl verschwand. Scotti nahm den Brief heraus und las ihn ein weiteres Mal. Er dachte über sein Leben nach, etwas, das er äußerst selten tat. Es kam ihm wie ein graues Meer vor, in dem eine unüberwindbare, schwarze Mauer lauerte. In dieser Mauer sah er nur einen winzigen Durchgang. Schnell und ohne großes Nachdenken nahm er ein Dutzend Blankoverträge, auf denen in goldener Prägung 'Atrius-Baukommission, Kaiserlicher Hoflieferant' zu lesen war und versteckte sie in seinen Privatsachen.

Am nächsten Tag trat er mit einem schwindelerregenden Mangel an Unentschlossenheit sein Abenteuer an. Er reservierte einen Platz in der Karawane nach Valenwald, dem einzigen bewachten Transportmittel, das die Kaiserstadt in dieser Woche nach Südosten verlassen würde. Obwohl ihm nur wenige Stunden zum Packen blieben, dachte er doch daran, eine Wagenladung Holz zu erwerben.

'Das Pferd für den Wagen kostet aber extra', sagte der Anführer der Karawane grimmig.

'Das dachte ich mir bereits', antwortete Scotti, während er sein bestes Imbrallius-Grinsen aufsetzte.

An diesem Nachmittag fuhren insgesamt zehn Wagen durch die cyrodiilische Landschaft. An Feldern mit wilden Blumen, weiten Wäldern und kleinen Dörfern vorbei. Der Hufschlag der Pferde erinnerte Scotti daran, dass die Straße von der Atrius-Baukommission gebaut worden war. Er selbst hatte fünf der notwendigen achtzehn Formulare, die zum Bau nötig waren, bearbeitet.

'Es ist sehr schlau von Euch, Holz mitzunehmen', sagte ein grauhaariger bretonischer Mann, der neben ihm auf dem Wagen saß. 'Ihr müsst Geschäftsmann sein.'

'In gewisser Weise schon', erwiderte Scotti, auf eine Art, von der er hoffte, dass sie besonders mysteriös wirken würde, bevor er sich vorstellte: 'Decumus Scotti.'

'Gryf Mallon', sagte der Mann. 'Ich bin Poet. Um genau zu sein, Übersetzer alter bosmerischer Literatur. Ich erforschte vor zwei Jahren gerade neu entdeckte Fragmente des Mnoriad Pley Bar, als der Krieg ausbrach und ich fliehen musste. Das Mnoriad ist Euch sicherlich bekannt, sofern Ihr den Grünen Pakt kennt.'

Scotti, der sich fragte, ob er in seinem Leben je zuvor ähnlich sinnloses Geschwafel gehört hatte, nickte.

'Ich möchte natürlich nicht behaupten, dass das Mnoriad genauso bekannt ist wie das Meh Ayleïdion oder auch nur annähernd so alt ist wie das Dansir Gol. Ich bin allerdings der Meinung, dass es Einblicke in die Natur der bosmerischen Gedankenwelt erlaubt, die von nicht unerheblicher Bedeutung sind. Die Aversion der Waldelfen, ihr eigenes Holz zu schlagen oder Pflanzen zu essen, und dann im Gegensatz dazu das Paradoxon, dass sie diese Dinge von anderen Rassen kaufen, kann meiner Auffassung nach in direkte Verbindung mit einer Passage aus dem Mnoriad gebracht werden.' Mallon begann seine Papiere zu durchwühlen und es schien, als würde er die entsprechende Textstelle suchen.

Zu Scottis großer Erleichterung hielt die Karawane schon bald an, um die Nacht über zu rasten. Sie befanden sich hoch auf einer Klippe an einem grauen Fluss und vor ihnen lag das große Tal von Valenwald. Nur am Schrei der Seevögel konnte man die Anwesenheit des Ozeans im Westen erahnen: Hier stand der Wald so hoch und weit, dass er in sich verschlungen eine Art Netz bildete, das vor Äonen von Jahren gewoben ein Durchkommen seit jeher unmöglich machte. Einige kleinere Bäume, deren niedrigste Äste in fünfzehn Meter Höhe lagen, säumten auf Seiten der Klippen das Zeltlager. Dieser Anblick war Scotti so fremd, dass er allein bei dem Gedanken, in die Wälder vorzustoßen, nicht in den Schlaf kam.

Glücklicherweise hatte Mallon einen weiteren Akademiker mit einer Neigung für die Rätsel und Lyrik alter Kulturen gefunden. Bis tief in die Nacht hinein zitierte er bosmerische Verse in Original und eigener Übersetzung. Er sprach mal lauter und mal leiser und hob und senkte seine Stimme, wann immer der Text es seiner Meinung nach verlangte. Nach und nach begann Scotti sich schläfrig zu fühlen, bis ihn das laute Knacken von Holz emporschrecken lies.

'Was war das?'

Mallon lächelte: 'Schön, nicht wahr? 'Zusammentreffen im listigen Nebel des mondlosen Spiegels, ein Tanz im Feuer ...'

'In den Bäumen über uns bewegen sich riesige Vögel', flüsterte Scotti und er deutete dabei auf die dunklen Umrisse über ihren Köpfen.

'Darüber würde ich mir keine Gedanken machen', sagte Mallon, von der Ignoranz seines Publikums leicht irritiert. 'Jetzt lauschen wir dem Dichter, wie er Herma-Moras Bittgebet im achtzehnten Vers des vierten Buches vorträgt.'

Von den dunklen Schatten in den Bäumen hockten einige wie Vögel, andere lagen wie Schlangen und wieder andere standen aufrecht wie Menschen. Während Mallon seine Verse rezitierte, beobachtete Scotti, wie sich die Gestalten von Ast zu Ast schwangen und dabei ohne Flügel schier unmögliche Distanzen zu überwinden schienen. Sie sammelten sich zu Grüppchen und veränderten ihre Position, bis sie jeden Baum, der das Lager umgab, besetzt hatten. Plötzlich stürzten sie wie Blei aus dem Himmel.

'Mara!', schrie Scotti. 'Sie fallen auf uns wie Regen!'

'Vermutlich Samenkapseln', Mallon schüttelte sich, ohne sich überhaupt umzudrehen. 'Einige dieser Bäume verfügen wirklich über erstaunliche ...'

Im Lager brach völliges Chaos aus. Aus den Wagen schlugen Flammen und die Pferde wimmerten unter todbringenden Schlägen. Fässer mit Wein, Wasser und erlesenen Likören zerbrachen und ergossen ihren Inhalt auf den Boden. Ein behänder Schatten schoss an Scotti und Mallon vorbei, um Säcke voller Korn und Gold mit unglaublicher Anmut und Geschwindigkeit an sich zu reißen. Scotti erhaschte einen kurzen Blick auf eines der Wesen, als in der Nähe eine Flamme zum Himmel züngelte. Es war eine schlanke Kreatur mit spitzen Ohren, großen gelben Augen, geschecktem Fell und einem Schwanz, der vom Aussehen her einer Peitsche ähnelte.

'Werwölfe', wimmerte er und er schreckte zurück.

'Cathay-Raht', ächzte Mallon. 'Viel schlimmer. Verwandt mit Khajiit oder so was Ähnlichem. Sie sind gekommen, um zu plündern.'

'Seid Ihr sicher?'

So schnell wie die Kreaturen zugeschlagen hatten, verschwanden sie auch wieder, noch bevor dem Kampfmagier und dem Ritter, dem Begleitschutz der Karawane, überhaupt klar wurde, was geschehen war. Mallon und Scotti rannten zum Abgrund und sahen, wie dreißig Meter unter ihnen Gestalten aus dem Wasser traten. Sie schüttelten sich und verschwanden danach blitzschnell im Wald.

'Werwölfe sind nicht so beweglich', sagte Mallon. 'Das waren mit Sicherheit Cathay-Raht. Diese verdammten Diebe. Zum Glück haben sie nicht den Wert meiner Notizbücher erkannt. Das wäre ein schrecklicher Verlust gewesen.'

Kapitel II

Es war ein vollständiger Verlust. Die Cathay-Raht hatten in diesen wenigen Minuten fast jeden wertvollen Gegenstand der Karawane gestohlen oder zerstört. Decumus Scottis Wagenladung Holz, mit der er, wie er gehofft hatte, mit den Bosmern Handel treiben wollte, war in Brand gesteckt und dann über den Steilhang gestürzt worden. Seine Kleidung und Verträge waren zerrissen und in den Schlamm, der mittlerweile aus Schmutz und verschüttetem Wein bestand, geworfen. Alle Pilger, Kaufleute und Abenteurer der Gruppe stöhnten und weinten, während sie die Überreste ihrer Habseligkeiten in der aufgehenden Dämmerungssonne aufsammelten.

'Ich erzähle besser niemandem, dass ich es geschafft habe, meine Aufzeichnungen für das Mnoriad Pley Bar zu retten', flüsterte der Dichter Gryf Mallon. 'Sie würden sich vielleicht gegen mich richten.'

Scotti verwarf aus Höflichkeit die Gelegenheit, Mallon zu sagen, wie wenig Wert er selbst auf den Besitz des Mannes legte. Stattdessen zählte er die Münzen in seinem Geldbeutel. Vierunddreißig Draken. Sehr wenig, wahrhaft, für einen Unternehmer, der ein neues Geschäft eröffnen möchte.

'He!' kam ein Schrei aus dem Wald. Eine kleine Gruppe Bosmer tauchte aus dem Dickicht auf, gekleidet in Lederrüstung und Waffen tragend. 'Freund oder Feind?'

'Keins von beidem', knurrte der Leiter des Konvois.

'Ihr müsst die Cyrodiil sein', lachte der Führer der Gruppe, ein gerippedünner Jüngling mit einem spitzen Fuchsgesicht. 'Wir hörten, dass Ihr unterwegs seid. Offensichtlich haben das auch unsere Feinde gehört.'

'Ich dachte, der Krieg sei vorbei', murmelte einer der ruinierten Kaufleute aus der Karawane.

Der Bosmer lachte erneut: 'Keine Kriegshandlung. Nur ein kleines Grenzgeschäft. Ihr geht nach Falinesti?'

'Ich nicht', sagte der Leiter des Konvois und schüttelte den Kopf. 'So weit es mich betrifft, ist meine Aufgabe erledigt. Keine Pferde mehr, keine Karawane mehr. Nur ein fetter Profitverlust für mich.'

Die Männer und Frauen drängten sich um den Mann, protestierend, bedrohend, bettelnd, aber er lehnte es ab, Valenwald zu betreten. Wenn dies die neuen Friedenszeiten seien, sagte er, würde er eher zum nächsten Krieg zurückkommen.

Scotti versuchte einen anderen Weg und trat an den Bosmer heran. Er sprach mit einer freundschaftlichen, aber Respekt einflößenden Stimme - jene Stimme, die er in Verhandlungen mit den nörgeligen Zimmermännern benutzte: 'Würdet Ihr eventuell in Erwägung ziehen, mich nach Falinesti zu geleiten? Ich bin ein Vertreter einer wichtigen kaiserlichen Organisation, Atrius Baukommission. Und ich kam her, um einige Probleme, die der Krieg mit den Khajiit in Eure Provinz gebracht hat, zu beheben und zu mildern. Patriotismus -'

'Zwanzig Draken, und Ihr müsst Euer Gepäck selbst tragen, falls Ihr noch welches habt', antwortete der Bosmer.

Scotti dachte darüber nach, dass die Verhandlungen mit den nörgeligen Zimmermännern genauso

selten zu seiner Zufriedenheit verliefen.

Sechs erwartungsvolle Leute besaßen genug Geld für die Bezahlung. Unter denjenigen ohne Gelder war der Dichter, der Scotti um Hilfe ersuchte.

'Es tut mir Leid, Gryf, ich habe nur noch vierzehn Draken übrig. Nicht einmal genug für ein anständiges Zimmer, wenn ich erst in Falinesti sein werde. Ich würde Euch helfen, wenn ich nur könnte', antwortete Scotti und versuchte, sich selbst vom Wahrheitsgehalt des Gesagten zu überzeugen.

Die sechsköpfige Gruppe und ihr Bosmer-Geleit machte sich an den Abstieg, einen felsigen Pfad den Steilabhang hinunter. Binnen einer Stunde befanden sie sich tief in den Dschungeln von Valenwald. Ein unendlicher Baldachin aus braunen und grünen Farbschattierungen verdeckte den Himmel. Herabgefallene Blätter formten einen tiefen, von Würmern befallenen See der Zersetzung unter ihren Füssen. Durch diesen Schleim watend wurden mehrere Meilen zurückgelegt. Für die folgenden Meilen schlugen sie einen labyrinthartigen Pfad ein, der über herabgefallene Zweige und durch tiefhängende Äste von Riesenbäumen führte.

Während der ganzen Zeit, Stunde für Stunde, lief der unermüdliche bosmerische Führer so schnell, dass die Cyrodiil sich abmühen mussten, nicht zurückgelassen zu werden. Ein rotgesichtiger Kaufmann mit kurzen Beinen stolperte über einen verrotteten Zweig und fiel hin. Seine Mitprovinzler mussten ihm aufhelfen. Die Bosmer pausierten nur einen Moment lang und ihre Augen blickten unaufhörlich in die Bäume über ihnen, bevor sie in ihrem üblichen Tempo weitereilten.

'Weswegen sind sie so nervös?' schnaufte der Kaufmann gereizt. 'Noch mehr Cathay-Raht?'

'Macht Euch doch nicht lächerlich!' lachte der Bosmer nicht gerade überzeugend. 'Khajiit? So weit in Valenwald? In Friedenszeiten? Das würden sie nie wagen.'

Als die Gruppe so weit über den Sumpf gelangt war, dass der Gestank sich weitgehend aufgelöst hatte, spürte Scotti plötzlich quälende Hungergefühle. Er war, gemäß dem Brauch der Cyrodiil, an vier Mahlzeiten pro Tag gewöhnt. Stunden voller andauernder Anstrengung ohne Nahrung gehörten nicht zu seiner Lebensweise als gut bezahlter Angestellter. Er fühlte sich einem Delirium nah und wog ab, wie lange sie schon durch den Dschungel gestapft sein mochten. Zwölf Stunden? Zwanzig? Eine Woche? Zeit war bedeutungslos. Sonnenlicht drang nur vereinzelt durch die vegetative Decke. Phosphoreszierender Schimmel an den Bäumen und im Dreck darunter bildete die einzige regelmäßige Lichtquelle.

'Wäre es irgendwie möglich, Rast zu machen und zu essen?' brüllte er zu seinem Führer weiter vorne.

'Wir sind nahe Falinesti', kam die widerhallende Antwort. 'Jede Menge Nahrung dort.'

Der Pfad stieg noch für mehrere Stunden weiter an, quer über einen Haufen gefällter Baumstämme, und erhob sich zu den ersten und dann zweiten Ästen der Baumgrenze. Als sie um eine lange Kurve bogen, fanden die Reisenden sich auf halbem Weg hoch zu einem Wasserfall, der mehr als 30 Meter in die Tiefe fiel. Niemand hatte noch die Energie, sich zu beschweren, als sie begannen, sich an den Steinhaufen hochzuziehen, quälender Meter um Meter. Das bosmerische Geleit verschwand in den Nebel, aber Scotti setzte seine Kletterung fort, bis kein Stein mehr übrig war. Er wischte sich den

Schweiß und das Flusswasser aus den Augen.

Falinesti breitete sich am Horizont vor ihm aus. Zu beiden Seiten des Flussufers erstreckte sich die mächtige Grahteichenstadt, mit Hainen und Plantagen geringerer Bäume, die sich an sie drängten wie Bittsteller vor ihren König. Auf einer weniger bedeutenden Skala wäre der Baum, der die wandernde Stadt formte, außergewöhnlich gewesen: Knorrig und gewunden, mit einer prächtigen Krone aus gold und grün, überladen mit Ranken und mit leuchtendem Saft. Mit einer Meile Höhe und der Hälfte an Breite, war es das prachtvollste, das Scotti jemals gesehen hatte. Wenn er kein hungernder Mann mit der Seele eines Angestellten gewesen wäre, hätte er gesungen.

'Ihr seid nun da', sagte der Führer des Geleits. 'Kein langer Marsch. Ihr solltet froh sein, dass Winter ist. Während des Sommers ist die Stadt im äußersten Süden der Provinz.'

Scotti wusste nicht, wie er seinen Weg fortsetzen sollte. Der Anblick der senkrechten Metropole, in der Menschen wie Ameisen unterwegs waren, verwirrte seine gesamten Sinne.

'Ihr kennt nicht zufällig eine Herberge namens ...', er hielt inne und zog dann Jurus Brief aus seiner Tasche. 'Irgendetwas wie 'Mutter Paskos Taverne'?'

'Mutter Pascost?' der anführende Bosmer lachte sein gewohnt überhebliches Gelächter. 'Ihr wollt doch nicht dort unterkommen? Besucher bevorzugen stets die Aysia Halle in den Spitzenästen. Teuer, aber sehr nett.'

'Ich treffe jemanden in Mutter Pascosts Taverne.'

'Wenn Ihr Euch entschieden habt zu gehen, lasst Euch bis zum Havel Sturz mitnehmen und fragt dort nach dem Weg. Verlauft Euch bloß nicht und schlaft auch nicht an der westlichen Kreuzung ein.'

Dies erschien den Freunden des Jünglings als ein sehr witziger Scherz, also überquerte Scotti mit ihrem hallenden Gelächter im Rücken das gewundene Wurzelsystem am Fuß von Falinesti. Der Boden war übersät mit Blättern und Müll, und von Zeit zu Zeit fiel ein Glas oder ein Knochen von weit oben herunter, weshalb er mit schiefem Hals ging, um früh genug gewarnt zu sein. Ein kompliziertes Netzwerk von Plattformen - verankert an dicken Ranken und bedient von Männern mit Armen dick wie ein Ochsenbauch - rutschte mit vollendeter Anmut den glatten Stamm der Stadt hoch und hinunter. Scotti näherte sich dem nächsten Burschen auf einer der Plattformen, der faul an einer Glaspfeife zog.

'Wüdet Ihr mich wohl zum Havel Sturz bringen?'

Der Mer nickte und binnen Minuten war Scotti siebzig Meter hoch in der Luft, an der Gabelung zwischen zwei mächtigen Ästen. Gekräuselte Moosflechten erstreckten sich uneben über die Gabel und formten ein gemeinsames Dach für mehrere Dutzend kleiner Gebäude. In der Gasse waren nur wenige Seelen, aber hinter der Biegung weiter vorn konnte er die Geräusche von Menschen und Musik hören. Scotti gab dem Fährmann der Falinesti-Plattform eine Drake und fragte ihn nach der Lage von Mutter Pascosts Taverne.

'Immer geradeaus, Herr, aber Ihr werdet dort niemanden vorfinden', erklärte der Fährmann und zeigte in Richtung des Lärms. 'Morndas hat jeder in Havel Sturz Feierei.'

Scotti wanderte vorsichtig über die enge Straße. Obwohl der Boden sich so massiv anfühlte wie die Marmoralleen der Kaiserstadt, gab es doch rutschige Spalten in der Borke, die den verheerende Abgrund in den Fluss freilegten. Er nahm sich einen Augenblick Zeit, um sich zu setzen und auszuruhen und sich an den Anblick aus dieser Höhe zu gewöhnen. Es war sicherlich ein wunderschöner Tag, aber Scotti brauchte nur wenige Minuten zu sinnieren, bevor er alarmiert wieder aufschreckte. Ein buntes Floß unter ihm, das flussabwärts verankert war, hatte sich deutlich um einige Zentimeter bewegt, während er es beobachtet hatte. Aber es hatte sich gar nicht bewegt. Er hatte sich bewegt. Zusammen mit allem anderen um ihn herum. Es war keine Metapher: Die Stadt Falinesti wanderte. Und, gemessen an ihrer Größe, bewegte sie sich schnell.

Scotti erhob sich in eine Rauchwolke hinein, die hinter der Biegung hervorkroch. Es war der delikateste Braten, den er jemals gerochen hatte. Der Angestellte vergaß seine Angst und rannte los.

Die 'Feierei', wie der Fährmann es genannt hatte, fand auf einer riesigen Plattform statt, die am Baum festgebunden und groß genug für den Marktplatz irgendeiner anderen Stadt war. Eine fantastische Ansammlung der erstaunlichsten Leute, die Scotti jemals gesehen hatte, waren Schulter an Schulter aneinandergedrängt: Viele aßen, noch viel mehr tranken, und einige tanzten zur Musik eines Lautenspielers und Sängers, die auf einem Spross über der Menge saßen. Es waren weitgehend Bosmer, wahre Einheimische, gekleidet in farbenfrohes Leder und Knochen, mit einer kleinen Minderheit von Orks. Durch das Gewühl wirbelnd, tanzend und einander anschreiend waren furchtbare Affenmenschen unterwegs. Die wenigen Köpfe, die aus der Menge herausragten, gehörten nicht, wie Scotti zuerst dachte, zu sehr großen Menschen, sondern zu einer Familie Zentauren.

'Mögt Ihr etwas Hammelfleisch?' fragte ein alter, runzliger Mer, der ein riesiges Tier auf einigen glühendheißen Steinen briet.

Scotti bezahlte ihm schnell eine Drake und verschlang die Keule, die ihm gegeben worden war. Und dann eine weitere Drake und eine weitere Keule. Der Alte lachte leise, als Scotti sich fast an einem Stück Knorpel verschluckte, und gab ihm einen Krug mit einem schäumenden weißen Getränk. Er trank es und fühlte ein Beben durch seinen Körper strömen, als ob er gekitzelt würde.

'Was ist das?' fragte Scotti.

'Jagga. Gegorene Schweinemilch. Ich kann Euch einen Krug davon und ein wenig mehr Hammelfleisch für eine weitere Drake geben.'

Scotti willigte ein, bezahlte, schlang das Fleisch hinunter, und nahm den Krug mit, als er sich unter die Menge mischte. Sein Mitarbeiter Liodes Jurus, der Mann, der ihn gebeten hatte, nach Valenwald zu kommen, war nirgends zu sehen. Als der Krug zu einem Viertel leer war, hörte Scotti auf, nach Jurus zu suchen. Als er halbleer war, tanzte Scotti mit der Gruppe und vergaß vollkommen die zerbrochenen Bohlen und Lücken. Als der Krug dreiviertelleer war, tauschte er Witze mit einer Gruppe Kreaturen aus, deren Sprache ihm völlig fremd war. Als der Krug vollständig geleert war, schlief er fest und schnarchte, während die Feierei um ihn herum andauerte.

Am nächsten Morgen hatte Scotti, immer noch schlafend, das Gefühl, geküsst zu werden. Er schürzte die Lippen, um den Gefallen zu erwidern, aber brennende Schmerzen breiteten sich in seiner Brust aus und zwangen ihn, die Augen zu öffnen. Ein Insekt von der Größe eines Kalbs saß auf ihm, quetschte ihn, seine stacheligen Beine hielten ihn auf dem Boden fest, während ein spiralförmiger, messerscharfer Strudel, der Mund des Insekts, durch sein Hemd stach. Er schrie und

schlug um sich, aber das Tier war zu stark. Es hatte sein Fressen gefunden und es würde es auch beenden.

Es ist aus, dachte Scotti wirr, ich hätte meine Heimat niemals verlassen dürfen. Ich hätte in der Stadt bleiben und vielleicht Arbeit bei Fürst Vanech finden können. Ich hätte als niedriger Angestellter neu beginnen und mich wieder hocharbeiten können.

Plötzlich ließ der Mund von ihm ab. Die Kreatur erbebte einmal, gab einen Schwall gelber Gallenflüssigkeit von sich, und starb.

'Hab' einen!' rief eine nicht weit entfernte Stimme.

Für einen Moment blieb Scotti still liegen. Sein Kopf dröhnte und seine Brust brannte. Aus den Augenwinkeln nahm er Bewegungen wahr. Ein weiteres dieser schrecklichen Monster wurde in seine Richtung gejagt. Er zappelte, versuchte sich frei zu bekommen, aber bevor er es geschafft hatte, war das Knacken eines Bogens zu hören, und ein Pfeil durchbohrte das zweite Insekt.

'Guter Schuss!' rief eine andere Stimme. 'Zielt nochmal auf das erste! Ich sah, wie es sich gerade ein wenig bewegte!'

Dieses Mal spürte Scotti den Druck des Bolzens, der in den Kadaver einschlug. Er schrie auf, aber er konnte selbst hören, wie gedämpft seine Stimme durch den Körper der Riesenzecke klang. Vorsichtig versuchte er, einen Fuß auszustrecken und unter dem Körper weg zu rollen, aber die Bewegung hatte offensichtlich den Effekt, die Bogenschützen davon zu überzeugen, dass die Kreatur noch immer lebte. Ein Pfeilhagel wurde abgeschossen. Nun war das Tier so durchlöchert, dass Lachen seines Bluts, und wahrscheinlich auch des Bluts seiner Opfer, auf Scottis Körper hinabsickerten.

Als Scotti ein Junge war, bevor er zu kultiviert für diese Sportarten wurde, ging er oft in die kaiserliche Arena zu den Kriegswettbewerben. Er erinnerte sich, dass er einen berühmten Kriegsveteran nach seinem Geheimnis gefragt hatte, und dieser geantwortet hatte, 'Wann immer ich Zweifel habe, was zu tun ist, und ich einen Schild habe, bleibe ich dahinter stehen.'

Scotti befolgte diesen Ratschlag. Nach einer Stunde, als er keine Pfeile mehr hörte, die abgefeuert wurden, stemmte er die Überreste der Zecke von sich und sprang auf die Füße. Das war keinen Moment zu früh. Eine Gruppe von acht Bogenschützen hielten ihre Bögen in seine Richtung, bereit zu feuern. Als sie ihn sahen, begannen sie zu lachen.

'Hat Euch nie jemand davor gewarnt, an der westlichen Kreuzung einzuschlafen? Wie sollen wir denn all diese Hoarvors ausrotten, wenn Ihr Betrunkenen sie weiterhin füttert?'

Scotti schüttelte den Kopf und ging die Plattform entlang, um die Biegung, zum Havel Sturz. Er war blutverschmiert und verschrammt und müde und er hatte viel zu viel gegorene Schweinemilch gehabt. Alles was er wollte, war ein angemessener Ort, an dem er sich niederlegen konnte. Er trat ein in Mutter Pascosts Taverne, ein nach Schimmel stinkender, feuchter Ort.

'Mein Name ist Decumus Scotti,' sagte er. 'Ich hatte gehofft, jemanden namens Jurus hier zu treffen.'

'Decumus Scotti?' überlegte die fleischige Inhaberin, Mutter Pascost in Person. 'Ich habe den Namen schon gehört. Oh, Ihr müsst der Bursche sein, für den er die Nachricht hinterlassen hat.

Lasst mich nachschauen, ob ich sie finden kann.'

Kapitel III

Mutter Pascost verschwand in dem schäbigen Loch, das ihre Taverne war, und tauchte wenige Augenblicke später mit einem Fetzen Papier wieder auf, der das schon vertraute Gekritzel von Liodes Jurus enthielt. Decumus Scotti hielt die Zeilen in ein Sonnenfleckchen, das mühsam durch die massiven Zweige der Baumstadt gedrungen war, und begann zu lesen.

Sckotti,
Du hast es also bis nach Falinnesti, Vallinwald gechafft! Herzlichstgeglückwunscht! Sicherlich war deine Reise bis hierhin beschwörlich und foller Abenteuer. Wie du dir sicherlich schon gedacht hast, bin ich nicht mehr hir. Es gibt flussabwärts eine Stadt, die Athie heist. Schnappp dir ein Boot und komm tsu mir! Es ist toll hier! Ich hofe, du hast fiele Verträge mitgebracht, denn die Leute hier brauchen fiele neu Gebäude. Sie standen kurz vorm Krig, aber auch nicht so kurz, dass sie nicht mehr bezahlen könen. Ha ha. Komm so schnell wie möklich her.

-- Jurus

Nun, dachte sich Scotti, Jurus hatte Falinesti also verlassen und war jetzt an einem Ort namens Athie. Angesichts des schlechten Schriftbildes und der miserablen Rechtschreibung könnte das Gekrakel allerdings genauso gut Athy, Aphy, Othry, Imthri, Urtha oder Krakamaka bedeuten. Scotti wusste, dass es am vernünftigsten sein würde, das Abenteuer für beendet zu erklären. Am besten begann er jetzt schon damit, sich irgendwie den Weg nach Hause in die Kaiserstadt zu bahnen. Er war schließlich kein Söldner, dessen Leben aus einer Aneinanderkettung von Nervenkitzeln bestand. Er war schließlich ein höherer Beamter in einer erfolgreichen privaten Baukommission, oder besser: er war es gewesen. Innerhalb der letzten Wochen war er von den Cathay-Raht ausgeraubt, von einer Gruppe kichernder Bosmer zu einem Todesmarsch durch den Dschungel genötigt, mit vergorener Schweinemilch betrunken gemacht, fast von einer Riesenzecke getötet und von Bogenschützen angegriffen worden und zu allem Überfluss wäre er beinahe verhungert. Er war verdreckt, erschöpft und hatte nur noch zehn Draken. Der Mann, der ihm den ganzen Schlamassel eingebrockt hatte, war jetzt nicht einmal hier, um ihn in Empfang zu nehmen. Es schien ihm das einzig Vernünftige zu sein, die ganze Unternehmung abzublasen.

Und trotz all dem hörte er eine leise und doch durchdringende Stimme in seinem Kopf, die sagte: 'Du wurdest auserwählt. Er bleibt dir keine andere Wahl, als dies durchzustehen.'

Scotti drehte sich zu der beleibten alten Frau um. Mutter Pascost hatte ihn schon die ganze Zeit über neugierig beäugt: 'Ich frage mich, ob Euch ein Dorf bekannt ist, das noch bis vor kurzem im Streit mit Elsweyr lag. Es heißt Ath-ie oder so ähnlich.'

'Ihr meint wohl Athay', sagte sie grinsend. 'Mein mittlerer Sohn betreibt dort eine Molkerei. Nettes Fleckchen. Liegt ein Stück weiter am Fluss entlang. Ist Euer Freund dorthin gegangen?'

'Ja', sagte Scotti. 'Kennt Ihr den schnellsten Weg dorthin?'

Nach einem kurzen Gespräch, einer noch kürzeren Plattformfahrt zu Falinestis Wurzeln und einem

Marsch zum Flussufer verhandelte Scotti mit einem Bosmer, dessen Gesicht ihn an einen eingelegten Karpfen erinnerte, über eine Fahrgelegenheit. Der Mann nannte sich Kapitän Balfix, aber selbst Scotti, der so wohl behütet gelebt hatte, erkannte in dem Mann schnell, was er wirklich war. Ein Piratensöldner der sich zur Ruhe gesetzt hatte, mit Sicherheit ein Schmuggler, vermutlich sogar noch etwas viel Schlimmeres. Sein Schiff, das offensichtlich vor einiger Zeit gestohlen worden war, war eine geflickte, alte kaiserliche Schaluppe.

'Fünfzig Draken und wir sind in zwei Tagen in Athay', tönte es aus Kapitän Balfix' Mund.

'Ich habe zehn, nein Entschuldigung, neun Draken', sagte Scotti, der sofort das Gefühl hatte, sich für seinen Versprecher rechtfertigen zu müssen. 'Ich hatte zehn, aber ich habe dem Fährmann eines geben müssen, damit er mich hierher bringt.'

'Neun ist auch gut', sagte der Kapitän. 'Um die Wahrheit zu sagen, ich wäre ohnehin nach Athay gefahren. Ob Ihr mich bezahlt hättet oder nicht. Macht es Euch auf dem Boot bequem, wir legen in ein paar Minuten ab.'

Decumus Scotti nahm auf dem Boot Platz, das tief im Wasser lag. Aus dem Stauraum der Schaluppe quollen Säcke und an Deck stapelten sich unzählige Kisten. Jede von ihnen war mit Zetteln beklebt, auf denen man die harmlosesten Dinge lesen konnte: Kupferschrott, Schweineschmalz, Tinte, Hochfels-Futter (mit dem Zusatz 'speziell für Rinder'), Teer, Fisch in Aspik. Scotti begann sich vorzustellen, welche verbotenen Importe wohl wirklich an Bord waren.

Es dauerte länger als nur ein paar Minuten, bis Kapitän Balfix den Rest der Ladung an Bord geschafft hatte. Aber noch in der gleichen Stunde wurde der Anker gelichtet und sie segelten den Fluss hinunter in Richtung Athay. Das graugrüne Wasser lag still vor ihnen und wurde nur ab und an von einer leichten Brise in Wallung gebracht. Üppige Flora säumte die Sandbänke und aus allen Richtungen konnte man Tiere hören, die sich gegenseitig becircten oder anknurrten. Von der malerischen Umgebung eingelullt, schlief Scotti allmählich ein.

In der Nacht wachte er auf und nahm dankbar saubere Kleidung und etwas zu essen von Kapitän Balfix an.

'Warum reist Ihr nach Athay, wenn ich fragen darf?', fragte der Bosmer.

'Ich treffe mich dort mit einem ehemaligen Kollegen. Er bat mich, aus der Kaiserstadt zu ihm zu kommen. Dort hatte ich für die Atrius-Baukommission einige Verträge ausgehandelt', Scotti nahm einen weiteren Bissen von den getrockneten Würsten, die sich beide zum Essen teilten. 'Wir werden versuchen, Brücken, Straßen und andere Gebäude zu reparieren oder instand zu setzen, die bei den Auseinandersetzungen mit den Khajiit beschädigt worden sind.'

'Es waren zwei harte Jahre', sagte der Kapitän und nickte dabei. 'Obwohl sie für mich, Euch und Euren Freund wohl auch sehr gut waren. Die Handelsrouten sind abgeschnitten. Jetzt glaubt man, dass es bald Krieg mit dem Inselreich Summerset geben wird. Habt Ihr davon gehört?'

Scotti schüttelte den Kopf.

'Ich habe meinen Teil an Skooma an den Küsten entlang geschmuggelt und auch so manchem Revolutionär zur Flucht verholfen, aber jetzt hat der Krieg aus mir offiziell einen Händler gemacht, einen Geschäftsmann. Die ersten Opfer des Krieges sind immer die Verdorbenen.'

Scotti sagte, dass er dies bedauere. Dann schwiegen beide und betrachteten die Spiegelung der Sterne und des Mondes auf dem ruhigen Wasser. Als Scotti am nächsten Morgen aufwachte, fand er den Kapitän in sein Segel eingewickelt vor. Trunken vom Alkohol brummte er in einer tiefen Stimmlage undeutlich Strophen eines Liedes. Als er sah, wie Scotti sich aufrichtete, bot er ihm seinen Krug mit Jagga an.

'Ich habe meine Lektion während der Gelage an der westlichen Kreuzung gelernt.'

Der Kapitän lachte und brach dann plötzlich in Tränen aus, 'Ich will nicht rechtschaffen sein. Die anderen Piraten, die ich kenne, vergewaltigen, brandschatzen und plündern noch immer. Die verkaufen nette Leute weiter schön an Sklavenhändler. Ich schwöre Euch, als ich die erste Ladung mit legalen Gütern an Bord hatte, hätte ich mir nie träumen lassen, dass es mit mir einmal so enden würde. Oh, ich weiß, ich könnte jederzeit wieder damit anfangen. Aber Baan Dar weiß, dass ich es nach allem, was ich gesehen habe, nicht mehr kann. Ich bin ruiniert.'

Scotti half dem jammernden Mann aus dem Segel und murmelte dabei etwas, um ihn zu beruhigen. Dann sagte er: 'Vergebt mir, aber ich habe vergessen, wo wir sind.'

'Oh', sagte Kapitän Balfix in einem jämmerlichen Ton. 'Wir liegen gut in der Zeit. Athay liegt direkt hinter der Flussbiegung.'

'Dann scheint es mir allerdings so, als stände Athay in Flammen', meinte Scotti, mit dem Finger deutend.

Eine große Rauchwolke stieg schwarz wie die Nacht über den Bäumen in den Himmel auf. Als sie um die Biegung trieben, sahen sie zuerst die Flammen und dann die verkohlten Überreste der Stadt. Sterbende und schreiende Dorfbewohner stürzten sich von den Felsen in den Fluss hinab. Eine schaurige Symphonie des Wehklagens drang an ihr Ohr und an den Rändern der Stadt konnten sie khajiitische Soldaten mit Fackeln erkennen.

'Baan Dar segne mich!', nuschelte der Kapitän. 'Es ist wieder Krieg!'

'Oh, nein', wimmerte Scotti.

Die Schaluppe trieb auf das Ufer gegenüber der brennenden Stadt zu. Das Ufer und die Sicherheit, die es bot, zogen Scottis ganze Aufmerksamkeit auf sich. Ein ruhiger Hafen, weg von all dem Grauen. Zwei der Bäume begannen zu rascheln und Dutzende von Khajiit stürzten mit Bögen bewaffnet zu Boden.

'Sie haben uns gesehen', zischte Scotti. 'Und sie haben Bögen!'

'Ja, natürlich haben sie Bögen', knurrte Kapitän Balfix. 'Wir Bosmer haben jede Menge todbringendes Zeug erfunden, aber leider haben wir dabei wohl vergessen, es geheim zu halten, du dämlicher Bürokrat.'

'Jetzt setzen sie ihre Pfeile in Brand!'

'Ja, ja, das tun sie manchmal.'

'Kapitän, sie schießen auf uns! Sie schießen mit brennenden Pfeilen auf uns!'

'Ja, das tun sie wohl', sagte der Kapitän zustimmend. 'Unser Ziel sollte es sein, möglichst nicht getroffen zu werden.'

Aber sie wurden getroffen, und zwar kurz nachdem der Kapitän das gesagt hatte. Als ob dies nicht schon schlimm genug war, schlug die zweite Pfeilsalve in die Vorräte ein, die sich unter lautem Zischen entzündeten. Scotti griff sich Kapitän Balfix und sie sprangen über Bord, kurz bevor sich das Schiff und all seine Ladung in Rauch auflösten. Der Schock des kalten Wassers brachte den Bosmer schnell in einen mehr oder weniger nüchternen Zustand zurück. Er rief nach Scotti, der so schnell er konnte in Richtung Flussbiegung schwamm.

'Meister Decumus, wo glaubt Ihr schwimmt Ihr hin?'

'Zurück nach Falinesti!', rief Scotti.

'Das wird zwei Tage dauern! Bis dahin wird jeder von dem Angriff auf Athay wissen! Sie werden niemanden hineinlassen, den sie nicht kennen! Das nächste Dorf von hier ist Grenos, vielleicht wird man uns dort Unterschlupf geben!'

Scotti schwamm zurück zum Kapitän und Seite an Seite schwammen sie zur Flussmitte und an den brennenden Überbleibseln des Dorfes vorbei. Er dankte Mara, dass er schwimmen konnte. Viele in Cyrodiil konnten das nicht, da diese kaiserliche Provinz zum größten Teil von Land umschlossen war. Wäre er in Mir Corrup oder Artemon aufgewachsen, so wäre er jetzt verloren. Aber die Kaiserstadt war zu großen Teilen von Wasser umgeben und so wusste jeder, wie man den Fluss ohne Boot überqueren konnte. Selbst die, die zu Büroangestellten und nicht zu Abenteurern bestimmt waren, konnten schwimmen.

Kapitän Balfix' Nüchternheit schwand wieder, als er sich langsam an die Temperatur des Wassers gewöhnte. Selbst im Winter war der Xylo von erträglicher Temperatur und nach einem Moment der Gewöhnung ließ es sich in ihm angenehm schwimmen. Die Ruderbewegungen des Bosmers waren unregelmäßig. Manchmal schwamm er vor, manchmal neben Scotti, manchmal hinter ihm und manchmal fiel er zurück.

Scotti blickte auf das Ufer zu seiner Rechten: Die Flammen hatten die Bäume wie Zunder in Brand gesetzt. Hinter ihnen lag ein Inferno, mit dem sie nur schwer mithalten konnten. Am Ufer zu seiner Linken sah alles ruhig aus, bis er Bewegungen im Schilf wahrnahm und deren Ursache erkannte: eine Gruppe der größten Katzen, die er je gesehen hatte. Es waren kastanienbraune Wesen mit grünen Augen sowie Klauen und Fängen, wie er sie sich in seinen wildesten Alpträumen nicht hätte vorstellen können. Und diese Wesen beobachteten die beiden Schwimmer und blieben auf gleicher Höhe.

'Kapitän Balfix, wir können weder zur einen noch zur anderen Seite. Entweder frisst man uns oder man röstet uns', flüsterte Scotti. 'Versucht, Eure Schwimmbewegungen gleichmäßiger zu halten. Atmet, wie Ihr es auch normalerweise tun würdet. Wenn Ihr Euch müde fühlt, so sagt es mir. Dann lassen wir uns einen Moment lang auf dem Rücken treiben.'

Jeder, der je versucht hat, einem Betrunkenen vernünftige Ratschläge zu erteilen, hätte die Hoffnungslosigkeit darin erkannt. Scotti passte sich an die Schwimmbewegungen des Kapitäns an. Er schwamm langsamer, schneller, driftete mal nach links oder nach rechts ab, während der Bosmer Lieder aus seinen alten Piratentagen ächzte. Wenn er nicht auf seinen Kameraden achtete, beobachtete Scotti die Katzen am Ufer. Nach einer Biegung drehte er sich nach rechts. Ein weiteres

Dorf hatte Feuer gefangen. Das war ohne Zweifel Grenos. Scotti starrte in die wütende Feuersbrunst, vom Anblick der unglaublichen Zerstörung gefesselt. Dabei fiel ihm gar nicht auf, dass der Kapitän aufgehört hatte zu singen.

Als er sich umdrehte, war Kapitän Balfix verschwunden.

Scotti tauchte immer und immer wieder in die schlammigen Tiefen des Flusses hinunter. Er konnte nichts mehr tun. Als er nach seinem letzten Rettungsversuch an die Oberfläche kam, bemerkte er, dass sich die Katzen, vermutlich in der Annahme, dass auch er ertrunken sei, weiterbewegt hatten. Er setzte seine einsame Reise im Wasser des Flusses fort. Kurz darauf bemerkte er, dass ein Nebenfluss die Flammen davon abhielt, sich weiter auszubreiten. Aber es kamen keine weiteren Ansiedlungen in Sicht. Nach einigen Stunden spielte er mit dem Gedanken, an Land zu gehen. Die Frage war nur, welches Ufer er wählen sollte.

Die Entscheidung wurde ihm abgenommen. Vor ihm lag eine Felseninsel, auf der ein Feuer brannte. Er wusste nicht, ob er Bosmer oder Khajiit beim Feiern stören würde, nur, dass er nicht länger schwimmen konnte. Mit verspannten, schmerzenden Muskeln wuchtete er sich auf den Fels.

Noch bevor sie einen Ton sagten, war ihm klar, dass es sich um bosmerische Flüchtlinge handelte. Über dem Feuer brutzelte eine der riesigen Katzen, die ihn die ganze Zeit im Dschungel des gegenüber liegenden Ufers verfolgt hatten.

'Senche-Tiger', meinte einer der jungen Krieger gierig. 'Das sind keine Tiere. Die sind so klug wie jeder Cathay-Raht oder Ohmes oder jeder verdammte Khajiit. Ein Jammer, dass dieser hier ertrunken ist. Ich hätte ihn liebend gern getötet. Das Fleisch wird Euch schmecken. Es ist süß von dem ganzen Zucker, den sie verschlingen.'

Scotti wusste nicht, ob er in der Lage sein würde, eine Kreatur zu essen, die genauso intelligent war wie ein Mensch. Aber wie er es die letzten Tage schon so oft getan hatte, überraschte er sich auch diesmal. Das Fleisch war schmackhaft, sättigend und süß, wie gezuckertes Schwein, obwohl nichts hinzugefügt worden war. Er beobachtete die Gruppe, während er aß. Ein trauriger Haufen, einige von ihnen weinten immer noch um die Familienmitglieder, die sie verloren hatten. Es waren Überlebende der Dörfer Grenos und Athay. Das Wort Krieg lag auf ihrer aller Lippen. Warum hatten die Khajiit wieder angegriffen? Warum - und dies richtete sich direkt an Scotti als Cyrodiil - unternahm der Kaiser nichts, um den Frieden in seinen Provinzen zu sichern?

'Ich wollte mich mit einem anderen Cyrodiil treffen', sagte er zu einer jungen bosmerischen Frau, die anscheinend aus Athay stammte. 'Sein Name war Liodes Jurus. Ihr seid ihm wohl nicht zufällig begegnet, oder?'

'Ich kenne Euren Freund nicht, aber es waren viele Cyrodiil in Athay, als das Feuer kam', sagte das Mädchen. 'Einige von ihnen reisten schnell ab. Sie zogen in Richtung Vindisi, ins Landesinnere, in den Dschungel. Ich gehe morgen auch dorthin, so wie viele von uns. Wenn Ihr wünscht, so könnt Ihr uns begleiten.'

Decumus Scotti nickte ernst. Er machte es sich auf dem kalten, steinigen Untergrund der Insel bequem und irgendwie gelang es ihm auch, nach einiger Anstrengung zu schlafen. Sein Schlaf war allerdings alles andere als gut.

Kapitel IV

Achtzehn Bosmer und ein cyrodiilischer, ehemals höherer Büroangestellter der Kaiserlichen Baukommission bahnten sich vom Fluss Xylo aus ihren Weg in westlicher Richtung durch den Dschungel zum alten Dorf Vindisi. Für Decumus Scotti war der Dschungel eine feindliche, unbekannte Umgebung. Die riesigen, wurmstichigen Bäume, die den hellen Morgen mit Dunkelheit erfüllten, schienen nichts anderes zu sein als Krallen, die gierig ihr Fortkommen zu verhindern suchten. Selbst die Farne zitterten vor boshafter Energie. Schlimmer noch als seine Angst war die Tatsache, dass die anderen sie teilten. Seine Mitreisenden - Eingeborene, die die Angriffe der Khajiit überlebt hatten - trugen blankes Entsetzen im Gesicht.

In diesem Dschungel war etwas zu spüren. Dieses Etwas waren nicht nur wahnsinnige, sondern auch milde und gütige Geister. Am Rande seines Blickfelds entdeckte er Schatten der Khajiit, die den Flüchtlingen folgten und sich dabei von Ast zu Ast schwangen. Immer wenn er sich in ihre Richtung drehte, verschwanden die Umrisse in der Dunkelheit, so als seien sie nie dort gewesen. Aber er war sich sicher, dass er sie gesehen hatte. Den Bosmern ging es genauso und sie begannen daher, schneller zu gehen.

Nach achtzehn Stunden, in denen sie von Insekten zerbissen und von Tausenden von Dornen zerkratzt worden waren, gelangten sie endlich auf eine Lichtung in einem Tal. Es war tiefschwarze Nacht, aber eine Reihe aus brennenden Fackeln begrüßte sie. Die Fackeln erleuchteten die ledernen Zelte und Steinhaufen des Dorfes Vindisi. Am Ende des Tals markierten Fackeln eine heilige Stätte. Dort waren knorrige Äste zusammengedrückt worden, die eine Art Tempel bildeten. Still schritten die Bosmer durch den mit Fackeln gesäumten Pfad auf die Bäume zu. Scotti folgte ihnen. Als sie sich dem massiven Gebilde aus lebenden Hölzern genähert hatten, sah Scotti aus dem einzigen Eingang bläuliches Licht herausschimmern. Von drinnen war das tiefe Wehklagen Hunderter Stimmen zu hören. Die junge bosmerische Frau, der er gefolgt war, hielt die Hand empor und stoppte ihn.

'Ihr versteht es vielleicht nicht, aber kein Fremder, nicht einmal ein Freund, darf diesen Ort betreten', sagte sie. 'Dies ist ein heiliger Ort.'

Scotti nickte und beobachtete, wie die Flüchtlinge mit gesenkten Köpfen in den Tempel gingen. Ihre Stimmen verbanden sich mit den Stimmen im Tempel. Nachdem der letzte Waldelf hineingegangen war, richtete Scotti seine Aufmerksamkeit wieder auf das Dorf. Irgendwo müsste doch etwas zu essen zu finden sein. Ein Hauch von Rauch und der sanfte Geruch von Geröstetem weckten seine müden Sinne in Sekunden auf.

Fünf Cyrodiil, zwei Bretonen, und ein Nord hatten sich um ein Lagerfeuer aus glühenden, weißen Steinen verteilt. Abwechselnd rissen sie dampfende Stücke aus dem Kadaver eines großen Hirsches. Als Scotti sich näherte, standen alle bis auf den Nord auf, der zu sehr von seinem Brocken Fleisch abgelenkt zu sein schien.

'Einen guten Abend wünsche ich Euch. Entschuldigt meine Störung, aber ich habe mich gefragt, ob Ihr etwas zu essen entbehren könntet. Ich fürchte, ich bin ein wenig hungrig, nachdem ich den ganzen Tag mit diesen Flüchtlingen aus Grenos und Athay marschiert bin.'

Sie boten ihm an, sich zu setzen und begannen, sich vorzustellen.

'Nun, der Krieg ist wohl wieder ausgebrochen', sagte Scotti freundlich.

'Das Beste, was diesen faulen Taugenichtsen passieren konnte', antwortete der Nord zwischen zwei Bissen. 'Ich habe in meinem Leben noch nie ein solch faules Volk gesehen. Jetzt werden sie an Land von den Khajiit und auf See von den Hochelfen angegriffen. Wenn es eine Provinz gibt, die ein wenig Leid verdient, dann ist es Valenwald.'

'Ich verstehe nicht, was Euch so gegen sie aufgebracht hat', sagte einer der Bretonen lachend.

'Es sind manische Diebe. Dabei sind sie schlimmer als die Khajiit, weil sie in ihrer Aggression noch freundlich erscheinen', sagte der Nord und spuckte dabei ein Stück Fett aus, das auf den heißen Steinen des Feuers zu zischen begann. 'Sie pflanzen ihre Wälder in Gebiete, die ihnen nicht gehören. So beginnen sie langsam, das Land ihrer Nachbarn an sich zu reißen. Und dann wundern sie sich, wenn Elsweyr sie zurückschubst. Das sind alles Verbrecher der schlimmsten Sorte.'

'Was macht Ihr hier?', fragte Scotti.

'Ich bin Diplomat am Hofe von Jehenna', murmelte der Nord, bevor er sich wieder um sein Essen kümmerte.

'Und Ihr? Was treibt Euch hierher?', fragte einer der Cyrodiil.

'Ich arbeite für Fürst Atrius' Baukommission in der Kaiserstadt', sagte Scotti. 'Einer meiner früheren Arbeitskollegen schlug vor, ich solle nach Valenwald kommen. Er sagte, dass der Krieg vorüber sei und dass ich viele Aufträge für meine Firma bekommen könnte, da die zerstörten Gebäude alle wieder aufgebaut werden müssten. Eine Katastrophe folgte der anderen und ich habe all mein Geld verloren. Jetzt bin ich mitten in einem neu aufkeimenden Krieg und kann meinen ehemaligen Kollegen nicht finden.'

'Euer ehemaliger Kollege,' murmelte einer der Cyrodiil, der sich als Reglius vorgestellt hatte, 'er trägt nicht zufällig den Namen Liodes Jurus?'

'Ihr kennt ihn?'

'Er hat mich mit exakt den gleichen Argumenten nach Valenwald gelockt', sagte Reglius mit einem leicht säuerlichen Lächeln. 'Ich habe für einen Konkurrenten Eures Arbeitgebers, Fürst Vanech, gearbeitet. Dort war Liodes Jurus auch einmal. Er hat mir geschrieben und mich gebeten, als Angestellter einer Kaiserlichen Baukommission einen Beitrag zum Wiederaufbau nach dem Krieg zu leisten. Ich war gerade von meinem Arbeitsplatz freigestellt worden und dachte mir, dass wenn ich ein paar neue Aufträge mitbringen würde, ich vielleicht an meinen Platz zurückkehren könnte. Jurus und ich trafen uns in Athay. Er sagte, dass er ein sehr lukratives Treffen zwischen mir und dem Silvenar arrangieren würde.'

Scotti war völlig verblüfft. 'Wo ist er jetzt?'

'Ich bin kein Theologe, daher weiß ich es nicht', sagte Reglius und zog die Schultern hoch. 'Er ist tot. Als die Khajiit Athay angriffen, haben sie den Hafen in Flammen gesetzt. Dort war Jurus gerade dabei, sein Boot fertig zu machen. Ich sollte vielleicht besser mein Boot sagen, da es mit dem Gold gekauft wurde, das ich mitgebracht hatte. Bevor uns klar wurde, was passierte oder wir überhaupt ans Fliehen denken konnten, war schon alles in Ufernähe Asche und Flamme. Die Khajiit mögen Tiere sein, aber sie wissen, wie man einen Angriff durchführt.'

'Ich glaube, sie sind uns durch den Dschungel nach Vindisi gefolgt', sagte Scotti nervös. 'Es ist definitiv etwas durch die Baumkronen gehüpft.'

'Vermutlich ein paar Affen', schnaubte der Nord verächtlich. 'Nichts, um das man sich sorgen müsste.'

'Als wir nach Vindisi kamen und die Bosmer alle diesen Baum betreten haben, wurden sie fuchsteufelswild. Sie sprachen davon, einen uralten Terror gegen ihre Feinde einzusetzen', sagte der Bretone mit deutlichem Unbehagen in der Stimme. 'Sie sind jetzt schon anderthalb Tage hier. Wenn Ihr etwas sucht, vor dem Ihr Euch fürchten könnt, dann empfehle ich einen Blick in diese Richtung.'

Der andere Bretone, der ein Repräsentant der Magiergilde von Daggerfall war, starrte in die Dunkelheit, während sein Landsmann sprach. 'Möglich. Aber am Rand des Dschungels, rechts vom Dorf, ist auch etwas, dass herübersieht.'

'Vielleicht noch mehr Flüchtlinge?', sagte Scotti, der sich sichtlich Mühe gab, die Angst in seiner Stimme zu unterdrücken.

'Dann müssten sie aber schon über die Baumwipfel geflohen sein', flüsterte der Zauberer. Der Nord und einer der Cyrodiil griffen nach einem langen Stück feuchten Leders und zogen es über das Feuer, das mit nicht mehr als einem Zischen sofort erlosch. Jetzt konnte Scotti die Eindringlinge sehen. Ihre elliptischen, gelben Augen und langen, bösartigen Klingen reflektierten das Licht der Fackeln. Er war starr vor Angst und betete, dass sie ihn nicht sehen würden.

Er spürte, wie etwas gegen seinen Rücken schlug und ächzte.

Reglius' Stimme war von oben zu hören: 'Um Maras Willen, seid still und klettert hier hoch.'

Scotti griff sich die zusammengeknotete Kletterpflanze, die von einem hohen Baum am Rand des erloschen Lagerfeuers hinabhing. Er kletterte sie so schnell es ging hinauf und hielt dabei den Atem an, damit ihm auch ja kein Laut entfleuchen konnte. Am Ende der Kletterpflanze, hoch über dem Dorf, befand sich auf einem dreieckigen Ast das verlassene Nest eines riesigen Vogels. Nachdem sich Scotti in das weiche, duftende Nest hinaufgezogen hatte, begann Reglius damit, die Kletterpflanze hochzuziehen. Niemand sonst war zu sehen und als Scotti nach unten blickte, konnte er auch niemanden entdecken. Niemanden bis auf die Khajiit, die sich langsam dem schwach leuchtenden Eingang des Tempelbaumes näherten.

'Ich danke Euch', flüsterte Scotti, den es zutiefst berührte, dass ihm jemand geholfen hatte. Er drehte sich vom Dorf weg und sah, dass die oberen Äste des Baumes gegen die moosbewachsenen Felshänge lehnten, die das Tal umringten. 'Wie steht es mit Euren Kletterfertigkeiten?'

'Ihr seid verrückt', sagte Reglius außer Atem. 'Wir sollten hier bleiben, bis sie wieder verschwinden.'

'Wenn die Vindisi genauso abfackeln wie Athay und Grenos, dann sind wir hier oben ebenso todgeweiht wie am Boden.' Scotti begann langsam und vorsichtig den Baum hochzuklettern. Dabei überprüfte er jeden Ast auf seine Stabilität. 'Könnt Ihr sehen, was sie machen?'

'Nicht besonders gut.' Reglius starrte in die Dunkelheit. 'Sie stehen vor dem Tempel. Es scheint so, als hätten sie lange Seile dabei, die sie hinter sich herziehen.'

Scotti kroch auf den stärksten Ast und deutete auf das nasse, felsige Antlitz der Klippe. Es war kein weiter Sprung. Die Klippe war sogar so nahe, dass er die Feuchtigkeit des Steins riechen und seine Kälte spüren konnte. Aber es war trotz allem ein Sprung und in seiner bisherigen Laufbahn als Büroangestellter hatte er noch niemals in fast hundert Meter Höhe von einem Baum auf einen Felsen springen müssen. Vor seinem geistigen Auge stellte er sich die Schatten vor, die ihn in solchen Höhen durch den Dschungel verfolgt hatten. Er dachte an ihre Beine beim Sprung, wie ihre Arme elegant nach vorne geschnellt waren, um nach Halt zu greifen. Er sprang.

Seine Hände griffen nach dem Felsen, aber die langen, dicken Stränge aus Moos waren einfacher zu greifen. Er hielt sich gut fest, aber als er versuchte, die Position seiner Füße zu verändern, rutschte er weg. Ein paar Sekunden lang hing er kopfüber, bis es ihm endlich gelang, sich wieder in eine etwas komfortablere Position zu bringen. In der Klippe fand er eine schmale Ausbuchtung, in der er stehen und in Ruhe durchatmen konnte.

'Reglius. Reglius. Reglius.' Scotti traute sich nicht zu rufen. Eine Minute lang erzitterten Äste und dann kam Fürst Vanechs Mann zum Vorschein. Erst seine Tasche, dann sein Kopf und dann der Rest seines Körpers. Scotti begann etwas zu flüstern, aber Reglius schüttelte aufgeregt den Kopf und deutete nach unten. Einer der Khajiit stand unten am Baumstamm und sah auf die Überreste des Lagerfeuers.

Reglius versuchte, so gut es ging das Gleichgewicht zu halten, aber obwohl der Ast sehr stark war, fiel es ihm mit nur einer freien Hand alles andere als leicht. Scotti deutete Reglius, ihm die Tasche zuzuwerfen. Es schien Reglius zwar sehr zu missfallen, sich von seiner Tasche trennen zu müssen, aber letztendlich warf er sie Scotti zu.

Es war ein kleines, kaum sichtbares Loch in der Tasche und als Scotti sie auffing, fiel eine einzelne, kleine Goldmünze heraus. Mit einem Klingeln, das Scotti so laut wie die schrillsten Alarmglocken zu sein schien, schlug sie gegen den Fels.

Dann geschah alles sehr schnell.

Der Cathay-Raht, der unten am Baum stand, sah nach oben und gab einen lauten Schrei von sich. Die anderen Khajiit stimmten in das Geheule ein, während sich die Katze unten am Baum duckte, um kurz darauf in die unteren Äste des Baumes zu springen. Reglius sah, wie sie mit unglaublicher Geschicklichkeit auf ihn zukletterte und geriet in Panik. Noch bevor er sprang, wusste Scotti, dass er fallen würde. Mit einem Schrei stürzte der Büroangestellte Reglius auf den Boden, wobei sein Genick durch die Wucht des Aufpralls brach.

Ein weißer Blitz drang aus jeder Spalte des Tempels und das Wehklagen der Gebete der Bosmer schlug in schreckliche, überirdische Geräusche um. Der kletternde Cathay-Raht hielt inne und begann zu starren.

'Keirgo', ächzte er. 'Die Wilde Jagd.'

Es war, als habe sich in der Realität eine Spalte aufgetan. Eine Flut von furchteinflößenden Kreaturen, tentakelbewehrten Kröten, gepanzerten, mit Stacheln besetzten Insekten, glitschigen Schlangen, nebelhaften Gestalten mit götterähnlichen Gesichtern, all das strömte mit unbändiger Wucht und Grausamkeit aus jedem Winkel des großen, hohlen Baumes. Die Khajiit, die sich vor dem Tempel befanden, wurden von ihnen einfach in Stücke gerissen. All die anderen Katzen flohen in den Dschungel und zogen dabei an den Seilen, die sie mit sich trugen. Innerhalb von Sekunden

war das ganze Dorf Vindisi von den grausamen Bildern der Wilden Jagd erfüllt.

Aus dem Geschwätz, Geheule und Gebrüll der wilden Horde hörte Scotti die Schreie der Cyrodiils, die in ihren Verstecken zerfleischt wurden. Der Nord und beide Bretonen wurden ebenfalls entdeckt und gefressen. Der Zauberer hatte sich selbst unsichtbar gemacht, aber der Schwarm war nicht auf Augen angewiesen. Der Baum, in dem sich der Cathay-Raht befand, bebte unter dem schrecklichen, unaussprechlichen Grauen, das zu seinen Füßen tobte. Scotti blickte in die angsterfüllten Augen des Khajiit und streckte ihm einen der Moosstränge entgegen.

Im Gesicht der Katze war eine mitleidige Dankbarkeit zu sehen, als sie zum Sprung ansetzte. Ihr blieb keine Zeit mehr, diesen Gesichtsausdruck zu ändern, als Scotti den Strang blitzartig zurückzog und der Katze beim Sturz zusah. Die Wilde Jagd hatte sie bis auf die Knochen abgenagt, noch bevor sie den Boden erreicht hatte.

Scottis Sprung auf die nächste Felsnische war indes erfolgreicher. Von dort aus gelang es ihm, sich an den oberen Rand der Klippe zu ziehen und einen Blick auf das Chaos zu werfen, das einst das Dorf Vindisi war. Die Menge der Jagd war gewachsen und begann aus dem Tal hinter den fliehenden Khajiit herzuströmen. Zu diesem Zeitpunkt begann der eigentliche Wahnsinn erst.

Im Licht des Mondes konnte Scotti endlich erkennen, woran die Khajiit ihre Seile befestigt hatten. Mit einem unglaublichen Lärm stürzten Felsen herab und versiegelten den Pass. Nachdem sich der Staub gelegt hatte, sah er, dass der Ausgang aus dem Tal verschlossen war. Die Wilde Jagd hatte nichts außer sich selbst, wogegen sie sich richten konnte.

Scotti wandte sich schaudernd ab, da er die kannibalistische Orgie nicht mit ansehen konnte. Die Nacht lag im Netz des Waldes vor ihm. Er warf Reglius' Tasche über die Schulter und trat hinein.

Kapitel V

'Seife! Der Wald wird Liebe essen! Geradeaus! Dumm und eine dumme Kuh!'

Die laute Stimme ertönte so plötzlich, dass Decumus Scotti vor Schreck zusammenzuckte. Er blickte konzentriert in den trüben Dschungelsumpf hinein, aus dem er Augenblicke zuvor nur Tierlaute, Insektenbrummen und das schwache Pfeifen des Windes gehört hatte. Es war eine seltsame, sonderbar akzentuierte Stimme unbestimmten Geschlechts, bebend in ihrer Modulation, aber zweifellos menschlich. Oder zumindest elfisch. Ein isolierter Bosmer vielleicht, mit oberflächlicher Kenntnis der cyrodiilischen Sprache. Nach unzähligen Stunden, in denen er durch das dichte Gestrüpp des Valenwald-Dschungels gestapft war, klang jede Stimme von auch nur entferntester Vertrautheit wie Musik in seinen Ohren.

'Hallo?', rief er.

'Käfer auf irgendwelchen Namen? Sicherlich gestern, ja!', rief die Stimme zurück. 'Wer, was und wann, und Mäuse!'

'Ich fürchte, ich verstehe nicht', antwortete Scotti und drehte sich zu dem von Gestrüpp umgebenen Baum um, breit wie ein Wagen, von wo die Stimme hergekommen war. 'Aber Ihr braucht keine Angst vor mir zu haben. Mein Name ist Decumus Scotti. Ich bin ein Cyrodiil aus der Kaiserstadt. Ich bin hergekommen, um nach dem Krieg beim Wiederaufbau von Valenwald zu helfen, versteht Ihr, und habe die Orientierung verloren.'

'Edelsteine und gegrillte Sklaven ... Der Krieg', stöhnte die Stimme und wurde zu einem Schluchzen.

'Ihr wisst von dem Krieg? Ich war mir nicht sicher, ich bin mir noch nicht einmal sicher, wie weit ich von der Grenze entfernt bin', Scotti begann, langsam auf den Baum zuzugehen. Er legte Reglius' Beutel auf den Boden und breitete seine leeren Hände aus. 'Ich bin unbewaffnet. Ich möchte nur den Weg zur nächsten Stadt wissen. Ich versuche, meinen Freund Liodes Jurus in Silvenar zu treffen.'

'Silvenar!', lachte die Stimme. Sie lachte sogar noch lauter, als Scotti um den Baum herumging. 'Würmer und Wein! Würmer und Wein! Silvenar singt für Würmer und Wein!'

Hinter dem Baum war nirgendwo etwas zu finden. 'Ich kann Euch nicht sehen. Wo versteckt Ihr Euch?'

Mit aus Hunger und Erschöpfung geborener Frustration schlug er gegen den Baumstamm. Ein plötzlicher Gewitterregen aus Gold und Rot brach aus einer Aushöhlung weiter oben hervor und Scotti wurde von sechs geflügelten Wesen umkreist, die kaum länger als ein paar Zentimeter waren. Helle purpurrote Augen befanden sich beidseitig der tunnelartigen Ausstülpungen, den immer offenen Mäulern der Tiere. Sie hatten keine Beine und ihre dünnen, schnell schlagenden, golden glänzenden Flügel schienen schlecht geeignet, ihre fetten, aufgedunsenen Bäuche zu tragen. Und dennoch schossen sie durch die Luft wie Funken von einem Feuer. Um den armen Angestellten herumwirbelnd, begannen sie zu schnattern, was er nun als absoluten Unsinn vernahm.

'Weine und Würmer, wie weit von der Grenze bin ich! Akademische Verzierungen und oh ja, Liodes Jurus!'

'Hallo, ich fürchte ich bin unbewaffnet? Rauchende Flammen und die nächste Stadt ist geliebte Vergessenheit.'

'Geschwollen auf schlechtem Fleisch, ein dunkelblauer Heiligenschein, aber Ihr braucht keine Angst vor mir haben!'

'Warum versteckt Ihr Euch? Warum versteckt Ihr Euch? Bevor ich anfange zu freunden, liebt mich, Lady Zuleika!'

Zornig über das Geplapper schlug Scotti mit den Armen um sich und jagte die seltsamen Wesen in die Baumwipfel hoch. Er stapfte auf die Lichtung zurück und öffnete noch einmal den Sack, wie er es schon einige Stunden zuvor getan hatte. Darin war, nicht überraschend, noch immer nichts Nützliches und auch nichts zu essen, weder in einer Ecke noch in einer Innentasche. Eine beträchtliche Menge an Gold (er lächelte bitter, wie er es schon zuvor getan hatte, über die Ironie, im Dschungel Geld zu besitzen), ein Stapel sauberer Blankoformulare von Lord Vanechs Baukommission, etwas dünne Kordel und ein geölter Lederumhang für schlechtes Wetter. Zumindest, überlegte Scotti, hatte er nicht unter Regen leiden müssen.

Ein dunkles Donnergrollen erinnerte Scotti an das, was er schon seit Wochen vermutet hatte. Er war verflucht.

Innerhalb der nächsten Stunde trug er den Umhang und kämpfte sich mühsam durch den Matsch. Die Bäume, die zuvor kein Sonnenlicht durchgelassen hatten, boten nun ebenso wenig Schutz gegen den schlagenden Sturm und Wind. Die einzigen Geräusche, die das Prasseln des Regens durchdrangen, waren die spottenden Rufe der fliegenden Wesen, die direkt über ihm umherflitzten und ihren Unsinn brabbelten. Scotti brüllte sie an und warf Steine nach ihnen, doch sie schienen seine Gesellschaft zu mögen.

Als er gerade nach einem vielversprechend aussehenden Stein griff, um ihn auf die kleinen Quälgeister zu schleudern, fühlte Scotti, wie der Boden unter seinen Füßen nachgab. Nasser, jedoch fester Boden verflüssigte sich plötzlich und wurde zu einer rollenden Welle, die ihn vorwärts trieb. Leicht wie ein Blatt flog er, sich überschlagend, bis der Schlammfluss nach unten stürzte und ihn acht Meter tief in einen Fluss katapultierte.

Der Sturm verzog sich genauso schnell, wie er gekommen war. Die Sonne löste die dunklen Wolken auf und wärmte Scotti, als er ans Ufer schwamm. Dort begrüßte ihn ein weiteres Zeugnis des Eindringens der Khajiit nach Valenwald. Ein kleines Fischerdorf hatte einst hier gestanden, so frisch vernichtet, dass es glomm wie eine noch warme Leiche. Lehmtöpfe, die ihrem Geruch nach einmal Fische enthalten hatten, lagen auf dem Boden verstreut, ihr Inhalt in Asche verwandelt. Flöße und Boote lagen zerbrochen da, versunken und halb untergetaucht. Die Dorfbewohner waren verschwunden, sie waren entweder tot oder irgendwo weit weg auf der Flucht. Das nahm er jedenfalls an. Etwas schlug gegen die Wand einer der Ruinen. Scotti rannte hin, um nachzusehen.

'Mein Name ist Decumus Scotti?', sang das erste geflügelte Wesen. 'Ich bin ein Cyrodiil aus? Der Kaiserstadt? Ich bin hergekommen, um nach dem Krieg beim Wiederaufbau von Valenwald zu helfen, versteht Ihr, und habe die Orientierung verloren?'

'Ich schwelle, um mich zu beflecken, Affengesicht!', stimmte einer seiner Begleiter zu. 'Ich sehe Euch nicht. Warum versteckt Ihr Euch?'

Während sie in ihr Geschnatter verfielen, begann Scotti, den Rest des Dorfes zu durchsuchen. Bestimmt hatten die Katzen etwas zurückgelassen, ein Stück Trockenfleisch, einen Bissen Fischwurst, irgendetwas. Aber die Auslöschung des Dorfes war vollkommen. Es gab nirgendwo etwas zu essen. Scotti fand allerdings etwas von Nutzen unter den eingestürzten Überresten einer Steinhütte: einen Bogen und zwei Pfeile aus Knochen. Die Sehne fehlte, vermutlich war sie in der Hitze des Feuers verbrannt, aber er nahm die Kordel aus Reglius' Sack und zog sie auf.

Die Wesen flogen über ihn und schwebten in der Nähe, während er arbeitete: 'Der Orden des heiligen Liodes Jurus?'

'Ihr wisst von dem Krieg! Würmer und Wein, bekränze einen goldenen Gast, Affengesicht!'

Sobald die Schnur gespannt war, legte Scotti einen Pfeil an und drehte sich um, dabei zog er die Sehne eng an seine Brust. Die geflügelten Wesen, die bereits Erfahrungen mit Bogenschützen gemacht hatten, stoben wild in alle Richtungen davon. Nicht dass dies nötig gewesen wäre. Scottis erster Pfeil bohrte sich drei Fuß vor ihm in den Boden. Er fluchte und hob ihn wieder auf. Die Stimmenimitatoren, die gleichfalls Erfahrungen mit schlechten Bogenschützen gemacht hatten, kehrten sofort wieder zurück und verspotteten Scotti aus nächster Nähe.

Der zweite Schuss Scottis war wesentlich besser - jedenfalls in rein technischem Sinn. Er erinnerte sich, wie die Bogenschützen in Falinesti ausgesehen hatten, als sie auf ihn zielten. Er hielt die linke Hand, die rechte Hand und den rechten Ellbogen in einer symmetrischen Linie und spannte den Bogen, so dass seine Hand sein Kinn berührte und er das anvisierte Wesen sehen konnte, als wäre der Pfeil ein Finger, mit dem er auf die Kreatur zeigte. Der Pfeil verfehlte sein Ziel nur um etwa sechzig Zentimeter, aber er setzte seine Flugbahn fort und zerbrach an einer Steinmauer.

Scotti ging zum Flussufer. Er hatte nur noch einen Pfeil übrig und vielleicht, so überlegte er, wäre es vernünftiger, einen langsam schwimmenden Fisch zu finden und auf den zu feuern. Wenn er vorbeischoss, war zumindest die Chance geringer, dass der Schaft zerbrach, und er konnte ihn immer wieder aus dem Wasser zurückholen. Ein eher träger Fisch mit langen Backenhaaren schwamm vorbei und diesen nahm er ins Visier.

'Mein Name ist Decumus Scotti!', heulte eins der Wesen und verjagte den Fisch. 'Dumm und eine dumme Kuh! Wirst du einen Tanz im Feuer tanzen!'

Scotti wandte sich um und zielte mit dem Pfeil, wie er es zuvor getan hatte. Diesmal jedoch erinnerte er sich daran, seine Füße so zu stellen, wie die Bogenschützen es getan hatten, zwanzig Zentimeter auseinander, die Knie gestreckt, das linke Bein leicht nach vorne versetzt, um mit seiner rechten Schulter den richtigen Winkel zu bilden. Er schoss den letzten Pfeil ab.

Der Pfeil erwies sich auch als nützlicher Spieß, um die Kreatur über den qualmenden, heißen Steinen einer der Ruinen zu rösten. Seine Gefährten verschwanden in dem Moment, da das erste Wesen getötet worden war, und Scotti hatte Gelegenheit, in Ruhe zu essen. Das Fleisch erwies sich als sehr schmackhaft, wenngleich es kaum mehr als eine Vorspeise war. Er pflückte gerade die letzten Reste von den Knochen, als ein Boot hinter der Biegung des Flusses in Sichtweite kam. Am Steuer waren bosmerische Seeleute. Scotti rannte ans Ufer und wedelte mit den Armen. Sie wandten ihre Augen ab und fuhren vorbei.

'Ihr verdammten, herzlosen Bastarde!', heulte Scotti. 'Schurken! Halunken! Affengesichter! Schufte!'

Eine Gestalt mit grauem Schnurrbart erschien aus einer Luke und Scotti erkannte sie sofort als Gryf Mallon, den poetischen Übersetzer, den er in der Karawane von Cyrodiil getroffen hatte.

Er spähte in Scottis Richtung und seine Augen erstrahlten vor Freude. 'Decumus Scotti! Genau der Mann, den ich zu treffen gehofft hatte. Ich möchte, dass Ihr Euch Gedanken über eine wirklich rätselhafte Passage in der Mnoriad Pley Bar macht. Sie beginnt: 'Ich kam weinend auf die Welt, auf der Suche nach Wundern' - vielleicht seid Ihr mit ihr vertraut?'

'Ich würde wirklich nichts lieber tun, als mit Euch die Mnoriad Pley Bar zu diskutieren, Gryf!', rief Scotti zurück. 'Aber würdet Ihr mich zuerst an Bord kommen lassen?'

Überglücklich, sich an Bord eines Schiff zu befinden, das auf einen, wenn auch ungewissen Hafen zusteuerte, hielt Scotti sein Wort. Über eine Stunde lang, während das Boot den Fluss entlang glitt, vorbei an den geschwärzten Überresten bosmerischer Dörfer, stellte er keine Frage und sprach nicht über seine Erlebnisse der letzten Wochen. Er lauschte einfach Mallons Theorien über die merethische Esoterik der Aldmer. Der Übersetzer stellte keine Ansprüche an die Gelehrtheit seines Gastes und akzeptierte Nicken und Achselzucken als zivilisierte Konversation. Er brachte sogar etwas Wein und Fischsülze hervor, die er geistesabwesend mit Scotti teilte, während er verschiedene Theorien zum Besten gab.

Schließlich, als Mallon gerade einen Verweis zu einem der Unterpunkte in seinen Notizen suchte, sagte Scotti: 'Es gehört zwar nicht zum Thema, aber ich frage mich, wo wir eigentlich hinfahren.'

'In das Herz der Provinz, nach Silvenar', sagte Mallon, ohne von seinem Text aufzusehen. 'Es ist zwar etwas ärgerlich, da ich zuerst nach Waldschlot gehen wollte, um mit einem Bosmer zu reden, der behauptet, eine Originalausgabe der Dirith Yalmillhiad zu besitzen, falls Ihr das glauben könnt. Aber das muss nun erst einmal warten. Summerset hat die Stadt eingekreist und ist dabei, die Bevölkerung auszuhungern, bis sie sich ergibt. Es ist ein ermüdender Versuch, da die Bosmer sich gerne gegenseitig aufessen, so dass das Risiko besteht, dass zum Schluss nur ein einziger Waldelf übrig bleibt, um die Fahne zu schwenken.'

'Das ist ärgerlich', stimmte Scotti mitfühlend zu. 'Im Osten verbrennen die Khajiit alles und im Westen führen die Hochelfen Krieg. Ich nehme nicht an, dass die Grenzen nach Norden offen sind?'

'Dort sieht es noch schlimmer aus', antwortete Mallon, den Finger auf der Seite, noch immer abgelenkt. 'Die Cyrodiil und die Rothwardonen wollen keine bosmerischen Flüchtlinge in ihre Provinzen strömen sehen. Und damit haben sie Recht. Stellt Euch nur vor, um wie viel stärker ihre kriminellen Neigungen jetzt sein müssen, wo sie heimatlos und hungrig sind.'

'Also', murmelte Scotti mit einem Frösteln, 'sind wir in Valenwald gefangen.'

'Nicht im Geringsten. Ich muss selbst ziemlich bald aufbrechen, da mein Herausgeber einen sehr klaren Termin für meine neueste Übersetzung festgesetzt hat. So wie ich es verstanden habe, muss man nur den Silvenar um einen speziellen Geleitschutz bitten und man kann gefahrlos nach Cyrodiil einreisen.'

'Den Silvenar bitten oder in Silvenar eine Bitte äußern?'.

'Den Silvenar in Silvenar ersuchen. Es ist eine merkwürdige Nomenklatur, die für diesen Ort typisch ist - die Art von Dingen, die meine Aufgabe als Übersetzer so schwierig machen. Der

Silvenar, er oder eher sie, ist das bosmerische Gegenstück zu unseren Anführern. Das Wichtigste, was man über den Silvenar nicht vergessen darf ...', Mallon lächelte, als er den Abschnitt fand, den er gesucht hatte. 'Hier! 'Nach vierzehn Tagen, unerklärbar, tanzt die Welt im Feuer.' Da ist diese Metapher wieder.'

'Was hattet Ihr über den Silvenar gesagt?', fragte Scotti. 'Das Wichtige, das man nicht vergessen darf?'

'Ich erinnere mich nicht, was ich gesagt habe', antwortete Mallon und wandte sich wieder seiner Rede zu.

Eine Woche später rumpelte das kleine Boot über die flachen, ruhigeren Gewässer des schäumenden Stroms, zu dem der Xylo geworden war, und Decumus Scotti erblickte erstmals die Stadt Silvenar.

Wenn Falinesti ein Baum war, dann war Silvenar eine Blume. Eine prächtige Ansammlung der verschiedensten Schattierungen von hellem Grün, Rot, Blau und Weiß, die kristallgleich schimmerten. Mallon hatte nebenbei erwähnt, wenn er nicht gerade die Prosodie der Aldmer erläuterte, dass Silvenar einst eine blühende Lichtung im Wald gewesen war, aber durch einen Zauber oder eine natürliche Ursache die Bäume begonnen hatten, eine durchsichtige Flüssigkeit abzusondern. Als der Pflanzensaft immer weiter floss und sich über den farbenprächtigen Bäumen langsam verhärtete, entstand das faszinierende Netz der Stadt. Mallons Beschreibung war beeindruckend, aber sie konnte ihn kaum auf die wahre Schönheit der Stadt vorbereiten.

'Welches ist die beste, luxuriöseste Taverne hier?', fragte Scotti einen der bosmerischen Seeleute.

'Prithala', antwortete Mallon. 'Aber warum bleibt Ihr nicht bei mir? Ich besuche einen Bekannten, einen Gelehrten, den Ihr mit Sicherheit faszinierend finden werdet. Sein kleines Haus ist nichts Besonderes, aber er hat die erstaunlichsten Ansichten über die Prinzipien eines merethischen Aldmer-Stammes, die Sarmathi ...'.

'Unter anderen Umständen würde ich mit Freude annehmen', sagte Scotti freundlich. 'Aber nach all den Wochen, die ich auf dem Boden oder einem Floß geschlafen habe und gegessen habe, was immer ich in die Hände bekommen konnte, habe ich das Verlangen nach etwas Komfort. Und dann, in ein oder zwei Tagen, werde ich den Silvenar um eine sichere Passage nach Cyrodiil ersuchen.'

Die Männer verabschiedeten sich voneinander. Gryf Mallon gab ihm die Adresse seines Herausgebers in der Kaiserstadt, die Scotti annahm und schnell wieder vergaß. Der Schreiber wanderte durch die Straßen von Silvenar, überquerte Brücken aus Bernstein und bewunderte die versteinerte Wald-Architektur. Vor einem besonders beeindruckenden Palast aus silbrig scheinendem Kristall fand er Prithala.

Er nahm das beste Zimmer und bestellte ein verschwenderisches Mal der besten Qualität. An einem Nebentisch sah er zwei äußerst fettleibige Gestalten, einen Mann und einen Bosmer, die darüber sprachen, um wie viel besser das Essen hier war als in Silvenars Palast. Sie begannen, über den Krieg und einige finanzielle Themen und den Wiederaufbau der Brücken in der Provinz zu reden. Der Mann bemerkte, dass Scotti zu ihnen herübersah, und in seinen Augen spiegelte sich Erkennen wider.

'Scotti, seid Ihr das? Bei Kynareth, wo seid Ihr gewesen? Ich habe hier alle Verträge alleine

aushandeln müssen!'

Scotti erkannte ihn am Klang seiner Stimme. Der fettleibige Mann war Liodes Jurus, gewaltig auseinander gegangen.

Kapitel VI

Decumus Scotti setzte sich und lauschte Liodes Jurus' Worten. Der Buchhalter konnte kaum glauben, wie fett sein ehemaliger Kollege bei Fürst Atrius' Baukommission geworden war. Das pikante Aroma gerösteten Fleischs auf dem Teller vor ihm verflog. Alle anderen Geräusche und Formen in Prithala verschwanden um ihn herum, als existiere nichts anderes außer Jurus' massiver Gestalt. Scotti sah sich selbst nicht als emotional, aber der Anblick des Mannes, dessen schlecht geschriebene Briefe ihm im Eisherbst den Weg aus der Kaiserstadt gewiesen hatten, bewegte ihn doch.

'Wo seid Ihr gewesen?', fragte Jurus noch einmal. 'Ich hatte Euch gebeten, mich vor Wochen in Falinesti zu treffen.'

'Ich war vor drei Wochen dort', stammelte Scotti, zu überrascht, um verärgert zu sein. 'Ich hatte Eure Nachricht bekommen, Euch in Athay zu treffen, also ging ich dorthin, aber die Khajiit hatten den Ort in Schutt und Asche gelegt. Irgendwie habe ich die Flüchtlinge in einem anderen Dorf getroffen, und jemand dort erzählte mir, dass man Euch getötet hätte.'

'Und das habt Ihr sofort geglaubt?', schnaubte Jurus.

'Der Bursche schien sehr gut über Euch informiert zu sein. Er war ein Angestellter von Fürst Vanechs Baukommission, namens Reglius, und er sagte, dass Ihr ihm ebenfalls empfohlen hattet, nach Valenwald zu kommen, um vom Krieg zu profitieren.'

'Oh, ja', sagt Jurus, nachdem er kurz überlegt hatte. 'Jetzt erinnere mich an den Namen. Nun, es ist gut für das Geschäft, zwei Vertreter der kaiserlichen Baukommissionen hier zu haben. Wir müssen bloß alle unsere Angebote koordinieren und alles sollte gut werden.'

'Reglius ist tot', sagte Scotti. 'Aber ich habe seine Verträge von Fürst Vanechs Kommission.'

'Umso besser', stieß Jurus beeindruckt hervor. 'Ich wusste gar nicht, dass Ihr so ein gnadenloser Konkurrent seid, Decumus Scotti. Ja, das könnte unsere Position beim Silvenar eindeutig verbessern. Habe ich Euch Basth hier schon vorgestellt?'

Scotti war sich der Anwesenheit des Bosmers nur undeutlich bewusst, was erstaunlich war, wenn man in Betracht zog, dass der Umfang des Bosmers dem seines Tischgenossen beinahe gleichkam. Der Buchhalter nickte Basth kühl zu, immer noch betäubt und verwirrt. Er hatte noch nicht vergessen, dass er vor nur einer Stunde noch vorgehabt hatte, den Silvenar um sicheres Geleit zurück nach Cyrodiil zu ersuchen. Der Gedanke, letztlich doch noch Geschäfte mit Jurus zu machen, vom Krieg Valenwalds gegen Elsweyr und nun dem zweiten gegen die Insel Summerset zu profitieren, kam ihm wie etwas vor, das jemandem anderen passierte.

'Euer Kollege und ich sprachen gerade über den Silvenar', sagte Basth und legte die Hammelkeule nieder, an der er genagt hatte. 'Ich nehme nicht an, dass Ihr schon von seiner Natur gehört habt?'

'Ein wenig, aber nichts Genaues. Ich habe den Eindruck erhalten, dass er sehr wichtig und sehr eigenartig ist.'

'Er ist der Vertreter seines Volkes, rechtlich, körperlich und emotional', erklärte Jurus, ein wenig verärgert über den Mangel an Allgemeinwissen, den sein neuer Partner offenbarte. 'Wenn sie gesund

sind, ist er es auch. Wenn sie haupsächlich weiblich sind, ist er es auch. Wenn sie nach Nahrung schreien oder nach Handel, oder weniger fremdländische Einflüsse haben wollen, fühlt er dasselbe und macht entsprechende Gesetze. Auf gewisse Weise ist er ein Despot, aber er ist ein Despot des Volkes.'

'Das hört sich', sagte Scotti, nach dem passenden Ausdruck suchend, 'wie ... völliger Unsinn an.'

'Vielleicht ist es das', sagte Basth mit einem Achselzucken. 'Aber als Stimme des Volkes hat er viele Rechte, einschließlich der Bewilligung ausländischer Bau- und Handelsverträge. Es ist nicht wichtig, dass Ihr uns glaubt. Stellt Euch den Silvenar einfach als einen Eurer wahnsinnigen Herrscher vor, wie beispielsweise Pelagius. Das Problem, vor dem wir stehen, liegt darin, dass Silvenar, aufgrund der Tatsache, dass Valenwald von allen Seiten angegriffen wird, Fremdländern zur Zeit mit Misstrauen und Furcht begegnet. Die einzige Hoffnung seines Volkes und damit des Silvenars selbst, ist, dass der Kaiser eingreifen und den Krieg beenden wird.'

'Wird er das?', fragte Scotti.

'Ihr wisst genauso gut wie wir, dass der Kaiser in der letzten Zeit nicht er selbst gewesen ist', Jurus griff sich Reglius' Tasche und holte die leeren Verträge heraus. 'Wer weiß, was er als Nächstes tun, oder nicht tun wird? Und das soll im Augenblick auch nicht unsere Sorge sein, aber dieser Segen des verblichenen guten Sir Reglius macht unsere Arbeit viel leichter.'

Sie sprachen bis zum Abend darüber, wie sie vor dem Silvenar auftreten würden. Scotti aß ununterbrochen, aber bei weitem nicht soviel wie Jurus und Basth. Als die Sonne hinter den Hügeln aufging, und rötlich durch die kristallenen Wände der Taverne schien, begaben sich Jurus und Basth zu ihren Räumen im Palast, die ihnen als diplomatische Geste anstatt einer sofortigen Audienz beim Silvenar gewährt worden waren. Scotti ging auf sein Zimmer. Er erwog zunächst, noch etwas aufzubleiben, um über Jurus' Pläne nachzudenken und nach möglichen Fehlern zu suchen, aber in dem Moment, da er das kühle, weiche Bett berührte, schlief er auch schon ein.

Am nächsten Nachmittag erwachte Scotti und fühlte sich wieder wie er selbst. Mit anderen Worten, ängstlich. Wochenlang hatte er um sein bloßes Überleben kämpfen müssen. Er war zur völligen Erschöpfung getrieben worden, von zahlreichen Dschungelbestien angegriffen, ausgehungert, beinahe ertrunken und zu Diskussionen über die antike Dichtung der Aldmer gezwungen worden. Das Gespräch, dass er mit Jurus und Basth darüber geführt hatte, wie man den Silvenar dahingehend täuschen konnte, dass er die Verträge unterschrieb, war ihm dagegen vollkommen vernünftig erschienen. Scotti legte seine alten, arg mitgenommenen Kleider an und ging nach unten, auf der Suche nach etwas zu Essen und einem friedlichen Ort zum Nachdenken.

'Ihr seid aufgestanden', rief Basth bei seinem Anblick. 'Wir sollten jetzt zum Palast gehen.'

'Jetzt?', stöhnte Scotti. 'Seht mich an. Ich brauche neue Kleider. In diesem Aufzug sollte man noch nicht einmal einer Prostituierten einen Besuch abstatten, geschweige denn der Stimme des Volkes von Valenwald. Ich habe noch nicht einmal gebadet.'

'Ihr müsst von diesem Moment an aufhören, ein Buchhalter zu sein, und ein Student des Handels werden', sagte Liodes Jurus gönnerhaft und führte ihn am Arm nach draußen auf die sonnenbeschienene Straße. 'Die erste Regel ist zu erkennen, was man dem zukünftigen Kunden gegenüber darstellt und welches Vorgehen sich am besten eignet. Ihr könnt ihn nicht mit opulenter Kleidung und professionellem Gehabe täuschen, mein lieber Junge, und es könnte fatal sein, es zu

versuchen. Vertraut mir darin. Neben mir und Basth befinden sich noch einige andere Gäste im Palast, und sie alle haben den Fehler gemacht, zu eifrig, zu formell, zu geschäftsmäßig zu sein. Man wird ihnen niemals eine Audienz beim Silvenar gewähren, aber wir haben uns seit der anfänglichen Ablehnung sehr zurückgehalten. Ich habe viel Zeit bei Hofe verbracht, mein Wissen über das Leben in der Kaiserstadt verbreitet, habe meine Ohrläppchen durchstechen lassen, habe Festlichkeiten beigewoht, und alles gegessen und getrunken, was man mir angeboten hat. Ich habe wohl ein oder zwei Kilo zugenommen. Die Botschaft, die wir übermitteln ist klar: es ist in seinem, nicht unserem, besten Interesse, uns zu treffen.

'Unser Plan hat funktioniert', fügte Basth hinzu. 'Als ich dem Minister mitteilte, dass unser Kaiserlicher Repräsentant eingetroffen ist und wir nun endlich bereit seien, uns an diesem Morgen mit dem Silvenar zu treffen, wies man uns an, Euch sofort herzubringen.'

'Sind wir dann nicht zu spät dran?' fragte Scotti.

'Sehr', lachte Jurus. 'Aber das ist ein Teil unserer Strategie. Wohlwollendes Desinteresse. Vergesst nicht, dass man den Silvenar nicht mit einem gewöhnlichen Herrscher vergleichen kann. Er ist der Geist der einfachen Leute. Wenn man das begriffen hat, wird einem auch klar, wie man ihn manipuliert.'

Jurus verbrachte die letzten Minuten ihres Weges durch die Stadt damit, seine Theorien darüber, was, wieviel und zu welchem Preis Valenwald brauchte, darzulegen. Es waren gewaltige Summen, weitaus mehr Bautätigkeit und viel höhere Kosten, als alles, womit Scotti bis jetzt zu tun gehabt hatte. Er hörte aufmerksam zu. Um sie herum offenbarte sich ihnen die Stadt von Silvenar, Glas und Blumen, tosende Winde und wunderschöne Verzierungen. Als sie den Palast erreichten, blieb Decumus Scotti gebannt stehen. Jurus schaute ihn kurz an und lachte dann.

'Ziemlich bizarr, nicht wahr?'

Das war es. Eine gefrorene, scharlachrote Explosion unregelmäßiger Zacken, als ob eine neue Sonne am Himmel erschienen wäre. Eine Blüte von der Größe eines Dorfes, wo Höflinge und Diener nichts stärker ähnelten als Insekten, die darüber liefen und seinen Nektar saugten. Die drei betraten den Palast über eine gebogene, blütenblatt-ähnliche Brücke und gingen durch den Palast mit seinen unregelmäßigen Wänden. Dort wo die einzelnen Teile nahe beieinander waren, oder sich berührten, gab es einen schattigen Saal oder ein kleines Zimmer. Dort wo sie sich voneinander wegbogen, war ein Innenhof. Es gab nirgendwo Türen, man konnte nicht zum Silvenar gelangen, ohne die gesamte Spirale des Palastes zu durchqueren, Versammlungs- und Schlafzimmer, Speisesäle, frühere Würdenträger, Gesellschafterinnen, und viele Wachen.

'Ein interessanter Ort', sagte Basth. 'Aber es gibt kaum Privatsphäre. Natürlich passt dies dem Silvenar sehr gut.'

Als sie die inneren Korridore erreichten, zwei Stunden, nachdem sie den Palast betreten hatten, wurden sie von Wachen mit Schwertern und Bögen aufgehalten.

'Wir haben eine Audienz beim Silvenar', sagte Jurus geduldig. 'Dies ist Fürst Decumus Scotti, der Repräsentant des Kaisers.'

Eine der Wachen verschwand in dem gewundenen Gang und kehrte kurz darauf mit einem großen, stolzen Bosmer zurück, der mit einem lockeren Gewand aus Patchwork-Leder bekleidet war. Es war

der Handelsminister. 'Der Silvenar wünscht mit Fürst Decumus Scotti allein zu sprechen.'

Dies war nicht der Ort für Diskussionen oder Furcht, daher trat Scotti vor, ohne Jurus und Basth überhaupt anzuschauen. Er war sich sicher, dass sie ihre Masken wohlwollender Gleichgültigkeit trugen. Während Scotti dem Minister ins Audienzzimmer folgte, wiederholte Scotti noch einmal innerlich die Zahlen, die Jurus ihm präsentiert hatte. Er zwang sich dazu, den Standpunkt, den er repräsentieren musste und den Eindruck, den es zu erwecken galt, zu verinnerlichen.

Das Audienzzimmer des Silvenar war eine gewaltige Kuppel, deren Wände sich vom Boden aus wie eine Schale ausdehnten und sich hoch oben beinahe trafen. Ein dünner Sonnenstrahl strömte durch die Öffnung, beinahe hundert Meter über ihnen, und schien direkt auf den Silvenar, der auf einem Wölkchen aus glänzendem grauen Puder stand. Im Gegensatz zu allen Wundern der Stadt und des Palastes, sah der Silvenar selbst völlig gewöhnlich aus. Ein durchschnittlicher, auf langweilige Weise hübscher, etwas müde aussehender, vollkommen gewöhnlicher Waldelf, wie sie einem in jeder Hauptstadt des Kaiserreiches begegneten. Es war erst, als er von dem Podest hinuntertrat, dass Scotti etwas Besonderes an seiner Erscheinung bemerkte. Er war sehr klein.

'Ich musste mit Euch allein sprechen', sagte der Silvenar mit einer gewöhnlichen und ungeschliffenen Stimme. 'Kann ich Eure Papiere sehen?'

Scotti reichte ihm die leeren Verträge von Fürst Vanechs Baukommission. Der Silvenar studierte sie und fuhr mit seinem Finger über das eingeprägte Siegel des Kaisers, bevor er sie zurückgab. Er erschien plötzlich scheu und blickte zu Boden. 'Es gibt an meinem Hofe viele Betrüger, die bloß einen Profit aus den Kriegen schlagen wollen. Ich dachte, dass Ihr und Eure Kollegen zu ihnen gehörten, aber diese Verträge sind echt.'

'Ja, das sind sie', sagte Scotti gelassen. Die gewöhnliche Erscheinung des Silvenars machte es Scotti leicht, zu sprechen - ohne formelle Begrüßung, ohne Ehrerbietung, genau wie Jurus ihn angewiesen hatte: 'Es erscheint mir am besten, direkt auf die Straßen zu sprechen zu kommen, die wieder hergerichtet werden müssen, und dann auf die Häfen, die von den Altmern zerstört wurden, und dann kann ich Euch meine Schätzung darüber abgeben, was der Wiederaufbau und die Neugestaltung der Handelsrouten kosten werden.'

'Warum hat es der Kaiser vor zwei Jahren, als der Krieg mit Elsweyr begann, nicht für nötig gehalten, einen Repräsentanten zu schicken?', fragte der Silvenar verdrießlich.

Scotti dachte, bevor er antwortete, einen Moment an all die gewöhnlichen Bosmer, die ihm in Valenwald begegnet waren. Die gierigen, verängstigten Söldner, die ihn von der Grenze eskortiert hatten. Die trinkfesten, Ungeziefer vernichtenden Bogenschützern an der westlichen Kreuzung von Falinesti. Die neugierige alte Mutter Pascost in Havel Sturz. Kapitän Balfix, der arme, unglücklich gebesserte Pirat. Die verschreckten, aber hoffnungsvollen Flüchtlinge von Athay und Grenos. Die verrückte, mörderische, sich selbst verzehrende Wilde Jagd von Vindisi. Die schweigsamen, düsteren Bootsleute, die Gryf Mallon angeheuert hatte. Der degenerierte, habgierige Basth. Wenn ein einziges Geschöpf die Essenz des bosmerischen Wesen verkörperte, wie würde seine Persönlichkeit aussehen? Scotti war von Beruf und von Natur aus Buchhalter, instinktiv damit vertraut, Dinge zu katalogisieren und zu sortieren, sie in ein System einzuordnen. Wenn man die Seele Valenwalds abheften wollte, wohin würde man sie stecken?

Die Antwort kam ihm beinahe schon, bevor er sich überhaupt die Frage gestellt hatte. Verdrängung.

'Ich fürchte, diese Frage interessiert mich nicht', sagte Scotti. 'Können wir jetzt zu unserem Geschäft zurückkommen?'

Den ganzen Nachmittag lang diskutierten Scotti und der Silvenar die dringenden Bedürfnisse Valenwalds. Jeder Vertrag wurde ausgefüllt und unterzeichnet. So vieles wurde benötigt und es waren so viele Kosten damit verbunden, dass vielen Verträge noch Zusätze und Nachträge hinzugefügt wurden, diese mussten dann neu unterschrieben werden. Scotti bewahrte seine wohlwollende Gleichgültigkeit, aber er stellte fest, dass der Umgang mit dem Silvenar nicht ganz derselbe war wie der mit einem einfachen, mürrischen Kind. Die Stimme des Volkes wusste über bestimmte praktische, alltägliche Dinge sehr genau Bescheid: die Erträge aus dem Fischfang, die Gewinne aus dem Handel, den Zustand jeder Siedlung und jedes Waldes in der Provinz.

'Wir werden morgen ein Bankett abhalten, um dieses Geschäft zu feiern', sagte der Silvenar zum Schluss.

'Heute Nacht wäre besser', antwortete Scotti. 'Wir sollten morgen mit den Verträgen nach Cyrodiil aufbrechen, ich werde also sicheres Geleit zur Grenze benötigen. Wir verschwenden am besten nicht noch mehr Zeit.'

'Einverstanden', sagte der Silvenar und rief nach dem Handelsminister, damit dieser sein Siegel unter die Verträge setzte und das Festessen arrangierte.

Scotti verließ das Zimmer und wurde von Basth und Jurus empfangen. Ihre Gesichter zeigten die Anstrengung, die es sie gekostet hatte, stundenlang die Illusion der Gleichgültigkeit aufrecht zu erhalten. Sobald sie sich außerhalb der Sichtweite der Wachen befanden, flehten sie Scotti an, ihnen alles zu erzählen. Als er ihnen den Vertrag zeigte, begann Basth vor Freude zu weinen.

'Gab es irgendetwas an dem Silvenar, das dich überrascht hat?' fragte Jurus.

'Ich hatte nicht erwartet, dass er nur halb so groß ist wie ich.'

'War er das?', Jurus sah leicht überrascht aus. 'Er muss seit meinem Versuch, eine Audienz bei ihm zu bekommen, geschrumpft sein. Vielleicht ist doch etwas an diesem ganzen Unsinn dran, dass er vom Zustand seines Volkes beeinflusst wird.'

Kapitel VII

Ort der Handlung: Silvenar, Valenwald
Datum: 13 Sonnenuntergang, 3Ä 397

Das Bankett im Palast des Silvenars war sehr gut besucht. Jeder neidische Bürokrat oder Händler, der versucht hatte, den Vertrag über den Wiederaufbau von Valenwald an Land zu ziehen, war anwesend. Sie betrachteten Decumus Scotti, Liodes Jurus und Basth mit unverhohlenem Hass. Scotti fühlte sich dadurch unbehaglich, aber Jurus genoss es. Während die Diener eine Platte mit geröstetem Fleisch nach der anderen auftischten, goss sich Jurus einen Becher Jagga ein und prostete dem Buchhalter zu.

'Jetzt kann ich es ja zugeben', sagte Jurus. 'Ich hatte große Bedenken, Euch zu diesem Abenteuer einzuladen. All die anderen Angestellten und Vertreter der Baukommission, die ich kontaktiert hatte, waren nach außen hin viel aggressiver, aber keiner schaffte es hierher, ganz zu schweigen bis ins Audienzzimmer, ganz zu schweigen davon, die Verträge ganz allein abzuschließen, so wie Ihr das getan habt. Kommt, trinkt einen Becher Jagga mit mir.'

'Nein danke', sagte Scotti. 'Ich habe in Falinesti zuviel von dieser Droge genossen und bin deswegen beinahe von einer gigantischen Zecke ausgesaugt worden. Ich werde mir irgendetwas anderes zu trinken suchen.'

Scotti schlenderte durch den Saal, bis er einige Diplomaten entdeckte, die aus Krügen mit einer dampfenden, braunen Flüssigkeit tranken, die aus einer großen silbernen Kanne eingeschenkt wurde. Er fragte sie, ob das Tee sei.

'Aus Blättern gemachter Tee?', spottete der erste Diplomat. 'Nicht in Valenwald. Das ist Rotmeth.'

Scotti schüttete sich selbst einen Krug ein und nahm einen vorsichtigen Schluck. Es war pikant, bitter, gezuckert und sehr salzig. Zunächst fühlte sich das warme Gebräu etwas unangenehm an seinem Gaumen an, aber schon wenig später hatte er den Krug geleert und schenkte sich einen weiteren ein. Sein ganzer Körper kribbelte. Die Geräusche im Raum klangen seltsam verzerrt, aber nicht auf unangenehme Weise.

'Ihr seid also der Bursche, der den Silvenar dazu gebracht hat, all diese Verträge zu unterzeichnen', sagte der zweite Diplomat. 'Das muss Euch einiges an Verhandlungsgeschick gekostet haben.'

'Überhaupt nicht, überhaupt nicht, nur ein wenig grundlegendes Verständnis für den kaufmännischen Handel', grinste Scotti und schüttete sich den dritten Krug Rotmeth ein. 'Der Silvenar war sehr daran interessiert, den kaiserlichen Staat mit den Angelegenheiten Valenwalds in Verbindung zu bringen. Und er war auch sehr daran interessiert, einen Prozentsatz des Ertrages zu übernehmen. Bei all diesem gesegneten Eifer ging es lediglich noch darum, die Feder aufs Papier zu bringen. Prost.'

'Seid Ihr schon lange in den Diensten Seiner kaiserlichen Majestät?' fragte der erste Diplomat.

'Das ist in der Kaiserstadt alles ein wenig, oder sagen wir ein wenig sehr kompliziert. Unter uns gesagt, ich habe eigentlich keinen Job. Ich arbeitete früher für Fürst Atrius und seine Baukommission, aber ich wurde gefeuert. Und außerdem sind die Verträge von Fürst Vanech und

seiner Baukommission, weil ich sie von diesem Reglius bekommen habe, der ein Konkurrent, aber trotzdem ein sehr anständiger Bursche war, bevor er von diesen Khajiit getötet wurde', Scotti leerte seinen fünften Krug. 'Wenn ich zurück in der Kaiserstadt bin, können die wirklichen Verhandlungen beginnen, Prost. Ich kann zu meinem alten Arbeitgeber und zu Fürst Vanech gehen und sagen: schaut her, wer von euch will diese Vollmachten? Und sie werden sich darum schlagen, sie von mir zu bekommen. Es wird einen Angebotskrieg geben, wie ihn die Welt noch nicht gesehen hat.'

'Ihr seid also kein Vertreter Seiner kaiserlichen Majestät, des Kaisers?' fragte der erste Diplomat.

'Habt Ihr denn nicht gehört, was ich sage? Seid Ihr blöd?' Scotti fühlte eine kurze Woge des Zorns, die aber schnell nachließ. Er kicherte und goss sich einen siebten Krug ein. 'Die Baukommissionen sind in Privatbesitz, aber sie sind trotzdem Repräsentanten des Kaisers. Also bin ich ein Repräsentant des Kaisers. Oder werde es sein. Wenn ich diese Verträge zurückbringe. Es ist sehr kompliziert. Ich kann verstehen, dass Ihr mir nicht folgen könnt, Prost. Es ist alles, wie der Dichter sagt, ein Tanz im Feuer, wenn Ihr der Spiegelung, ich meine Anspielung folgen könnt.'

'Und Eure Kollegen? Sind sie Repräsentanten des Kaisers?', fragte der zweite Diplomat.

Scotti brach in Gelächter aus und schüttelte den Kopf. Die Diplomaten erwiesen ihm ihre Hochachtung und gingen, um mit dem Minister zu reden. Scotti torkelte aus dem Palast und taumelte durch die fremdartigen, organischen Straßen und Wege der Stadt. Er brauchte mehrere Stunden, um Prithala und sein Zimmer zu finden. Dort angekommen, schlief er ein, beinahe auf seinem Bett.

Am nächsten Morgen wurde er von Jurus und Basth geweckt, die ihn schüttelten. Er war noch im Halbschlaf und konnte seine Augen nicht ganz öffnen, aber ansonsten ging es ihm gut. Das Gespräch mit den Diplomaten trieb wie ein Nebel durch sein Gedächtnis, wie eine verblassende Kindheitserinnerung.

'Was in Maras Namen ist Rotmeth?', fragte er schnell.

'Ranzige, stark fermentierte Fleischsäfte mit zahlreichen Gewürzen darin, um die Gifte abzutöten', lächelte Basth. 'Ich hätte Euch raten sollen, bei Jagga zu bleiben.'

'Ihr solltet das Mandat des Fleisches mittlerweile verstanden haben', lachte Jurus.

'Diese Bosmer würden sich eher gegenseitig aufessen, als die Frucht der Rebe oder des Feldes anzufassen.'

'Was habe ich diesen Diplomaten gesagt?', rief Scotti voller Panik.

'Offenbar nichts Schlimmes', sagte Jurus und zog einige Papiere hervor. 'Eure Eskorte wartet unten, um Euch in die kaiserliche Provinz zu bringen. Hier sind Eure Reisepapiere, die Euch sicheres Geleit gewähren. Der Silvenar scheint es nicht erwarten zu können, dass die Geschäfte vorangehen. Er hat versprochen, Euch eine Art seltenen Schatz zu schicken, wenn die Verträge erfüllt sind. Seht, er hat mir bereits etwas gegeben.'

Jurus führte seinen neuen, mit einem wunderschönen großen, geschliffenen Rubin geschmückten Ohrring vor. Basth zeigte, dass er einen ähnlichen hatte. Die beiden fetten Männer verließen den Raum, so dass Scotti sich anziehen und packen konnte.

Ein ganzes Garderegiment des Silvenars erwartete ihn auf der Straße vor der Taverne. Sie umstanden eine Kutsche, die mit dem offiziellen Wappen von Valenwald versehen war. Immer noch benommen stieg Scotti ein und der Kapitän der Garde gab das Signal. Sie fielen in einen schnellen Galopp. Scotti schüttelte sich und blickte sich dann um. Basth und Jurus winkten ihm zum Abschied.

'Wartet!', rief Scotti. 'Kommt Ihr nicht auch mit zurück zur kaiserlichen Provinz?'

'Der Silvenar hat darum gebeten, dass wir als kaiserliche Repräsentanten zurückbleiben!', schrie Liodes zurück. 'Für den Fall, dass noch weitere Verträge und Verhandlungen vonnöten sind! Er hat uns zu Undrapes ernannt, eine Art besonderer Ehre für Fremde bei Hofe! Macht Euch keine Sorgen! Eine Menge Bankette erwarten uns! Ihr könnt die Verhandlungen mit Vanech und Atrius selbst führen, und wir werden uns hier um alles kümmern.'

Jurus brüllte noch weitere geschäftliche Ratschläge, aber seine Stimme wurde mit der Entfernung immer undeutlicher. Schließlich war sie ganz verschwunden, als der Konvoi durch die Straßen von Silvenar raste. Der Dschungel tauchte unvermittelt auf und schon befanden sie sich mittendrin. Scotti hatte ihn bisher nur zu Fuß oder in langsamen Booten, entlang des Flusses, durchquert. Jetzt leuchtete er überall um ihn herum in unzähligen Schattierungen von grün. Die Pferde schienen sich im Unterholz sogar noch schneller zu bewegen, als auf den gleichmäßigen Straßen der Stadt. Weder die seltsamen Dschungelgeräusche, noch die schweren Gerüche des Dschungels durchdrangen die Eskorte. Es kam Scotti so vor, als würde er ein Theaterstück über den Dschungel betrachten, mit einem sich schnell bewegenden Hintergrund, der nur einen flüchtigen Eindruck des Ortes gewährte.

So ging es mehrere Wochen. In der Kutsche befand sich ausreichend Wasser und Nahrung, er aß und schlief also, während die Karawane unermüdlich weitereilte. Von Zeit zu Zeit hörte er das Geräusch von aufeinander schlagenden Klingen, aber wenn er sich umsah, war was immer die Karawane angegriffen hatte schon lange hinter ihnen verschwunden. Endlich erreichten sie die Grenze, wo eine kaiserliche Garnison stationiert war.

Scotti übergab den Soldaten, welche die Kutsche empfingen, seine Papiere. Sie bombardierten ihn mit unzähligen Fragen, die er einsilbig beantwortete, und dann ließen sie ihn passieren. Es brauchte noch einige weitere Tage, bis sie die Tore der Kaiserstadt erreichten. Die Pferde, die so schnell durch den Dschungel geflogen waren, wurden langsamer. Im Gegensatz zu den Wochen zuvor erweckten die Schreie der einheimischen Vögel und die Gerüche der Pflanzen Decumus Scotti wieder zum Leben. Es war als hätte er in den letzten Monaten nur geträumt.

Vor den Toren der Stadt angelangt, wurde die Tür der Kutsche für Scotti geöffnet und er trat auf unsicheren Beinen hinaus. Bevor er die Möglichkeit hatte, der Eskorte irgendetwas zu sagen, war sie auch schon verschwunden und galoppierte durch den Wald zurück nach Süden. Das erste, was er tat, nun da er zu Hause war, war zur nächsten Taverne zu gehen und einen Tee und Früchte und Brot zu sich zu nehmen. Wenn er nie wieder Fleisch äße, sagte er zu sich selbst, würde ihm das sehr gut tun.

Die Verhandlungen mit Fürst Atrius und Fürst Vanech fanden unmittelbar danach statt. Es verlief alles sehr gut. Beiden Kommissionen war klar, wie lukrativ der Wiederaufbau Valenwalds für ihre Agentur sein würde. Fürst Vanech bestand, mit einigem Recht, darauf, dass er, aufgrund der Tatsache, dass die Verträge auf Formularen seiner Kommission geschrieben waren, das legale Recht auf sie habe. Fürst Atrius behauptete, dass Decumus Scotti sein Agent und Repräsentant sei und dass er niemals entlassen worden war. Der Kaiser wurde als Vermittler angerufen, aber er

behauptete, nicht verfügbar zu sein. Sein Ratgeber, der kaiserliche Kampfmagier Jagar Tharn, war vor langer Zeit verschwunden und konnte nicht aufgrund seiner Weisheit und unparteiischen Vermittlung hinzugezogen werden.

Scotti lebte in der Zwischenzeit sehr komfortabel von den Bestechungsgeldern, die ihm Fürst Atrius und Fürst Vanech zukommen ließen. Woche um Woche traf ein Brief von Jurus oder Basth ein und fragte nach dem Stand der Verhandlungen. Allmählich wurden diese Briefe immer seltener, dafür kamen nun dringendere vom Handelsminister und dem Silvenar selbst. Der Krieg der Blauen Schlucht mit Summerset endete damit, dass die Altmer den Waldelfen einige küstennahe Inseln abrangen. Der Krieg mit Elsweyr setzte sich fort und verwüstete die östlichen Grenzregionen Valenwalds. Trotzdem stritten Vanech und Atrius immer noch darüber, wer helfen würde.

Eines schönen Morgens, zu Beginn des Frühlings des Jahres 3Ä 398, erschien ein Kurier an Decumus Scottis Tür.

'Fürst Vanech hat den Auftrag für den Wiederaufbau Valenwalds bekommen und bittet Euch, sobald wie möglich mit den Verträgen zu ihm zu kommen.'

'Hat Fürst Atrius beschlossen, nicht weiter zu bieten?', fragte Scotti.

'Er ist dazu leider nicht mehr in der Lage, da er leider einem ungeheuer bedauerlichen Unfall zum Opfer gefallen ist', sagte der Kurier.

Scotti hatte sich schon gefragt, wie lange es dauern würde, bis die Dunkle Bruderschaft für einige finale Verhandlungen hinzugezogen wurde. Als er zu Fürst Vanechs Baukommission hinüber ging, einem beeindruckenden Stück Architektur auf einem kleinen, aber respektablen Platz, fragte er sich, ob er das Spiel so gespielt hatte, wie er es hätte tun sollen. Konnte Vanech so habgierig sein, ihm eine geringere Beteiligung zuzusprechen, nun da sein Hauptkonkurrent tot war? Erfreut stellte er fest, dass Fürst Vanech bereits beschlossen hatte, Scotti zu zahlen, was sie in der Hitze der Winterverhandlungen ausgemacht hatten. Seine Berater hatten ihm erklärt, dass andere, kleinere Baukommissionen den Zuschlag bekommen könnten, wenn die Angelegenheit nicht schnell und fair erledigt wurde.

'Ich bin froh, dass wir die geschäftlichen Angelegenheiten hinter uns gebracht haben', sagte Fürst Vanech freundlich. 'Jetzt können wir endlich den armen Bosmern helfen und die Gewinne einsammeln. Es ist zu schade, dass ihr nicht während der Sache mit Bend'r mahk und den Arnesianern unser Vertreter wart. Aber es wird noch viele Kriege geben, da bin ich mir sicher.'

Scotti und Fürst Vanech sandten dem Silvenar Nachricht, dass sie die Verträge endlich erfüllen könnten. Einige Wochen später wurde ein Bankett zur Feier des ertragreichen Unternehmens veranstaltet. Decumus Scotti war der Liebling der Kaiserstadt und keine Ausgabe wurde gescheut, es zu einem unvergesslichen Abend zu machen.

Als Scotti die Adligen und reichen Kaufleute traf, die von seinen Geschäftsabschlüssen profitieren würden, drang ein exotischer, aber irgendwie entfernt vertrauter Geruch in seine Nase. Er verfolgte ihn an seine Quelle: Eine dicke geröstete Scheibe Fleisch, so lang und dick, dass sie mehrere Servierplatten bedeckte. Die cyrodiilischen Gäste aßen es gierig, unfähig ihre Begeisterung für seinen Geschmack und seine Struktur in Worte zu kleiden.

'So etwas habe ich noch nie zuvor gegessen!'

'Es schmeckt wie Wild!'

'Seht ihr diese Maserung von Fett und Fleisch? Es ist ein Meisterstück!'

Scotti wollte sich auch eine Scheibe holen, aber dann sah er etwas, das tief in das geröstete Fleisch eingebettet war. Er stieß beinahe mit seinem neuen Arbeitgeber Fürst Vanech zusammen, als er zurückstolperte.

'Wo kommt das her?', stammelte Scotti.

'Von unserem Klienten, dem Silvenar', strahlte der Fürst. 'Es ist eine Art regionale Spezialität, die sie Undrape nennen.'

Scotti übergab sich, und konnte ziemlich lange nicht damit aufhören. Seine Unpässlichkeit warf einen vorübergehenden Schatten auf den Abend, aber als Decumus Scotti nach Hause zu seinem Anwesen gebracht wurde, setzten die Gäste ihr Mahl fort. Das Undrape war das Vergnügen aller. Noch umso mehr, als sich Fürst Vanech selbst eine Scheibe abschnitt und tief darin den ersten von zwei Rubinen fand. Wie ungemein klug, sich ein solches Gericht auszudenken, stimmten die Cyrodiil überein.

Ein Traum von Sovngarde

In wenigen Stunden werde ich wahrscheinlich tot sein.

Meine Männer und ich, Nord aus Himmelsrand, werden uns bald mit den Armeen des Kaisers zusammenschließen, um die Kaiserstadt anzugreifen. Dort haben sich die Aldmeri verschanzt, und unsere Verluste werden hoch sein. Es ist ein verzweifelter Schritt, denn wenn wir die Stadt nicht zurückerobern, werden wir den Krieg verlieren.

Gestern Abend habe ich den mächtigen Talos um Mut und Stärke im Kampf gebeten. In diesen letzten kalten Stunden, bevor die Sonne aufgeht, setze ich mich nieder, um diesen Traum aufzuschreiben, den ich nicht lange danach hatte. Ich glaube, dieser Traum war die Antwort auf meine Gebete, und ich möchte die Weisheit, die darin enthalten ist, an meine Stammesgenossen weitergeben, für die Kämpfe, die sie in den Jahren nach meinem Tod noch kämpfen werden.

In meinem Traum wanderte ich durch Nebel und folgte dem Klang von Gelächter, fröhlichem Feiern und den Liedern der Nord. Bald lichteten sich die Nebel, und vor mir lag ein tiefer Abgrund. Wasser donnerte über seinen Rand, und er war so tief, dass ich nicht bis auf den Grund sehen konnte. Die einzige Möglichkeit, ihn zu überqueren, bestand aus einer großen Brücke, die ganz aus Walknochen gemacht war, und so betrat ich sie.

Nach nur wenigen Schritten auf der Brücke traf ich auf einen Krieger, grimmig und stark. "Ich bin Tsun, der Herr der Prüfungen", sagte er zu mir, mit dröhnender Stimme, die von den hohen Felswänden rings um uns her zurückgeworfen wurde.

Mit einem Winken bedeutete er mir, weiterzugehen. Ich wusste in meinem Herzen, dass ich nur passieren durfte, weil ich ein Besucher war. Sollte die Stunde kommen, zu der ich nach meinem sterblichen Leben hierher zurückkehre, dann, so besagt die Legende, muss ich gegen diesen furchtbaren Krieger im Kampf Mann gegen Mann bestehen.

Auf der anderen Seite der Brücke erhob sich vor mir ein großes steinernes Langhaus, so hoch, dass es beinahe die Wolken berührte. Es erforderte meine ganze Kraft, die gewaltige Eichentür aufzustoßen, und ich erblickte die mit Fackeln erleuchtete Festhalle.

Hier waren die größten Helden der Nord versammelt, die Met tranken, der aus großen Fässern eingeschenkt wurde, und Schlachtenlieder sangen. Spanferkel drehten sich auf einem langen Eisenspieß über einem gewaltigen Feuer. Bei dem Geruch von gebratenem Fleisch lief mir das Wasser im Mund zusammen, und mein Herz frohlockte beim Klang der alten Lieder.

"Tretet näher!" rief ein altersgrauer Mann, der auf einem hohen hölzernen Stuhl saß. Ich wusste, dies war Ysgramor, der Vater von Himmelsrand und den Nord. Ich trat heran und kniete vor ihm nieder.

"Ihr befindet Euch in Sovngarde, der Halle der geehrten Toten. Nun, was wollt Ihr von mir, Sohn des Nordens?" dröhnte er.

"Ich suche Rat", sagte ich, "denn morgen kämpfen wir eine verzweifelte Schlacht und mein Herz ist voller Furcht."

Ysgramor hob seinen Becher an die Lippen und leerte ihn bis zur Neige. Dann sprach er ein

weiteres Mal.

"Denke immer daran, Sohn des Nordens - ein Nord wird nicht danach beurteilt, wie er gelebt hat, sondern danach, wie er gestorben ist."

Damit warf er seine Flasche beiseite, erhob die Faust und ließ einen gewaltigen Jubelruf hören. Die anderen Helden erhoben sich von ihren Plätzen und jubelten ihm zur Antwort zu.

Ich hatte diesen Klang noch im Ohr, als ich erwachte. Ich sammelte meine Männer um mich und erzählte ihnen von meiner Vision. Die Worte schienen ihre Herzen mit Mut zu erfüllen.

Die Hörner ertönen und die Banner wehen im Wind. Die Zeit ist gekommen, uns zu versammeln. Möge Talos uns heute den Sieg gewähren, und wenn ich würdig bin, möge ich einst wieder diese große Festhalle erblicken.

- Skardan Frei-Winter

Ein Übermaß an Dieben
von Aniis Noru

'Das sieht aber interessant aus', sagte Indyk, während er die Augen zusammenkniff, um zu beobachten, wie die schwarze Karawane sich ihren Weg zur Spitze des verborgenen Schlosses bahnte. Jede Kutsche trug ein farbenprächtiges, fremdes Wappenschild, dessen Schein im Licht des Mondes glänzte. 'Was glaubst du, wer das ist?'

'Offensichtlich Leute mit viel Geld', antwortete seine Gefährtin Heriah lächelnd. 'Vielleicht eine neue kaiserliche Sekte, die sich der Ansammlung von Reichtümern gewidmet hat?'

'Geh in die Stadt und versuche, etwas über das Schloss herauszufinden', sagte Indyk. 'Ich werde sehen, ob ich etwas über diese Fremden in Erfahrung bringen kann. Wir treffen uns morgen Nacht auf diesem Hügel wieder.'

Heriah besaß zwei besondere Fähigkeiten: sie konnte Schlösser knacken und sie konnte Rätsel knacken. Am folgenden Tag traf sie in der Abenddämmerung wieder auf dem Hügel ein. Indyk folgte eine Stunde später.

'Der Ort wird Ald Olyra genannt', erklärte sie. 'Er entstand in der zweiten Ära, gebaut von einer Gruppe Adliger, die sich vor einer der Epidemien schützen wollten. Sie versuchten, die Massen kranker Menschen von sich fernzuhalten, damit diese die Seuche nicht unter ihnen verbreiten konnten, und legten ein für ihre Zeit sehr raffiniertes Sicherheitssystem an. Das Meiste ist natürlich schon zerfallen, aber ich denke, es gibt noch eine gute Anzahl funktionierender Schlösser und Fallen. Was hast du herausgefunden?'

'Nicht halb so viel wie du', antwortete Indyk missmutig. 'Keiner scheint etwas über diese Leute zu wissen, noch nicht einmal, dass sie überhaupt hier sind. Ich hatte schon fast aufgegeben, aber dann habe ich in der Kartause einen Mönch getroffen, der mir erklärte, dass seine Herren eine geschlossene Gemeinschaft sind, die sich als Orden von Hl. Eadnua bezeichnet. Ich habe ein wenig mit ihm gesprochen, Parathion ist sein Name, und es scheint, als hätten sie heute Abend ein rituelles Fest.

'Sind sie wohlhabend?', fragte Heriah ungeduldig.

'Nach Aussage des Mönchs mehr, als du dir vorstellen kannst. Sie sind allerdings nur noch heute Nacht im Schloss.'

'Ich habe meine Dietriche dabei', sagte Heriah und zwinkerte ihm zu. 'Die Gelegenheit bietet sich also an.'

Sie zeichnete eine Skizze des Schlosses in den Sand: Die Haupthalle und die Küche waren am vorderen Portal, während die Ställe und die Waffenkammer im hinteren Teil lagen. Die beiden Diebe hatten ein System, das noch nie versagt hatte. Heriah versuchte, einen Weg in das Schloss zu finden und so viel Beute wie nur möglich zu machen, während Indyk für Ablenkung sorgte. Er wartete, bis seine Gefährtin die Mauer hochgeklettert war, ehe er an das Tor klopfte. Sollte er diesmal einen Barden spielen? Oder lieber einen Abenteurer, der sich verlaufen hatte? Es machte am meisten Spaß, bei den Details ein bisschen zu improvisieren.

Heriah hörte, wie Indyk mit der Frau sprach, die zum Tor kam, aber sie war zu weit weg, um dem

Gespräch folgen zu können. Offensichtlich war er erfolgreich, denn im nächsten Moment hörte sie, wie die Tür geschlossen wurde. Der Mann hatte Charme, das musste man ihm lassen.

Auf dem Weg zur Waffenkammer waren nur wenige Fallen gelegt und Schlösser angebracht worden. Zweifelsfrei waren die meisten Schlüssel im Laufe der Zeit verloren gegangen. Der Diener, der für die Sicherung der Schatzkammer des Ordens verantwortlich war, hatte ein paar neue Schlösser anbringen lassen. Sie benötigte mehr Zeit, um sich durch die komplizierten Schnappschlösser und Riegel der neuen Fallen zu manövrieren, ehe sie zu den alten, aber noch funktionierenden Schließsystemen gelang. Heriah konnte es kaum abwarten. Sie dachte, dass das, was hinter diesen Türen lag, ziemlich wertvoll sein musste, sonst hätte man sich nicht so viel Mühe mit den Schlössern gegeben.

Als die Tür endlich leise aufschwang, wurden ihre gierigen Wunschträume sogar noch übertroffen. Berge goldener Schätze und historischer Reliquien schimmerten in unberührter Schönheit, Waffen von unvergleichlicher Güte, faustgroße Juwelen, Flaschen mit fremden Elixieren und ganze Stapel von wertvollen Dokumenten und Schriftrollen waren zu sehen. Sie war so fasziniert von dem Anblick, dass sie den Mann hinter sich nicht hörte.

'Ihr müsst Gräfin Tressed sein', ließ eine Stimme sie hochschrecken.

Es war ein Mönch in einer schwarzen Kutte mit Kapuze, die aufwendig mit Gold und Silber durchwoben war. Einen Moment lang war sie sprachlos. Es war eine dieser Begegnungen, die Indyk so liebte, sie jedoch konnte nur mit dem Kopf nicken und hoffen, dass sie überzeugend wirkte.

'Ich fürchte, ich habe mich verlaufen', stotterte sie.

'Das sehe ich', lachte der Mann. 'Das hier ist die Waffenkammer. Ich werde Euch den Weg zum Speisesaal zeigen. Wir fürchteten schon, Ihr würdet nicht kommen. Das Fest ist fast schon vorbei.'

Heriah folgte dem Mönch über den Hof zu der Doppeltüre, die in den Speisesaal führte. Er reichte ihr mit einem wissenden Lächeln eine Kutte wie die seine, die außen an der Tür an einem Haken hing. Sie schlüpfte hinein. Genau wir er zog auch sie die Kapuze über den Kopf und betrat die Halle.

Fackeln beleuchteten die Personen, die um die lange Tafel versammelt waren. Alle trugen die gleiche schwarze Kutte, die das Antlitz verbarg. So wie es aussah, war das Fest vorüber. Leere Teller, Schlüsseln und Gläser füllten jeden freien Zentimeter des Tisches, aber von dem Mahl waren nur winzige Krümel übrig. Es sah aus, als würde das Ende der Fastenzeit gefeiert. Einen Moment lang dachte Heriah nicht mehr an die Gräfin Tressed, die die Gelegenheit, an dieser Völlerei teilzunehmen, verpasst hatte.

Das einzig Ungewöhnliche an der Festtafel war der Tafelschmuck in der Mitte: eine riesige goldene Sanduhr, deren letzte Minute gerade ablief.

Alle Anwesenden sahen gleich aus, einige schliefen, andere schwatzten fröhlich miteinander und einer von ihnen spielte eine Laute. Sie bemerkte, dass es Indyks Laute war und sah nun auch Indyks Ring am Finger des Mannes. Heriah war auf einmal dankbar für die Anonymität, die ihr die Kapuze gab. Vielleicht würde Indyk so nicht herausbekommen, dass sie es war und dass sie ertappt worden war.

'Tressed', sagte der junge Mann zu den Anwesenden, die sich wie ein Mann umdrehten und in donnernden Applaus ausbrachen.

Die Mitglieder des Ordens, die noch bei Bewusstsein waren, erhoben sich, um ihr die Hand zu küssen und sich vorzustellen.

'Nirdla.'

'Suelec.'

'Kyler.'

Die Namen wurden merkwürdiger.

'Toniop.'

'Htillyts.'

'Noihtarap.'

Sie konnte ein Lachen nicht unterdrücken. 'Ich verstehe. Es ist rückwärts. Eure echten Namen sind Aldrin, Celeus, Relyk, Poinot, Styllith, Parathion.'

'Natürlich', sagte der junge Mann. 'Möchtet Ihr Euch nicht setzen?'

'Sicher', antwortete Heriah, die sich langsam in die Maskerade einlebte, und nahm Platz. 'Gehe ich recht in der Annahme, dass die rückwärts genannten Namen sich wieder umkehren, wenn die Sanduhr abgelaufen ist?'

'Das ist richtig, Tressed', sagte die Frau neben ihr. 'Das ist nur eine der kleinen Vergnügungen unseres Ordens. Dieses Schloss ist wie gemacht für unser Fest, es wurde ja als Zuflucht vor den Opfern der Pest gebaut, die auf ihre Weise ja auch wandelnde Tote waren.

Heriah fühlte sich auf einmal leicht benommen vom Geruch der Fackeln und fiel gegen den neben ihr schlafenden Mann. Er fiel kopfüber auf den Tisch.

'Armer Gnag Retsre', sagte ein anderer und half, den Körper wieder aufzurichten. 'Er hat uns so viel gegeben.'

Heriah taumelte und ging auf unsicheren Füssen zum vorderen Portal.

'Wohin geht Ihr, Tressed?', fragte sie jemand und seine Stimme hörte sich unangenehm spöttisch an.

'Mein Name ist nicht Tressed', murmelte sie und griff nach Indyks Arm. 'Tut mir Leid, Gefährte. Wir müssen gehen.'

Das letzte Körnchen fiel gerade durch die Sanduhr, als der Mann seine Kapuze zurückzog. Es war nicht Indyk. Es war nicht einmal ein Mensch, sondern das gestreckte Zerrbild eines Mannes, mit hungrigen Augen und einem breiten Mund, der mit vampirähnlichen Hauern gefüllt war.

Heriah fiel zurück auf den Stuhl des Mannes, den sie Gnag Retsre nannten. Seine Kapuze öffnete sich und entblößte das blasse, blutleere Gesicht Indyks. Als sie anfing zu schreien, machten sie sich auch schon über sie her.

In der letzten Sekunde ihres Lebens buchstabierte Heriah den Namen Tressed endlich rückwärts.

Ein Verzeichnis der Schriftrollen der Alten
von Quintus Nerevelus
ehemaliger kaiserlicher Bibliothekar

Nachdem angeblich eine Schriftrolle der Alten aus unserer kaiserlichen Bibliothek gestohlen wurde, versuchte ich, ein Verzeichnis oder einen Katalog der Schriftrollen in unserem Besitz zu finden, um in Zukunft solche Situationen verhindern oder zumindest überprüfen zu können. Zu meinem Entsetzen fand ich heraus, dass die Mottenpriester äußerst ungenau sind, wenn es um die körperlichen Manifestationen der Schriftrollen geht. Sie wussten weder, wie viele sie besaßen, noch wie diese geordnet waren. Wenn ich danach fragte, kicherten sie, als ob ein Kind gefragt hätte, warum Hunde nicht sprechen können.

Ich gebe zu, dass ich immer neidischer auf diejenigen werde, die die Schriftrollen lesen können, aber noch bin ich nicht bereit, mein Sehvermögen für mutmaßliches Wissen aufzugeben. Die älteren Mottenpriester, mit denen zu sprechen ich versuche, wirken so verrückt wie jeder andere senile Alte, und deshalb sehe ich keinen Hinweis darauf, dass das Lesen der Schriftrollen zu einem Zuwachs an Weisheit führt.

Jedenfalls begann ich, mit den Mönchen zusammen mein Verzeichnis der Schriftrollen der Alten anzulegen. Tag für Tag gingen wir durch die Turmhallen, während sie mir den allgemeinen Inhalt jeder Schriftrolle umrissen, damit ich ihren Platz notieren könne. Da ich immer darauf achtete, nicht selbst auf die Schriften zu schauen, musste ich ihren Ausführungen vertrauen. Ich fertigte einen detaillierten Plan der Kammern an und trug ein, wo sich die Schriftrollen zu verschiedenen Prophezeiungen und wo sich bestimmte Epochen befanden. Alles in allem brauchte ich dafür fast ein ganzes Jahr, aber am Ende hatte ich eine grobe Übersicht über den Umfang der Bibliothek, mit dem ich meinen Abgleich beginnen konnte.

Dabei wurde mir jedoch klar, dass etwas nicht in Ordnung war. In meinen Notizen entdeckte ich Überschneidungen und Widersprüche. In manchen Fällen hatten verschiedene Mönche behauptet, dieselbe Rolle sei an unterschiedlichen Orten im Turm zu finden. Ich weiß, dass sie keinen Sinn für Streiche haben, sonst würde ich denken, dass sie mich zum Narren gehalten haben.

Ich erzählte einem älteren Mönch von meinen Schwierigkeiten, und er schüttelte nur den Kopf über meine verschwendete Zeit.

"Habe ich Euch nicht schon am Anfang gesagt", hustete er, "dass Ihr Euch umsonst anstrengt? Die Schriftrollen existieren nicht in zählbarer Form."

"Ich dachte, Ihr meintet, dass es zu viele seien, um gezählt zu werden."

"Das sind sie auch, aber die Lage ist noch wesentlich komplizierter. Bitte wendet Euch zu dem Behältnis hinter Euch, und sagt mir, wie viele Schriftrollen sich darin befinden."

Ich ließ meine Finger über die Metallgehäuse gleiten und zählte jede abgerundete Kante. Ich drehte mich um und sagte: "Vierzehn."

"Reicht mir die achte Rolle", sagte er und streckte seine Hand aus.

Ich gab ihm den Zylinder in die Hand und er nickte kurz zur Bestätigung. "Jetzt zählt noch einmal."

Ich tat ihm den Gefallen und ließ wieder meine Hände über die Rollen gleiten, aber ich konnte nicht glauben, was ich da fühlte.

"Jetzt ... jetzt sind es achtzehn!" keuchte ich. Der alte Mönch kicherte, und seine Wangen hoben seine Augenbinde, bis sie umknickte. "Und genau genommen", sagte er, "waren es immer so viele."

Daraufhin trat ich dem Kult der Ahnenmotte bei - als ältester Novize, der jemals aufgenommen wurde.

Eine Skooma-Süchtige bekennt
von Tilse Sendas

Nichts ist für einen Dunmer abstoßender als der klägliche Anblick eines anderen Dunmers, der sich von diesem als 'Skooma' bekannten Abkömmling des Mondzuckerkrauts hat versklaven lassen. Und nichts ist unappetitlicher, als sich die mitleiderregenden Geschichten von Erniedrigung und Degenerierung eines Opfers dieser süchtig machenden Droge anzuhören.

Warum dränge ich mich also mit diesem langen und detaillierten Bericht über meine Sünden und Leiden auf?

Weil ich mir wünsche, dass durch meine Geschichte bekannt wird, dass es Hoffnung auf Erlösung aus diesem jämmerlichen Zustand gibt. Und weil ich hoffe, dass andere, die auch dieser elenden Skooma-Sucht anheim gefallen sind, meine Geschichte hören: wie sich Verzweiflung meiner bemächtigte und wie ich mich schließlich wiederfand und mich aus dem Gefängnis befreite, in das ich mich selbst gesperrt hatte.

Alle Khajiit sind bekanntlich der Meinung, dass es für die Skooma-Sucht keine Heilung gibt; wer einmal ein Skooma-Sklave wird, bleibt es für immer. Dies ist eine dermaßen weit verbreitete Überzeugung, dass sie allenthalben als wahr gilt. Aber sie ist nicht wahr, und ich bin der lebende Beweis dafür.

Natürlich gibt es kein Wunderheilmittel. Es gibt keinen Zaubertrank. Und auch keine Zauberformel, die einen aus den Skooma-Fängen und deren Rausch befreit.

Wir müssen lernen, diesen Rausch und die Gier danach zu verstehen und zu akzeptieren; und wir müssen uns über die Scham hinwegsetzen, die der Süchtige fühlt, wenn er ohne das, was am Ende sein einziger Trost und seine einzige Freude ist, nicht leben kann. Erst wenn wir das wissen und verstehen, kann das Opfer eine Wahl treffen und Verzweiflung und Hoffnung voneinander trennen.

Kurz, nur durch Wissen und Akzeptanz kann der Sklave den Schlüssel erlangen, der seine Ketten lösen und ihn befreien kann.

[Die Schilderung von Tilse Sendas' Geschichte nimmt den Leser mit durch die Phasen der frühen Versuchung, der ekstatischen Obsession und der Erniedrigung durch ihre Sucht. Im Laufe der Geschichte zeigt sie dem Leser sehr subtil, dass die Hoffnungslosigkeit des Süchtigen von seiner unbewussten Überzeugung kommt, dass nur hilflose und törichte Menschen von Skooma abhängig werden könnten, und dass daher kein dermaßen hilfloser und törichter Mensch je die zugegebenermaßen schwierige Herausforderung bewältigen könne, die einmal gekosteten exquisiten Wonnen von Skooma aufzugeben. Tilse Sendas zeigt, dass der Süchtige, wenn er erst einmal die Last seiner Selbstverachtung abgeworfen hat, sich aus den Klauen der Abhängigkeit befreien kann. Und entgegen allen populären Meinungen sagt sie auch, es sei nicht ganz eindeutig, dass der Süchtige dem Mondzucker unbedingt entsagen müsse, sondern dass dies nur eine der Entscheidungen sei, die der Skooma-Abhängige treffen müsse. Tilse Sendas' beiläufige Behauptung, dass die Skooma-Sucht nicht unbedingt ein Zeichen persönlicher moralischer Schwäche sei, ist das Herzstück ihrer These, dass Heilung möglich ist; aber damit haben sie und ihr Buch sich nicht gerade einen Platz in den Herzen der aufrechten und konservativen Elemente der Dunmer-Gemeinschaft erobert.]

Eis und Chitin
von Pletius Spatec

Diese Geschichte ist datiert auf das Jahr 855 der zweiten Ära, nachdem General Talos den Namen Tiber Septim angenommen und mit der Eroberung von Tamriel begonnen hatte. Eine seiner kommandierenden Offiziersleute, Beatia von Ylliolos, der die Legionen in den nördlichsten Ebenen von Himmelsrand anvertraut worden waren, war bei ihrer Rückkehr von einem Treffen mit dem Kaiser in einen Hinterhalt geraten. Die Kommandantin und ihre aus fünf Soldaten bestehende Leibgarde konnten gerade noch entkommen, wurden dabei aber von ihrer Armee getrennt. Sie flohen zu Fuß über die einsamen, teilweise von Eis bedeckten Klippen. Der Angriff war so überraschend gekommen, dass sie noch nicht einmal Zeit gehabt hatten, ihre Rüstungen anzulegen oder die Pferde zu holen..

'Wenn wir es bis zum Gorvigh-Kamm schaffen', brüllte Leutnant Ascutus und zeigte auf einen Gipfel vor ihnen im Nebel, wobei seine Stimme über den Wind kaum zu hören war, 'können wir zu der Legion stoßen, die Ihr in Porhnak stationiert habt.'

Beatia blickte über die felsige Landschaft, auf die vom Wind gebeugten alten Bäume und schüttelte den Kopf: 'Nicht auf diesem Weg. Man würde uns töten, bevor wir auch nur die halbe Strecke hinter uns gebracht haben. Man kann den Atem ihrer Pferde durch die Bäume nicht sehen.'

Sie führte ihre Soldaten zu einer in Trümmern liegenden alten Festung, die auf der gefrorenen Landenge von Nërone stand, dem Gorvigh-Kamm genau gegenüber. Wie sie dort auf dem Felsvorsprung stand, glich sie vielen anderen verlassenen Festungen im nördlichen Himmelsrand, Überbleibsel von Reman Cyrodiils Schutzschild gegen den Kontinent von Akavir. Als sie ihr Ziel erreichten und ein Feuer machten, konnten sie die Armee der Kriegshäuptlinge von Danstrar hinter sich hören, die im Südwesten ihr Lager aufschlug und ihnen so den einzigen Fluchtweg, das Meer ausgenommen, versperrte. Die Soldaten durchsuchten die Lagerräume der Festung, während Beatia durch die Fenster der Ruine auf das dunstige Wasser hinausblickte.

Sie warf einen Stein und schaute zu, wie er über die nebelverhangene Eisfläche sprang, bis er schließlich platschend in einer Spalte verschwand.

'Wir haben weder etwas zu essen, noch Waffen gefunden, Kommandantin', meldete Leutnant Ascutus. 'Da liegt ein Haufen Rüstungen im Lager, aber sie sind mit den Jahren bestimmt durch den Einfluss der Elemente beschädigt worden. Ich weiß nicht, ob sie überhaupt noch zu retten sind.'

'Wir können hier nicht lange überleben', antwortete Beatia. 'Die Nord wissen, dass wir verletzbar sind; wenn die Nacht anbricht, wird dieser alte Felsen sie nicht aufhalten. Wenn es in dieser Festung irgendetwas gibt, das wir brauchen können, findet es. Wir müssen es über die Eisscholle bis zu dem Felsengrat schaffen.'

Nach einigen Minuten Suchen und Zusammenfügen von Einzelteilen präsentierten die Wachen zwei schmutzige, abgenutzte und zerrissene Chitin-Rüstungen. Selbst die stolzlosesten unter den Abenteurern und Piraten, welche die Festung über die Jahre geplündert hatten, hatten die Schalen aus Chitin keines Blickes gewürdigt. Die Soldaten wagten nicht, sie zu reinigen: der Staub schien das Einzige zu sein, was sie zusammenhielt.

'Sie werden uns nicht viel Schutz bieten, sie werden uns nur aufhalten', sagte Ascutus und schnitt eine Grimasse. 'Wenn wir über das Eis laufen, sobald es dunkel wird.'

'Wer einen Hinterhalt wie den der Kriegshäuptlinge von Danstrar planen und durchführen kann, wird genau das erwarten. Wir müssen schnell aufbrechen, jetzt, bevor sie noch näher kommen.' Beatia zeichnete eine Karte der Bucht in den Staub und dann einen halbkreisförmigen Weg über das Wasser, einen Bogen, der sich von der Ruine bis zum Gorvigh-Kamm erstreckte. 'Die Männer sollen den langen Weg über die Bucht nehmen, genau so. Das Eis ist dort nahe der Küste sehr dicht und es gibt viele Felsen als Deckung.'

'Ihr bleibt nicht zurück, um die Festung zu verteidigen!'

'Natürlich nicht', Beatia schüttelte den Kopf und zeichnete eine direkte Linie von der Ruine zum nahegelegensten Ufer der Bucht. 'Ich werde eine der Chitin-Rüstungen nehmen und versuchen, das Wasser hier zu überqueren. Wenn Ihr mich nicht seht oder hört, wenn Ihr es ans Land geschafft habt, wartet nicht - geht einfach nach Porhnak.'

Leutnant Ascutus versuchte, seine Kommandantin davon abzubringen, aber er wusste, dass sie niemals einem ihrer Männer befehlen würde, dieses selbstmörderische Ablenkungsmanöver durchzuführen, und dass alle sterben würden, bevor sie den Gorvigh-Kamm erreichten, wenn die Armee der Kriegshäuptlinge nicht abgelenkt wurde. Er fand nur eine Möglichkeit, seine Pflicht, seine kommandierende Offizierin zu beschützen, zu erfüllen. Es war nicht einfach, Kommandantin Beatia davon zu überzeugen, dass er sie begleiten solle, aber schließlich gab sie nach.

Die Sonne stand niedrig, gab aber immer noch ein diffuses Licht ab, das den Schnee in einem geisterhaftem Licht erstrahlen ließ, als die fünf Männer und eine Frau durch die Felsen unterhalb des Schlosses zum gefrorenen Rand des Wassers schlichen. Beatia und Ascutus bewegten sich vorsichtig und präzise, sie waren sich jedes stumpfen Knirschens von Chitin gegen Stein schmerzhaft bewusst. Auf das Signal ihrer Kommandantin hin stürmten die vier ungepanzerten Männer nach Norden über das Eis.

Als ihre Männer den ersten Deckung bietenden Felsen erreichten, eine Spirale aus Stein, die nur einige Meter vom Fuße des Felsvorsprunges entfernt in die Höhe ragte, wandte Beatia sich um und lauschte auf das Geräusch der Armee über ihnen. Nichts als Stille. Sie waren immer noch nicht entdeckt worden. Ascutus nickte, seine Augen hinter dem Visier zeigten keine Furcht. Die Kommandantin und ihr Leutnant betraten das Eis und begannen zu rennen.

Als Beatia die Bucht von der Festungsmauer aus betrachtet hatte, war ihr der Überweg zur nächsten Küste wie eine weite, strukturlose weiße Ebene erschienen. Jetzt, da sie sich auf dem Eis befand, war es sogar noch flacher und nackter: Der Nebel reichte nur bis zu ihren Knöcheln und schwoll bei ihrer Annäherung an, als wollte die Hand der Natur selbst den Feinden ihre Anwesenheit anzeigen. Sie waren vollkommen ungeschützt. Es war beinahe eine Erleichterung, als Beatia hörte, wie einer der feindlichen Späher seinen Herren ein Signal gab.

Sie mussten sich nicht umdrehen, um zu sehen, dass die Armee kam. Das Geräusch galoppierender Hufe und das Krachen nachgebender Bäume waren deutlich über dem pfeifenden Wind zu hören.

Beatia wünschte, dass sie einen Blick nach Norden riskieren könnte, um zu sehen, ob ihre Männer außer Sicht waren, aber sie wagte es nicht. Sie konnte Ascutus zu ihrer Rechten laufen hören, schwer atmend an ihrer Seite bleibend. Er war es gewohnt, schwerere Rüstungen zu tragen, aber die Chitingelenke waren durch die Jahre des Herumliegens so spröde und eng geworden, dass er sich bemühte, sie nicht zu sehr zu biegen.

Das rettende Ufer schien immer noch eine Ewigkeit entfernt zu sein, als Beatia die erste Salve von Pfeilen hören und fühlen konnte. Die meisten trafen mit scharfem Krachen das Eis zu ihren Füßen, aber einige fanden beinahe ihr Ziel und prallten von ihren Rücken ab. Sie sandte ein stilles Dankgebet an den unbekannten Rüstungsschmied, nun schon lange tot, der die Rüstung angefertigt hatte. Sie liefen weiter, während auf den ersten Pfeilregen schnell ein zweiter und ein dritter folgte.

'Stendarr sei Dank', keuchte Ascutus. 'Wäre in der Festung nur Leder gewesen, wären wir schon vollkommen durchlöchert. Wenn sie nur nicht so ... steif wäre ... '

Beatia fühlte, wie die Gelenke ihrer eigenen Rüstung langsam immer unbeweglicher wurden, ihre Knie und Hüften stießen mit jedem Schritt auf mehr Widerstand. Es gab keinen Weg es zu leugnen: Sie kamen der Küste immer näher, aber sie wurden auch stetig langsamer. Schon war die herangaloppierende Armee mit einem grässlichen Krachen und Knirschen hinter ihnen zu hören. Die Reiter ließen auf dem rutschigen Eis Vorsicht walten und trieben ihre Pferde nicht zur vollen Geschwindigkeit an, aber Beatia wusste, dass sie bald eingeholt werden würden.

Die alten Chitin-Rüstungen konnten den Spitzen einiger Pfeile widerstehen, aber nicht einer Lanze, die mit der Kraft eines galoppierenden Pferdes gestoßen wurde. Es war alles nur noch eine Frage der Zeit.

Der Donner des Hufschlages hinter ihnen wurde ohrenbetäubend, als Ascutus und Beatia den Rand der Küste erreichten. Die riesigen, schroffen Felsen, die den Strand umgaben, hielten den Ansturm auf. Unter ihren Füßen ächzte und knirschte das Eis. Sie konnten nicht stehenbleiben, nicht nach vorne, nicht zurücklaufen. Gegen das müde Metall ihrer Rüstungsgelenke ankämpfend machten sie zwei Sprünge vorwärts und warfen sich den Felsen entgegen.

Die erste Landung auf dem Eis verursachte ein explosives Krachen. Als sie sich für den letzten Sprung erhoben, war es auf einer Welle aus Wasser, das so kalt war, dass es durch die dünne Rüstung wie Feuer brannte. Ascutus' Hand fand Halt in einem tiefen Riss. Beatia griff mit beiden Händen zu, aber der Stein war rutschig vom Eis. Die Gesichter an die Felsen gepresst, konnten sie sich nicht umwenden, um die Armee hinter ihnen zu sehen.

Aber sie hörten das Eis splittern und, für einen kurzen Augenblick nur, den entsetzten Aufschrei der Soldaten. Dann herrschte Stille, bis auf das Rauschen des Windes und das sanfte Plätschern des Wassers. Einen Moment später hörten sie Schritte auf der Klippe über ihnen.

Den vier Gardisten war es gelungen, die Bucht zu überqueren. Zwei zogen Beatia nach oben, die anderen beiden nahmen sich Ascutus' an. Sie stöhnten und fluchten vor Anstrengung, aber schließlich hatten sie ihre Kommandantin und ihren Leutnant sicher auf dem Rand des Gorvigh-Kamms.

'Bei Mara, das ist schwer für eine leichte Rüstung.'

'Ja', lächelte Beatia erschöpft und blickte zurück über die leere zerbrochene Eisscholle, wo jetzt Risse von den parallelen Pfaden, die sie und Ascutus gerannt waren, ausstrahlten. 'Aber manchmal ist das gut so.'

Entwendete Schatten
von Waughin Jarth

Kapitel Eins

Die Kerze wurde entzündet, und da stand die Diebin, blinzelnd, ertappt. Sie war jung, recht schmutzig, in zerlumpten schwarzen Kleidern, die vor Wochen sicherlich recht elegant und teuer gewesen waren, als sie sie vom besten Schneider der Stadt gestohlen hatte. Die Überraschung verschwand aus ihrem Gesicht, und mit ausdrucksloser Miene legte sie das Gold auf den Tisch zurück.

"Was tut Ihr da?" fragte der Mann mit der Kerze und trat aus den Schatten.

"Das ist eine blöde Frage", antwortete das Mädchen mit einem Stirnrunzeln. "Offensichtlich bin ich dabei, Euch zu bestehlen."

"Da nichts, was ich besitze, fehlt", lächelte der Mann und blickte zum Gold auf dem Tisch, "würde ich sagen, Ihr bestehlt mich gar nicht. Höchstens habt Ihr es vielleicht versucht. Meine Frage ist, warum? Ihr wisst doch bestimmt, wer ich bin. Ihr seid nicht einfach durch eine unverschlossene Tür hereingekommen."

"Ich habe alle anderen bestohlen. Ich habe der Magiergilde Seelensteine entwendet, ich habe die Schatzkammer der sichersten Festung geplündert, ich habe den Erzbischof von Julianos betrogen - ich habe sogar dem Kaiser Pelagius bei seiner Krönung die Taschen geleert. Also dachte ich, jetzt wäret Ihr an der Reihe."

"Ich fühle mich geschmeichelt", nickte der Mann. "Nun, da Eure Absicht vereitelt ist, was wollt Ihr tun? Fliehen? Eventuell in Rente gehen?"

"Werdet mein Lehrer", antwortete das Mädchen, und musste unwillkürlich ein wenig grinsen. "Ich habe alle Eure Schlösser geknackt, ich bin an allen Euren Abwehrmechanismen vorbeigeschlüpft! Ihr habt sie entworfen, Ihr wisst, wie schwierig das für jemanden ohne Ausbildung ist. Ich bin nicht für sechs Goldstücke hergekommen. Ich kam, um mich zu beweisen. Macht mich zu Eurer Schülerin."

Der Meister der List blickte die kleine Einbrecherin an. "Eure Fähigkeit braucht kein Training. Eure Planung ist angemessen, doch dabei kann ich Euch helfen. Was hoffnungslos ist, ist Euer Ehrgeiz. Ihr stehlt längst nicht mehr für Euren Lebensunterhalt; jetzt stehlt Ihr zum Vergnügen, wegen der Herausforderung. Das ist ein Charakterzug, der unheilbar ist und Euch ins frühe Grab bringen wird."

"Habt Ihr niemals zu stehlen gewünscht, was nicht gestohlen werden kann?" fragte das Mädchen. "Etwas, das Euren Namen auf ewig berühmt machen würde?"

Der Meister antwortete nicht, er runzelte nur die Stirn.

"Offensichtlich habe ich mich durch Euren Ruf täuschen lassen", meinte sie achselzuckend und öffnete ein Fenster. "Ich glaubte, Ihr suchtet eine willige Komplizin bei einem großartigen Diebstahl, der in die Geschichte eingehen würde. Wie Ihr schon sagtet, meine Planungsfähigkeit ist nur angemessen. Ich hatte nicht an einen Fluchtweg gedacht, aber das hier wird ausreichen."

Die Einbrecherin glitt die senkrechte Mauer hinunter, jagte über den schattigen Hof und war innerhalb weniger Minuten zurück in ihrem Zimmer in der verkommenen Taverne. Dort wartete der Meister in der Dunkelheit auf sie.

"Ich habe nicht gesehen, dass Ihr an mir vorbeigekommen seid", keuchte sie.

"Ihr habt Euch auf der Straße umgedreht, als die Eule rief", antwortete er. "Das wichtigste Werkzeug im Arsenal des Diebes ist die Ablenkung, entweder geplant oder improvisiert. Ich nehme an, Eure Lektionen haben begonnen."

"Und was ist der abschließende Test?" lächelte das Mädchen.

Als er es ihr sagte, konnte sie ihn nur anstarren. Sie hatte scheinbar seinen Ruf für Wagemut doch nicht überschätzt. Nicht im geringsten.

Kapitel Zwei

In der Woche vor dem Achten des Herdfeuers waren die Himmel über Rindale dunkel und lebendig, da Wolken von Krähen die Sonne verdunkelten. Ihr kehliges Gekreische und Gekrächze machten alle taub. Die Bauern verriegelten klugerweise ihre Türen und Fenster und beteten, diesen unheiligsten aller Tage zu überleben.

In der Nacht der Beschwörung verstummten die Vögel, ihre schwarzen, stechenden Augen folgten dem Marsch der Hexen in das Tal. Es schienen keine Monde, um den Weg zu erhellen, nur die einzelne Fackel der Anführerin in der Düsterkeit. Ihre weißen Roben erschienen wie unbestimmte Formen, wie extrem schwache Geister.

Ein einzelner hoher Baum stand in der Mitte der Lichtung, jeder Ast dicht mit Krähen besetzt, die der Prozession bewegungslos zusahen. Die Anführerin der Hexen platzierte die Fackel am Fuß des Baumes, und ihre siebzehn Anhängerinnen bildeten einen Kreis und begannen ihren langsamen, seltsamen, klagenden Gesang.

Während sie sangen, begann das Leuchten der Fackel sich zu verändern. Es wurde nicht geringer, aber seine Farbe ging immer mehr in Grau über, so dass es schien, als sei eine pulsierende Woge von Asche auf die Hexen gefallen. Dann wurde es noch dunkler, so dass für einen Augenblick im Wald finstere Nacht herrschte, obwohl das Feuer noch brannte. Das Halbdunkel breitete sich weiter aus, bis die Fackel in einer namenlosen Farbe brannte, mit einer Leere jenseits bloßer Schwärze. Sie warf einen Schein, doch es war ein unnatürliches Funkeln, das auf die Hexen fiel. Ihre weißen Roben wurden schwarz. Die Dunmer unter ihnen hatten grüne Augen und elfenbeinweißes Fleisch. Die Nord erschienen schwarz wie Kohle. Die von oben zuschauenden Krähen waren so schneeweiß wie die Umhänge der Hexen zuvor.

Die Daedra-Fürstin Nocturnal trat aus der Grube der Unfarbe.

Sie stand im Zentrum des Kreises, der Baum der blassen Krähen war ihr Thron, distanziert, während die Hexen ihren Gesang fortsetzten und ihre Roben fallen ließen, um sich nackt vor ihrer großen Herrin zu Boden zu werfen. Sie wickelte ihren Nachtumhang um sich und lächelte bei ihrem Lied. Es sang von ihrem Geheimnis, von verhüllter Schönheit, von ewigen Schatten und einer göttlichen Zukunft, in der keine Sonne mehr brennt.

Nocturnal ließ ihren Umhang von den Schultern gleiten und war nackt. Ihre Hexen hoben die Köpfe nicht vom Boden, sondern sangen weiter ihre Hymne an die Dunkelheit.

"Jetzt", sagte das Mädchen zu sich selbst.

Sie hatte den ganzen Tag im Baum gesessen, gekleidet in einen lächerlichen Umhang aus falschen Krähen. Bequem war das gerade nicht, doch als die Hexen eintrafen, hatte sie allen Schmerz vergessen und sich darauf konzentriert, vollkommen still zu sein wie die anderen Krähen im Baum. Es hatte sie und den Meister der List beträchtliche Planung und Forschung gekostet, das Tal zu finden und zu erfahren, was sie bei der Beschwörung von Nocturnal zu erwarten hatten.

Behutsam, geräuschlos glitt die Einbrecherin an den Ästen des Baumes hinab und kam der Daedra-Fürstin immer näher. Für einen Augenblick ließ sie in ihrer Konzentration nach; sie fragte sich, wo der Meister war. Er hatte an den Plan geglaubt. Er sagte, dass es, wenn Nocturnal ihren Umhang fallen ließe, eine Ablenkung geben würde und dass der Umhang in diesem Augenblick leicht ergriffen werden könne, vorausgesetzt, das Mädchen wäre genau im richtigen Moment in Position.

Das Mädchen kletterte den untersten der Äste entlang und schob vorsichtig die Krähen beiseite, die, wie der Meister gesagt hatte, beim Anblick der Fürstin in ihrer nackten Schönheit wie erstarrt waren. Das Mädchen war nun nahe genug, Nocturnals Rücken berühren zu können, wenn sie nur ihren Arm ausstreckte.

Das Lied steigerte sich zu einem Crescendo, und das Mädchen wusste, dass die Zeremonie bald vorüber sein würde. Nocturnal würde sich wieder ankleiden, bevor die Hexen den Gesang beendeten, und die Chance, den Umhang zu stehlen, wäre vorbei. Das Mädchen umkrallte den Ast, während seine Gedanken rasten. Wäre es möglich, dass der Meister gar nicht hier war? War dies, war es denkbar, dass dies der ganze Test war? Ging es nur darum zu zeigen, das es machbar war, nicht darum, es tatsächlich zu tun?

Das Mädchen war wütend. Sie hatte alles perfekt ausgeführt, doch der so genannte Meister der List hatte sich als Feigling erwiesen. Vielleicht hatte er sie in den Monaten, die es gedauert hatte, dies zu planen, ein wenig gelehrt, doch welchen Wert hatte das? Nur eines ließ sie lächeln. In jener Nacht, in der sie sich in seine Festung hineingestohlen hatte, hatte sie eine einzelne Goldmünze behalten, und er hatte niemals Verdacht geschöpft. Es war symbolisch, gewissermaßen so symbolisch wie der Diebstahl von Nocturnals Umhang, da es bewies, dass der Meisterdieb bestohlen werden konnte.

Das Mädchen war so in seinen Gedanken verloren, dass es einen Augenblick lang dachte, es sei nur Einbildung, als die Stimme eines Mannes aus der Dunkelheit rief: "Herrin!"

Sie wusste, dass sie sich die nächsten Worte nicht einbildete: "Herrin! Ein Dieb! Hinter Euch!"

Die Hexen hoben ihre Köpfe und schrien, wodurch sie die Heiligkeit der Zeremonie zerstörten, während sie heranstürmten. Die Krähen erwachten und barsten in einer Explosion von Federn und krötenartigen Schreien aus dem Baum hervor. Nocturnal selbst wirbelte herum und fixierte das Mädchen mit ihren schwarzen Augen.

"Wer bist du, die diese Entweihung wagt?" zischte die Fürstin, während die pechschwarzen Schatten von ihrem Körper flogen und das Mädchen in ihre tödliche Kälte hüllten.

Im letzten Augenblick, bevor sie bei lebendigem Leibe von der Dunkelheit verschlungen wurde,

blickte das Mädchen zu Boden und sah, dass der Umhang verschwunden war; jetzt verstand sie und antwortete: "Ja, wer bin ich? Ich bin die Ablenkung."

Erläuterungen zum Mysterium Xarxes'
von Mankar Camoran

Buch Eins

Seid gegrüßt, Novize, und lasst Euch zunächst beruhigen: Mankar Camoran war einst wie Ihr, schlafend, töricht, protonym. Wir Sterbliche verlassen die Traumhülle der Geburt als Gleichartige, schutzlos bis auf die Symbiose mit unseren Müttern, um fortan zu üben und zur mystischen Einheit mit uns selbst zu finden, bis wir schließlich mit neuen Augen, ohne Not und ohne Furcht unser Heim verlassen. In diesem Moment zerstören wir es für immer und betreten die Domäne des Fürsten Dagon.

Geneigter Leser, dieses Buch ist Euer Tor zu dieser Domäne, und obwohl Ihr ein Zerstörer seid, müsst auch Ihr Euch Schlössern unterwerfen. Zu Fürst Dagon findet nur jener, der die Besonnenheit besitzt, innezuhalten; wer wie ein Narr voranstürmt, fällt dem Chaos zum Opfer. Schlendert zunächst. Gebt Obacht. Die Ungeduld, die Ihr spürt, ist der erste Sklave, den Ihr enthaupten müsst.

Tretet ein, wie von Fürst Dagon vorgeschrieben: kommt langsam und bringt vier Schlüssel mit. Wisset, dass Ihr dann zu einer königlichen neuen Art des Zerstörers erhoben werdet, in dessen Garten bekannte und unbekannte Blumen sprießen wie in der mythischen Morgenröte. So werdet Ihr jenen ersten Schrei erneut ausstoßen, und doch ist es diesmal anders. Die Neonymbiose macht Euch zum Meister, verwandt dem Meister, dessen Mutter Miasma heißt.

Jede Himmelsgegend hat uns gekannt und bei unserem Durchzug gezittert. Vielleicht habt Ihr durch Krieg zu uns gefunden, durch Studium, durch Schatten, oder durch die Ausrichtung bestimmter Schlangen. Mag auch jeder Weg in seiner Art von Bedeutung sein, der Lohn ist immer gleich: Willkommen, Novize. Dass ihr überhaupt hierher gefunden habt, bedeutet, dass Ihr königliche Würde besitzt. Fühlt nun in Eurer Tasche, und seht da! Dort findet Ihr, im Licht einer neuen Morgenröte schimmernd, den ersten Schlüssel.

Auf Nacht folgt Tag, und so sollt Ihr wissen, dass diese anfängliche Einsicht hinfällig ist wie die stürmische Abendbrandung, in der aller Glaube geprüft wird. Doch seid beruhigt: selbst der Usurpator musste in der Iliac untergehen, ehe er emporstieg, um seine Flotte zu beanspruchen. Fürchtet Euch nur für den Augenblick. Erschütterter Glaube dient, wie Wasser, seinem Zweck; im Garten der Morgenröte werden wir ganze Wahrheiten atmen.

Tretet ein wie von Fürst Dagon vorgeschrieben: kommt langsam und bringt vier Schlüssel mit. Unser Orden beruht auf den Grundsätzen seiner mächtigen Doktrin: Novize, Suchender Ritter, Geistlicher und Meister. Die Bösen sollen in ihrem Licht verbrennen wie durch den Überfluss unserer übermächtigen Vision. Dann wird unser Wissen den rechten Pfad nicht verfehlen. Denkt jedoch daran, dass Euer Blickfeld noch beengt ist, und dass Euch wohl die Einladung vorliegt, aber nicht die Adresse.

Mein eigener Ruf erfolgte durch ein Buch, das Fürst Dagon selbst in den Wüsten von Rost und Wunden verfasste. Es trägt den Titel "Mysterium Xarxes'", gesammelte Weisheit der Aldmer, Vorfahr der Ehefrau aller Rätsel. Jedes Wort ist von seiner Doktrin genährt und geheim, dünner als jede Umwälzung, getrübt wie Roter Trank. Dass ich es Euch gegenüber überhaupt erwähne, ist ein Zeichen Eures neuen Ranges, mein Kind. Euer Name ist jetzt in sein Gewicht geschnitten.

Ob Palast, Hütte, oder Höhle, Ihr habt alle Nebelwelten der Schöpfung zurückgelassen. Nu-mantia!

Freiheit! Freut Euch an der Verheißung des Paradieses!

Ewig soll es sich um Euch bilden und erneuern, Taten als Einheiten, Allsysteme, nur eine Stunde, bevor sie zu Nullsummen erblühen, blühend wie Amtstrachten, göttliche Gewänder, getragen, um zu den goldenen Füßen des Fürsten Dagon zu tanzen. Auf dessen erstem Arm ein Sturm, auf dem zweiten ein Fluss des verseuchten Regens, auf dem dritten all der Zunder von Anu, und auf dem vierten die Augen von Padhome selbst. Fühlt Euch von Herzen erbaut, dass Ihr diesen ersten Schlüssel besitzt, denn er soll der verwurmten Fäulnis des falschen Himmels Verderben bringen.

Die Heilsbotschaft laut verkündend zog ich umher, bis meine Stimme versagte. Ich hatte die Mysterien des Fürsten Dagon gelesen, und verlor ob der Überfülle des Neuen den Verstand. Meine Worte fanden kein Gehör, und so verbarg ich mich. Dies waren keine Worte für das gemeine Volk von Tamriel, dessen Klerus vor langer Zeit gar die Entstehung der Morgenröte heuchelte. Lernt aus meinem Fehler; wisset, dass Demut die erste Erkenntnis von Mankar Camoran war. Kommt langsam, und bringt vier Schlüssel mit.

Durch mein Opfer an jene Morgenröte wurde ich vom Gürtel der Gnade umschlossen. Als meine Stimme zurückkehrte, sprach ich mir neuer Zunge. Nach drei Nächten konnte ich Feuer sprechen.

Vom Roten Trank und Seiner Doktrin genährt, hatte ich den Pfad in den Garten kurz erblickt, und wusste: um anderen vom Hafen zu berichten, musste ich mich zuerst im Meer der Suche ertränken. Wisset, dass ich meine Flotte gefunden habe, und dass Ihr das Flaggschiff meiner Hoffnung seid. Seid gegrüßt, Novize, Mankar Camoran war einst so wie Ihr, schlafend, töricht, protonym, aber nun nicht mehr. Nun sitze ich hier und warte darauf, mit Euch aller Welten in diesem Kosmos teilhaftig zu werden. Nu-mantia! Freiheit!

Buch Zwei

Altadoon

Wer auch immer dieses Dokument findet, ich werde ihn Bruder nennen.

Antworten sind Befreiungen, wo die Sklaven von Malbioge, die Numantia kennen lernten, ihren Kerkermeister-König Maztiak niederschlugen, den das Xarxes Mysterium den Arkayn nennt. Maztiak, dessen Kadaver von seinen eigenen Knochengängern durch die Straßen geschleift wurde, dessen Fleisch auf den Felsen geöffnet wurde und dessen honigsüße Wundsekrete von jenen Engeln getrunken wurden, die ihn nicht mehr liebten und schrieen, "Sollen alle die Willensfreiheit kennen lernen und so tun, wie ihnen beliebt!".

Mein Bruder, deine Ankunft wurde vom Fürsten Dagon in seinem Buch der Rasiermesser vorausgesagt. Du sollst kommen, wenn die Götzenbilder eines nach dem anderen von dir abfallen. Du wirst von Augen verherrlicht, die dich noch nicht erblickt haben, du vom Bauernburschen zum Weitgereisten zum Zerschmetterer von Hüllen Gewordener. Du, Bruder, sollst mit mir im Paradies sitzen und von allem Unbekannten befreit werden. In der Tat werde ich dir Sein Buch und dessen faule, mannigfaltige Rubriken zeigen, auf dass du in Symbolen schreiben kannst, was du bereits weißt: Die Sphäre der Vernichtung ist nur die Milch der Nichtversklavten. Ich tadele deine Fehler nicht, weil sie erwartet waren und durch die Öle Gnade finden werden. Ich sehne nicht deine Stürze herbei, obgleich du ohne sie sogar mich auf der zukünftigen Erde der vollen Unendlichkeit übertreffen könntest. Fürst Dagon wünscht dir nichts Böses, sondern etwas von großer Tragweite. Und Sein Wille muss auch deiner sein, und so sollst du von den Schriften Gottes dieses lernen: das Ritual des Wollens:

Flüstere der Erde und der Erde zu, wohin die Unwissenden keine Steine bringen, außer zum Blut, da Blut Blut ist, und um Knochen zu brechen, da Knochen Knochen ist, und so zu brechen und zu antworten und vor dem Einen und Einen zu fallen, ich rufe dich, Drache, als Bruder und König, flammenden Gesichtes, geschwollen, erklärt, gekrönt in Stunden, siehe dies als gewollt an, und so schreibe, setze Buchstaben, kerbe sie in die Zeit, und ich rufe dich Frau, Schwester und Königin, Höhle und Thron, feucht, ermattet, geseufzt vor der Ehe, siehe dies als gewollt an, und so zu ehelichen, zur-Liebe-geführt, ins Niemals gesetzt, *gehe hinunter in die Höhle Altadoon*, denn in der Schleimspur machen wir unsere Kinder, und der Wanderer beachtet nicht den Spott des Schmutzes, bis du, bis du, dort, ich rufe dich herbei, ich rufe dich, den Stolzen, Bruder-im-Tod, Arbeiter, Mahner der Wartenden, Nehmer des Lohns, geschlagen, unbewegt, gewillt, sich vor dem Morgen zu erheben, sieh dies als gewollt an, und so zu bauen, mit Ziegelsteinen und Mörtel zu bauen, wie Mauern gesetzt, und dort so gesetzt wie der Herd, durch dessen Hitze ich dich rufe, Regen, Jungfrau ungemacht, geblutet, unberührt und so immer zu Rot, zur Erde geworden, da Ei Ei ist, siehe dies als gewollt an, und so zum Schauer, umgekehrter Ruin des Roten, in Wunder versetzt, *Geburt ae Padhom*, wie ich dich in Lumpen gewickelt als Selbst und Selbst anrufe, als tragbaren Sommer, klug mahlend, alle unsere Anführer n Ernten verwandelnd, *Rkhet* der Nehmer jetzt genommen, denn dies ist gewollt, setze deine sieben Schwerter, vernünftig, wenn für tot gehalten zurückgelassen, *siehe jetzt Ghartok ae Salomet*, so rufe ich dich jetzt vom Mutterleib gepeinigt, verdorbener Verderber, Hurenschwester, kommt und kommt, forme schwarze Schwalbe von diesen, den fließenden Geldern, deren Verkäufer golden spielend daliegen, Stern und Stadt, von allen einen zu deinem einzigen Bett, denn dies ist gewollt, ist der Wille, und so schwellen sie an, um unterzugehen, gesetzt und betreten, *Stendr*, wieder aufgebaut wie Gnade, Gesichter wie Seen und lampioniert, in Wasser gesprochen, dies ist gewollt, gebt ihm Gnade, in tot geborene Himmel

gesetzt, *Ae*, ich rufe dich Schloss-Schritt, Matheathlet, Lehrsatzgezähnter Beißer, große Antwort, bleib himmelan von deiner Linie, Symbol-Rinnstein, dies ist gewollt, festgelegte Sequenz, mögest du diese für sie mit Schnur verfolgen, grausiger Maschine, *Jhnal Ae die Erde bin*, durch Acht segne ich sie *Erde bin, wie Erde bin*.

Iden von Dreugh: 7 und 7, Trunk aus Öl, 1 und 1, mit feuchten Dibelliten gezeichnete Kreise: drei konzentrische, und lasse ihr geringeres Blut fallen, wo es will, eine von Amseln beobachtete Geburt: 1. Herdfeuer. Sprich das Folgende, wenn dein Gehör getrübt wird:

Verzückt, er, der schließlich nicht verzeichnet.

Verzeichnet, die Sklaven, die unwissentlich das Rad drehen.

Versklavt, alle Kinder des Chaos, Wie Es Ist.

Buch Drei

Chim

Der Turm berührt alle Mäntel des Himmels, Bruder-Novizen, und auf seiner Spitze kann man so sein wie er. Mehr noch: so sein, wie er war, und doch für alles andere auf diesem Pfade und für jene, die diesen Weg später gehen, verändert. Dies ist der dritte Schlüssel zu Nu-mantia und zum Geheimnis, wie Sterbliche zu Schöpfern und Schöpfer wieder zu Sterblichen werden. Die Knochen des Rades brauchen ihr Fleisch, und dies ist das Erbe der Menschheit.

Eidbrecher, hütet euch, denn Verräter laufen über die Nymic-Pfade, Läuferhunde weitschweifiger Götter. Die vom Drachenblut haben den Aufstieg in den sechstausend Jahren eines aetherischen Irrgartens verborgen, welcher Arena heißt, was sie noch als eidgebunden verleugnen. Beim Buch, nehmt diesen Schlüssel und durchstoßt die göttliche Schale, die jene einschließt, die den Mantel genommen haben! Die goldene Haut! *Scarab ae Aurbex*!

Wehe den Eidbrechern! Von der goldenen Haut sagt Xarxes' Mysterium, "Lasst Euch nicht durch die vom Weg Abgekommenen irreführen, denn diese haben den Glauben verloren, und dieser Verlust wurde durch die Aedra verursacht, die von keinen anderen Planeten wissen wollen." Womit die Worte des Fürsten Dagon uns dazu anweisen, diese Treuelosen zu vernichten. "Esst oder lasst verbluten die Verirrten und gewinnt so das Wenige an Willen, der sie dazu veranlasste, den Pfad des Gotteshaupts zu nehmen. Spuckt aus oder verbrennt das, was sie zaudern ließ. Wisset um diese als die Mnemoli."

Jede neue Gliedmaße wird durch das Unterbekannte bezahlt. Seht, Bruder, und gebt der Hydra nicht mehr.

Leser, Ihr werdet bald einen Schattenchor spüren. Im Raum, in dem Ihr Euch in diesem Augenblick befindet, werden Augen und Stimmen wachsen. Die Kerze oder das magische Licht, mit dessen Hilfe Ihr das hier lest, wird zum Tor für die Verräter, die ich erwähnt habe. Verspottet sie und ängstigt Euch nicht. Beschimpft sie, ruft ihre niedere Natur hervor. Ich, der Mankar der Sterne, bin bei Euch, und ich komme, um Euch in mein Paradies zu führen, wo die Turmverräter auf Bänken aus Glas hängen sollen, bis sie mit der neuen Revolution lächeln.

Das ist Euer Schutz gegen die Mnemoli. Sie laufen blau an durch Lärm und leuchten nur, wenn die Erde vor dem Ausbruch des Neubemäntelten zittert. Sagt ihnen "Geht! *Ghartok al Mnem*! Gott ist gekommen! *Numi Mora*! *Num Dalae Mnem*!"

Sobald Ihr im Mythischen wandelt, werden seine Kräfte an Euch weitergegeben. Mythos ist nicht mehr als erster Wille. Unaussprechliche Wahrheit. Erwägt das, während Ihr nach dem vierten Schlüssel sucht.

Verstandene Gesetze der Arkanatur werden wie Hitze wegfallen. "Diktat des Ersten Turms: Fesselt den Mutanten, dass er keinen Schaden mehr anrichten kann. Wie der Gott der Mundus soll seine Nachkommenschaft sein, getrennt von ihren Gottesfunken. Wir sind achtmal acht Exarchen. Soll das Haus von Padomay uns als alleinigen Ausgang sehen."

Chim. Diejenigen, die es kennen, können das Land neu formen. Bezeugt das Haus des Roten Königs, Der Einst Im Dschungel war.

Wer das Paradies betritt, betritt seine eigene Mutter. *Ae Alma Ruma*! Das Chaos endet auf alle Weisen.

Das Ende suchen wir durch unsere Morgendämmerung, alles endet. Wen der Mut jetzt verlässt, der wird eins mit den Straßenwaisen, die mich ernähren. Folgt, und ich werde Euch von innen verehren. Meine erste Tochter lief von der Dagonitenstraße weg. Ihr Name war Ruma, und ich aß sie ohne Brot, und machte eine andere, die lernte, und diese liebte ich, und Amseln formten ihren Zwilling hinter aller Zeit.

Sternenlicht ist Euer Mantel, Bruder. Tragt ihn, um damit zu sehen, und fügt sein Licht dem Paradies hinzu.

Buch Vier

Ghartok

Möge der Besitzer des vierten Schlüssels auf diese Weise das Herz kennen: über die Mundex Terrene herrschten einst allein die tyrannischen Dreugh-Könige, jeder mit seinem eigenen Reich, und um die Grenzen zwischen ihren versklavten Ozeanen wurden Kriege ausgefochten. Sie waren den Zeit-Totems des Altertums ähnlich, aber böse und voller Hohn und profaner Kräfte. Wer lebte, tat dies nur unter Duldung der Dreughs.

Ich gebe meine Seele den Magna Ge, sagt der Freudige im Paradies, denn sie haben Mehrunes, das Rasiermesser insgeheim erschaffen, in den Tiefen von Lyg, der Domäne des Emporkömmlings, der verschwindet. Obwohl sie aus verschiedenen Wassern kamen, diente jedes Get einem gemeinsamen Zweck: einen Fürsten des Guten zu erschaffen, dessen Gestalt in willkürliche Hüllen zu kleiden, und ihn mit dem wertvollsten und seltensten Gut von Oblivion zu erfüllen: Hoffnung.

Unsterblich intoniere ich aus dem Paradies: Mehrunes der Diebfänger, Mehrunes Gottesleib, Mehrunes, die Roten Waffen, die aufstiegen! Nu-Mantia! Freiheit!

Bestreitet nicht, dass diese Tage wiederkehren werden, meine Novizen! Denn so wie Mehrunes Lyg unterwarf und sein Gesicht zerbrach und jeden der neunzehn und neun und neun Ozeane für frei erklärte, so wird er die Schlangenkrone der Cyrodiils zerschmettern und für Zusammenschluss sorgen!

Alles wird sich in diesen Tagen ändern, wie es damals änderte, denn mit und durch das Zauberwort Nu-Mantia erhob sich ein großer Aufruhr, und die Türme von *Chim-El Gharjg* wurden niedergerissen, und die Templer des Emporkömmlings wurden niedergemetzelt, und Blut tropfte wie Tau von den obersten Höfen in die niedrigsten Gruben, wo die Sklaven mit irren Gesichtern mit Ketten und Zähnen über ihre Gefängniswärter herfielen, und alle Hoffnung wie ein Buschfeuer war.

Eure Morgendämmerung lauscht auf Euch, mein Fürst! Soll das Chaos wissen, dass es frei ist! Mehrunes ist gekommen! Es gibt keine Herrschaft außer der des freien Willens!

Sonnen wurden gespalten, als Eure roten Legionen von Lyg aus in das Hinterland der Kälte zogen, eine Legion für jeden Get, und Kuri wurde niedergeworfen, und Djaf wurde niedergeworfen, und Horma-Gile mit Kaltsalz zerquetscht und fortan Hor genannt, und so soll es wieder in der Zeit der Tore sein.

Unter den Sümpfen wurde Malbioge eingenommen, die alte Stadt der Ketten, in Neuknochenwärme gesättigt und befreit. Galg und Mor-Galg wurden in einer einzigen Nacht des Tages eingenommen, und so soll es wieder in der Zeit der Tore sein.

Nichts als Leid für Nirn, das zur Grube geworden ist, und sieben Flüche auf seine Dreugh, die Vermae *Ni-Mohk*! Ohne sie wären die Kreuzzüge wie die Schöpfung meines Fürsten, tut wie ihr wollt, ungehindert, außer durch euer eigenes Gewissen! Wisset, dass eure Hölle gebrochen ist, Volk des Chaos, und lobet die Nu-Mantia, die Freiheit bedeutet!

Erlesener Geschmack
Der Feinschmecker

Herzlichen Glückwunsch!
Mit dem Öffnen dieses Buches habt Ihr den ersten Schritt einer wahrhaft epischen Reise unternommen, einer Tour durch die weite Landschaft der bretonischen Küche und ihrer unzähligen Freuden und Wunder. Ihr werdet so köstliche Gerüche, Geschmacksnoten und Konsistenzen erkunden, dass sie Euch unmöglich erscheinen werden.

Aber sie sind sehr wohl möglich!

Wenn Ihr Euch an die sorgfältig ausgewählten Rezepte dieses Kochbuchs haltet, werdet Ihr tatsächlich außergewöhnliche Gerichte mit einer solchen Leichtigkeit zubereiten, dass Euch Eure Mitmenschen der Zauberei verdächtigen werden. Aber die einzige Magie ist die, die in Eurem Herzen lebt, Eure Leidenschaft für die Zubereitung köstlicher, wunderbarer Speisen, die einfach zubereitet und unendlich genossen werden können.

Fangt hiermit an, dann auch Ihr eines Tages ein Feinschmecker sein!

Sonnenschein-Soufflé

Zutaten
–80 Gramm Kuhkäse
–30 Gramm Butter
–30 Gramm Mehl
–270 ml Milch
–ein Ei
–eine Prise Salz und eine Prise Pfeffer
–eine Tasse geriebene Muskatnuss

Rezept
–Die Flammen Eures Ofens schüren und ihn auf eine mittlere Hitze bringen.

–Den Käse in hauchdünne Scheiben schneiden, indem Ihr einen fein geschliffenen Elfendolch über das Käsestück zieht.
–Das Eiweiß vom Eigelb trennen und das Eiweiß so lange schlagen, bis daraus ein fester Eischnee wird.
–Beginnt nun mit der Zubereitung der berühmten Sonnenschein-Sauce: Die Butter schmelzen und das Mehl unter ständigem Rühren hinzufügen, bis es gut vermischt ist. Die Mischung auf eine kleinere Flamme stellen und vorsichtig die Milch unterrühren. Ihr dürft auf keinen Fall aufhören zu rühren! Und zwar zehn Minuten lang, bis sich die Sauce verdickt hat. Dann, und erst dann, ist die Sonnenschein-Sauce wirklich servierfertig.

–Salz, Pfeffer und Muskatnuss hinzufügen und von der Flamme nehmen.
–Erst den geriebenen Käse und dann das Eigelb hinzufügen. Gut rühren, bis es zu einer Masse geworden ist. Dann vorsichtig den Eischnee mit einem handgeschnitzten Löffel aus Hickoryholz unterziehen.
–Die Mischung vorsichtig in vier steinerne Soufflèschalen gießen und jeweils fast bis zum Rand füllen - aber nicht ganz!
–Die Schalen bei mittlerer Hitze in Euren Ofen stellen, und die Tür schließen! Öffnet sie 25 Minuten lang nicht, sonst werden Eure leckeren Sonnen aufgehen, um sofort wiederim Schlund des Ofens zu versinken.
–Nach 25 Minuten aus dem Ofen nehmen und sofort servieren.

Bewundert den Glanz der Sonne und den exquisiten
Geschmack des Sonnenschein-Soufflés!

Potage le Magnifique

Zutaten
–4 Tassen Hühnerbrühe
–4 Tassen Rinderbrühe
–80 Gramm Butter
–ein hölzerner Krug Mehl
–eine Tasse gewürfelte Karotten
–eine halbe Tasse gewürfelte Zwiebeln

Rezept
–Die Flammen Eures offenen Feuers schüren und sie auf eine mittlere Hitze bringen.
–Alle Zutaten in einen großen Suppentopf werfen.
–Kräftig umrühren!
–Sobald die Suppe kocht, in tönerne Suppenschüsseln füllen!
–
Bewundert das berühmteste Gericht des Feinschmeckers - die Potage le Magnifique!

Aber wartet. Ich weiß, was Ihr Euch fragt. "Das war's? Ist das alles? Was ist des Feinschmeckers Geheimnis?"

Erwartet Ihr wirklich von mir, dass ich das Geheimnis meines beliebtesten Gerichts preisgebe? Wisst Ihr was?

Das werde ich! Denn das Geheimnis, meine Freunde, seid IHR! So ist es, die Potage le Magnifique ist köstlich und außergewöhnlich. Allein durch die Verwendung der aufgeführten einfachen Zutaten werdet Ihr eine Suppe zaubern, die gleichzeitig herzhaft und lecker ist. Aber um aus der Potage le Magnifique etwas wahrhaft Magnifikes zu machen, braucht man die Erfindungsgabe eines von ganzem Herzen inspirierten Kochs. Besitzt Ihr diese Gabe?

Ich habe Schüsseln mit Potage le Magnifique serviert, die erwachsenen Männern die Freudentränen in die Augen getrieben haben. Könnt Ihr erraten, was ich hinzugefügt habe? Könnte Ihr ... zaubern?

Experimente am Körper des Werwolfs
von Reman Crex

Viel zu viele Bücher wie dieses beginnen mit einer Art Rechtfertigung. Man denkt sich irgendeinen Grund für seine Studien aus und hofft, die Besessenheit des Autors erschiene in einem besseren Licht. Ich behaupte nichts dergleichen. Kein Werwolf hat meine Familie getötet und weder mich und noch einen Bekannten jemals persönlich bedroht. Meine Besessenheit ist aus einfacher Neugier geboren, die sich mit einem starken Hass auf alles Unnatürliche vermischt. Ist es möglich, etwas zu hassen, das einem nichts getan hat? Da ich kein Philosoph bin, endet hier meine Einleitung. Weiter mit den Studien. Im Laufe mehrerer Jahrzehnte habe ich versucht, eine vollständige Studie über den Körper der Kreaturen, die wir Werwölfe nennen, durchzuführen. Ich lasse dabei die Ursprünge dieser Seuche oder die Frage, ob man sie sich freiwillig zuzieht und wie man sie heilt, vollkommen außer Acht. So etwas läuft zu sehr auf Spekulationen und das Nachplappern irgendwelcher Trivialitäten hinaus.

Objekt A
Gefangen in: Morrowind, in Bestienform
Ursprung: Männlich, Bretone in seiner normalen Form
Anmerkung: Das Objekt zeigt einen ungewöhnlich hohen Grad an Kontrolle über seine Transformationen.

Experiment 1:
Die Körperproportionen des Objekts wurden vor, während und nach der Transformation sorgfältig vermessen. Wie erwartet, waren sie in normaler Form identisch, allerdings konnte direkt nach der Rückkehr zu ihr eine leichte Schwellung des Kopfes beobachtet werden. Während der Transformation traten folgende Änderungen auf:
Anstieg der Schulterbreite um 23 Prozent
Verschmälerung der Hüften um 17 Prozent
Verlängerung der Arme um 47 Prozent
Verlängerung der Finger (ohne Berücksichtigung der Krallen) um 7 Prozent
Was die Beine angeht: Die Verlängerung der Füße auf die mehrfache Normallänge scheint die sonst nur geringfügigen Änderungen im Bereich des Oberschenkels zu erklären.

Experiment 2:
Das Objekt wurde zu verschiedenen Zeiten und zu verschiedenen Stressbedingungen dazu gezwungen, seine Form so schnell und so oft wie möglich zu ändern.
Dauer und Auswirkung der Transformationen schienen sich nicht merklich zu verändern. Die Tests endeten, als das Objekt verstarb.

Objekt B
Gefangen in: Cyrodiil, bereits vor Ort eingesperrt, in normaler Form
Ursprung: Weiblich, Nord in ihrer normalen Form
Anmerkung: Die beträchtliche Größe des Objekts sowohl in normaler als auch in Bestienform macht sie perfekt geeignet für Vivisektionen.

Ich glaube, ich bin der Erste, der die Auswirkungen einer Werwolf-Transformation auf die inneren Organe einer Kreatur erleben konnte. Das Herz schwillt zuerst an, lange vor Lunge und Knochen. Dies könnte den starken Brustschmerz direkt vor der Transformation erklären, über den einige Befallene berichtet haben.

Noch interessanter waren die Veränderungen der Beinmuskulatur. Ich hatte eine Stärkung erwartet, da die Bestien für Kraft und Geschwindigkeit bekannt sind, allerdings änderte sich ihre Farbe auch in ein dunkles Braun, was auch auf den Blutverlust durch die Experimente zurückzuführen sein könnte.

Vor dem Tod des Objekts habe ich einige bekannte "Heilmittel" für die Krankheit direkt auf innere Organe appliziert. Wolfsfluch-Blütenblätter schienen die Knochen brüchig zu machen und der Brustkorb brach schon bei Berührungen fast zusammen. Der Saft reifer Tollkirschenblüten wurde direkt in die Venen injiziert, woraufhin sie schrumpften, während die Substanz durch den Blutkreislauf floss. Beim Erreichen des Herzens zogen sich die Blutgefäße vollständig zurück und das Objekt starb wenige Minuten später.

Falle
Verfasser unbekannt

Ich sah das Geld und ich nahm es. Ein anderer Mann hätte es nicht getan, das weiß ich, und von Zeit zu Zeit denke ich zurück an die Stunde, als ich das Geld sah und genommen habe. Ihr müsst wissen, ich hatte Hunger. Ist das nicht ironisch.

Ich erinnere mich an nicht viel aus dieser Nacht als an das Geld und an den Hunger. Ich weiß den Namen der Taverne nicht mehr, selbst nicht den des Dorfes, aber ich glaube, es war irgendwo in Vvardenfell. Ich bin mir da nicht wirklich sicher. Für einige Zeit saß ich tatenlos in meinem Stuhl, in meinen Gedanken nur den Schmerz in meinem Magen. Wenn Ihr niemals wirklich hungrig gewesen seid, tagelang ohne Essen, könnt Ihr nicht verstehen, wie das ist. Man kann sich auf nichts konzentrieren. Erst als eine Gestalt zu meiner Linken vom Tisch aufstand, um sich ein Getränk zu holen, und einen Stapel Münzen zurückließ, kam ich wieder zu Bewusstsein.

Von diesem Zeitpunkt an ist meine Erinnerung kristallklar.

Meine Augen auf dem Geld. Meine Augen auf dem Rücken des Fremden, der ruhig auf die Kellnerin zugeht. Meine Hand auf das Gold. Das Geld in meiner Tasche. Ich hoch vom Stuhl und aus der Tür. Nur für einen Moment sehe ich zurück. Der Fremde hat sich umgedreht und sieht in meine Richtung. Er trägt eine Kapuze, aber ich kann spüren, wie sein Blick meinen trifft. Ich schwöre, ich spüre ein Lächeln.

Draußen auf der Straße und hinter einigen Fässern hockte ich mich hin und wartete auf meinen Verfolger. Ein Gutes hatte das Leben des Weglaufens vor Wachen: ich weiß zu verschwinden. Nahezu eine Stunde wartete ich dort und litt unter immer stärkerem Hunger. Ihr seht, ich war nun wach und hatte die Mittel, mir ein Festmahl zu kaufen. Dieses Wissen quälte mich. Als ich endlich auf meine Füße kam, wurde ich beinahe ohnmächtig. Ich hatte nur noch genug Kraft zum anderen Ende des Dorfes zu einer heruntergekommenen Taverne zu gehen, bevor ich an einem Tisch zusammenbrach. Ich schätze, ich war für einige Augenblicke bewusstlos, als ich die Stimme der Kellnerin hörte.

'Kann ich Euch etwas zu essen bringen, Herr?'

Ich stopfte mich voll mit Braten und Pasteten und riesigen schaumigen Krügen Greef. Als der Nebel des fast verhängnisvollen Hungertodes sich zu liften begann, schaute ich auf von meinem Teller und in die Augen eines Fremden mit einer goldenen Maske, die im Mondlicht, dass durch das Fenster kam, glänzte. Er trug eine schwarze Lederrüstung und war von unterschiedlichem Körperbau und anderer Größe als der Mann, den ich bestohlen hatte, aber ich war mir sicher, er wusste es. Ich zahlte schnell meine Mahlzeit und verschwand.

Ich ging am Rande des Dorfes entlang, durch einen geziegelten Mittelhof, der von schmutzigen Bauernhöfen umgeben war. Es schien kein Licht aus einem Fenster oder einer Tür. Niemand war auf den Straßen. Ich fand keinen Ort, um mich zu verstecken, und so nahm ich die Straße aus der Stadt in Richtung der Wildnis. In den Tagen zuvor hatte mich Hunger gepeinigt, aber nun fühlte ich quälende Schuldgefühle. Oder vielleicht war es auch schon Angst.

Ich stürzte zweimal, als ich den dunklen Pfad entlang huschte, in Unkenntnis der Abhänge und der kieseligen Beschaffenheit. Die Geräusche der Tierwelt klangen plötzlich sehr laut in meinen Ohren und ließen mich erstarren. Und da war noch etwas anderes dort draußen in der Nacht, etwas, das

mich jagte.

An der Seite der Straße war eine niedrige Mauer und ich kletterte über sie und verbarg mich. Ich wusste genug über Deckung, um einen Platz auszusuchen, wo die Mauer sich leicht senkte, falls jemand die Umrisse meiner Gestalt sehen sollte, würde er annehmen, ich sei ein Teil des Walls. Es dauerte nicht lange, bis ich das Geräusch schneller Schritte von mehr als einer Person hörte, die an mir vorüberliefen und dann anhielten. Einen Augenblick lang gab es eine geflüsterte Unterhaltung, und eine der Personen lief den Pfad zurück ins Dorf. Dann Stille.

Nach einigen weiteren Minuten spähte ich hinter der Mauer hervor. Eine weibliche Gestalt in einem dunklen Kleid, Kopftuch und Schleier stand auf der Straße. Am anderen Ende der Straße stand ein Ritter in einem dunklen Harnisch und blockierte den Weg zurück in die Stadt. Ich konnte keines ihrer Gesichter sehen. Für einen Moment erstarrte ich, unsicher, ob einer oder beide mich gesehen hatten.

'Lauft,' sagte die Frau mit lebloser Stimme.

Der Berg hinter mir war zu steil, also sprang ich über die Mauer und in zwei Sprüngen über die Straße. Ich rannte in den nächtlichen Wald, das Klimpern des verfluchten Geldes in meiner Tasche machte mich wahnsinnig. Ich wusste, ich machte so viel Lärm, dass mein Verfolger gar nicht anders konnte als mich zu hören, aber jetzt interessierte mich mehr die Vergrößerung des Abstandes zwischen uns als die Heimlichkeit. Aschewolken kamen allmählich aus dem Mondlicht, aber ich wusste, es war immer noch zu hell, um sich zu verstecken. Ich lief und lief, bis das pochende Blut in meinem Kopf und in meinem Herz mich fast zum Anhalten zwang.

Ich war am Rande des Waldes, auf der anderen Seite des flachen Baches war ein gewaltiges, hinfälliges Haus, das von einem Holzzaun eingefasst war. Hinter mir schnelle Schritte auf der aufgebrochenen, staubigen Erde. Aus dem Süden, flussabwärts, vernahm ich ein klares nasses Plätschern von jemandem, der sich näherte.

Es gab keine Wahl. Halb sprang und halb fiel ich in den Schlamm und zog mich auf das Ufer an der anderen Seite. Ich rollte unter dem Zaun durch und rannte durch das offene Feld auf das Haus zu. Ich riss meinen Kopf herum und sah sieben schattenhafte Gestalten an den Zaunpfählen. Der bemäntelte Mann, den ich beraubt hatte. Der Mann mit der goldenen Maske. Die verschleierte Frau. Der dunkle Ritter. Und drei andere, die mich auch verfolgt hatten, die ich nie zuvor gesehen hatte. Und ich dachte, ich wäre ein Meister der Tarnung.

Der Mond war ganz hinter einem Ascheschwarm verborgen. Nur die Sterne boten ihre spärliche Beleuchtung als ich die offene Tür der Ruine erreichte. Ich schlug die Tür hinter mir zu und verriegelte sie, doch ich wusste, dass mir das nicht lange Schutz bieten würde. Ich schaute durch das verwüstete Innere mit zerbrochenen Möbeln nach einem Platz zum Verstecken. Eine Ecke, eine Nische, wenn ich ganz still stehen würde, könnte mich niemand sehen.

Ein zersplitterter Tisch, der an der Wand lag, sah für mein Vorhaben perfekt aus. Ich kroch darunter, und fuhr wieder hoch, als sich etwas bewegte und die Stimme eines ängstlichen alten Mannes hörte.

'Wer ist da?'

'Alles in Ordnung,' flüsterte ich. 'Ich bin keiner von denen.'

Seine faltige, knorrige Hand griff aus dem Schatten nach mir und packte meinen Arm. Sogleich fühlte ich eine unglaubliche Müdigkeit, der ich nicht widerstehen konnte. Das entsetzliche Gesicht des alten Mannes, das Gesicht des Hungertodes, erschien, als der Mond herauskam und durch das zerbrochene Fenster schien. Seine Klaue hielt mich immer noch fest, ich fiel zurück, den Geruch seines Todes um mich herum.

Der Tisch wurde zurück geworfen. Da standen die sieben Jäger und ein Dutzend mehr. Nein, Jäger waren sie nicht. Sie waren Spürhunde, die mich aus jedem Versteck heraus gehetzt hatten und erfahren in das Lager des echten Verfolgers gedrängt hatten. Er war altersschwach, der alte Mann, nicht so gut in der Jagd wie er einst gewesen war. Eine derbe Tötungsmaschine.

'Bitte,' sagte ich. Es war alles, was ich zusammenbringen konnte.

Er hatte das Spiel genossen, das ich ihm geboten hatte, so bewilligte er mir Gnade, in gewisser Weise. Ich wurde nicht ausgeblutet. Ich wurde nicht dazu verflucht, einer von ihnen zu werden - Berne. Ich werde mit anderen gehalten, die meisten von uns verrückt vor Angst, nach Laune der Vampire weiter zu leben und gekostet zu werden. Wir werden das Vieh genannt.

Ich habe vor Monaten die Hoffnung verloren, diesen dunklen Keller, in dem sie uns halten, jemals zu verlassen. Sogar wenn dieser Zettel seinen Weg in die Außenwelt finden sollte, kann ich keine ausreichenden Auskünfte über meinen Aufenthaltsort geben, um gerettet zu werden, selbst wenn ein Held fähig sein sollte, die Blutsauger zu besiegen. Ich schreibe dies nur, um meinen Verstand zu behalten, und um andere zu warnen.

Es gibt etwas schlimmeres als hungrig zu sein. Und das ist, die Nahrung zu sein.

Fenroys Delirien

[Die folgenden Bruchstücke wurden in der Zelle des Verfassers kurz vor seinem allzu frühen Freitod gefunden. Da sie hauptsächlich auf Bettlaken und den blanken Steinen des Fußbodens geschrieben wurden, wobei er seine eigenen Körperflüssigkeiten als Tinte verwendete, stellen einige Stellen die Vermutungen des Herausgebers dar, was der Verfasser wohl gemeint haben könnte.]

Mutter hat gesagt, es gäbe keine Gründe
Es sei einfach so, wie es ist
Mutter lügt
Regen kann ich sehen, Regen kann ich fühlen
Den Wind kann ich nur fühlen
Jemand versteckt sich

Wenn ich durch den Wald spaziere, hören die Vögel auf zu zwitschern. Sie reden über mich. Ich weiß es genau. Sie haben nur Angst, es mir ins Gesicht zu sagen.

Boot
Brot
Rot
Lot
Kot
Not
Tot
geheimnamegeheimnamegeheimname

Er berührt mich, wenn ich nicht hinschaue.

Manchmal höre ich, wie die Leute über ihren Tag reden. Sie reden über ihre Familie und das Wetter und gestern und morgen. Sie sagen, was für ein schöner Tag, und wie war Euer Tag, und schönen Tag noch. Ich sage blablablabla. Wie kann man den Tag genießen, wenn man ihn mit jedem teilen muss? Zeit ist etwas Privates. Der Drache verbirgt sie vor uns allen und teilt sie nur nach und nach aus. Spart eure Zeit. Spart eure Zeit. Meine halte ich unter Verschluss. Wo niemand sie finden kann. Nicht einmal Er.

Halt mich jetzt
Wieg mich sanft
Meine Tränen brennen, Schatz
Beschrei es nicht
Beschrei es nicht
Halt den Atem an, nur noch einen großen
Ein letzter Atemzug
Und wir sind fertig

Er redet die ganze Zeit, aber seine Worte sind sinnlos. Reden, reden. Lass uns reden. Nie handeln. Immer nur reden. Worte werden sinnlos. Sie schweben in der Luft. Lösen sich wie Darmwinde auf. Er soll aufhören zu reden. Macht, dass er aufhört, mit mir zu reden.

Passt bei Frauen immer gut auf. Sie sehen Dinge, die wir nicht sehen. Ein Lächeln. Ein flüchtiger

Blick. Uns bedeuten sie nichts, ihnen alles. Sie verdrehen ihr Lächeln, um unserem zu begegnen. Sie wenden den Blick ab, einfach so. Beobachtet sie genau. Sie beherrschen die Welt; sie wissen es nur nicht.

Bin ich unentschlossen? Ja und nein.

Heute haben sie mir Essen gebracht. Ich habe es gegessen, obwohl ich weiß, dass es vergiftet war. Sie tun heimlich schwarzes Mehl und Randwurz hinein. Sie glauben, mich damit ruhigstellen zu können. So dumm bin ich nicht. Manchmal zerkaue ich das Brot und spucke es in die Ecken meiner Zelle. Keiner bemerkt es, und nach einer Weile fressen es die Ratten. Es stellt sie ruhig. Wenn ich die Ratten esse, ist das Gift verdünnt. Und ich komme in Besitz ihrer Erinnerungen.

Ich finde es unfair, dass ich gezwungen werde, mich mit den Dummen abgeben zu müssen. Mit den Stumpfsinnigen. Mit den Pedantischen. Sie bestimmen über mich, sagen Geh dahin und Tu das und Iss das und Töte das. Sie wissen nicht, dass ich ihre Namen kenne. Irgendwann erwische ich sie. Und dann bestimme ich.

Wartet nur ab
Gute Götter kommen und gehen, aber
Irgendwann stürzen alle Herren
Ein Gott kann als Sterblicher aufwachen.

Wenn ich aus meinen Fehlern lerne, werde ich irgendwann aufhören, sie zu machen? Kann ich Gleichgewicht finden, vollkommene Harmonie mit mir selbst erreichen? Sollte ich diesen Punkt suchen, an dem keine Fehler mehr gemacht werden können? An dem alle Lektionen gelernt sind? Sterben wir, wenn das geschieht? Werden wir zu Göttern? Wollen uns die Götter überhaupt?

Vielleicht gehen alle Hunde absichtlich nach draußen. Vielleicht kann man über eine Entscheidung allzu viel nachdenken. Kann ein Traum zu wahnsinnig werden? Er weiß es. Er weiß es. Er weiß es.

Geschichten sind etwas für Kinder und Träumer. Poesie ist etwas für Schwächlinge und Wahnsinnige. Epen rühmen die Schmachvollen und schmähen die Ruhmvollen. Ihr sollt Gedanken lesen, nicht Worte.

Ich glaube, es wird Zeit, zu gehen. Er ist immer noch in meinem Kopf, aber ich glaube, wenn ich ganz still bin, geht er vielleicht. Psst. Psst.

Feuer und Finsternis: Die Bruderschaften des Todes
von Ynir Gorming

"Mein Bruder - ich nenne dich noch immer Bruder, denn uns verbindet das Band des Blutes, zwar durch den Hass schwer geprüft, aber ungebrochen. Auch wenn ich ermordet werde, was nun unausweichlich erscheint, so sollst du, mein Bruder, dieses wissen. Keiner von uns beiden ist unschuldig, und daher ist es nicht nur tragisch, sondern wirklich entsetzlich, dass wir uns gegenseitig Feindschaft geschworen haben. Dieser Zustand des heimlich im Schatten geführten Krieges, der heimlichen Vergiftung, des Erwürgens schlafender Menschen in ihren Betten, des plötzlichen Pfeils und des hinterhältig geführten Dolches, nimmt kein Ende, das ich absehen könnte. Es gibt keine Möglichkeit für einen Frieden. Ich sehe Schatten, die sich im Raum bewegen, obwohl die Flamme meiner Kerze ruhig brennt. Ich sehe die Zeichen, dass ich..."

Dieser Brief wurde im Zwischenraum der Dielen eines verlassenen Hauses im nordischen Dorf Jallenheim gefunden, wo er seit dem 358. Jahr der zweiten Ära gelegen hatte. Man sagt, dass ein ruhiger Schuster in diesem Haus lebte, von dem einige hinter vorgehaltener Hand flüstern, er sei Mitglied der gefürchteten Morag Tong gewesen, der Mördergilde, die vierunddreißig Jahre zuvor in ganz Tamriel verboten wurde. Im Haus stand alles an seinem Platz, so als wäre der Schuster einfach nur verschwunden. Es gab einen einzelnen Blutstropfen auf dem Brief.

Die Dunkle Bruderschaft war zu Besuch gewesen.

Solche Briefe wie dieser sind selten. Sowohl die Morag Tong als auch ihr verhasster Ableger, die Dunkle Bruderschaft, arbeiten bei der Beseitigung von Spuren gewissenhaft - ihre Mitglieder wissen, dass es ein tödlicher Verstoß wäre, die Geheimnisse ihres Ordens zu verraten. Dies erschwert naturgemäß die Aufgabe jedes Historikers, der sich bemüht, ihrer Geschichte nachzuspüren.

Die meisten Gelehrten sind sich darin einig, dass die Wurzeln der Morag Tong fast bis in die Anfänge Morrowinds zurückreichen. Schließlich ist die Geschichte von Resdayn, wie Morrowind in der Antike hieß, voll von Mord, Blutopfern und fanatischem Glaubenseifer - alles Charakteristika des Ordens. Es wird allgemein angenommen, dass die Morag Tong damals wie heute zum Ruhme des Daedra-Prinzen Mephala Morde verübten, aber allgemeine Annahmen sind nur selten völlig richtig. Ich behaupte, dass die Tong in ihrer frühesten Form zusätzlich eine noch ältere und bösere Gottheit angebetet haben als Mephala. So erschreckend dieser Fürst von Oblivion auch ist, sie verehrten eine viel üblere Gottheit und tun dies noch heute.

Mordaufträge aus der ersten Ära bieten seltene Einblicke in die früheste Philosophie der Morag Tong. Sie sind so nüchtern geschrieben wie heutige Aufträge, aber viele enthalten Fetzen von Poesie, über die unsere Gelehrten seit Jahrhunderten gerätselt haben. "Lispelndes, zischendes Fauchen", "Das süße Schwanken des Äthers", "Ranziger Kuss der flüchtigen Sünde", und andere seltsame, fast verrückte Einschübe in den Mordaufträgen waren Codes für den Namen des Mordopfers, seinen Standort, und den Zeitpunkt des Mordes. Außerdem bildeten sie direkte Verweise auf die Gottheit Sithis.

Beweise für die Fachkenntnisse der Morag Tong in Sachen Mord sind wohl kaum notwendig. Die wenigen Beispiele von Opfern, die ihren Anschlägen entkamen, sind außergewöhnlich und selten, was beweist, dass sie geduldige, fähige Mörder waren und sind, die ihr Handwerk beherrschen. Ein Brieffetzen, der in den persönlichen Sachen eines berühmten Waffenmeisters gefunden wurde, befindet sich seit einiger Zeit unter Verschluss in unserem Tresor. Er wurde wahrscheinlich von

einem unbekannten Mörder der Tong geschrieben, der Waffen für seinen Orden bestellte, und bietet Einblick in die Eigenschaften, die sie von ihren Messern erwarteten. Zudem wird darin Vounoura erwähnt, die Insel, wohin die Tong ihre Agenten im Ruhestand brachte.

"Ich gratuliere Euch zu eurer Kunstfertigkeit; Eure Dolche wiegen gut in der Hand. Die Klinge ist von großer Schärfe, elegant gearbeitet, aber unpraktisch. Die Kanten müssen ausgeprägter sein, denn Adern haben die Tendenz, sich beim Herausziehen der Waffe wieder zu schließen, was ausreichendem Blutverlust entgegensteht. Ich werde in zwei Wochen von Vounoura aufbrechen, um Eure neuen Werkzeuge zu prüfen, in der Hoffnung, dass sie befriedigender ausfallen werden".

In den frühen Jahren der zweiten Ära breitete sich die Morag Tong insgeheim überall in Tamriel aus und brachte Mephala und Sithis Blutopfer, wie sie es immer getan hatte.

Als die Morag Tong im Jahre 2920 der ersten Ära Kaiser Reman ermordete, und im 324. Jahr der zweiten Ära seinen Nachfolger, den Potentaten Versidae-Shae, traten die Mörder, die sich so lange im Schatten aufgehalten hatten, plötzlich ans Licht. Vom Mord berauscht wurden sie dreist; sie malten mit dem Blut des Potentaten die Worte "Morag Tong" buchstäblich an die Wand.

Die Morag Tong wurde sofort und einstimmig in allen Teilen Tamriels verboten, mit Ausnahme ihrer Heimatprovinz Morrowind. Dort setzte sie mit dem Segen der Häuser ihre Arbeit fort, wobei sie offensichtlich den Kontakt zu ihren Brüdern im Westen völlig abbrach. Dort setzt sie ihre quasi-legale Existenz fort, verübt Attentate auf Bestellung, und mordet ungestraft weiter.

Die meisten Gelehrten glauben, dass die Geburt der Dunklen Bruderschaft, einem weltlichen, gewinnorientierten Orden von Auftragsmördern, die Folge einer glaubensbedingten Kluft innerhalb der Morag Tong war. Angesichts der Geheimhaltung beider Kulte ist es schwierig, die genaue Natur dieser Kluft zu erraten, aber gewisse logische Schlüsse können gezogen werden.

Um ihren Fortbestand zu sichern, muss sich die Morag Tong an die höchste Macht in Morrowind gewandt haben, die in der Zeit der Zweiten Ära nur das Tribunal von Almalexia, Sotha Sil, und Vivec gewesen sein kann. Mephala, den die Tong neben Sithis verehrte, soll die Vorwegnahme von Vivec gewesen sein. Ist es nicht logisch anzunehmen, dass als Lohn für die Duldung ihrer weiteren Existenz die Tong mit ihrer Anbetung von Mephala aufhörte und stattdessen Vivec verehrte?

Wie wir wissen, betet die Morag Tong weiterhin Sithis an. Die Dunkle Bruderschaft wird von den meisten nicht als religiöser Orden betrachtet, sondern als weltliche Organisation, die Morde gegen Belohnung verübt. Ich habe jedoch stichhaltige Beweise gesehen, in Form von Mordaufträgen an die Bruderschaft, dass Sithis immer noch vor allen anderen Gottheiten verehrt wird.

Wo also, geneigter Leser, liegt der Grund für das Schisma? Wie kann ein stiller Krieg ausgebrochen sein, wenn beide Gruppen sich so nahe stehen? Schließlich beten beide Assassinengilden Sithis an. Und doch taucht eine Gestalt in der Geschichte auf, die jenen, die dies annehmen, zu denken geben sollte.

Die Mutter der Nacht.

Wer die Mutter der Nacht ist, wo sie herkam und was ihre Funktionen sind, weiß niemand. In seinem im Allgemeinen gut recherchierten historischen Roman "2920: Das letzte Jahr der Ersten Ära" versucht Carlovac Townway, aus ihr die Anführerin der Morag Tong zu machen. Aber historisch gesehen wird sie nie mit der Tong in Verbindung gebracht, nur mit der Dunklen

Bruderschaft.

Die Mutter der Nacht, mein lieber Freund, ist Mephala. Unbehindert durch die Befehle des Tribunals betete die Dunkle Bruderschaft des Westens weiterhin Mephala an. Sie dürfen sie nicht beim Namen nennen, aber die Daedra des Mordes, der Lüsternheit und des Geheimnisses ist immer noch ihre Anführerin. Und bis heute haben sie es ihren Brüdern nicht verziehen, dass diese sie haben fallen lassen.

Der Schuster, der in der zweiten Ära den Tod fand, der kein Ende des Krieges zwischen der Bruderschaft und der Tong sah, hatte Recht. In den Schatten des Kaiserreiches fechten die Brüder des Todes noch immer ihren Kampf aus, und wahrscheinlich wird es immer so bleiben.

Feyfolken
von Waughin Jarth

Buch Eins

Der Große Weise war ein hochgewachsener und unsauberer Mann, bärtig, aber kahlköpfig. Seine Bibliothek ähnelte ihm: Im Laufe der Jahre waren alle Bücher in den unteren Regalen abgelegt worden, wo sie sich zu staubigen Ansammlungen häuften. In seiner gegenwärtigen Vorlesung nutzte er einige der Bücher, um seinen Studenten Taksim und Vonguldak zu erklären, wie die Magiergilde von Vanus Galerion gegründet worden war. Sie stellten viele Fragen nach Galerions Anfängen im Psijic-Orden, und sie wollten außerdem wissen, inwieweit sich das Studium der Magie dort von dem in der Magiergilde unterschied.

'Es war und ist eine sehr geregelte Lebensweise', erklärte der Große Weise. 'Sogar recht elitär. Gegen diesen Aspekt hatte Galerion die meisten Einwände. Er wollte, dass das Studium der Magie frei sei. Nun, nicht gänzlich frei, jedoch zumindest zugänglich für alle, die es sich leisten konnten. Somit änderte er den Lauf des Lebens in Tamriel.'

Er stellte die Praktiken und Riten zusammen, derer sich moderne Trankmischer, Objekthersteller und Zauberhersteller bedienen, nicht wahr, Großer Weiser?' fragte Vonguldak.

'Das war nur ein Teil des Ganzen. Magie, wie wir sie heute kennen, stammt von Vanus Galerion. Er strukturierte die Schulen so um, dass sie von der breiten Masse verstanden werden konnten. Er erfand die Werkzeuge der Alchemie und Verzauberung, so dass sich jeder all das zubereiten konnte, was seine Fähigkeit und Geldbeutel zuließen, und auch ohne Angst vor einem magischen Fehlschlag haben zu müssen. Nun, schließlich stellte er das her.'

'Was meint Ihr, großer Weiser?' fragte Taksim.

'Die ersten Werkzeuge waren automatisierter als die, die wir heute haben. Jeder Laie konnte sie benutzen, ohne das winzigste Verständnis von Alchemie und Verzauberung zu haben. Auf der Insel Artaeum mussten die Studenten die Fähigkeiten mühsam und über viele Jahre hinweg erlernen. Aber Galerion entschied, dass dies nur ein weiteres Beispiel für das Elitedenken der Psijics war. Seine erfundenen Werkzeuge waren wie automatische Meisterbeschwörer und Alchemisten, die alles erschaffen konnten, was der Auftraggeber von ihnen verlangte. Vorausgesetzt, er konnte auch dafür bezahlen.'

'Also hätte auch jemand, zum Beispiel, ein Schwert erschaffen können, dass die Welt in zwei Teile spaltet?' fragte Vonguldak.

'Ich denke, theoretisch wäre das möglich gewesen. Aber es hätte höchstwahrscheinlich alles Geld der Welt gekostet', gluckste der Große Weise. 'Nein, ich kann nicht sagen, dass wir jemals in großer Gefahr waren. Jedoch kann ich auch nicht verneinen, dass es ein paar unglückselige Vorkommnisse gab, bei denen ein ungeschulter Tölpel etwas erfand, dass jenseits seines Horizonts lag. Selbstverständlich hat Galerion seine alten Werkzeuge schließlich vernichtet und erschuf die, die wir heute nutzen. Es ist schon ein wenig elitär, zu verlangen, dass Menschen wissen, was sie tun, bevor sie es tun. Aber es ist eine bemerkenswert praktische Denkweise.'

'Was ist damals alles erfunden worden?' fragte Taksim. 'Gibt es irgendwelche Geschichten?'

'Ihr versucht, mich abzulenken, so dass ich Euch nicht prüfe', sagte der Große Weise. 'Aber ich glaube, dass ich Euch eine Geschichte erzählen kann, nur um einen Punkt zu veranschaulichen. Diese besondere Geschichte ereignete sich in der Stadt Alinor an der Westküste der Summerset Insel und handelt von einem Schreiber namens Thaurbad:

Es geschah in der zweiten Ära, nicht lange nachdem Vanus Galerion die Magiergilde gegründet hatte und Verbindungshäuser auf ganz Summerset aus dem Boden geschossen waren, jedoch das Festland von Tamriel noch nicht erreicht hatten.

Fünf Jahre lang führte dieser Schreiber Thaurbad seine gesamte Korrespondenz mit der Außenwelt durch seinen Botenjungen Gorgos. Während des ersten Jahres seines selbstgewählten Einsiedlerlebens hatten die wenigen verbliebenen Freunde und Verwandten - um ehrlich zu sein, waren es die Freunde und Verwandten seiner verstorbenen Frau - versucht, ihn zu besuchen. Jedoch gibt auch der unermüdlichste Nahestehende schließlich irgendwann auf, wenn er keine Ermunterung erhält. Niemand hatte guten Grund, mit Thaurbad Hulzik in Verbindung zu bleiben. Und mit der Zeit versuchten es auch die wenigsten. Seine Schwägerin schickte ihm gelegentlich Briefe mit Neuigkeiten über Menschen, an die er sich kaum noch erinnerte. Aber selbst diese Mitteilungen waren äußerst rar. Die meisten eingehenden und auch ausgehenden Nachrichten bezogen sich auf seine Tätigkeit, die wöchentlichen Bekanntmachungen des Tempels von Auri-El zu schreiben. Dies waren Bulletins, die an die Tempeltür genagelt wurden: Neuigkeiten aus der Gemeinde, Predigten und andere solche Dinge.

Die erste Nachricht, die Gorgos ihm an jenem Tag brachte, war von seinem Heiler, der ihn an seinen Termin am Turdas erinnern wollte. Der missgelaunte Thaurbad brauchte eine Weile, um den Brief zu beantworten und somit auch den Termin zu bestätigen. Er litt an der Purpur-Seuche, wegen der er für erhebliche Kosten in Behandlung war - Ihr müsst bedenken, dass dies in einer Zeit geschah, bevor die Schule der Wiederherstellung so spezialisiert wie heute war. Es war eine schreckliche Krankheit, die seinen Kehlkopf zerstört hatte. Aus diesem Grund kommunizierte er nur auf schriftlichem Weg.

Die nächste Nachricht kam von Alfiers, der Tempelsekretärin, und war so kurz angebunden und giftig wie immer: 'Thaurbad: Anbei die Predigt für Sundas, der Veranstaltungskalender für nächste Woche und die Todesanzeigen. Versucht, ein wenig Leben hineinzubringen. ich war nicht besonders glücklich mit eurem letzten Versuch.'

Die Tätigkeit, die Bulletins zusammenzustellen, hatte Thaurbad übernommen, bevor Alfiers dem Tempel beigetreten war. Somit war das Bild, das er sich von ihr gemacht hatte, nur theoretischer Natur und hatte sich mit der Zeit verändert. Anfangs stellte er sich Alfiers als eine fette, hässliche und mit Warzen übersäte Krecke vor. Neuerdings war sie zu einer spindeldürren, altjüngferlichen Ork mutiert. Natürlich war es möglich, dass seine Vorstellung zutreffend war und sie einfach nur Gewicht verloren hatte.

Wie auch immer Alfiers aussehen mochte, ihre Haltung gegenüber Thaurbad war reine, unerschütterliche Verachtung. Sie hasste seinen Sinn für Humor, fand stets auch den kleinsten Schreibfehler und erachtete seinen Schreibstil und seine Handschrift als das schlimmste Werk eines Amateurs. Für einen Tempel zu arbeiten war glücklicherweise die sicherste Tätigkeit neben der Arbeit für den guten König von Alinor. Sie brachte zwar nicht viel Geld ein, aber dafür waren seine Ausgaben auch minimal. Um die Wahrheit zu sagen: Er musste eigentlich nicht mehr arbeiten. Er hatte ein kleines Vermögen beiseite geschafft, aber er hatte sonst nichts anderes, womit er sich beschäftigen konnte. Und um bei der Wahrheit zu bleiben: Da er wenig andere Beschäftigungen

hatte, war das Bulletin sehr wichtig für ihn.

Nachdem er alle Nachrichten übergeben hatte, begann Gorgos, sauber zu machen, wobei er Thaurbad alle Neuigkeiten aus der Stadt erzählte. Er machte dies immer so, und Thaurbad schenkte ihm selten Beachtung. Aber dieses Mal hatte Gorgos einen interessanten Bericht. Die Magiergilde war nach Alinor gekommen.

Thaurbad hörte aufmerksam zu, als Gorgos ihm alles von der Gilde, dem bemerkenswerten Erzmagister und den unglaublichen Werkzeugen der Alchemie und Beschwörung erzählte. Als der Junge seinen Bericht schließlich beendet hatte, kritzelte Thaurbad eine kurze Notiz nieder und gab sie Gorgos zusammen mit einem Federkiel. Die Notiz lautete: 'Lasst sie diesen Federkiel beschwören.'

'Das wird teuer', sagte Gorgos.

Thaurbad gab Gorgos einen Haufen der Tausenden Goldstücke, die er über die Jahre gespart hatte, und schickte ihn fort. Thaurbad entschied, dass er nun endlich das Talent haben würde, um Alfiers zu beeindrucken und dem Tempel von Auri-El Ruhm einzubringen.

So wie ich die Geschichte gehört habe, hatte Gorgos darüber nachgedacht, das Gold zu nehmen und Alinor zu verlassen, sich aber letztendlich dafür entschieden, für den armen, alten Thaurbad zu sorgen. Und mehr noch, er hasste Alfiers, die er jeden Tag gezwungen war zu sehen, um die Nachrichten für seinen Herrn abzuholen. Es waren vielleicht nicht die besten Beweggründe, aber Gorgos entschied sich, zu der Gilde zu gehen und den Federkiel beschwören zu lassen.

Damals, und besonders damals, war die Magiergilde keine elitäre Einrichtung, wie ich schon erwähnt hatte, aber als der Botenjunge hereinkam und bat, den Objekthersteller nutzen zu dürfen, wurde er mit einigem Misstrauen empfangen. Als er den Sack voll Gold vorzeigte, schmolz diese Haltung und er wurde in den Raum geleitet.

Nun, ich habe nie eines der alten Beschwörungswerkzeuge gesehen, also müsst ihr Eure Vorstellungskraft anstrengen. Es gab zweifellos ein großes Prisma für das Objekt, das mit Magie verbunden werden sollte, und ein Sortiment von Seelensteinen und Kugeln voller eingeschlossener Energien. Darüber hinaus bin ich mir nicht sicher, wie sie aussahen oder funktionierten. Aufgrund des ganzen Golds, das er der Gilde gegeben hatte, konnte Gorgos dem Federkiel die teuerste verfügbare Seele einflößen: etwas daedrisches namens Feyfolken. Der Geweihte der Gilde, ignorant wie alle Gildenmitglieder zu dieser Zeit, wusste nicht viel über den Geist, außer dass er mit Energie angefüllt war. Als Gorgos den Raum verließ, war der Federkiel bis zur äußersten Grenze und noch darüber hinaus beschworen worden. Er bebte förmlich vor Macht.

Als Thaurbad ihn benutzte, wurde natürlich deutlich, wie übergeschnappt er eigentlich war.

Und nun', sagte der Große Weise, 'wird es Zeit für Eure Prüfung.'

'Aber was geschah dann? Welche Kräfte hatte der Federkiel?' quengelte Taksim.

'Ihr könnt die Geschichte hier nicht abbrechen!' protestierte Vonguldak.

'Wir werden die Geschichte nach Eurer Beschwörungs-Prüfung fortsetzen, vorausgesetzt Ihr beide schneidet überdurchschnittlich gut darin ab', sagte der Große Weise.

Buch Zwei

Nachdem Vonguldak und Taksim in der Prüfung ihr Wissen über elementare Beschwörung bewiesen hatten, sagte der Große Weise ihnen, dass sie sich den Tag frei nehmen dürften. Die beiden Jungen, die sich an den meisten Nachmittagen durch ihre Unterrichtsstunden hindurchquälten, lehnten es ab, ihre Stühle zu verlassen.

'Ihr habt gesagt, dass Ihr uns nach der Prüfung mehr von der Geschichte über den Schreiber und seinen beschworenen Federkiel erzählen werdet', sagte Taksim.

'Ihr habt uns bereits erzählt, dass der Schreiber alleine lebte, von seinen Gefechten mit der Tempelsekretärin wegen seiner Tätigkeit, die amtlichen Mitteilungen für den Tempel zu schreiben, und dass er wegen der Purpur-Seuche nicht sprechen konnte. Ihr seid an der Stelle stehen geblieben, als der Botenjunge den Federkiel seines Herrn mit dem Geist eines Daedra namens Feyfolken hat beschwören lassen', fügte Vonguldak hinzu, um das Gedächtnis des Großen Weisen aufzufrischen.

'Zufällig', sagte der Große Weise, 'dachte ich gerade daran, ein Nickerchen zu machen. Jedoch findet sich in dieser Geschichte einiges über das Wesen der Geister und steht somit in Zusammenhang mit der Beschwörung. Darum werde ich weiter erzählen:

Thaurbad fing an, mit dem Federkiel die Mitteilungen für den Tempel zu schreiben und etwas an der leicht asymmetrischen, fast dreidimensionalen Qualität der Briefe gefiel ihm sehr.

Bis in die Nacht hinein stellte er die amtliche Mitteilung für den Tempel von Auri-El zusammen. Sobald er eine Seite mit dem Feyfolkenkiel auch nur berührte, wurde aus ihr ein Kunstwerk, ein verziertes Manuskript, wie aus Gold gefertigt, doch mit einer guten, einfachen und starken Sprache. Obwohl die amtlichen Mitteilungen auf den fachmännischen Ermahnungen der banalsten allesianischen Doktrinen des Erzpriesters basierten, lasen sich die Auszüge aus den Predigten wie Poesie. Die Todesanzeigen von zwei Hauptgönnern des Tempels waren eindringlich und kraftvoll: Aus jämmerlich profanen Sterbefällen wurden Weltklasse-Tragödien. Thaurbad bearbeitete die magische Palette, bis er vor Erschöpfung fast ohnmächtig wurde. Um sechs Uhr in der Frühe, einen Tag vor Fristablauf, gab er Gorgos die Mitteilung, damit dieser sie zu der Tempelsekretärin Alfiers bringen konnte.

Wie erwartet schrieb Alfiers nicht zurück, um ihm Komplimente zu machen oder die frühe Abgabe der Mitteilung zu kommentieren. Es machte nichts aus. Thaurbad wusste, dass es die beste amtliche Mitteilung war, die am Tempel jemals ausgehangen hatte. Am Sundas um ein Uhr brachte Gorgos ihm viele Nachrichten.

'Die Mitteilung von heute war wunderschön, und ich schäme mich fast Euch mitzuteilen, dass ich ausgiebig weinte, als ich es im Vestibül las', schrieb der Erzpriester. 'Ich bezweifle jemals zuvor etwas gesehen zu haben, dass Auri-Els Herrlichkeit so vollendet widerspiegelt. Im Vergleich erblassen die Kathedralen von Erstburg. Mein Freund, ich verbeuge mich demütigst vor dem größten Künstler seit Gallael.'

Wie die meisten Geistlichen war auch der Erzpriester ein Mann der rhetorischen Übertreibung. Dennoch war Thaurbad glücklich über das Kompliment. Weitere Nachrichten folgten. Alle Tempelältesten und zweiunddreißig Gemeindemitglieder, jung und alt, hatten sich die Zeit genommen herauszufinden, wer die amtliche Mitteilung geschrieben hatte und wie ihm eine Nachricht mit Glückwünschen zukommen zu lassen war. Und es gab nur eine Person, durch die sie

an diese Information gelangt sein konnten: Alfiers. Es erfüllte Thaurbad mit Schadenfreude, wenn er sich vorstellte, wie der Sekretariatsdrache von seinen Bewunderern belagert worden sein mochte.

Am nächsten Tag war er noch immer gut gelaunt, als er die Fähre zu seinem Termin mit dem Heiler Telemichiel nahm. Die Kräuterhändlerin war neu, eine hübsche Rothwardonin. Sie versuchte unaufhörlich mit ihm zu reden, auch nachdem er ihr die Notiz gegeben hatte, auf der stand 'Mein Name ist Thaurbad Hulzik und ich habe einen Termin mit Telemichiel um elf Uhr. Bitte entschuldigt, dass ich nicht rede, aber ich habe keinen Kehlkopf mehr.'

'Hat es schon zu regnen angefangen?' fragte sie vergnügt. 'Der Geistliche sagte, dass es vielleicht regnen wird.'

Thaurbad runzelte die Stirn und schüttelte verärgert den Kopf. Woran lag es nur, dass jeder dachte, dass stumme Leute es mögen, angesprochen zu werden? Mögen es Gelähmte, wenn man ihnen Bälle zuwirft? Es war zweifellos keine böse Absicht, aber Thaurbad vermutete immer noch, dass einige Leute einfach beweisen wollten, dass sie nicht auch behindert waren.

Die Untersuchung an sich war der übliche Horror. Wie immer führte Telemichiel die gewohnte invasive Tortur durch und plapperte und plapperte und plapperte dabei.

'Ihr solltet von Zeit zu Zeit versuchen zu sprechen. Das ist der einzige Weg festzustellen, ob Ihr auf dem Weg der Besserung seid. Wenn es Euch in der Öffentlichkeit unangenehm ist, könnt Ihr es auch in Eurem stillen Kämmerlein probieren', sagte Telemichiel und war sich bewusst, dass sein Patient diesen Ratschlag ignorieren würde. 'Versucht, im Bade zu singen. Wahrscheinlich werdet Ihr herausfinden, dass es sich gar nicht so schlecht anhört, wie Ihr denkt.'

Thaurbad verließ die Untersuchung mit dem Versprechen von Testresultaten in ein paar Wochen. Auf dem Rückweg der Fährfahrt fing Thaurbad an, über die Tempel-Mitteilung der nächsten Woche nachzudenken. Wie wäre es mit einer doppelten Bordüre um die Bekanntgabe des 'Opfertellers des letzten Sundas' herum? Die Predigt in zwei statt in eine Spalte zu setzen, könnte interessante Effekte hergeben. Es war ihm fast unerträglich, dass er nicht eher damit beginnen konnte, als Alfiers ihm die nötigen Informationen schicken würde.

Als sie sie schickte, waren sie mit der folgenden Notiz versehen: 'Letzte Mitteilung ein wenig besser. Gebraucht beim nächsten Mal nicht das Wort 'Geistvoll' anstelle von 'Geistlich'. Schlagt die Worte nach, sie sind nicht synonym.'

Als Antwort wäre Thaurbad fast Telemichiels Ratschlag gefolgt und hätte Gorgos mit Obszönitäten angeschrieen. Stattdessen trank er eine Flasche billigen Wein, schickte eine angemessene Antwort und schlief dann auf dem Boden ein.

Nach einem langen Bad machte sich Thaurbad am nächsten Morgen an die Arbeit an der Mitteilung. Seine Idee, die 'Besonderen Ankündigungen' mit einem leichten Schatteneffekt zu versehen, hatte eine erstaunliche strukturelle Wirkung. Alfiers hatte schon immer seine zusätzlichen Dekorationen der Bordüren gehasst. Aber, mit dem Feyfolkenkiel gezeichnet, sahen sie seltsam kraftvoll und majestätisch aus.

Fast als Antwort auf seinen Gedankengang kam in diesem Augenblick Gorgos herein, mit einer Nachricht von Alfiers Thaurbad öffnete sie. 'Es tut mir leid.' stand da einfach nur.

Thaurbad arbeitete weiter. Er verbannte Alfiers Nachricht aus seinem Gedächtnis, da er sich sicher war, dass schon bald eine weitere folgen würde, mit dem kompletten Nachrichtentext 'Es tut mir Leid, dass euch niemals jemand gelehrt hat, linke und rechte Ränder gleich groß zu zeichnen' oder 'Es tut mir Leid; dass wir keinen anderen Schreiber als einen Verrückten, alten Mann für unsere amtlichen Mitteilungen finden können.' Es war egal, was ihr Leid tat. Die Spalten der Predigt erhoben sich wie massive Rosensäulen, gekrönt von schamlos prunkvollen Kopfzeilen. Die Nachrufe und Geburtsanzeigen wurden gesäumt von kreisförmigen Rahmen, als eine Art herzzerbrechenden Zugeständnisses an den Kreislauf des Lebens. Die Mitteilung war gleichzeitig warmherzig und avantgardistisch. Es war ein Meisterwerk. Als er es am späten Nachmittag zu Alfiers schickte, wusste er, dass sie es hassen würde - und war glücklich darüber.

Thaurbad war überrascht, am Loredas eine Nachricht vom Tempel zu erhalten. Bevor er noch den Text gelesen hatte, wusste er bereits anhand des Stils, dass sie nicht von Alfiers war. Die Handschrift war eindeutig nicht Alfiers üblicher Stil, streitlustig und vernichtend, und es waren auch nicht Alfiers übliche Großbuchstaben, die sich lasen wie ein Schrei aus dem Reich des Vergessens.

'Thaurbad, ich dachte, Ihr solltet wissen, dass Alfiers nicht länger für den Tempel tätig ist. Sie kündigte gestern sehr plötzlich ihre Stellung. Mein Name ist Vanderthil und ich habe das Glück (ich muss hier gestehen, dass ich jämmerlich darum bat), zu Eurer neuen Kontaktperson für den Tempel ernannt worden zu sein. Ich bin überwältigt von Eurem Talent. Ich hatte eine Glaubenskrise, bis ich die amtliche Mitteilung letzter Woche las. Die Mitteilung dieser Woche ist ein Wunder. Ich wollte nur sagen, dass ich mich geehrt fühle, mit Euch zu arbeiten. - Vanderthil.'

Die Reaktion nach der Sundasmesse erstaunte selbst Thaurbad. Der Erzpriester schrieb den massiven Anstieg an Anwesenden und Opfergaben auf dem Kollekteteller allein und gänzlich der Mitteilung zu. Thaurbads Lohn wurde vervierfacht. Gorgos brachte ihm mehr als einhundertundzwanzig Nachrichten seines schmachtenden Publikums.

In der folgenden Woche saß Thaurbad vor seinem Schreibbrett, neben sich ein Glas edlen Torvali-Mets, und starrte auf die leere Schriftrolle. Er hatte keine Ideen. Die amtlichen Mitteilungen, sein Kind, seine Zweitfrau, langweilte ihn. Die drittklassigen Predigten des Erzpriesters waren ein absolutes Gräuel, und die Todesfälle und Geburten der Tempelgänger erschienen ihm gänzlich belanglos. Blah blah, dachte er, als er auf dem Papier schrieb.

Er wusste, dass er die Buchstaben b-l-a-h-b-l-a-h geschrieben hatte. Die Worte, die auf der Schriftrolle erschienen, waren: 'Eine Perlenkette um einen weißen Hals.'

Er kritzelte eine unregelmäßige Linie quer über die Seite. Durch den verdammten Feyfolkenkiel wurde daraus: 'Rühmt Auri-El'

Thaurbads Hand krallte sich um den Federkiel und Poesie sprudelte in einem Tintestrom daraus hervor. Er kritzelte über die Seite, hinterließ überall Tintenkleckse, und die erzwungenen Worte sprangen zurück in eine andere Form, noch erlesener als zuvor. Jeder Klecks und jeder Spritzer veranlasste das Dokument, wie ein Kaleidoskop herumzuwirbeln, und in prächtiger Asymmetrie wieder zusammenzufallen. Er konnte nichts tun, um die Mitteilung zu ruinieren. Feyfolken hatte die Kontrolle übernommen. Er war Leser, kein Autor.'

'Nun', fragte der Große Weise, 'nach dem, was ihr über die Schule der Beschwörung wisst, was war Feyfolken?'

'Was passierte dann?' quengelte Vonguldak.

'Erst sagt mir, was Feyfolken war, dann werde ich die Geschichte fortsetzen.'

'Ihr habt erwähnt, dass es ein Daedra war', sagte Taksim. 'Und es scheint etwas mit künstlerischer Ausdruckskraft zu tun zu haben. War Feyfolken ein Untergebener Azuras?'

'Aber der Schreiber könnte sich das alles nur eingebildet haben', sagte Vonguldak. 'Vielleicht ist Feyfolken ein Untergebener von Sheogorath und er war verrückt geworden. Oder die Worte des Federkiels treiben alle, die sie lesen, in den Wahnsinn, wie die Gemeinde des Tempels von Auri-El.'

'Hermaeus Mora ist Daedra des Wissens ... und Hircine ist Daedra der Wut ... und Daedra der Rache ist Boethiah', überlegte Taksim. Und dann lächelte er: 'Feyfolken ist ein Untergebener von Clavicus, dem Schrecklichen, nicht wahr?'

'Sehr gut', sagte der Große Weise. 'Woher wusstet Ihr das?'

'Es ist sein Stil', sagte Taksim. 'Anzunehmen, dass er die Macht des Federkiels nicht mehr wollte, nun da er sie hatte. Was passierte als nächstes?'

'Ich werde es Euch erzählen', sagte der Große Weise und setzte die Geschichte fort.

Buch Drei

'Thaurbad hatte schließlich die Macht des Federkiels erkannt', sagte der Große Weise und setzte seine Geschichte fort. 'Beschworen mit dem Daedra Feyfolken, Untergebener von Clavicus, dem Schrecklichen, hatte der Federkiel ihm großen Reichtum und Ruhm als Schreiber der wöchentlichen Mitteilungen des Tempels Auri-El eingebracht. Aber er erkannte, dass der Kiel der Künstler war, und er selbst nur Zeuge seiner Magie. Er war wütend und eifersüchtig. Mit einem Schrei brach er den Federkiel in zwei Stücke.

Er drehte sich herum, um sein Glas Met auszutrinken. Als er sich wieder umwandte, war der Federkiel unbeschädigt.

Er hatte keinen anderen Federkiel als den beschworenen, also tauchte er seinen Finger in das Tintenfass und schrieb Gorgos eine Notiz in großen, unordentlichen Buchstaben. Als Gorgos mit einem neuen Stapel Gratulationsbriefen, die seine letzte Mitteilung lobten, vom Tempel zurückkehrte, übergab Thaurbad die Notiz und den Federkiel an den Botenjungen. Auf der Notiz stand: 'Bringt den Federkiel zurück zur Magiergilde und verkauft ihn. Kauft mir einen anderen Federkiel, einen ohne Verzauberung.'

Gorgos wusste nicht, was er von der Notiz halten sollte, aber er tat, wie ihm geheißen wurde. Nach ein paar Stunden kam er zurück.

'Sie wollten uns das Geld nicht zurück geben', sagte Gorgos. 'Sie sagten, der Kiel ist nicht beschworen. Ich erzählte es ihnen, ich sagte: 'Was redet Ihr da? Ihr habt ihn gleich hier beschworen, mit diesem Feyfolken Seelenstein', und sie sagten: 'Nun, da ist im Moment keine Seele drinnen. Vielleicht habt Ihr etwas getan und sie ging verloren."

Gorgos hielt inne und schaute seinen Herrn an. Natürlich konnte Thaurbad nicht reden, aber er schien noch sprachloser zu sein als üblich.

'Wie dem auch sei, ich warf den Federkiel fort und kaufte Euch einen neuen, wie Ihr verlangt habt.'

Thaurbad untersuchte den neuen Federkiel. Er war weiß gefiedert, wohingegen der alte Kiel taubengrau war. Er lag gut in seiner Hand. Er seufzte erleichtert und schickte seinen Botenjungen fort. Er hatte noch eine Mitteilung zu schreiben, und dieses Mal ohne jegliche Magie, bis auf sein eigenes Talent.

Innerhalb von zwei Tagen lag er fast wieder in seinem Zeitplan. Es sah schlicht aus, aber war gänzlich seins. Thaurbad fühlte eine seltsame Bestätigung, als er seine Augen über das Papier streifen ließ und einige kleinere Fehler bemerkte. Es war eine lange Zeit vergangen, seit die amtliche Mitteilung einen Fehler enthielt. Tatsächlich überlegte Thaurbad vergnügt, dass es noch mehr Fehler in dem Dokument geben müsste, die er nicht gesehen hatte.

Er beendete gerade am Rahmen einen abschließenden Schnörkel seiner schlichten Handschrift, als Gorgos mit einigen Nachrichten aus dem Tempel hereinkam. Er schaute sie schnell durch, bis ihm eine ins Auge stach. Auf dem Wachssiegel des Briefs stand 'Feyfolken'. Völlig verwirrt brach er das Siegel auf.

'Ich denke, Ihr solltet Euch selbst töten', stand dort in einer hinreißenden Handschrift.

Er ließ den Brief zu Boden fallen, als er plötzliche Bewegungen auf der Mitteilung wahrnahm. Die Feyfolken-Handschrift schwappte in einer Flut von dem Brief auf die Schriftrolle über und wandelte sein schäbiges Dokument um in ein Werk vollendeter Schönheit. Thaurbad sorgte sich nicht länger um das unheimliche Krächzen seiner Stimme. Er schrie eine sehr lange Zeit. Und dann trank er. Heftig.

Am frühen Fredasmorgen brachte Gorgos Thaurbad eine Nachricht von der Tempelsekretärin Vanderthil, aber der Schreiber brauchte bis zum späten Vormittag, bis er den Mut gefunden hatte, die Nachricht zu lesen. 'Guten Morgen, ich sehe gerade die Mitteilung nach. Ihr habt sie wie üblich bis Turdasabend. Ich bin neugierig. Plant Ihr etwas Besonderes? -- Vanderthil.'

Thaurbad antwortete 'Vanderthil, es tut mir Leid. Ich war krank. Es wird diesen Sundas keine amtliche Mitteilung geben' und übergab die Nachricht an Gorgos, bevor er sich in sein Bad zurückzog. Als er nach einer Stunde wieder herauskam, kehrte Gorgos gerade lächelnd vom Tempel zurück.

'Vanderthil und der Erzpriester waren ganz aus dem Häuschen', sagte er. 'Sie sagten, dass das Euer bisher bestes Werk war.'

Thaurbad sah Gorgos verständnislos an. Dann bemerkte er, dass die Mitteilung fort war. Zitternd tauchte er seinen Finger in das Tintenfass und kritzelte die Worte 'Was stand auf der Notiz, mit der ich Euch fortschickte?'

'Erinnert Ihr Euch nicht?' fragte Gorgos und musste dabei ein Lächeln unterdrücken. Er wusste, dass der Herr in letzter Zeit viel trank. 'Ich erinnere mich nicht an den genauen Wortlaut, aber es war ungefähr: 'Vanderthil, hier ist es. Die Verspätung tut mir Leid. Ich habe in letzter Zeit ernsthafte Probleme mit meinem Geisteszustand. - Thaurbad.' Da Ihr sagtet 'hier ist es,' dachte ich, Ihr wolltet, dass ich die Mitteilung mitnehme. Also tat ich es. Und, wie ich bereits erwähnte, sie waren begeistert. Ich wette, Ihr werdet diesen Sundas dreimal so viele Briefe wie sonst bekommen.'

Thaurbad nickte, lächelte und winkte seinen Botenjungen fort. Gorgos kehrte zum Tempel zurück, während sein Herr zu seinem Schreibbrett ging und einen frischen Bogen Pergament herauszog.

Mit dem Federkiel schrieb er: 'Feyfolken, was wollt Ihr?'

Die Worte wurden zu: 'Lebt wohl. Ich hasse mein Leben. Ich habe mir die Pulsadern aufgeschnitten.'

Thaurbad versuchte einen anderen Weg: 'Bin ich verrückt geworden?'

Die Worte wurden zu: 'Lebt wohl. Ich habe Gift genommen. Ich hasse mein Leben.'

'Warum tut Ihr mir das an?'

'Ich, Thaurbad Hulzik, kann nicht länger mit meiner Undankbarkeit weiterleben. Aus diesem Grund legte ich mir diese Schlinge um mein Genick.'

Thaurbad nahm ein frisches Stück Pergament, tauchte seinen Finger in das Tintenfass und fuhr fort, die gesamte Mitteilung umzuschreiben. Während sein Originalentwurf, bevor Feyfolken ihn geändert hatte, einfach und fehlerhaft war, war diese neue Kopie ein einziges Gekritzel.

Kleingeschriebene I waren ohne Punkt, das G sah aus wie ein Y, Sätze gingen in den Rand über und rollten sich auf wie Schlangen. Die Tinte der ersten Seite sickerte auf die zweite Seite durch. Als er die Seiten aus dem Notizbuch herauszerrte, teilte ein langer Riss die dritte Seite fast in zwei Hälften. Etwas an dem endgültigen Resultat war wohlklingend. Zumindest hoffte Thaurbad das. Er schrieb eine weitere einfache Notiz: 'Nehmt diese Mitteilung statt des Haufen Mists, den ich Euch zuvor schickte.'

Als Gorgos mit neuen Nachrichten zurückkehrte, gab Thaurbad ihm den Umschlag. Die neuen Briefe waren alle gleich, bis auf einen von seinem Heiler Telemichiel. 'Thaurbad, wir möchten, dass Ihr so schnell wie möglich herkommt. Wir haben einen Bericht aus Schwarzmarsch erhalten, der eine Abart der Purpur-Seuche beschreibt, die fast wie Eure Krankheit klingt. Deshalb möchten wir Euch erneut untersuchen. Noch ist nichts sicher, aber wir werden entscheiden können, welche Möglichkeiten wir haben.'

Thaurbad brauchte den Rest des Tages und fünfzehn Schlucke des stärksten Met, um sich zu erholen. Der größte Teil des nächsten Morgens wurde darauf verwandt, sich von diesen Erholungsmethoden zu erholen. Er begann damit, eine Nachricht an Vanderthil zu schreiben: 'Wie denkt Ihr über die neue Mitteilung?' schrieb er mit dem Federkiel. Feyfolkens verbesserte Version war 'Ich werde mich selbst anzünden, da ich unter meinem mangelnden Talent leide.'

Thaurbad schrieb die Notiz neu, dieses Mal mit seiner Finger-und-Tinte Methode. Als Gorgos erschien, gab Thaurbad ihm die Notiz und erhielt eine Nachricht in Vanderthils Handschrift.

Sie schrieb: 'Thaurbad, Ihr seid nicht nur göttlich inspiriert, sondern Ihr habt auch einen großen Sinn für Humor. Stellt Euch vor, wir hätten jenes Gekritzel anstelle der echten amtlichen Mitteilung verwendet. Ihr habt den Erzbischof herzhaft zum Lachen gebracht. Ich kann es nicht abwarten zu sehen, was Ihr nächste Woche haben werdet. Eure ergebenste Vanderthil.'

Die Beerdigungsfeierlichkeiten eine Woche später brachten mehr Freunde und Bewunderer hervor, als Thaurbad Hulzik es jemals für möglich gehalten hätte. Der Sarg hatte natürlich geschlossen werden müssen, aber das hielt die Trauernden nicht davon ab, sich in Reihen aufzustellen, die glatte Eichenoberfläche zu berühren und sie sich als das Fleisch des Künstlers vorzustellen. Der Erzbischof zeigte sich der Situation gewachsen und hielt eine Grabrede, die besser als seine üblichen war. Thaurbads alte Nemesis, Alfiers, die Sekretärin vor Vanderthil, kam aus Wolkenruh angereist. Sie heulte und erzählte jedem, der zuhören wollte, wie Thaurbads Vorschläge die Richtung ihres Lebens verändert hatten. Als sie hörte, dass Thaurbad in seinem letzten Willen ihr seinen Federkiel hinterlassen hatte, brach sie unter Tränen zusammen. Vanderthil war daraufhin sogar noch untröstlicher, bis sie einen gutaussehenden und glücklicherweise alleinstehenden jungen Mann fand.

'Ich kann kaum glauben, dass er fort ist und ich habe ihm nicht einmal von Angesicht zu Angesicht gegenüber gestanden oder zu ihm gesprochen', sagte sie. 'Ich habe seine Leiche gesehen, aber auch wenn er nicht verbrannt gewesen wäre, hätte ich nicht sagen können, ob er es ist oder nicht.'

'Ich wünschte, ich könnte sagen, dass es einen Fehler gab. Aber ich hatte ausreichend medizinische Beweise', sagte Telemichiel. 'Einige davon habe ich selbst diagnostiziert. Seht, er war ein Patient von mir.'

'Oh', sagte Vanderthil. 'War er krank oder so etwas?'

'Vor Jahren litt er an der Purpur-Seuche, die ihm auch seinen Kehlkopf genommen hatte. Aber es schien, als ob er vollständig genesen könnte. Tatsächlich hatte ich ihm am Tag bevor er sich getötet hatte eine Nachricht geschickt, die ihn darüber in Kenntnis setzen sollte.'

'Ihr seid dieser Heiler?' rief Vanderthil aus. 'Thaurbads Botenjunge Gorgos erzählte mir, dass er Eure Nachricht gerade in die Hand nahm, als ich meine schickte, in der ich ihm zu seinem neuen, primitivistischen Design der Mitteilung beglückwünschte. Sie war ein erstaunliches Werk. Ich hätte es ihm nie gesagt, aber ich fing an zu glauben, dass er in einem altmodischen Stil feststeckte. Es stellte sich heraus, dass er ein letztes, geniales Werk verfasst hatte, bevor er in einem Ruhmesfeuer von uns ging. Symbolisch. Und auch wörtlich.'

Vanderthil zeigte dem Heiler Thaurbads letzte amtliche Mitteilung, und Telemichiel stimmte zu, dass sein erregter, fast unleserlicher Stil Bände über die Macht und Erhabenheit des Gottes Auril-El sprach.'

'Nun bin ich aber gründlichst verwirrt,' sagte Vonguldak.

'Über welche Stelle?' fragte der Große Weise. 'Ich denke, die Geschichte ist sehr geradlinig.'

'Feyfolken machte alle Mitteilungen wunderschön, bis auf die letzte, die Thaurbad für sich selbst geschrieben hatte', sagte Taksim nachdenklich. 'Aber warum hatte er die Nachrichten von Vanderthil und dem Heiler missverstanden? Hat Feyfolken jene Worte verändert?'

'Vielleicht', lächelte der Große Weise.

'Oder hat Feyfolken Thaurbads Wahrnehmung jener Worte verändert?' fragte Vonguldak. 'Hat Feyfolken ihn letztendlich verrückt werden lassen?'

'Sehr wahrscheinlich', sagte der Große Weise.

'Aber das würde bedeuten, dass Feyfolken ein Untergebener von Sheogorath war', sagte Vonguldak. 'Und Ihr sagtet, dass er ein Untergebender von Clavicus, dem Schrecklichen, war. Was war er? Ein Vertreter des Unfugs oder ein Vertreter des Wahnsinns?'

'Der Wille war sicherlich verändert von Feyfolken', sagte Taksim, 'Und solch eine Sache würde ein Untergebener von Clavicus, dem Schrecklichen, anstellen, um den Fluch aufrechtzuerhalten.'

'Als ein geeignetes Ende der Geschichte vom Schreiber und seinem verfluchten Federkiel', lächelte der Große Weise, 'werde ich Euch darin lesen lassen, wenn ihr es wollt.'

Fortschritt der Wahrheit
verfasst von den abtrünnigen Priestern

Auszug: zu jenen Punkte der Tempel-Doktrin, die von den abtrünnigen Priestern angefochten werden:

1. Die Göttlichkeit des Tribunals
Der Tempel-Doktrin zufolge erreichte das Tribunal seine Göttlichkeit auf wundersame Weise durch Streben, Tugend, Wissen, Testen und den Kampf mit dem Bösen; der Tempel-Doktrin zufolge wurden ihnen ihre göttlichen Fähigkeiten und ihre Unsterblichkeit aufgrund einer gemeinsamen Entscheidung der Ahnen der Dunmer übertragen [darunter unter anderem die guten Daedra, der Propheten Veloth und der Heiligen Nerevar]. Die abtrünnigen Priester fragen, ob die Kräfte von Dagoth Ur und die des Tribunals letztlich von derselben Quelle stammen - dem Roten Berg. Teile der Apographa legen nahe, dass das Tribunal seine Göttlichkeit nur mit Hilfe profan verzauberter Utensilien erlangt hat und dass es sich bei diesen unheiligen Werkzeugen um jene handelte, die ursprünglich von dem gottlosen dwemerischen Hexenmeister Kagrenac hergestellt wurden, um das Numidium zu schaffen.

2. Die Reinheit des Tribunals
Nach Ansicht der abtrünnigen Priester hat der Tempel schon immer zwei Seiten gehabt: eine öffentliche [vertreten durch die Heirographa - die 'priesterlichen Schriften'] und eine verborgene [vertreten durch die Apographa - die 'verborgenen Schriften']. In den öffentlichen Schriften werden die Handlungen des Tribunals wie Heldentaten geschildert. Die verborgenen Schriften hingegen enthüllen Geheimnisse, Unwahrheiten, Unstimmigkeiten, widersprüchliche Erzählungen und verschiedene Interpretationen, die auf dunkle und weniger heldenhafte Motive und Handlungen der Tribunen schließen lassen. Besonders die unterschiedlichen Berichte über die Schlacht am Roten Berg werfen Fragen auf über das Verhalten des Tribunals und die Quelle der nachfolgend erlangten Göttlichkeit. Ebenso gibt es Beweise dafür, dass das Tribunal das wirkliche Ausmaß der Bedrohung, die von Dagoth Ur am Roten Berg ausging, verschleiert hat. Dadurch wurde die Bevölkerung über die Fähigkeit des Tribunals getäuscht, Morrowind vor Dagoth Ur zu schützen, und die dramatische Verringerung der magischen Kräfte des Tribunals verheimlicht.

3. Berichte in den Tempel-Schriften über die Schlacht am Roten Berg
In der Tradition der Bewohner Aschlands befindet sich das Tribunal nicht am Roten Berg und es gilt die Auffassung, dass die Dwemer selbst für ihre Zerstörung verantwortlich waren - nicht Nerevar. Außerdem heißt es, dass Nerevar Dagoth Ur zurückgelassen hat, um die unheiligen Geheimnisse des Roten Bergs zu bewachen, während er selbst zu einer Konferenz mit dem Großen Rat [d. h. dem Tribunal] ging. Es heißt, dass Nerevar bei der Konferenz starb [den Aschländern zufolge nicht an seinen Wunden, sondern durch Verrat], das Tribunal daraufhin im Roten Berg einem widerstrebenden Dagoth Ur gegenübertrat und ihn unter den Berg verbannte, weil er sich ihnen nicht fügen wollte.

4. Verehrung der Daedra, der Heiligen und der Ahnen
Die Abtrünnigen zweifeln zwar die Göttlichkeit des Tribunals an, nicht jedoch seine Heiligkeit und sein Heldentum. Sie setzen sich sogar für die Wiedereinführung vieler Elemente des von den Aschländern und dem Heiligen Veloth praktizierten fundamentalistischen Ahnenkults ein. Wie dies möglich sein soll, wird bis jetzt ergebnislos unter den abtrünnigen Priestern diskutiert.

5. Verleugnung der Prophezeiungen des Fleisch-Gewordenen und Verfolgung des Nerevarine
Obwohl unter den Abtrünnigen keine Einigkeit über die Echtheit der nerevarinischen Prophezeiungen besteht, sehen sie die Verfolgung des Nerevarine als ungerecht und politisch motiviert an. Die abtrünnigen Priester leugnen nicht, dass Mystik, Offenbarungen und Voraussagen Teil der religiösen Erfahrung sein können, sind sich aber noch nicht völlig klar darüber, welche Einsichten richtig und welche falsch sind. Sie haben die Mystik des aschländischen Ahnenkults studiert - besonders die Riten der weisen Frauen und der Seher und die Prophezeiungen des Fleisch-Gewordenen. Viele der abtrünnigen Priester sind zu dem Schluss gekommen, dass die nerevarinischen Prophezeiungen wahr sind, und haben die in den Tempel-Archiven aufgezeichneten Voraussagen systematisch studiert.

6. Autorität des Erzkanonikers und der Ordinatoren
Die abtrünnigen Priester erkennen die Autorität des Erzkanonikers und der Ordinatoren nicht an. Die Tempel-Hierarchie ist durch Eigeninteressen und Politik korrumpiert worden und handelt nicht mehr zum Besten des Tempels oder seiner Anhänger. Die abtrünnigen Priester sind der Meinung, dass der Erzkanoniker und die Ordinatoren nur für sich selbst und nicht für das Tribunal sprechen.

7. Die Inquisition und die Anwendung von Terror und Folter durch die Ordinatoren
Es ist ein offenes Geheimnis innerhalb der Tempel-Hierarchie, dass die Ordinatoren Entführungen, Terror, Folter und geheime Inhaftierungen einsetzen, um Ketzer und Abweichler zu unterdrücken. Nach Ansicht der abtrünnigen Priester sind die Ordinatoren entweder außer Kontrolle geraten oder lediglich ein Werkzeug, mit dem sich eine korrupte Priesterkaste an der Macht halten will.

8. Grundlagen der Tempel-Doktrin - den Armen Güte, den Unwissenden Erziehung, den Schwachen Schutz
Zwar erkennen die abtrünnigen Priester an, dass die meisten einfachen Priester die Traditionen des Tempels in Ehren halten. Sie sind aber auch der Meinung, dass viele hochrangige Priester sich mehr der Liebe zur Macht und zum Luxus widmen als der Fürsorge für die Armen, Schwachen und Unwissenden.

Fortschritte im Schlösserknacken

Ich bin kein Schriftstellen. Ich bin ein Dieb. Ich bin ein guter Dieb. Ich bin kein so guter Schriftsteller. Wie auch immer, ich will über das Schlösserknacken schreiben. Ich habe einmal ein Buch über Schloss-Design gelesen. Es war gut. Es hat mir viele Ideen gegeben.

Manche Leute bauen Schlösser mit abgewinkelten Schlüssellöchern. Habt immer einen gebogenen Dietrich bei Euch. Sie funktionieren gut bei diesen Schlössern. Ich tue es, und ich öffne eine Menge Schlösser. Manchmal habe ich Kupferdietriche dabei. Kupfer lässt sich leicht verbiegen. So kann ich den Dietrich an Ort und Stelle zurechtbiegen. Kupferdietriche brechen allerdings auch leicht. Seid vorsichtig.

Manche Schlösser haben komische Federn. Sie haben alle verschiedene Spannungen, was das Knacken erschwert. Ich halte meine Fackel nahe an das Schloss. Dadurch wird es erhitzt. Wenn das Schloss heiß ist, sind die Federn alle gleich. Sie federn nicht mehr so unterschiedlich. Seid vorsichtig, dass Ihr Euch nicht verbrennt.

Manche Diebe können nicht lesen. Wenn Ihr nicht lesen könnt, lasst Euch dieses Buch von jemandem vorlesen. Dann wird es besseren Sinn machen.

Für meine Götter und meinen Kaiser
Ein Handbuch zum Kaiserlichen Kult

Was ist der Kaiserliche Kult?

Der missionarische Arm des großen Glaubens, der Kaiserliche Kult, bringt göttliche Inspiration und Trost in die entfernten Provinzen des Kaiserreiches. Der Kult besteht in der Anbetung der Neun Götter: dem Kult der Aedra Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth und Julianos, sowie dem Taloskult, der Verehrung des göttlichen Gott-Helden Tiber Septim, Gründer und Gönner des Kaiserreiches. Priester des kaiserlichen Kults erweisen all diesen Göttern Anbetung und Dienst in den kaiserlichen Schreinen in Vvardenfell.

Was ist das tugendhafte Leben?

Unsere Lehren sind einfach. Wir erkennen die Göttlichkeit der Neun Götter an: Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos und Tiber Septim. Wir predigen die Neun Tugenden: Demut, Erleuchtung, Ehrfurcht, Arbeit, Mitleid, Gerechtigkeit, Ehrgeiz, Gelehrsamkeit und Höflichkeit. Unser Kaiser ist der Beschützer des Glaubens, und das Kaiserreich ist die weltliche Verwirklichung des Göttlichen Plans. Wir geloben Hilfe und Trost für alle Not leidenden Bürger und dienen dem Kaiser und dem Kaiserreich nach seinem Willen.

Der kaiserliche Kult sieht die Neun Götter als Vorbilder für ein gutes und tugendhaftes Leben. Jeder der Neun repräsentiert einen anderen Teil des Lebens und wie es gelebt werden sollte. Doch die einfachste Darlegung unserer Lehren ist - zu helfen und einander zu beschützen. Je stärker jemand ist, je reicher jemand ist, desto mehr hat er die Verantwortung, anderen zu helfen und sie zu beschützen. Die erste Pflicht besteht natürlich gegenüber den anderen Mitgliedern des kaiserlichen Kults. Doch danach sollte man jeder bedürftigen Person helfen und sie beschützen.

Wir sagen auch: 'Wir schaden einander nicht'. Es ist verboten, ein anderes Mitglied des kaiserlichen Kults anzugreifen, und natürlich auch verboten, ein anderes Mitglied zu töten. Es ist verboten, ein anderes Mitglied zu bestehlen, sowohl durch offenen Diebstahl als auch durch verdeckten Taschendiebstahl. Es ist verboten, den privaten Besitz eines anderen Mitglieds unbefugt zu betreten. Brecht eine dieser Regeln, und Ihr werdet vom Kult ausgestoßen.

Wie kann ich dem kaiserlichen Kult beitreten?

Der kaiserliche Kult akzeptiert alle Bürger mit gutem Charakter und ernsthaftem Glauben. Wir bitten nur um ein einmaliges Pfand von 50 Draken, um uns in unserer guten Arbeit zu unterstützen. Danach entstehen Mitgliedern nur noch Kosten, wenn sie unsere Lebensenergie-, Heilungs- und Segnungs-Schreine benutzen - bescheidene Gebühren, die uns dabei helfen, die Wohltaten der Neun unter denen zu verbreiten, die weniger glücklich sind als wir.

Jene, die dem kaiserlichen Kult in Vvardenfell beitreten möchten, werden von unseren Kult-Begrüßern willkommen geheißen: Ygfa in der Festung Pelagiad, Syloria Siruliulus in der Festung Buckfalter, Somutis Vunnis in der Mondfalter-Festung, Ruccia Conician in den Großen Ratskammern in Ebenherz oder Lalatia Varian in den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz.

Welche Anforderungen gibt es für den Aufstieg im kaiserlichen Kult?

Suchende, die den Wunsch haben, im Dienst der Neun aufzusteigen, müssen ihre Zeit und ihre Mittel dem Dienst des Kults widmen und danach streben, ihre Eigenschaften und Fähigkeiten zu verbessern. Nur die Hervorragenden sind es wert, in die höheren Ränge des kaiserlichen Kults aufzusteigen.

Um den Neun Göttern zu dienen und sie zu preisen, muss der Gläubige eine edle Persönlichkeit und einen starken Willen entwickeln. Schätzt die magischen Künste, besonders die Schulen der Wiederherstellung, der Mystik und der Beschwörung. Jene, die schwören, Blutvergießen zu vermeiden, das Schlachtfeld ohne Rüstung zu betreten und nur mit stumpfen Waffen zu kämpfen, sind besonders lobenswert. Kenntnisse in der Verzauberung und die Gabe der diplomatischen Rede sind andere Qualitäten, die wir an unseren Geweihten schätzen.

Dienste des kaiserlichen Kults

Ihr könnt die Dienste des kaiserlichen Kults in der Festung Buckfalter, in der Mondfalter-Festung, in der Festung Pelagiad, in der Festung Gnisis, in der Wolfenhalle in Sadrith Mora, im Fremdenviertel in Vivec und in den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz in Anspruch nehmen. Ihr könnt in der Wolfenhalle, der Festung Buckfalter, der Mondfalter-Festung, den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz, der Halle des Regenten in Caldera und dem Vorposten Ald Velothi ausgebildet werden.

Viele Stätten des kaiserlichen Kults besitzen Heilungsaltäre. Wenn man an den Heilungsaltären des kaiserlichen Kults betet, so kann man einen Segen erhalten, der gewöhnliche und Pestkrankheiten heilt und auch Gift neutralisiert. Nicht-Mitglieder zahlen 25 Draken. Neue Mitglieder zahlen 10 Draken, wohingegen höherrangige Mitglieder den Segen gratis erhalten. Heilungsaltare stehen: im Fremdenviertel in Vivec, in der Wolfenhalle in Sadrith Mora, in der Festung Buckfalter, in der Mondfalter-Festung, in der Festung Pelagiad, in der Festung Gnisis und in den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz.

Möglichkeiten des Dienstes

Laienheiler sammeln Zutaten für Lebensenergie- und Heilungstränke und dienen den Kranken und Verwundeten in armen und abgelegenen Gemeinden. Es ist eine schwere und manchmal gefährliche Arbeit, doch der spirituelle Lohn ist hoch. Laienheiler benötigen nur die Fähigkeiten eines vorsichtigen Reisenden, da sie sich oft auf den Straßen und in der Wildnis befinden, um Kräuter und Zutaten für Tränke zu sammeln. Sie sollten Ärger vermeiden, wo immer es möglich ist, und müssen daher auch keine Meister in den Kriegskünsten sein. Wer sich dafür interessiert, sollte mit Synnolian Tunifus in den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz sprechen.

Almosenpfleger sammeln Almosen von Mitgliedern und Freunden des Glaubens. Wir sind abhängig von Schenkungen, um die meisten unserer guten Taten finanzieren zu können. Almosenpfleger, die erfolgreich in der Beschaffung großzügiger Schenkungen sind, können in den Rängen des Dienstes des kaiserlichen Kults aufsteigen. Almosenpfleger müssen in Städte und Dörfer reisen und sollten geübt in Feilschen und Überredungskunst sein. Almosenpfleger mit eigenem Reichtum können dem Kult noch besser dienen. Wer sich dafür interessiert, sollte mit Iulus Truptor in den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz sprechen.

Ein Schreinwächter hilft, die Ordnung an den Schreinen aufrecht zu halten, befördert Nachrichten und Pakete und eskortiert manchmal Priester und Laiendiener bei gefährlichen Missionen. Dieser gelegentliche Dienst ist ideal für kühne, freigeistige Abenteurer. Schreinwächter haben den Neun mit Waffen, Rüstung und Zaubern zu dienen. Neue Schreinwächter bekommen die leichtesten Aufgaben, Missionen können höhere Stufen der Kampf-Fertigkeiten verlangen. Wer sich dafür interessiert, sollte mit Kaye in den kaiserlichen Kapellen in Ebenherz sprechen.

Aufgaben des Orakels sind die schwierigsten von allen Missionen des kaiserlichen Kults. Nur Mitglieder der höheren Ränge dürfen das Orakel unterstützen und die Herausforderungen erfordern Gewandtheit und Mut, wie sie nur Helden aus Legenden besitzen.

Wie sieht der kaiserliche Kult die anderen Fraktionen in Vvardenfell?

Der kaiserliche Kult hat ein sehr enges Verhältnis zu den kaiserlichen Legionen und ein freundschaftliches und unterstützendes Verhältnis zu den kaiserlichen Gilden - besonders zu der Krieger- und Magiergilde. Wir haben auch ein freundschaftliches und unterstützendes Verhältnis mit dem Fürstenhaus Hlaalu, welches den Kaiser und die kaiserlichen Grundsätze kräftig unterstützt. Obwohl wir die Handlungen der Diebesgilde nicht gutheißen können, so ehren wir doch ihre treue Hingabe für den Kaiser und die kaiserliche Kultur.

Der kaiserliche Kult hat den größten Respekt für die hohen moralischen Prinzipien des Fürstenhauses Redoran und der Morag Tong und ehrt ihre unterschiedliche doch noble Auffassung der Göttlichen Erleuchtung.

Wir missbilligen den primitiven heidnischen Glauben der Bewohner Aschlands und die gottlosen und unmenschlichen Verfahrensweisen der Telvanni. Der kaiserliche Kult missbilligt besonders die Sklaverei und sieht mit Wonne dem Tag entgegen, an dem Sklaverei in den Kaiserlichen Provinzen illegal sein wird. Der kaiserliche Kult missbilligt ferner die gesetzlosen und gierigen Camonna Tong und ihre erbarmungslose Ausbeutung der Armen und Schwachen.

Von jeher ist unser Verhältnis zum Tribunals-Tempel schwierig und wenig freundschaftlich. Obwohl der kaiserliche Kult die Fürsten und Heiligen des Tempel Pantheons als würdige Erleuchtungen anerkennt, besteht der Tempel falscherweise darauf, dass ihr Glaube der Eine Wahre Glaube sei und der kaiserliche Kult falsche Götter anbete.

Fürst Jornibrets letzter Tanz
(Traditionelle Weise)

Strophe der Frauen I:
Zur Winterszeit, das ist bekannt,
Es sei denn, es herrscht Krieg im Land,
Laden die Königin von Krempen und ihr Prinzgemahl
Ein jedes Jahr den Adel zum Ball.
Der erste Mann im Saal ist stets
Aus Gaer Fürst Ogin Jornibret,
Ein schöner Mann ist er fürwahr,
Der Fluch der schönen Damenschar.

Refrain der Frauen:
Ach, liebe Damen, seid so gut
Seid vor dem Fürsten auf der Hut.
Nehmt Ihr zum Tanze seine Hand,
Voll Hoffnung auf der Liebe Band,
Ereilt der Fluch Euch voll und ganz:
Der erste ist der letzte Tanz.

Strophe der Männer I:
Unter den Gästen ehrenwert
Weiß jeder, wo er hingehört.
Rufen die Königin von Krempen und ihr Prinzgemahl
Mit Trompeten die Gäste in den Saal,
So stellt sich auf die Tänzerschar
Ganz so, wie es schon immer war:
Die Damen tanzen erst allein,
Können vor Jornibret sicher sein.

Refrain der Männer:
Oh, liebe Freunde, saget an.
Erklärt, wie dies geschehen kann.
Der Mann lässt schon seit langen Jahren
Die Hoffnungen der Schönen fahren
Bevor noch erlosch des Festes Glanz:
Der erste ist der letzte Tanz.

Strophe der Frauen II:
Fürst Ogin Jornibret von Gaer
Genoss den Tanz der Damen sehr,
Der Schönsten aus dem ganzen Land.
Im Bärenhelm ein Bursche stand:
'Die Königin von Krempen und ihr Prinzgemahl
Lassen uns wirklich die Qual der Wahl.
Welche der Schönen ist Eure, Mylord?'
Fürst Jornibret deutete: 'Jene dort.
Seht nur ihren Busen beben,
Der werd' ich heute Herzeleid geben.'

Refrain der Frauen.

Strophe der Männer II:
Der Mann mit dem Helm aus Bärenfell
Verschwand vor Tanzesende schnell.
Und die Königin von Krempen und ihr Prinzgemahl
Riefen nun auch die Herren zum Ball.
Alle anderen verachtend, ging Ogin im Nu
Auf die Maid mit dem wogenden Busen zu.
Doch sie ward übergangen, bewahrt vor Weh,
Zugunsten einer Neuen, so weiß wie Schnee.

Refrain der Männer.

Strophe der Frauen III:
Die Schöne nahm des Fürsten Hand,
Kaum dass der erste Ton erklang.
Von der Königin von Krempen und ihrem Prinzgemahl
Erzählt das Lied, zu dem sie tanzten im Saal.
Nicht leicht ist's, anmutig zu tanzen
Mit Lederrüstung und Kettenpanzer,
Doch sie schwebten wie in Träumerei,
Es knirschte kein Scharnier dabei.

Refrain der Frauen.

Strophe der Männer III:
Er folgte dem Takt mit Leichtigkeit,
Der beste Tänzer weit und breit.
Selbst die Königin von Krempen und ihr Prinzgemahl
Bewunderten Ogins Anmut beim Ball.
Die Schöne flüsterte: 'Nie sah ich
Jemand tanzen so leicht in der Rüstung Gewicht.'
Zu schade nur, dass er schon wusste,
Dass er ihr sehr bald weh tun musste.

Refrain der Männer.

Strophe der Frauen IV:
Doch vorher will Fürst Jornibret
Noch wissen, wo die Maid versteckt,
Als die Königin von Krempen und ihr Prinzgemahl
Riefen die Damen auf zum Ball:
'Ich sah dich nicht beim Tanze, gewiss.'
Sie lächelt: 'Mein Kleid hatte einen Riss,
Und während die Zofen flickten es schnell,
Trug ich einen Helm aus Bärenfell.'

Refrain der Frauen.
--Ende

Galerion der Mystiker
von Asgrim Kolsgreg

In den frühen, blutigen Jahren der zweiten Ära wurde Vanus Galerion unter dem Namen Trechtus als Leibeigener auf dem Anwesen eines niederen Edelmannes namens Fürst Gyrnasse von Sollicich-on-Ker geboren. Trechtus' Vater und Mutter waren gewöhnliche Arbeiter, aber sein Vater hatte heimlich, entgegen den Bestimmungen von Fürst Gyrnasse, erst sich und dann Trechtus das Lesen gelehrt. Fürst Gyrnasse war gesagt worden, dass des Lesens und Schreibens kundige Leibeigene eine Verirrung der Natur und gefährlich für sich selbst und für ihre Fürsten seien. Deshalb ließ er alle Bücherstände innerhalb von Sollicich-on-Ker schließen. Alle Buchhändler, Poeten und Lehrer waren verboten, es sei denn sie standen ausschließlich im Dienst von Gyrnasse selbst. Trotzdem hielt eine kleine Schmugglergruppe, direkt unter Gyrnasses Nase, eine Anzahl von Büchern und Schriftrollen im Umlauf.

Als Trechtus acht Jahre alt war, wurden die Schmuggler gefunden und eingekerkert. Einige behaupteten, dass Trechtus' Mutter, eine ignorante und religiöse Frau, die sich vor ihrem Gatten fürchtete, die Schmuggler verraten hätte, aber es gab auch andere Gerüchte. Die Schmuggler wurden ohne Verhandlung rasch bestraft. Die Leiche von Trechtus' gehängtem Vater baumelte während des heißesten Sommers, den Sollicich-on-Ker je gesehen hatte, wochenlang im Wind.

Drei Monate später floh Trechtus von Fürst Gyrnasses Anwesen. Er schlug sich quer über die Insel Summerset bis nach Alinor durch. Eine Gruppe von Troubadouren fand ihn schließlich halbtot, zusammengerollt in einem Straßengraben, päppelte ihn wieder auf und beschäftigte ihn als Laufburschen im Gegenzug für Brot und Obdach. Einer der Troubadouren, ein Wahrsager namens Heliand, begann, Trechtus' Verstand zu testen, und fand heraus, dass er, obwohl schüchtern, doch außergewöhnlich intelligent und seinen Umständen entsprechend kultiviert war. Heliand erkannte in dem Jungen Parallelen zu sich selbst, denn er war auf der Insel Artaeum als Mystiker ausgebildet worden.

Als die Truppe in Potansa, einem Dorf an der Ostküste von Summerset, auftrat, brachte Heliand den nun elfjährigen Trechtus zur Insel Artaeum. Iachesis, der Magister der Insel, erkannte Trechtus' Potenzial, nahm ihn als Schüler auf und gab ihm den Namen Vanus Galerion. Auf der Insel Artaeum trainierte Vanus sowohl seinen Verstand als auch seinen Körper.

Somit wurde der erste Erzmagister der Magiergilde ausgebildet. Von den Psijics der Insel Artaeum erhielt er seine Ausbildung und von der Not und Ungerechtigkeit seiner Kindheit erhielt er seine Philosophie, Wissen zu teilen.

Das Geheimnis von Prinzessin Talara
von Mera Llykith

Buch I

Man schrieb das Jahr 3Ä 405. Es herrschten Feierlichkeiten zum tausendjährigen Bestehen des bretonischen Königreiches Camlorn. Jeder größere Platz und jede kleine Gasse waren mit goldenen und purpurnen Bannern behangen. Manche von ihnen waren einfarbig, manche mit den Insignien der königlichen Familie oder denen der unzähligen Provinzen und Herzogtümer bestickt, die dem König als Vasallen dienten. In jedem Winkel spielten Musiker auf und an jeder Straßenecke konnte man andere exotische Gaukler sehen: Schlangenbeschwörer der Rothwardonen, khajiitische Akrobaten, mächtige Magier und einige, deren geschickte Fähigkeiten es ihnen trotz ihres Mangels an Zauberkraft erlaubten, ebenso mächtig zu erscheinen.

Der Anblick, der die meisten Männeraugen der Stadt fesselte, war der Marsch der Schönheit. Um die tausend hübsche junge Frauen tanzten, aufreizend gekleidet, die lange, breite Hauptstraße vom Tempel der Sethiete zum königlichen Palast entlang. Die Männer schubsten und drängelten einander, reckten ihre Hälse und wählten ihre Favoritinnen. Es war kein Geheimnis, dass all diese Frauen Prostituierte waren, die nach dem Marsch und dem Blumenfest in den Abendstunden noch für wesentlich intimere Vergnügungen zur Verfügung standen.

Gyna zog mit ihrem groß gewachsenen, wohlproportionierten Körper, der nur von ein paar Streifen aus Seide verdeckt wurde, und ihrem flachsblonden Haar, in das sie Blumen gesteckt hatte, viele Blicke auf sich. Sie, die fast 30 Jahre alt war, war zwar nicht mehr die Jüngste, aber mit Sicherheit eine der Begehrtesten von allen. Obwohl man an ihrem Verhalten erkennen konnte, dass sie anzügliche Blicke gewohnt war, war sie verzückt angesichts der prunkvoll geschmückten Stadt. Im Vergleich zu dem schäbigen Quartier in Daggerfall, das sie ihr Zuhause nannte, schien Camlorn auf dem Höhepunkt der Festlichkeiten fast unwirklich. Und doch, was noch viel seltsamer anmutete, war ihr die Stadt, die sie nie vorher gesehen hatte, irgendwie vertraut.

Des Königs Tochter, Gräfin Jyllia, kam aus den Toren des Palastes und verfluchte sofort das Unglück, in das sie geraten war. Sie hatte den Marsch der Schönheit gänzlich vergessen. In den Straßen herrschte völliges Chaos und an ein Fortkommen war kaum zu denken. Es würde noch Stunden dauern, bis der Marsch vorüber sein würde, und sie hatte ihrem alten Kindermädchen Ramke doch versprochen, sie in deren Haus im Süden der Stadt zu besuchen. Jyllia überlegte einen Moment lang, stellte sich im Geiste die Straßenzüge vor und beschloss, eine Abkürzung an der Hauptstraße und am Marsch vorbei zu nehmen.

Ein paar Minuten lang fühlte sie sich sehr gewieft. Sie bahnte sich ihren Weg durch schmale, verwinkelte Seitenstraßen, bis sie auf eine Reihe von Zelten und Buden stieß, die man für die Feierlichkeiten mitten auf dem Weg errichtet hatte. In wenigen Sekunden hatte sie sich in der Stadt verirrt, in der sie bis auf fünf Jahre ihr ganzes Leben verbracht hatte.

Am Ende einer Gasse sah sie die dicht bevölkerte Hauptstraße, in der der Marsch der Schönheit in vollem Gange war. In der Hoffnung, dass dieser Alptraum ein Ende nehmen und sie sich nicht erneut verirren würde, lenkte sie ihr Pferd in Richtung des Festes. Dabei übersah sie den Schlangenbeschwörer am Eingang der Gasse. Als jedoch dessen Schlange sich zischend aufrichtete, bäumte sich ihr Pferd voller Angst auf.

Die Frauen in der Parade hielten den Atem an und wichen zurück, aber es gelang Gräfin Jyllia

schnell, ihren Hengst zu beruhigen. Beschämt sah sie sich den Aufruhr an, den sie verursacht hatte.

'Es tut mir Leid, meine Damen', sagte sie und machte dabei eine militärische Geste.

'Keine Ursache, werte Dame', antwortete eine in Seide gehüllte Blondine. 'Wir sind sofort aus Eurem Weg.'

Jyllia starrte in die vorbeilaufende Menge. Der Blick auf diese Hure war wie ein Blick in den Spiegel gewesen. Alter, Größe, Haar, Augen und Figur waren fast genau gleich. Die Frau sah sich nach ihr um, so als hätte sie das Gleiche empfunden.

Und das hatte Gyna auch. Die alte Hexe, die des Öfteren nach Daggerfall kam, sprach manchmal von Doppelgängern - Geistern, die die Gestalt ihrer Opfer annahmen und Vorboten eines nahen Todes waren. Trotzdem hatte sie dieses Erlebnis nicht in Angst versetzt; seltsamerweise fühlte sie sich jetzt in der fremden Stadt sogar heimischer als zuvor. Noch bevor der Marsch die Tore des Palastes erreicht hatte, hatte sie ihre seltsame Begegnung vergessen.

Die Prostituierten strömten in den Hof und der König trat persönlich auf den Balkon, um sie zu begrüßen. An seiner Seite stand sein Hauptleibwächter, der vom Aussehen her ein Kriegsmagier sein musste. Der König selbst war ein ansehnlicher, jedoch etwas unscheinbarer Mann mittleren Alters, dessen Anblick Gyna unglaublichen Respekt einflößte. Vielleicht war es ein Traum. Ja, so musste es wohl sein: Sie konnte ihn sehen, so wie sie ihn in ihren Träumen gesehen hatte. Er stand nun direkt über ihr und beugte sich herab, um sie zu küssen. Kein Kuss aus Leidenschaft, ein Kuss aus Höflichkeit würde es sein.

'Werte Damen, die Ihr die Straßen der großartigen Stadt Camlorn mit Eurer Schönheit erfüllt,' rief der König und zwang damit die kichernde, murmelnde Menschenmenge zur Ruhe. Er lächelte stolz. Dann trafen seine Augen auf Gyna und er hielt betroffen inne. Eine Ewigkeit lang starrten sie sich an, bis seine Hoheit sich wieder auf seine Pflichten besann und seine Rede fortsetzte.

Als die Frauen auf dem Weg zurück in ihre Zelte waren, um sich auf den Abend vorzubereiten, kam eine der älteren Prostituierten zu Gyna: 'Hast du gesehen, wie der König dich angesehen hat? Wenn du es schlau anstellst, bist du die neue königliche Mätresse, noch bevor das Fest zu Ende ist.'

'Ich weiß, was hungrige Blicke sind, und das war keiner von ihnen', entgegnete Gyna lachend. 'Ich vermute, er hat mich mit jemandem wie der Dame verwechselt, die uns fast mit dem Pferd niedergetrampelt hätte. Sie gehört bestimmt zu seiner Familie und jetzt denkt er sicherlich, dass sie sich wie eine Kurtisane angezogen hat, um am Marsch der Schönheit teilzunehmen. Kannst du dir diesen Skandal ausmalen?'

Als sie bei ihren Zelten eintrafen, wurden sie von einem etwas steifen, aber gut gekleideten, glatzköpfigen jungen Mann begrüßt, der eine Aura der Autorität um sich hatte. Er stellte sich als Fürst Strale vor, Botschafter des Kaisers und ihr Schirmherr. Er war es, der sie im Auftrag des Kaisers als Geschenk für den König und das Königreich Camlorn angeheuert hatte.

'Der Marsch der Schönheit ist nur ein Vorbote des Blumenfestes heute Abend', sagte er. Anders als der König musste er nicht schreien, um sich Gehör zu verschaffen. Seine Stimme war laut und in ihrer Modulation sauber und exakt. 'Ich erwarte von jeder von euch, dass ihr gute Arbeit leistet und die nicht unbedeutenden Kosten rechtfertigt, die mir durch eure Einladung hierher entstanden sind. Jetzt beeilt euch. Ihr müsst umgezogen auf dem Cavilstyrfels sein, bevor die Sonne untergeht.'

Der Botschafter hätte sich keine Sorgen zu machen brauchen. Die Frauen waren geübt darin, sich schnell an- und auszuziehen, ohne dabei viel Zeit zu verschwenden, wie normale Frauen es tun. Sein Diener Gnorbooth bot seine Hilfe an, hatte aber nur wenig zu tun. Ihre Kostüme waren einfach: Es waren dünne, weiche Laken mit einem Loch, um den Kopf hindurch zu stecken. Nicht einmal Gürtel waren vonnöten. So blieben die Seiten der Kleider offen und man konnte die Haut durchblitzen sehen.

So kam es, dass die Prostituierten, die sich nun in Tänzerinnen verwandelt hatten, schon lange vor Sonnenuntergang am Cavilstyrfelsen waren. Es war ein großer, breiter Felsvorsprung und für die Feierlichkeiten des Blumenfestes war ein großer Kreis aus Fackeln und bedeckten Körben aufgestellt worden. Obwohl sie viel früher als vorgesehen dort eintrafen, hatten sich bereits Schaulustige dort versammelt. Die Frauen begaben sich in die Mitte des Kreises und warteten, bis es an der Zeit war.

Gyna beobachtete die wachsende Menge und war nicht sonderlich überrascht, als sie die Dame vom Marsch wiedersah, die eine sehr alte und sehr kleine weißhaarige Frau an der Hand führte. Die alte Dame war abgelenkt und zeigte auf einige Inseln im Meer. Die blonde Frau schien unsicher zu sein, so als wüsste sie nicht genau, was sie sagen sollte. Gyna, die den Umgang mit schwierigen Kunden gewohnt war, ergriff zuerst das Wort.

'Schön Euch wiederzusehen, edle Dame. Mein Name ist Gyna aus Daggerfall.'

'Ich bin froh, dass Ihr mir wegen des Vorfalls mit dem Pferd nicht böse seid', sagte die Dame und lachte erleichtert. 'Ich bin Gräfin Jyllia Raze, die Tochter des Königs.'

'Ich dachte immer, dass man die Töchter von Königen Prinzessin nennt', sagte Gyna lächelnd.

'In Camlorn macht man das nur bei Thronerben so. Ich habe einen jüngeren Bruder, ein Sohn der neuen Frau meines Vaters, den er bevorzugt', entgegnete Jyllia. Sie spürte, wie ihr schwindelig wurde. Es war völliger Irrsinn mit einer gewöhnlichen Prostituierten zu sprechen und mit dieser dann auch noch über intimste Familienverhältnisse zu sprechen. 'Wo wir gerade bei diesem Thema sind, muss ich Euch etwas fragen. Habt Ihr je von Prinzessin Talara gehört?'

Gyna dachte einen Moment lang nach: 'Der Name kommt mir irgendwie bekannt vor. Warum sollte ich?'

'Ich weiß nicht. Es ist ein Name, von dem ich dachte, dass Ihr Euch vielleicht daran erinnern könntet', seufzte Gräfin Jyllia. 'Wart Ihr schon einmal in Camlorn?'

'Falls ja, muss ich damals noch sehr jung gewesen sein', sagte Gyna und plötzlich überkam sie das Gefühl, diesmal von ihrer Seite Vertrauen zeigen zu müssen. Irgendetwas an Gräfin Jyllias freundlicher und entgegenkommender Art berührte sie zutiefst. 'Um ehrlich zu sein, ich kann mich an nichts aus meiner Kindheit erinnern, was vor meinem zehnten Geburtstag geschehen ist. Vielleicht war ich mit meinen Eltern, wer immer die auch waren, hier, als ich noch ein kleines Mädchen war. Ich habe durchaus das Gefühl, schon einmal hier gewesen zu sein. Ich kann mich zwar nicht daran erinnern, aber die Stadt, der König und Ihr scheint ... es scheint mir so, als hätte ich das alles vor langer Zeit schon einmal gesehen.'

Gräfin Jyllia schluckte und trat einen Schritt zurück. Sie nahm die alte Frau, die auf das Wasser blickte und dabei etwas murmelte, bei der Hand. Die alte Gestalt sah Jyllia erstaunt an und drehte

sich dann zu Gyna um. Ihre alten, halbblinden Augen funkelten auf und sie gab ein Geräusch des Erstaunens von sich. Gyna schreckte zurück. Wenn der König wie jemand aus einem halbvergessenen Traum war, so war dies eine Person, die sie kannte. So klar und doch so undeutlich wie ein Schutzgeist.

'Ich muss mich entschuldigen', stammelte Gräfin Jyllia. 'Dies ist mein altes Kindermädchen, Ramke.'

'Sie ist es!', schrie die alte Frau und riss dabei die Augen weit auf. Sie versuchte, mit offenen Armen nach vorne zu laufen, aber Jyllia hielt sie zurück. Gyna fühlte sich seltsam nackt und zog ihren Umhang enger um ihren Körper.

'Nein, da irrt Ihr Euch', flüsterte Gräfin Jyllia Ramke zu und hielt sie fest. 'Die Prinzessin Talara ist tot. Ihr solltet das wissen. Ich hätte Euch nicht herbringen dürfen. Ich werde Euch wieder nach Hause bringen.' Sie drehte sich mit Tränen in den Augen zu Gyna um. 'Die gesamte königliche Familie von Camlorn wurde vor über zwanzig Jahren umgebracht. Mein Vater, der Herzog von Oloïne, war der Bruder des Königs und übernahm so die Krone. Es tut mir Leid, Euch belästigt zu haben. Gute Nacht.'

Gyna blickte Gräfin Jyllia und dem alten Kindermädchen hinterher, als diese in der Menge verschwanden. Es blieb ihr allerdings wenig Zeit, über die Dinge, die sie gehört hatte, nachzudenken. Die Sonne ging unter und es war an der Zeit für das Blumenfest. Zwölf junge Männer traten, nur mit Lendenschurz bekleidet, aus der Dunkelheit und entzündeten die Fackeln. Als das Feuer aufflammte, rannten Gyna und die anderen Tänzerinnen zu den Körben und zogen Blumen und Weintrauben heraus.

Zuerst tanzten die Frauen nur miteinander und streuten dabei Blumen in den Wind. Als die Musik dann lauter wurde, schloss sich die Menge dem Reigen an. Es war ein verrücktes, wunderschönes Durcheinander. Gyna drehte sich und hüpfte wie eine Waldnymphe. Dann, ohne Vorwarnung, spürte sie plötzlich, wie raue Hände sie von hinten ergriffen und ihr einen Stoß versetzten.
Noch bevor sie verstand, was geschah, war sie im Fallen begriffen. Als sie sich ihrer Lage bewusst wurde, befand sie sich bereits nahe am Fuß der hohen Klippe. Sie breitete die Arme aus und griff nach der Felswand. Ihre Finger schlugen gegen den Stein, der ihr das Fleisch aufriss, doch es gelang ihr, Halt zu bekommen. Einen Moment lang hielt sie inne und atmete schwer. Dann begann sie zu schreien.

Die Musik und der Lärm des Festes waren allerdings zu laut - niemand konnte sie hören, sie konnte sich selbst kaum hören. Unter ihr krachte die Brandung an den Fels. Jeder Knochen ihres Körpers würde bei dem Sturz brechen. Sie schloss die Augen und eine Vision kam näher. Ein Mann stand unter ihr. Ein König von großem Mitgefühl und Weisheit sah zu ihr hinauf und lächelte. Ein kleines Mädchen mit goldenen Haaren, vielleicht ihre beste Freundin, hing am Felsen neben ihr.

'Das Geheimnis beim Fallen ist, den Körper erschlaffen zu lassen. Mit ein bisschen Glück wird dir nichts geschehen', sagte das Mädchen. Sie nickte, als ihr einfiel, wer sie war. Acht Jahre der Dunkelheit lüfteten sich.

Sie lockerte den Griff und ließ sich wie ein Blatt in die Tiefen des Wassers unter ihr fallen.

Buch II

Sie fühlte nichts, Dunkelheit umgab ihren Körper und ihren Geist. Schmerz schoss durch ihr Bein und mit diesem Gefühl kam gleichzeitig eine große Kälte. Sie öffnete die Augen und stellte fest, dass sie zu ertrinken drohte.

Ihr linkes Bein war absolut bewegungslos, aber mit Hilfe des anderen Beines und ihrer Arme kämpfte sie sich nach oben, zu den Monden über ihr. Es war ein langer, schwerer Weg durch die wirbelnden Strömungen, die sie nach unten zogen. Endlich gelang es ihr, die Wasseroberfläche zu durchbrechen. Sie sog die kalte Nachtluft gierig ein. Sie befand sich immer noch nahe der felsigen Küste der Hauptstadt des Königreichs Camlorn, aber die Strömung hatte sie schon ziemlich weit von der Stelle am Cavilstyrfelsen fortgetrieben, wo sie hineingefallen war.

Nicht gefallen, dachte sie und korrigierte sich selbst. Man hatte sie gestoßen.

Es weiter stromabwärts ließ sie sich einfach treiben. Die steilen Klippen wurden langsam flacher, bis sie fast mit der Wasseroberfläche auf einer Höhe waren. Die Silhouette eines großen Hauses am Ufer tauchte auf und als sie sich ihm näherte, konnte sie den Rauch sehen, der aus dem Kamin aufstieg, und das Flackern von Licht im Inneren. Der Schmerz in ihrem Bein war stark, aber noch schlimmer war die Kälte des Wassers. Der Gedanke an ein warmes Kaminfeuer war ausreichende Motivation, um wieder mit dem Schwimmen zu beginnen.

Am Ufer angelangt, versuchte sie zu stehen, aber sie musste feststellen, dass es nicht ging. Das einfache weiße Kleid, das sie beim Blumenfest getragen hatte, war zerrissen und fühlte sich wie ein Bleigewicht auf ihrem Rücken an. Vollkommen erschöpft brach sie zusammen und begann zu weinen.

'Hilfe!', rief sie. 'Wenn Ihr mich hört, bitte helft!'

Einen Moment später öffnete sich die Tür des Hauses und eine Frau kam heraus. Es war Ramke, die Greisin, die sie auf dem Blumenfest getroffen hatte. Diejenige, die 'Sie ist es!' gerufen hatte, noch bevor sie selbst wusste, wer sie war. Im Gegensatz dazu spiegelte sich jetzt kein Erkennen in den Augen der alten Frau, die sich ihr näherte.

'Bei Sethiete, seid Ihr verletzt?', flüsterte Ramke und half ihr auf. 'Ich habe dieses Kleid schon einmal gesehen. Wart Ihr eine der Tänzerinnen auf dem Blumenfest heute Abend? Ich war mit Gräfin Jyllia Raze da, der Tochter des Königs.'

'Ich weiß, sie hat uns vorgestellt', stöhnte sie. 'Ich nannte mich selbst Gyna von Daggerfall.'

'Aber natürlich! Ihr kamt mir gleich so bekannt vor', sagte die alte Frau und führte sie über den Strand bis zur Tür. 'Mein Gedächtnis ist nicht so gut, wie es einmal war. Wärmt Euch auf und lasst uns Euer Bein ansehen.'

Ramke nahm Gynas durchnässtes Kleid, setzte sie vor das Feuer und hüllte sie in eine Decke. Als die Betäubung durch die Kälte langsam nachließ, spürte sie den intensiven Schmerz in ihrem Bein wieder. Bis dahin hatte sie nicht gewagt, es zu betrachten. Als sie es tat, hätte sie sich bei dem Anblick, der sich ihr bot, beinahe übergeben: ein tiefer, klaffender Riss, umgeben von aufgedunsenem, geschwollenem, fischweißem Fleisch. Dickes arterielles Blut sprudelte hervor und spritzte in Strömen auf den Boden.

'Meine Güte', sagte die alte Frau, als sie zum Feuer zurückkehrte. 'Das muss Euch ziemliche Schmerzen bereiten. Ihr habt Glück, dass ich mich noch immer an einige der alten Heilzauber erinnere.'

Ramke setzte sich auf den Boden und presste ihre Hände an beide Seiten der Wunde. Gyna fühlte einen stechenden Schmerz und dann ein kühles, sanftes Zwicken und Prickeln. Als sie hinunterschaute, bewegte Ramke ihre faltigen Hände langsam aufeinander zu. Unter ihrer Annäherung begann sich die Wunde vor ihren Augen zu schließen, das Fleisch verband sich wieder und auch die Blutergüsse verschwanden.

'Bei Kynareth', keuchte Gyna. 'Ihr habt mir das Leben gerettet.'

'Nicht nur das, Ihr werdet auch keine hässliche Narbe auf Eurem hübschen Bein zurückbehalten', kicherte die Alte. 'Ich musste diesen Zauber so oft anwenden, als Gräfin Jyllia noch klein war. Ihr müsst wissen, ich war ihr Kindermädchen.'

'Ich weiß', lächelte Gyna. 'Aber das ist lange her und trotzdem erinnert Ihr Euch noch an den Zauber.'

'Oh, wenn man etwas neu erlernt, selbst in der Schule der Wiederherstellung, gibt es immer viel zu lernen und viele Fehler zu machen, aber wenn man einmal so alt ist wie ich, dann muss man sich nicht mehr an die Dinge erinnern. Man weiß es einfach. Schließlich habe ich den Zauber vermutlich schon tausend Mal angewendet. Die kleine Gräfin Jyllia und die kleine Prinzessin Talara verletzten sich andauernd irgendwo. Kein Wunder, wo sie doch immer überall herumkletterten.'

Gyna seufzte. 'Ihr müsst Gräfin Jyllia sehr geliebt haben.'

'Das tue ich immer noch', strahlte Ramke. 'Aber sie ist nun erwachsen und alles ist anders. Wisst Ihr, es ist mir zuvor nicht aufgefallen, aber Ihr ähnelt meiner Gräfin sehr. Habe ich das schon erwähnt, als wir uns auf dem Fest begegnet sind?'

'Das habt Ihr', sagte Gyna. 'Das heißt, ich glaube, Ihr wart der Meinung, ich sähe aus wie Prinzessin Talara.'

'Oh, es wäre so schön, wenn die Prinzessin zurückkehren würde', stieß die alte Frau hervor. 'Wisst Ihr, als die ehemalige königliche Familie ermordet wurde und alle sagten, dass die Prinzessin tot sei, obwohl wir die Leiche niemals fanden, hatte ich den Eindruck, dass das wahre Opfer Gräfin Jyllia war. Ihr kleines Herz zerbrach einfach, und eine Zeit lang sah es so aus, als würde das auch für ihren Verstand gelten.'

'Wie meint Ihr das?', fragte Gyna. 'Was ist damals passiert?'

'Ich weiß nicht, ob ich das einer Fremden erzählen sollte, aber es ist in Camlorn allgemein bekannt und es ist wirklich so, als würde ich Euch kennen', Ramke kämpfte kurz mit ihrem Gewissen und begann dann zu erzählen: 'Jyllia war Zeugin der Morde, müsst Ihr wissen. Ich fand sie später, sie hatte sich in dem entsetzlich blutverschmierten Thronraum versteckt. Sie war wie eine zerbrochene Puppe. Sie sprach nicht und sie aß nicht. Ich versuchte es mit all meinen Heilzaubern, aber ich konnte nichts tun. Sie hatte so viel mehr erlitten als nur ein aufgeschlagenes Knie. Ihr Vater, der damalige Herzog von Oloïne, schickte sie in ein Sanatorium auf dem Land, damit sie sich erholte.'

'Das arme kleine Mädchen', sagte Gyna bedauernd.

'Es dauerte Jahre, bis sie wieder sie selbst war', sagte Ramke nickend. 'Und in Wahrheit ist sie auch das nie wieder ganz geworden. Wundert es Euch, dass ihr Vater sie nicht zu seiner Thronerbin machte, als er zum König gekrönt wurde? Er glaubt, dass sie nicht die Richtige ist, und so sehr ich dies auch bestreiten möchte, so hat er doch Recht. Sie erinnerte sich an nichts, an rein gar nichts.'

'Denkt Ihr', Gyna wählte ihre Worte sorgfältig, 'dass es ihr besser ginge, wenn sie wüsste, dass ihre Cousine, Prinzessin Talara, noch lebt und dass es ihr gut geht?'

Ramke dachte darüber nach. 'Ich glaube schon. Aber vielleicht auch nicht. Manchmal ist es am besten, nicht zu hoffen.'

Gyna erhob sich und stellte fest, dass ihr Bein genauso kräftig war, wie es aussah. Ihr Kleid war getrocknet und Ramke gab ihr einen Umhang, darauf bestehend, dass sie sich vor der kalten Nachtluft schützte. An der Tür gab Gyna der alten Frau einen Kuss auf die Wange und dankte ihr. Nicht nur für den Heilzauber und den Umhang, sondern für alles andere Gute, dass sie je getan hatte.

Die Straße in der Nähe des Hauses führte nach Norden und nach Süden. Zur Linken lag der Weg zurück nach Camlorn, wo Geheimnisse verborgen lagen, zu denen nur sie allein den Schlüssel besaß. Im Süden befand sich Daggerfall, ihre Heimat seit nun mehr als zwanzig Jahren. Sie konnte ganz einfach dorthin zurückkehren, zu ihrer Profession auf den Straßen der Stadt. Sie dachte einige Sekunden nach und traf dann eine Entscheidung.

Sie war noch nicht allzu lange gelaufen, als eine schwarze, von drei Pferden gezogene Kutsche mit dem kaiserlichen Wappen, begleitet von acht Reitern, an ihr vorbeifuhr. Sie fuhr noch einige Meter weiter und hielt dann plötzlich an. Sie erkannte einen der Soldaten als Gnorbooth, Fürst Strales Diener. Die Tür öffnete sich und Fürst Strale selbst, der Botschafter des Kaisers, der Mann, der sie und all die anderen Frauen zur Unterhaltung bei Hofe angeheuert hatte, trat heraus.

'Du!', rief er missbilligend. 'Du bist doch eine von den Prostituierten oder nicht? Du bist diejenige, die während des Blumenfestes verschwand? Gyna, habe ich Recht?'

'Das alles stimmt', lächelte sie säuerlich. 'Bis darauf, dass meine Name, wie ich herausfand, nicht Gyna lautet.'

'Das ist mir vollkommen egal', sagte Fürst Strale. 'Was machst du auf der Straße nach Süden? Ich habe dich dafür bezahlt, dass du bleibst und das Königreich erfreust.'

'Wenn ich zurück nach Camlorn ginge, gäbe es eine Menge Leute, die darüber gar nicht erfreut wären.'

'Erkläre dich', sagte Fürst Strale.

Das tat sie. Und er hörte zu.

Buch III

Gnorbooth verließ seine Lieblingstaverne in Camlorn, den Brechenden Ast, als er hörte, dass jemand seinen Namen rief. Sein Namen war keiner, der leicht mit einem anderen verwechselt werden konnte. Er drehte sich um und sah Fürst Eryl, den königlichen Kampfmagier des Palastes, aus dem Dunkel der Gasse auftauchen.

'Mein Herr', sagte Gnorbooth mit einem freundlichen Lächeln.

'Ich bin überrascht, Euch heute Abend hier zu sehen, Gnorbooth', sagte Fürst Eryl mit einem äußerst unfreundlichen Lächeln. 'Ich habe Euch und Euren Herrn seit den Jahrtausendfeierlichkeiten nicht oft gesehen, aber ich hörte, dass Ihr sehr beschäftigt wart. Was ich mich frage, ist, womit Ihr so beschäftigt gewesen seid.'

'Die kaiserlichen Interessen in Camlorn zu schützen ist eine auslastende Arbeit, mein Herr. Aber ich kann mir nicht vorstellen, dass Ihr an den Details der Termine des Botschafters interessiert seid.'

'Doch das bin ich', sagte der Kampfmagier. 'Besonders, da der Botschafter in der letzten Zeit begann, höchst mysteriös, höchst undiplomatisch zu handeln. Und ich habe gehört, dass er eine der Huren vom Blumenfest in sein Haus geholt hat. Ich glaube, ihr Name ist Gyna?'

Gnorbooth zuckte die Schultern: 'Ich würde sagen, er ist verliebt, mein Herr. Das kann Männer dazu veranlassen, äußerst seltsam zu handeln, was, wie ich denke, Ihr schon einmal gehört haben könntet.'

'Sie ist ein äußerst gut aussehendes Mädel', lachte Fürst Eryl. 'Ist Euch aufgefallen, wie sehr sie der verstorbenen Prinzessin Talara ähnelt?'

'Ich bin erst seit fünfzehn Jahren in Camlorn, mein Herr. Ich habe die verblichene Majestät nie gesehen.'

'Nun, ich würde verstehen, wenn er angefangen hätte, Gedichte zu schreiben. Aber welcher verliebte Mann verbringt seine Tage in der Palastküche und unterhält sich mit alten Bediensteten? Das hört sich kaum nach brennender Leidenschaft an, auch nicht gemessen an meinem begrenzten Erfahrungsschatz.' Fürst Eryl rollte die Augen. 'Und was für Geschäfte hat er zur Zeit in - oh, wie war doch gleich der Name dieses Dorfes?'

'Umbington?' antwortete Gnorbooth und bedauerte das Gesagte augenblicklich. Fürst Eryl war ein zu schlauer Schauspieler, es zu zeigen, aber das Gefühl in seiner Magengrube sagte Gnorbooth, dass der Kampfmagier nicht einmal gewusst hatte, dass Fürst Strale das Kapitol verlassen hatte. Er musste fort von hier, um es den Botschafter wissen zu lassen. Aber vorher gab es noch ein Spielchen zu spielen. 'Er wird nicht vor morgen dorthin aufbrechen. Ich glaube, es geht dort nur um irgendeine Urkunde, die das kaiserliche Siegel benötigt.'

'Ist das alles? Wie langweilig für den armen Kerl. Ich vermute, ich werde ihn dann nach seiner Rückkehr sehen', sagte Fürst Eryl und verbeugte sich. 'Habt Dank für Eure Auskünfte. Gehabt Euch wohl.'

In dem Moment, in dem der königliche Kampfmagier um die Ecke bog, sprang Gnorbooth auf sein Pferd. Er hatte ein oder zwei Ale zu viel getrunken, aber er wusste, dass er vor Fürst Eryls Agenten

in Umbington sein musste. Er galoppierte durch den östlichen Ausgang des Kapitols und hoffte, dass es an der Straße Wegweiser geben würde.

In einer Taverne, die nach Schimmel und saurem Bier roch, saß Fürst Strale und wunderte sich, dass die kaiserliche Agentin Fürstin Brisienna für die privatesten Unterredungen immer die öffentlichsten Plätze fand. In Umbington war Erntezeit, und alle Feldarbeiter vertranken ihre mageren Löhne in der lautesten Art und Weise. Für diesen Treffpunkt war er angemessen gekleidet, grobe Hosen und ein einfaches Bauernhemd, und dennoch fühlte er sich auffällig. Verglichen mit seinen beiden Begleiterinnen war er das auch. Die Frau zu seiner Rechten war daran gewöhnt, die niederen Orte von Daggerfall als gemeine Prostituierte aufzusuchen. Fürstin Brisienna zu seiner Linken war noch deutlicher in ihrem Element.

'Mit welchem Namen möchtet Ihr von mir angesprochen werden?' fragte Fürstin Brisienna eifrig.

'Ich bin an den Namen Gyna gewöhnt, obwohl sich das ändern mag', war ihre Antwort. 'Oder auch nicht. Die Hure Gyna wird der Name sein, der auf meinem Grab stehen wird.'

'Ich werde dafür sorgen, dass es keine weiteren Anschläge auf Euer Leben wie auf dem Blumenfest geben wird', Fürst Strale runzelte die Stirn. 'Aber ohne die Hilfe des Kaisers werde ich Euch nicht für immer und ewig beschützen können. Die einzige beständige Lösung ist, diejenigen zu fangen, die Euch Leid zufügen wollen, und Euch dann in die gebührende Position zu erheben.'

'Glaubt Ihr meine Geschichte?' Gyna wandte sich Fürstin Brisienna zu.

'Seit nun schon vielen Jahren bin ich des Kaisers Oberagentin, und ich habe wenige Geschichten gehört, die seltsamer waren als die Eure. Wenn Euer Freund der Botschafter nicht nachgeforscht und herausgefunden hätte, was er herausgefunden hat, so hätte ich Euch geradewegs als Wahnsinnige abgetan', lachte Brisienna, und brachte damit ein Lächeln auf Gynas Gesicht. 'Aber jetzt, ja, ich glaube Euch. Vielleicht macht mich das zur Wahnsinnigen.'

'Werdet Ihr uns helfen?' fragte Fürst Strale.

'Es ist ein verzwicktes Unterfangen, sich in die Angelegenheiten der provinziellen Königreiche einzumischen', Fürstin Brisienna schaute nachdenklich in die Tiefen ihres Krugs. 'Außer wenn es sich um eine Bedrohung für das Kaiserreich selbst handelt, halten wir es für besser, uns nicht einzumischen. In Eurem Fall haben wir es mit einen sehr schmutzigen Mord, der vor zwanzig Jahren verübt wurde, und seine Nachwirkungen zu tun. Wenn Seine kaiserliche Majestät sich selbst in jede blutige Störung in der Erbfolge in jeder seiner tausend vasallischen Königreiche verwickeln ließe, so würde er niemals etwas für das übergeordnete Wohl von Tamriel erreichen.'

'Ich verstehe', murmelte Gyna. 'Als ich mich an alles erinnerte, wer ich war und was mir zugestoßen ist, entschloss ich mich, deswegen nichts zu tun. Tatsächlich war ich gerade dabei, Camlorn zu verlassen und heim nach Daggerfall zu gehen, als ich Fürst Strale wiedersah. Er war derjenige, der dieses Rätsel lösen wollte, nicht ich. Und als er mich zurückbrachte, wollte ich nur meine Cousine sehen, ihr zu sagen, wer ich bin. Aber er verbot es mir.'

'Es wäre zu gefährlich gewesen', knurrte Strale. 'Wir kennen noch immer nicht die Tiefe dieser Verschwörung. Vielleicht werden wir sie nie kennen.'

'Es tut mir Leid. Ich gebe immer zu lange Erklärungen auf kurze Fragen. Als Fürst Strale mich

fragte, ob ich helfen werde, hätte ich mit 'ja' beginnen sollen', Fürstin Brisienna lachte über die Veränderung in Fürst Strales und Gynas Mienen. 'Selbstverständlich werde ich Euch helfen. Aber damit das hier gut ausgeht, müsst Ihr zwei Dinge zur Befriedigung des Kaisers vollbringen. Erstens, Ihr müsst mit absoluter Sicherheit beweisen können, wer die Macht hinter diesem Komplott ist, das Ihr aufgedeckt habt. Ihr müsst jemanden dazu bringen, zu gestehen.'

'Und zweitens', sagte Fürst Strale und nickte, 'müssen wir beweisen, dass diese Sache der Betrachtung Seiner kaiserlichen Majestät würdig ist, und nicht nur bloß eine unbedeutende örtliche Angelegenheit.'

Fürst Strale, Fürstin Brisienna, und die Frau, die sich selbst Gyna nannte, diskutierten noch einige Stunden weiter, wie ihre Ziele zu erreichen waren. Als sie sich geeinigt hatten, was zu tun war, verabschiedete sich Fürstin Brisienna, um ihren Verbündeten Prosuccus aufzusuchen. Strale und Gyna brachen nach Westen auf, Richtung Camlorn. Nicht lange nach dem Beginn ihres Ritts durch die Wälder hörten sie das Geräusch von galoppierenden Hufen vor sich. Fürst Strale zog sein Schwert und signalisierte Gyna, ihr Pferd hinter das seine zu bringen.

In diesem Moment wurden sie von allen Seiten angegriffen. Es war ein Hinterhalt. Acht Männer, mit Äxten bewaffnet, hatten ihnen aufgelauert.

Fürst Strale riss Gyna von ihrem Pferd und zog sie hinter sich. Er machte eine kurze, geschickte Handbewegung. Ein Flammenring materialisierte sich um sie, eilte dann nach außen und traf ihre Angreifer. Die Männer schrieen vor Schmerzen und fielen auf die Knie. Fürst Strale sprang auf das nächste Pferd und galoppierte in vollem Tempo in Richtung Westen.

'Ich dachte, Ihr seid ein Botschafter und kein Magier!' lachte Gyna.

'Ich glaube immer noch, dass es Zeiten für Diplomatie gibt', antwortete Fürst Strale.

Sie trafen Pferd samt Reiter, die sie vorher schon gehört hatten, an der Straße. Es war Gnorbooth. 'Mein Herr, es ist der königliche Kampfmagier! Er fand heraus, dass Ihr beide in Umbington seid!'

'Mit beträchtlicher Leichtigkeit, wie ich hinzufügen darf', dröhnte Fürst Eryls Stimme aus den Wäldern. Gnorbooth, Gyna und Fürst Strale suchten die dunklen Bäumen ab, aber fanden nichts. Die Stimme des Kampfmagiers schien von überall und nirgends zu kommen.

'Es tut mir Leid, mein Herr', stöhnte Gnorbooth. 'Ich versuchte Euch zu warnen, so schnell ich nur konnte.'

'Vielleicht versucht Ihr in Eurem nächsten Leben daran zu denken, Eure Pläne niemals einem Säufer anzuvertrauen', lachte Fürst Eryl. Er hatte sie in Sichtweite und der Zauber war entfesselt.

Gnorbooth sah ihn als erster aufgrund des Licht des Feuerballs, der seinen Fingerspitzen entsprang. Später fragte Fürst Eryl sich, was der Narr vorhatte. Vielleicht war er nach vorne geeilt, um Fürst Strale aus dem Weg zu ziehen. Vielleicht wollte er dem Pfad der Zerstörung entfliehen, und war einfach nur nach links gelaufen, statt nach rechts. Vielleicht, so unwahrscheinlich es auch schien, war er willens, sein Leben zu opfern, um seinen Herrn zu retten. Welcher Grund auch immer es war, das Ergebnis war dasselbe.

Er geriet in den Weg.

Es gab eine Explosion von Energie, die die Nacht erfüllte, und ein widerhallendes Dröhnen, das die Vögel im Umkreis von einer Meile von den Bäumen fallen ließ. Auf den wenigen Quadratmetern, auf denen Gnorbooth und sein Pferd gestanden hatten, war nichts übrig als schwarzes Gras. Sie waren zu weniger als Dunst reduziert worden. Gyna und Fürst Strale waren nach hinten geschleudert worden. Ihr Pferd, als es seine Sinne wiedererlangt hatte, galoppierte so schnell es konnte davon. In der anhaltenden glühenden Aura der Detonation des Zaubers schaute Fürst Strale in die Wälder und geradewegs in den weit aufgerissenen Augen des Kampfmagiers.

'Verdammt', sagte Fürst Eryl und rannte los. Der Botschafter sprang auf die Füße und verfolgte ihn.

'Das war ein hoher Verbrauch von Magie, sogar für Euch', sagte Fürst Strale während er rannte. 'Wisst Ihr denn nicht selbst gut genug, dass man Fernzauber nur anwenden sollte, wenn man sicher sein kann, dass das Ziel nicht blockiert wird?'

'Ich hätte nie gedacht, dass - dieser Idiot -' Fürst Eryl wurde von hinten getroffen und auf den nassen Waldboden geworfen, noch bevor er die Möglichkeit hatte, sein Jammern zu beenden.

'Es spielt keine Rolle, was Ihr dachtet', sagte Fürst Strale ruhig, drehte den Kampfmagier um und nagelte dessen Arme mit seinen Knien am Boden fest, 'Ich bin zwar kein Kampfmagier, aber ich war weise genug, nicht meine ganzen Reserven auf Euren kleinen Hinterhalt zu verschwenden. Vielleicht ist es eine Frage der Philosophie, aber als Regierungsagent neige ich zum Konservatismus.'

'Was werdet Ihr tun?' jammerte Fürst Eryl.

'Gnorbooth war ein guter Mann, einer der besten, und deshalb werde ich Euch erhebliche Schmerzen zufügen', der Botschafter machte eine leichte Bewegung, und seine Hände begannen, hell zu glühen. 'So viel ist sicher. Und wie viel Schmerzen ich Euch danach noch zufügen werde, hängt davon ab, was Ihr mir erzählen werdet. Ich möchte etwas über den früheren Herzog von Oloïne hören.'

'Was genau wollt Ihr wissen?' schrie Fürst Eryl.

'Zunächst einmal - alles', antwortete Fürst Strale mit vollendeter Geduld.

Buch IV

Gyna sah die kaiserliche Agentin Fürstin Brisienna nie wieder, aber sie hielt ihr Versprechen. Prosuccus, eine Schattenklinge im Dienste des Königreichs, kam in Verkleidung im Haus von Fürst Strale an. Sie war eine begabte Schülerin, und binnen weniger Tage hatte sie begriffen, was sie wissen musste.

'Es ist eine einfache Bezauberung, nicht die Art Zauber, die einen tobenden Daedroth in einen niedlichen Welpen verwandeln könnte', sagte Prosuccus. 'Wenn Ihr etwas sagt oder tut, was Euer Ziel normalerweise verärgern oder kränken würde, wird die Wirkung schwächer werden. Er wird vorübergehend seine Wahrnehmung von Euch verändern, wie Zauber der Illusionsschule es tun, aber seine Gefühle des Respekts und der Bewunderung für Euch müssen unterstützt werden von der Bezauberung einer weniger magischen Natur.'

'Ich verstehe', lächelte Gyna und dankte ihrem Tutor für die zwei Illusionszauber, die er sie gelehrt hatte. Es war an der Zeit, ihre neu gefundene Fähigkeit zu nutzen.

Camlorns Gildenhaus der Prostituierten war ein großer Palast in einem reichen Nordviertel der Stadt. Prinz Sylon konnte den Weg dorthin mit verbundenen Augen, oder betrunken, wie er oft war, finden. In dieser Nacht jedoch war er nur leicht berauscht und entschlossen, auch nicht mehr zu trinken. In dieser Nacht war er in der Stimmung für Vergnügen. Sein Art von Vergnügen.

'Wo ist meine Favoritin Grigia', fragte er die Gildenherrin beim Eintreten.

'Sie erholt sich noch von dem Termin mit Euch letzter Woche', lächelte sie gelassen. 'Die meisten Frauen haben schon einen Kunden, aber ich habe eine ganz besondere für Euch aufgehoben. Ein neues Mädchen. Eine, die Ihr sicherlich genießen werdet.'

Der Prinz wurde in eine luxuriös dekorierte Suite aus Samt und Seide geführt. Als er eintrat, kam Gyna hinter einem Wandschirm hervor und sprach schnell ihren Zauber, mit glaubensbereitem Geist, wie Prosuccus es sie gelehrt hatte. Zuerst war es schwer zu sagen, ob der Zauber wirkte. Der Prinz schaute sie mit einem grausamen Lächeln an; und dann, wie die Sonne, die durch die Wolken bricht, war die Grausamkeit verschwunden. Sie wusste nun, dass er ihr gehörte. Er fragte nach ihrem Namen.

'Ich habe im Moment keinen richtigen Namen', neckte sie. 'Ich habe nie zuvor mit einem richtigen Prinzen Liebe gemacht. Ich war noch nie in einem Palast. Ist Eurer sehr ... groß?'

'Noch ist er nicht mein', er zuckte die Achseln. 'Aber eines Tages werde ich König sein.'

'Es muss wundervoll sein, in einem solchen Palast zu leben', gurrte Gyna. 'Tausend Jahre Geschichte. Alles muss so alt und schön sein. Die Gemälde und Bücher und Statuen und Wandteppiche. Hält Eure Familie an diesen ganzen alten Schätzen fest?'

'Ja, zusammen mit einer Menge altem, langweiligen Plunder werden sie in den Archivräumen in den Gewölben gehortet. Bitte, darf ich Euch nun nackt sehen?'

'Zuerst eine kleine Unterhaltung, aber fühlt Euch frei, Euer Gewand abzulegen, wann immer Ihr es wollt', sagte Gyna. 'Ich hatte gehört, dass es Archivräume gibt, und dass sie im Verborgenen liegen.'

'Es gibt eine falsche Wand hinter der Familienkrypta', sagte der Prinz, nahm ihre Handgelenke und zog sie an sich, um sie zu küssen. Etwas in seinen Augen hatte sich verändert.

'Eure Hoheit, Ihr tut meinem Arm weh', schrie Gyna.

'Genug geredet, Ihr bezaubernde Hure', knurrte er. Gyna hielt einen scharfen Stich der Angst zurück, ließ ihren Verstand abkühlen und ihre Wahrnehmungen wirbeln. Als sein wütender Mund ihre Lippen berührte, sprach sie den zweiten Zauber, den ihr Illusionsmentor sie gelehrt hatte.

Der Prinz fühlte, wie sein Fleisch zu Stein wurde. Er blieb eingefroren und sah, wie Gyna ihre Kleidungsstücke raffte und den Raum verließ. Die Lähmung würde nur noch einige Minuten andauern, aber das war alle Zeit, die sie brauchte.

Die Gildenmeisterin hatte bereits mit allen Mädchen das Gebäude verlassen, so wie Gyna und Fürst Strale es ihr gesagt hatten. Sie würden ihr sagen, wann es sicher war, zurückzukehren. Sie hatte für ihre Rolle in der Falle kein Gold akzeptiert. Sie sagte, es sei Belohnung genug, dass ihre Mädchen nicht länger von diesem äußerst abartigen und grausamen Prinzen gequält wurden.

'Was für ein schrecklicher Bursche', dachte Gyna, während sie sich die Kapuze ihres Mantels aufsetzte und durch die Straßen zu Fürst Strales Haus rannte. 'Es ist nur gut, dass er niemals König sein wird.'

Am folgenden Morgen hielten der König und die Königin ihre tägliche Audienz mit verschiedenen Adligen und Diplomaten. Alles in allem eine spärliche Versammlung. Der Thronraum war weitgehend leer. Es war ein schrecklich langweilige Art und Weise, den Tag zu beginnen. Zwischen den Bittgesuchen gähnten sie königlich.

'Was ist mit all den interessanten Leuten passiert?' raunte die Königin. 'Wo ist unser geliebter Junge?'

'Ich hörte, dass er durch das Nordviertel tobt. Auf der Suche nach einer Dirne, die ihn ausgeraubt hat', gluckste der König zärtlich. 'Was für ein guter Junge.'

'Und was ist mit dem königlichen Kampfmagier?'

'Ich schickte ihn fort, damit er sich um eine heikle Angelegenheit kümmert', der König runzelte die Stirn. 'Aber das war vor fast einer Woche, und ich habe seitdem kein Wort mehr von ihm gehört. Das ist irgendwie beunruhigend.'

'Das ist es in der Tat. Fürst Eryl sollte nicht für so lange Zeit fort sein', die Königin runzelte die Stirn. 'Was wäre, wenn ein schurkischer Hexenmeister kommen und uns bedrohen würde? Mein Gemahl, lacht mich nicht aus. Das ist der Grund, warum alle königlichen Häuser in Hochfels ihre magischen Gefolgsleute nah bei sich haben. Um ihre Höfe vor bösen Verzauberungen zu beschützen. Wie vor einer solchen, die unser armer Kaiser erst kürzlich erlitt.

'Von der Hand seines eigenen Kampfmagiers', gluckste der König.

'Fürst Eryl würde Euch nie in solcher Weise verraten, und dass wisst Ihr auch. Er ist in Euren Diensten, seit Ihr Fürst von Oloïne gewesen seid. Ihn mit Jagar Tharn überhaupt vergleichen zu wollen, also wirklich ...' Die Königin winkte abfällig mit der Hand. 'Es ist diese Sorte von Mangel

an Vertrauen, die die Königreiche in ganz Tamriel ruiniert. Nun, Fürst Strale erzählte mir -'

'Und ein weiterer Mann, der verschwand', sinnierte der König.

'Der Botschafter?' die Königin schüttelte den Kopf. 'Nein, der ist hier. Er hatte den Wunsch, die Krypten aufzusuchen und Euren edlen Ahnen zu huldigen, also führte ich ihn dorthin. Ich kann mir nicht vorstellen, was ihn so lange aufhält. Er muss frommer sein, als ich dachte.'

Sie war überrascht, als der König sich aufgeschreckt erhob. 'Warum habt Ihr mir das nicht gesagt?'

Bevor sie noch eine Gelegenheit zur Antwort hatte, kam der Gegenstand ihrer Unterredung durch die offene Tür in den Thronsaal. An seinem Arm war eine wunderschöne blonde Frau in einem stattlichen Kleid aus Scharlachrot und Gold, des höchsten Adels würdig. Die Königin folgte dem erschreckten Blick ihres Gemahls und war ebenso verblüfft.

'Ich hörte, dass er mit einer der Dirnen vom Blumenfest verbandelt ist, und nicht mit einer Dame', flüsterte sie. 'Guter Gott, sie ähnelt auf bemerkenswerte Art und Weise Eurer Tochter, der Gräfin Jyllia.'

'Das tut sie', keuchte der König. 'Oder ihrer Cousine, der Prinzessin Talara.'

Auch die Adeligen im Raum flüsterten untereinander. Obwohl wenige schon vor zwanzig Jahren, als die Prinzessin verschwand - vermutlich ermordet worden war, wie der Rest der königlichen Familie - am Hofe waren, gab es doch noch einige wenige ältere Staatsmänner, die sich erinnerten. Nicht nur im Thronsaal fiel das Wort 'Talara' wie eine Beschwörung.

'Fürst Strale, würdet Ihr uns Eurer Begleiterin vorstellen?' fragte die Königin mit einem höflichen Lächeln.

'Sogleich, Eure Hoheit, aber ich fürchte, ich muss zuerst dringende Angelegenheiten mit Euch besprechen', antwortete Fürst Strale mit einer Verbeugung. 'Dürfte ich um eine private Audienz bitten?'

Der König besah sich den kaiserlichen Botschafter und versuchte, den Gesichtsausdruck des Mannes zu deuten. Mit einem Wink seiner Hand entließ er die Versammlung und ließ die Türen hinter ihnen schließen. Bis auf den König, die Königin, den Botschafter, ein Dutzend königlicher Wachen, und die mysteriöse Frau war niemand mehr im Audienzzimmer.

Der Botschafter zog ein Bündel alten, vergilbten Pergaments aus seiner Tasche. 'Eure Hoheit, als Ihr den Thron bestiegt, nachdem Euer Bruder und seine Familie ermordet worden waren, wurde alles Wichtige, Urkunden und Testamente, selbstverständlich von den Angestellten und Ministern aufgehoben. Seine gesamten beiläufigen, unwichtigen, persönlichen Briefwechsel wurden ins Archiv geschickt, was dem Standardprotokoll entspricht. Dieser Brief war darunter.'

'Was soll das Ganze, mein Herr?' dröhnte der König. 'Was steht darin?'

'Nichts über Euch, Eure Majestät. In Wahrheit konnte niemand, der den Brief zur Zeit der Thronbesteigung Eurer Majestät las, seine Wichtigkeit erkennen. Es war ein Brief an den Kaiser, den der verblichene König, Euer Bruder, zur Zeit seiner Ermordung niedergeschrieben hatte. Er dreht sich um einen Dieb, der früher einmal Magier-Priester im Tempel von Sethiete hier in

Camlorn gewesen war. Sein Name war Jagar Tharn.'

'Jagar Tharn?' die Königin lachte nervös auf. 'Grundgütiger, wir sprachen gerade über ihn.'

'Tharn stahl eine Menge Bücher mit mächtigen und vergessenen Zaubersprüchen und Überlieferungen über Artefakte wie den Stab des Chaos, wo er versteckt, und wie er zu benutzen sei. Neuigkeiten gelangen nur langsam in die westlichste Gegend von Hochfels, und zu der Zeit, als Euer Bruder, der König, hörte, dass des Kaisers neuer Kampfmagier ein Mann namens Jagar Tharn war, waren schon viele Jahre verstrichen. Der König hatte einen Brief angefangen, um den Kaiser vor dem Verrat seines kaiserlichen Kampfmagiers zu warnen, aber er wurde nie beendet. Fürst Strale hielt den Brief hoch. 'Er trägt das Datum seiner Ermordung im Jahr 385. Vier Jahre bevor Jagar Tharn seinen Herrn verriet und die zehnjährige Tyrannei des kaiserlichen Simulacrums begann.'

'Das ist ja alles ganz interessant', bellte der König. 'Aber was hat das mit mir zu tun?'

'Die Ermordung des verblichenen Königs ist nun eine Angelegenheit kaiserlichen Interesses. Und ich habe ein Geständnis Eures königlichen Kampfmagiers Fürst Eryl.'

Das Gesicht des Königs verlor jegliche Farbe: 'Ihr elender Wurm! Kein Mann darf es wagen, mich zu bedrohen. Weder Ihr, noch diese Hure, noch dieser Brief werden jemals wieder das Tageslicht sehen. Wachen!'

Die königlichen Wachen zogen ihre Schwerter und drängten nach vorn. Als sie dies taten, gab es ein plötzliches Schimmern von Licht und der Raum war angefüllt mit kaiserlichen Schattenklingen, angeführt von Prosuccus. Sie waren seit Stunden dort gewesen, unsichtbar im Schatten lauernd.

'Ich verhafte Euch im Namen Seiner kaiserlichen Hoheit, Uriel Septims VII.', sagte Strale.

Die Türen wurden geöffnet, und König und Königin mit gesenkten Köpfen hinausgeleitet. Gyna erzählte Prosuccus, wo ihr Sohn, Prinz Sylon, höchstwahrscheinlich gefunden werden konnte. Die Höflinge und Adligen, die im Audienzzimmer gewesen waren, starrten auf die seltsame und ernste Prozession ihres Königs und ihrer Königin in ihr königliches Gefängnis. Niemand sagte ein Wort.

Als schließlich eine Stimme zu hören war, schreckten alle auf. Die Gräfin Jyllia war am Hofe angekommen. 'Was geschieht hier? Wer wagt es, sich die Autorität des Königs und der Königin anzueignen?'

Fürst Strale wandte sich zu Prosuccus: 'Wir möchten allein mit der Gräfin Jyllia reden. Ihr wisst, was getan werden muss.'

Prosuccus nickte und ließ die Türen zum Thronsaal ein weiteres Mal schließen. Die Höflinge drückten sich gegen das Holz, gespannt, alles zu hören. Obwohl sie es nicht aussprechen konnten, so wollten sie doch genauso wie Gräfin Jyllia Erklärungen hören.

Buch V

'Mit welchem Recht nehmt Ihr meinen Vater fest?', schrie Gräfin Jyllia. 'Was hat er getan?'

'Ich verhafte den König von Camlorn, den ehemaligen Herzog von Oloine, dank meiner Befugnis als kaiserlicher Befehlshaber und Botschafter', sagte Fürst Strale. 'Mit dem gesetzlichen Recht des Kaisers von Tamriel, das an die Stelle aller provinzieller, adliger Amtsgewalten tritt.'

Gyna trat vor und versuchte, ihre Hand auf Jyllias Arm zu legen, aber sie wurde kalt zurückgewiesen. Leise setzte sie sich zu Füßen des Thrones in dem nun leeren Audienzzimmer.

'Diese junge Dame kam zu mir, nachdem sie ihre vollständige Erinnerung zurückerlangt hatte, aber die Geschichte, die sie erzählte, war jenseits aller Glaubwürdigkeit. Ich konnte sie einfach nicht glauben', sagte Fürst Strale. 'Aber da sie von ihrer Geschichte überzeugt war, musste ich dem nachgehen. Also sprach ich mit jedem, der vor zwanzig Jahren hier im Palast war, um zu sehen, ob ein Körnchen Wahrheit daran sein könnte. Natürlich gab es zur Zeit der Ermordung des Königs und der Königin und dem Verschwinden der Prinzessin eine ausführliche Untersuchung, aber dieses Mal hatte ich andere Fragen zu stellen. Fragen über die Beziehung der beiden kleinen Cousinen Gräfin Jyllia Raze und der Prinzessin.'

'Ich habe es jedem immer und immer wieder erzählt: Ich erinnere mich an rein gar nichts aus dieser Zeit meines Lebens', sagte Jyllia und Tränen wallten in ihr auf.

'Das weiß ich. Ich habe nie bezweifelt, dass ihr einen fürchterlichen Mord beobachtet habt, und dass Euer Erinnerungsverlust, wie auch der ihre', sagte Fürst Strale und deutete auf Gyna, 'äußerst real waren. Die Geschichte, die die Dienstboten und auch andere Personen mir erzählten, war, dass die kleinen Mädchen unzertrennbar waren. Es gab keine anderen Spielkameraden, und da die Prinzessin sich in der Nähe ihrer Eltern aufzuhalten hatte, war auch die kleine Gräfin Jyllia immer dort. Als der Attentäter kam, um die königliche Familie zu ermorden, befanden sich der König und die Königin in ihrem Schlafgemach und die Mädchen spielten im Thronsaal.'

'Als meine Erinnerungen zurückkamen, war es, als ob sich eine versiegelte Kiste öffnet', sagte Gyna ernst. 'Alles war so klar und detailliert, als ob es gestern und nicht schon vor zwanzig Jahren passiert wäre. Ich war im Thronsaal und spielte Kaiserin, und Ihr habt Euch hinter dem Podium versteckt, und gabt vor, in einem Kerker zu sein, in den ich Euch geschickt hatte. Ein Mann, den ich niemals zuvor gesehen hatte, platzte aus dem königlichen Schlafgemach in den Saal und sein Schwert war blutverschmiert. Er ging auf mich los und ich rannte um mein Leben. Ich erinnere mich, dass ich in Richtung des Podiums lief, aber ich sah Euer angsterstarrtes Gesicht und ich wollte ihn nicht zu Euch führen. Also rannte ich zum Fenster.

Wir waren schon früher an der Schlossmauer entlang geklettert, nur zum Spaß. Das war eine der ersten Erinnerungen, die zurückkamen, als ich mich an dieser Felswand festhielt. Ihr und ich an der Schlossmauer, und der König rief zu mir herauf und erklärte mir, wie ich wieder hinuntergelangen könnte. Aber an diesem Tag konnte ich mich nicht festhalten, denn ich zitterte zu sehr. Ich fiel einfach hinunter und landete im Fluss.

Ich weiß nicht, ob es am Gräuel dessen, was ich gesehen hatte, lag, oder am Aufprall nach dem Sturzes und der Kälte des Wassers, aber in meinem Verstand war nur noch Leere. Als ich mich schließlich aus dem Fluss zog, viele Meilen weit weg, hatte ich keine Ahnung, wer ich war. Und so blieb es', lächelte Gyna. 'Bis heute.'

'Also seid Ihr Prinzessin Talara?', rief Jyllia.

'Bevor sie antwortet, lasst mich weitererzählen, denn die einfache Antwort würde Euch so verwirren, wie sie mich verwirrte', sagte Fürst Strale. 'Der Attentäter wurde gefasst, bevor er aus dem Palast fliehen konnte - er hätte wahrlich wissen müssen, dass er gefangen werden würde. Augenblicklich gestand er den Mord an der königlichen Familie. Die Prinzessin, sagte er, hätte er aus dem Fenster in den sicheren Tod geworfen. Ein Diener unten hörte den Schrei, und sah, dass etwas aus dem Fenster fiel, also wusste er, dass es wahr war.

Es dauerte noch mehrere Stunden, bis die kleine Gräfin Jyllia von ihrem Kindermädchen Ramke hinter dem Podium gefunden wurden, staubbedeckt, verängstigt, und unfähig, auch nur ein Wort zu sprechen. Ramke war sehr fürsorglich zu Euch', sagte Strale und nickte Jyllia zu. 'Sie bestand darauf, Euch augenblicklich in Euer Gemach zu bringen, und sandte dem Herzog von Oloine eine Nachricht, dass die königliche Familie tot sei, und dass seine Tochter die Morde zwar beobachtet habe aber dennoch am Leben sei.'

'Ich beginne, mich ein wenig daran zu erinnern', sagte Jyllia staunend. 'Ich erinnere mich, wie ich im Bett liege und von Ramke getröstet werde. Ich war ganz konfus und konnte mich nicht konzentrieren. Ich erinnere mich, dass ich wollte, dass noch immer Spielzeit sei. Ich weiß nicht, warum. Und dann erinnere ich mich, dass ich vermummt und in jenes Asyl gebracht wurde.'

'Es wird bald alles zu Euch zurückkehren', lächelte Gyna. 'Das verspreche ich. So begann ich, mich zu erinnern. Ich bekam ein Detail zu fassen, und die ganze Flut begann.'

'So ist es', sagte Jyllia und fing an, enttäuscht zu schluchzen. 'Ich erinnere mich an nichts mehr außer an Verwirrung. Nein, ich erinnere mich noch, dass Papa mich nicht einmal anschaute, als ich weggebracht wurde. Und ich erinnere mich, dass es mir egal war. Alles war mir egal.'

'Es war für alle eine verwirrende Zeit, so auch besonders für die kleinen Mädchen. Besonders für kleine Mädchen, die so viel durchmachen mussten, wie Ihr zwei', sagte Fürst Strale mitfühlend. 'Soweit ich weiß, verließ der Herzog seinen Palast in Oloine, sobald er Ramkes Nachricht erhalten hatte, gab Befehl, dass Ihr in ein privates Sanatorium geschickt werden solltet, bis Ihr Euch von Eurer Tortur erholt hattet, und machte sich daran, den Attentäter mit seiner Leibwache zu foltern, um an Informationen zu gelangen. Als ich hörte, dass niemand außer dem Herzog und seiner Leibwache den Attentäter nach seinem anfänglichen Geständnis gesehen hatte, und dass niemand außer dem Herzog und seiner Leibwache anwesend war, als der Attentäter bei einem Fluchtversuch getötet wurde, hielt ich dies für sehr bedeutsam.

Ich sprach mit Fürst Eryl, von dem ich wusste, dass er einer der Anwesenden gewesen war, und musste ihn täuschen, indem ich vorgab, dass ich mehr Beweise besäße, als ich tatsächlich hatte. Ich erhielt die erhoffte Reaktion, obwohl es ein gefährlicher Schachzug war. Schließlich gestand er mir das, was ich bereits für die Wahrheit gehalten hatte.

Der Attentäter', Fürst Strale hielt inne und schaute widerstrebend in Jyllias Augen, 'war vom Herzog von Oloine angeheuert worden, die königliche Familie zu töten, einschließlich der Prinzessin, der Erbin, so dass die Krone an ihn und seine Kinder übergehen würde.'

Jyllia starrte Fürst Strale entsetzt an. 'Mein Vater -'

'Dem Attentäter wurde gesagt, dass er, wenn der Herzog ihn erst inhaftiert hätte, bezahlt und ein

Ausbruch für ihn arrangiert werden würde. Der Verbrecher hatte einen schlechten Zeitpunkt dafür gewählt, gierig zu sein und nach mehr Gold zu verlangen. Der Herzog entschied, dass es billiger sei, ihn zum Schweigen zu bringen. Also ermordete er ihn auf der Stelle, so dass der Mann niemandem erzählen konnte, was wirklich geschehen war', sagte Fürst Strale und zuckte mit den Achseln. 'Kein tragischer Verlust, was den Mord angeht. Nach wenigen Jahren kehrtet Ihr aus dem Sanatorium zurück, ein wenig mitgenommen noch, jedoch ansonsten wiederhergestellt, außer einem vollständigen Verlust Eurer Kindheitserinnerungen. In dieser Zeit nahm der Herzog von Oloine den Platz seines Bruders als König von Camlorn ein. Es war kein kleines Manöver.'

'Nein', sagte Jyllia leise. 'Er muss sehr geschäftig gewesen sein. Er heiratete wieder und hatte ein weiteres Kind. Niemand außer Ramke kam jemals in das Sanatorium, um mich zu besuchen.'

'Wenn er Euch besucht und gesehen hätte', sagte Gyna. 'Hätte diese Geschichte ein vollständig anderes Ende nehmen können.'

'Was meint Ihr?', fragte Jyllia.

'Dies ist der erstaunlichste Teil', sagte Fürst Strale. 'Lange Zeit fragte man sich, ob Gyna Prinzessin Talara sei. Als ihre Erinnerungen zurückkehrten, und sie mir erzählte, an was sie sich erinnerte, setzten sich mehrere Beweisstücke zu einem Ganzen zusammen. Bedenkt diese Tatsachen.

Ihr beide seht Euch heute, nach zwanzig Jahren völlig anderer Lebensweisen, außergewöhnlich ähnlich, und als kleine Mädchen und ständige Spielgefährten saht Ihr fast identisch aus.

Zur Zeit des Attentats war der Mörder nie zuvor dort gewesen und sah nur ein Mädchen im Thronsaal, das er dann auch für sein Opfer hielt.

Die Frau, die Gräfin Jyllia fand, war ihr Kindermädchen Ramke, eine Kreatur mit labilem Verstand und fanatischer Hingabe an ihren Schützling - dieser Typ hätte niemals die Möglichkeit akzeptiert, dass ihr geliebtes Kind jenes war, das verschwunden war. Das Kindermädchen war die einzige Person, die beide, Prinzessin Talara und Gräfin Jyllia, kannte, und die Euch in dem Sanatorium besuchte.

Schließlich', sagte Fürst Strale, 'Bedenkt die Tatsache, dass, als Ihr aus dem Sanatorium zum Hofe zurückkehrtet, fünf Jahre vergangen waren, und dass Ihr vom Kind zu einer Dame herangewachsen wart. Ihr saht vertraut aus, jedoch nicht so, wie Eure Familie sich an Euch erinnerte, was nur natürlich ist.'

'Ich verstehe nicht', weinte das arme Mädchen mit weit aufgerissenen Augen, denn sie verstand es doch. An dieser Stelle fielen die Erinnerungen zu einer schrecklichen Flut zusammen.

'Lasst es mich so erklären', sagte ihre Cousine und umarmte sie: 'ich weiß jetzt, wer ich bin. Mein wahrer Name ist Jyllia Raze. Der Mann, der eben festgenommen wurde, war mein Vater, der Mann, der den König ermorden ließ - Euren Vater. Ihr seid Prinzessin Talara.'

Geheimnisvolles Akavir

Akavir bedeutet 'Drachenland'. Tamriel bedeutet 'Schönheit der Morgendämmerung'. Atmora bedeutet 'Wald der Ahnen'. Nur die Rothwardonen wissen, was Yokuda einst bedeutete.

Akavir ist das Königreich der Tiere. Weder Mensch noch Mer leben in Akavir, obwohl Menschen dies einst taten. Diese Menschen wurden jedoch vor langer Zeit von den vampirischen Schlangenwesen der Tsaesci verspeist. Wären sie nicht verspeist worden, wären diese Menschen im Laufe der Zeit nach Tamriel ausgewandert. Die Nord verließen Akavir in Richtung Tamriel. Vor ihnen hatten die Elfen Aldmeris verlassen, um nach Tamriel zu gehen. Die Rothwardonen zerstörten Yokuda, um ihre Reise machen zu können. Alle Menschen und Mer wissen, dass Tamriel der Nexus der Schöpfung ist, wo der Letzte Krieg stattfinden wird, wo die Götter Lorkhan zerstörten und ihren Adamant-Turm der Geheimnisse verließen. Wer weiß, was die Akavir von Tamriel denken, doch fragt Euch: warum haben sie dreimal und mehr versucht, es zu überfallen?

Es gibt vier Hauptnationen in Akavir: Kamal, Tsaesci, Tang Mo und Ka Po' Tun. Wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, in Tamriel einzufallen, kämpfen sie gegeneinander.

Kamal ist die 'Schneehölle'. Dort leben Dämonen, in großer Zahl. Jeden Sommer tauen sie auf und überfallen Tang Mo, doch die tapferen Affenleute vertreiben sie immer wieder. Einst versuchte Ada'Soom Dir-Kamal, ein König der Dämonen, Morrowind zu erobern, doch Almalexia und der König der Unterwelt zerstörten ihn am Roten Berg.

Tsaesci ist der 'Schlangenpalast', einst die stärkste Kraft in Akavir (bevor der Tiger-Drache kam). Die Schlangenleute aßen vor langer Zeit alle Menschen in Akavir, doch sie sehen ihnen immer noch ähnlich. Sie sind groß, schön (doch Furcht einflößend), bedeckt mit goldenen Schuppen und unsterblich. Sie unterjochen die Goblins der umliegenden Inseln, die Arbeit und frisches Blut liefern. Die Güter der Tsaesci sind weit verbreitet. Wenn Einheimische aus Tamriel an die Akavir denken, so denken sie an die Schlangenleute, weil ein solcher in der letzten Ära für vierhundert Jahre das Cyrodiilische Kaiserreich regierte. Er war der Potentat Versiduae-Shaie, der von den Morag Tong ermordet wurde.

Tang Mo sind die 'Tausend Affen Inseln'. Es gibt viele Rassen von Affenleuten, und sie sind alle freundlich, tapfer und einfältig (und viele auch sehr verrückt). Sie können Armeen bilden, wenn sie müssen, denn alle anderen Akavir-Nationen haben früher oder später versucht, sie zu versklaven. Sie können sich nicht entscheiden, wen sie mehr hassen, die Schlangen oder die Dämonen, doch wenn man sie fragt, werden sie wahrscheinlich antworten: 'Schlangen'. Obwohl sie einst erbitterte Feinde waren, sind die Affenleute heute Verbündete der Tigerleute von Ka Po' Tun.

Ka Po' Tun ist das 'Kaiserreich der Tiger-Drachen'. Die Katzenleute hier werden beherrscht vom göttlichen Tosh Raka, dem Tiger-Drachen. Es ist heute ein sehr bedeutendes Kaiserreich, stärker als die Tsaesci (aber nicht auf See). Nachdem die Schlangenleute alle Menschen gegessen hatten, versuchten sie, alle Drachen zu essen. Sie brachten es fertig, die Roten Drachen zu unterjochen, doch die Schwarzen Drachen waren (damals) nach Po Tun geflohen. Ein großer Krieg tobte, der sowohl die Katzen als auch die Schlangen geschwächt zurückließ, und die Drachen waren alle tot. Seit dieser Zeit versuchen die Katzenleute, wie die Drachen zu werden. Tosh Raka war der Erste, der Erfolg hatte. Er ist der größte Drache der Welt, orange und schwarz, und er hat sehr viele neue Pläne.

'Als Erstes', sagt Tosh Raka, 'töten wir alle Vampir-Schlangen.' Danach plant der Tiger-Drachen-

Kaiser, Tamriel zu erobern.

Geist der Daedra

Wie Ihr uns kennen solltet
Tod, Vernichtung und Angst

Wir sterben nicht. Wir fürchten den Tod nicht.

Zerstöre den Körper, und der Animus wird in die Dunkelheit geschleudert. Doch der Animus kehrt zurück.

Doch wir sind nicht alle tapfer.

Wir fühlen Schmerz, und fürchten ihn. Wir fühlen Schande, und fürchten sie. Wir fühlen Verlust, und fürchten ihn. Wir hassen die Dunkelheit, und fürchten sie.

Die Schurken haben ein kleines Denkvermögen, und kennen keine große Angst.

Die Vermai haben kein Denkvermögen, und können keine Angst fühlen.

Die Dremora haben ein großes Denkvermögen, und müssen die Angst beherrschen, um sie zu überwinden.

Die Clanbindung

Wir werden nicht geboren, wir haben weder Väter noch Mütter, jedoch haben wir Verwandtschaft und Clans.

Der Clan ist stark. Er formt Körper und Gedanken.
I
m Clan liegt Stärke und Entschlossenheit.

Die Eidbindung

Vorzugsweise dienen wir. Wir dienen den Starken, dass ihre Stärke uns beschützen möge.

Clans dienen aus alter Tradition, doch Traditionen können sich ändern.

Dremora haben lange Dagon gedient, aber nicht immer.

Traditionen sind sicher, wenn Eidbindungen sicher sind, und Vertrauen geteilt wird.

Wenn Eidbindungen schwach sind, gibt es Schmerz, und Schande, und Verlust, und Dunkelheit, und große Angst.

Wie wir über die Menschheit denken

Vielleicht findet Ihr Schurken komisch, und Vermai brutal.

Wie glaubt Ihr dann, sehen wir Euch Menschen?

Ihr seid die Beute, und wir sind die Jäger.

Die Schurken sind die Hunde, und die Vermai sind die Treiber.

Euer Fleisch ist süß, und die Jagd ist ergötzend.

Wir Ihr manchmal den Fuchs oder den Hasen rühmt, seine Schlauheit und Schnelligkeit bewundert, und jammert, wenn die Hunde sein Fleisch zerreißen, so bewundern wir manchmal unsere Beute, und applaudieren heimlich, wenn sie unsere Schlingen austrickst oder sich der Verfolgung entzieht.

Doch, wie alle weltlichen Dinge, werdet Ihr mit der Zeit abnutzen und aufgebraucht sein. Ihr altert, werdet hässlich, schwach, und dumm. Ihr seid immer verloren, früher oder später.

Manchmal wendet sich die Beute gegen uns und beißt. Das ist halb so schlimm. Wenn wir verwundet oder müde sind, fliegen wir weg, um uns zu erholen. Manchmal geht etwas Kostbares verloren, doch dieses Risiko macht die Jagd umso süßer.

Das Geheimnis der Menschheit

Die Menschheit ist sterblich, und verdammt zu Tod und Versagen und Verlust.

Was jenseits unseres Fassungsvermögens liegt - warum verzweifelt Ihr nicht?

Geister im Sturm
von Adonato Leotelli

Seit vielen Jahren reise ich schon kreuz und quer durch Himmelsrand und schreibe von meinen Erlebnissen und Abenteuern.

Ich habe auf meinen Reisen viele erstaunliche Dinge und viele seltsame Kreaturen gesehen, doch eine Begegnung ist mir im Gedächtnis haften geblieben, auch wenn ich wünschte, dass dem nicht so wäre.

Ich war mit einer der Khajiit-Handelskarawanen unterwegs, die Himmelsrand durchwandern und ihre Waren vor den Toren der großen Städte verkaufen.

Wir näherten uns gerade Windhelm, als der Sturm aufkam. Es war ein wüster und schrecklicher Orkan, einer der schlimmsten, die ich in all den Jahren erlebt habe. Die Winde heulten wie sämtliche Daedra au dem Reich des Vergessens, und das Schneegestöber raubte uns die Sicht.

Ri'saad ließ die Karawane Halt machen und wir stolperten von der Straße herunter, wobei wir uns die Hände vors Gesicht hielten, um die stechenden Eiskörner abzuhalten. Wir kauerten uns im Schutze eines Pinienhains zusammen hin. Es wäre ein hoffnungsloses Unterfangen gewesen, hätten wir versucht, die Zelte aufzuschlagen - der Wind hätte sie uns in dem Augenblick aus den Händen gerissen, in dem wir sie ausgepackt hätten.

Sie schlugen zu, als der Sturm seinen Höhepunkt erreicht hatte. Es waren vielleicht ein halbes Dutzend Kreaturen. Es war schwer zu sagen, da das Schneetreiben und der heulende Wind unser Sehvermögen und unser Gehör überwältigten.

Sie hatten ungefähr die Größe eines Menschen, waren aber buckelig und hässlich. Als Kleidung trugen sie lediglich Lumpen und Lederfetzen. Sie waren mit Dolchen und Schwertern verschiedenster Art bewaffnet; zweifellos hatten sie diese früheren Opfern abgenommen.

Sie hatten keine richtigen Nasen, sondern nur lange Schlitze als Nasenlöcher. Ihre Ohren waren spitz, was auf eine entfernte Verwandtschaft mit den Elfen schließen lässt. Mit ihrer fahlen Haut und ihren leblosen schwarzen Augen schienen sie einem Albtraum entsprungen zu sein. Bhisha sah sie zuerst, doch sie konnte sich nicht mehr retten. Ihr Todesschrei war so laut, dass wir ihn durch das Geheul des Windes hören konnten. Der Schrei hat uns alle gerettet.

Da sie nun vor den Feinden gewarnt waren, zogen die Khajiit ihre Klingen und bildeten einen Kreis, wobei sie sich nach außen wandten. Die weißen Scheusale waren zu wenige, um uns vollständig zu umzingeln, und die Khajiit wehrten jeden Angriff ab. Als drei der Schneeteufel gefallen waren, zog der Rest sich zurück und griff uns nicht mehr an. Der Sturm legte sich und wir trafen am nächsten Morgen in Windhelm ein. Ich bin im Haus Kerzenschein abgestiegen und fühle mich hinter den hochragenden Steinmauern der Stadt recht wohl.

Zumindest bis ich mich schlafen lege und die Visionen dieser schrecklichen Kreaturen zurückkehren, um mich in meinen Träumen zu verfolgen.

Geschichte der Kämpfergilde

Im 283. Jahr der 2. Ära sah sich der Potentat Versidue-Shaie einem zerbröckelnden Kaiserreich gegenüber. Die Vasallenkönigreiche in ganz Tamriel hatten neue Höhen der Rebellion erreicht und forderten seine Herrschaft offen heraus. Sie verweigerten ihm die Steuern und übten im ganzen Land Überfälle auf kaiserliche Garnisonen aus. Nach der Zerstörung seiner Festung in Dämmerstern rief er den Kaiserlichen Rat zusammen, zu dem, was als Rat von Bardmont bekannt werden sollte, nach der Stadt im Süden von Dämmerstern, in der das Treffen stattfand. Dort erklärte der Potentat das umfassende und universelle Kriegsrecht. Die Prinzen von Tamriel sollten ihre Armeen auflösen oder seinem Zorn begegnen.

Die nächsten siebenunddreißig Jahre waren wahrscheinlich die blutigsten in der gewalttätigen Geschichte Tamriels.

Um die letzten königlichen Armeen zu zermalmen, musste Versidue-Shaie viele seiner besten Legionen opfern und fast alle Goldstücke der Kaiserlichen Schatzkammer ausgeben. Doch er brachte das Undenkbare zustande. Zum ersten Mal in der Geschichte gab es nur eine einzige Armee im Land, und das war seine eigene.

Die Probleme, die unmittelbar auftraten, waren beinahe so überwältigend wie der Triumph selbst. Der Potentat hatte das Land durch seinen Krieg in die Armut getrieben, denn die besiegten Königreiche hatten ebenso ihr letztes Gold für die Verteidigung ausgegeben. Für Bauern wie auch Kaufleute war der Lebensunterhalt ruiniert. Zuvor wollten die Prinzen von Tamriel ihre Steuern nicht bezahlen - jetzt konnten sie es nicht.

Die Einzigen, die vom Krieg profitierten, waren Kriminelle, die die Ruinen des gesetzlosen Landes ausplünderten, ohne eine Verhaftung zu fürchten, da nun alle örtlichen Wachen und Milizen verschwunden waren. Dies war eine Krise, die Akavir vorausgesehen hatte, lange bevor er die letzten Armeen seiner Untertanen vernichtete, für die er jedoch keine Lösung hatte. Er konnte seinen Vasallen nicht mehr ihre eigenen Armeen erlauben, doch das Land war tiefer in Anarchie gestürzt als je zuvor. Seine Armee versuchte, das Ansteigen der Kriminalität zu bekämpfen, doch eine zentrale Autorität stellte keine Bedrohung für die örtliche Unterwelt dar.

Zu Anfang des Jahres 320 erschien ein Verwandter von Versidue-Shaie, Dinieras-Ves der Eiserne, mit einer Schar von Gefährten vor dem Potentaten. Er war es, der einen Orden von käuflichen Söldnerkriegern vorschlug, die der Adel anstelle eines stehenden Heeres anheuern konnte. Die Anstellung sollte temporär sein, und ein Prozentsatz des Solds sollte an die Regierung des Potentaten gehen, was zwei von Versidue-Shaies heikelsten Problemen lösen würde.

Obwohl sie damals die Syffim genannt wurden, nach dem Tsaesci-Wort für Soldaten, nahm damit die Organisation, die als die Kämpfergilde bekannt werden sollte, ihren Anfang.

Dinieras-Ves der Eiserne war anfangs der Meinung, dass der gesamte Orden aus Akaviri bestehen sollte. Diese seine Meinung wird von keinem Geschichtsschreiber in Frage gestellt, obwohl seine Motivation häufig diskutiert wird. Die traditionelle, einfache Erklärung ist, dass er seine Landsleute gut kannte, ihnen vertraute und fühlte, dass ihre Tradition, für Gewinn zu kämpfen, nützlich sein würde. Andere glauben nicht ohne Grund, dass er und der Potentat den Orden benutzen wollten, um die Eroberung Tamriels entscheidend abzuschließen, die mehr als fünfhundert Jahre zuvor begonnen hatte. Als Akaviri Tamriel im 2703. Jahr der 1. Ära angriffen, waren sie von der Reman-Dynastie zurückgeschlagen worden. Nun hatten sie einen Potentaten auf dem Thron, und dank der

Ränke von Dinieras-Ves würden auch die örtlichen Armeen aus Akaviri bestehen. Was sie durch Kampf nicht hatten erreichen können, würden sie stattdessen mit Geduld erreichen. Eine traditionelle Kriegslist - so behaupten zahlreiche Gelehrte - der unsterblichen Schlangenmenschen, der Tsaesci von Akavir, die immer die Zeit auf ihrer Seite hatten.

Der Punkt ist jedoch größtenteils akademisch. Obwohl die Syffim sich in einigen Nachbarkönigreichen Cyrodiils etablierten, wurde rasch deutlich, dass örtliche Krieger benötigt wurden. Teil des Problems war es schlicht, dass es nicht genügend Akaviri gab für die Arbeiten, die zu tun waren. Ein anderer Teil war, dass die Schlangenmenschen die Geographie und Politik der Gegenden nicht verstanden, in die sie gesandt wurden.

Es war offensichtlich, dass Nicht-Akaviri für die Syffim benötigt wurden, und bis Mitte des Jahres waren drei Nord, eine Krieger-Hexe, ein Schurke und ein Ritter, in den Orden aufgenommen worden.

Der Ritter, dessen Name im Sand der Geschichte verloren gegangen ist, war außerdem ein bedeutender Waffenschmied und tat wahrscheinlich mehr dafür, die Organisation zu stärken, als alle anderen bis auf Dinieras-Ves selbst. Wie oft gesagt wurde, verstanden sich die Akaviri, besonders die Tsaesci, besser auf Waffen als auf Rüstungen. Auch wenn sie selbst sie nicht tragen konnten, war der Ritter in der Lage, den anderen Syffim zu erklären, wo die Schwachstellen in der Rüstung ihres Gegners lagen und wie viele Glieder ein Pauldon oder eine Beinschiene hatte, sowie die Unterschiede zwischen Aketon und Armkachen, Nackenschutz und Gliedshrims, Achselgrubenplatten und Ellbogenschienen, Wappenröcken und Hüft- sowie Oberschenkelschützern.

Mit diesem Wissen machten sie große Fortschritte in der Überwältigung der Banditen und erzielten größere Erfolge, als man bei ihren geringen Zahlen vermuten würde. Es ist ein Witz unter Geschichtsschreibern, dass den Akaviri, wenn sie in der ersten Ära einen Nord-Rüstungsschmied in ihrem Sold gehabt hätten, die Invasion geglückt wäre.

Der Erfolg dieser ersten drei Außenseiter unter den Syffim öffnete die Tür für weitere einheimische Mitglieder. Bevor das Jahr herum war, hatte Dinieras-Ves seine Aktivitäten über das gesamte Kaiserreich ausgedehnt. Junge Männer und Frauen schlossen sich aus einer Reihe von Gründen - wegen verzweifelter Armut, aus Liebe zum Kampf und Abenteuer, um ihren vom Verbrechen heimgesuchten Nachbarn zu helfen - in Massen seinem neuen Orden an. Sie wurden ausgebildet und unmittelbar dazu eingesetzt, den Problemen der Aristokratie abzuhelfen, indem sie die Rollen von Wachen und Soldaten in ihrer Gegend übernahmen.

Die frühen Erfolge der Syffim bei der Verbrechensbekämpfung und Überwindung von örtlichen Ungeheuern inspirierte den Potentaten Versidue-Shaie so sehr, dass er Vertreter anderer Organisationen empfing, die an kaiserlicher Billigung interessiert waren. Die Magiergilde, obwohl viel früher gegründet, war von der Regierung immer mit Misstrauen betrachtet worden. Im 321. Jahr der 2. Ära gab der Potentat seine Zustimmung zum Gildengesetz und verlieh so den Magiern offizielle Billigung, gemeinsam mit den Gilden der Kesselflicker, Schuster, Prostituierten, Schreiber, Architekten, Brauer, Winzer, Weber, Rattenfänger, Kürschner, Köche, Astrologen, Heiler, Schneider, Minnesänger, Rechtsanwälte, und den Syffim. In der Urkunde wurden sie jedoch nicht länger als Syffim bezeichnet, sondern - in Anerkennung des Namens, unter dem sie beim Volk bekannt waren - als Kämpfergilde. All diese Gilden sowie diejenigen, die in der zweiten und dritten Ära durch spätere Billigung folgten, sollten vom Kaiserreich Cyrodiil geschützt und gefördert werden, um ihren Wert für die Menschen von Tamriel anzuerkennen. Alle sollten zahlen müssen,

um ihren Einfluss im Land auszudehnen. Das Kaiserreich wurde durch ihre Existenz gestärkt, und die kaiserlichen Schatztruhen füllten sich wieder.

Kurz nach Versidue-Shaies Tod, nur drei Jahre nach dem Gildengesetz, gestattete sein Nachfolger Savirien-Chovak die erneute Aufstellung örtlicher Armeen. Die Kämpfergilde war nicht länger der Hauptarm der örtlichen Aristokratie, doch ihr Wert war bereits etabliert. Obwohl es in der Vergangenheit sicherlich starke Persönlichkeiten gab, die nach Besitztümern strebten, haben viele Geschichtsschreiber behauptet, dass Dinieras-Ves im Geiste der Vorfahr des modernen Phänomens der Abenteurer war, jener Männer und Frauen, die ihr Leben der Suche nach Ruhm und Reichtum verschreiben.

Und so schulden alle der Kämpfergilde Dankbarkeit - nicht nur ihre Mitglieder und die Menschen, die von ihrer neutralen Politik profitierten, gegen eine Gebühr innerhalb der Grenzen des Gesetzes einen starken Arm zu bieten. Ohne sie gäbe es überhaupt keine Gilden und, so könnte man argumentieren, kein Modell für den unabhängigen Abenteurer.

Geschichte des Kaiserreichs von Stronach K'Thojj III.

Teil Eins

Stronach K'Thojj III.: Historiker des Kaisers

Bevor Tiber Septim an die Macht kam, regierte in Tamriel allenthalben das Chaos. Der Dichter Tracizis nannte dieses Zeitalter ständiger Unruhen 'die Tage und Nächte des Bluts und des Gifts'. Die Könige waren Kleinfürsten, ein Haufen habsüchtiger Tyrannen, die Tibers Versuche, Ordnung im Land zu schaffen, bekämpften. Sie waren jedoch untereinander dermaßen zerstritten und dazu noch ausschweifend, dass Septims starke Hand schließlich doch Frieden in Tamriel erzwang. Man schrieb das Jahr 2Ä 896. Im folgenden Jahr verkündete der Kaiser den Anfang einer neuen Ära - damit begann die Dritte Ära, das Jahr Null.

Achtunddreißig Jahre lang herrschte Kaiser Tiber unangefochten. Es war ein rechtschaffenes, frommes und glorreiches Zeitalter, in dem alle gerecht behandelt wurden, vom Leibeigenen bis zum Landesherrn. Nach Tibers Tod regnete es vierzehn Tage lang ununterbrochen, als ob selbst das Land Tamriel weinte.

Der Enkel des Kaisers, Pelagius, bestieg den Thron. Seine Herrschaft währte zwar nur kurz, jedoch war er ebenso stark und beherzt wie sein Großvater, und Tamriels Goldenes Zeitalter hätte durchaus andauern können. Aber ein unbekannter Feind der Septim-Familie beauftragte die vermaledeite Attentätergilde der Dunklen Bruderschaft, Kaiser Pelagius bei seinem Gebet im Tempel des Einen in der Kaiserstadt umzubringen. Pelagius I. regierte nicht einmal drei Jahre lang.

Da Pelagius keine lebenden Kinder hatte, fiel die Kaiserkrone an seine Cousine ersten Grades, die Tochter von Tibers Bruder Agnorith. Kintyra, ehemalige Königin von Silvenar, bestieg den Thron als Kintyra I. Ihre Herrschaft war mit Wohlstand und guten Ernten gesegnet, und sie selbst war eine eifrige Patronin von Kunst, Musik und Tanz.

Nach Kintyras Tod wurde ihr Sohn zum neuen Herrscher gekrönt; er war der erste Kaiser von Tamriel, der den Kaisernamen Uriel annahm. Uriel I. war der bedeutendste Gesetzgeber der Septim-Dynastie und ein Förderer unabhängiger Organisationen und Gilden. Unter seiner gütigen, aber festen Hand erlangten die Kriegergilde und die Magiergilde in ganz Tamriel immer größere Bedeutung. Sein Sohn und Nachfolger Uriel II. regierte achtzehn Jahre lang, vom Tode Uriels I im Jahre 3Ä 64 bis zur Thronbesteigung von Pelagius II. im Jahre 3Ä 82. Tragischerweise wurde die Herrschaft Uriels II. von Desastern, Pest und Aufruhr gegeißelt. Die von seinem Vater ererbte Weichherzigkeit erwies Tamriel keine guten Dienste, und die Gerechtigkeit fiel praktisch der Vergessenheit anheim.

Pelagius II. erbte von seinem Vater nicht nur den Thron, sondern auch die Lasten, die aus dessen schwacher Führung des Finanz- und Gerichtssystems herrührten. Pelagius entließ alle Mitglieder des Ältestenrats und erlaubte nur jenen, die zur Zahlung großer Summen bereit waren, ihren Sitz im Rat wieder einzunehmen. Er ermunterte seine Vasallen, die Könige von Tamriel, ähnlich vorzugehen, und gegen Ende seiner siebzehnjährigen Herrschaft erlebte Tamriel eine neue wirtschaftliche Blüte. Kritiker raunten jedoch, dass jeder Berater, der zwar weise, aber nicht reich war, von Pelagius unverzüglich seines Amtes enthoben wurde. Dies führte möglicherweise zu manchen Problemen, mit denen sein Sohn Antiochus zu kämpfen hatte, als dieser seinerseits die Thronfolge antrat.

Antiochus war sicherlich eines der spektakuläreren Mitglieder der sonst eher biederen Septim-Familie. Er hatte zahlreiche Mätressen und fast ebenso viele Ehefrauen und war bekannt für seine prächtige Kleidung und sein sonniges Gemüt. Unglücklicherweise war seine Herrschaft geprägt von Bürgerkriegen, die noch schlimmer waren als die unter seinem Großvater Uriel II. Im Inselkrieg des Jahres 3Ä 110, zwölf Jahre nach Antiochus' Thronbesteigung, verlor Tamriel beinahe die Inselprovinz Summerset. Dank der Vereinigten Allianz mit den Königen von Summerset konnte Antiochus König Orghum vom Inselreich Pyandonea zwar besiegen, aber nur weil ihnen ein plötzlicher Sturm zu Hilfe kam. Der Legende nach war dieser Orkan dem Psijic-Orden von der Insel Artaeum und dessen Magie zu verdanken.

Die Geschichte von Kintyra II., die ihrem Vater Antiochus auf den Thron nachfolgte, ist sicherlich eines der traurigsten Kapitel in der Geschichte des Imperiums. Unter Anspielung auf die unter der Herrschaft ihres Vaters in der Kaiserstadt herrschende berüchtigte Dekadenz bezichtigte ihr Vetter Uriel, Sohn der Königin Potema des Reichs der Einsamkeit, Kintyra einer unehelichen Abstammung. Als diese Anschuldigung ihre Krönung nicht verhindern konnte, erkaufte sich Uriel die Unterstützung mehrerer beleidigter Könige von Hochfels, Himmelsrand und Morrowind und koordinierte mit Königin Potemas Hilfe drei Angriffe auf das Septim-Imperium.

Die erste Attacke fand in der Region der Iliac-Bucht statt, die Hochfels von Hammerfell trennt. Kintyras Gefolge wurde abgeschlachtet und die Kaiserin selbst gefangen genommen. Zwei Jahre lang schmachtete Kintyra II. in einem Gefängnis des Imperiums, wahrscheinlich irgendwo in Felsschlucht oder Schluchtweiher, bevor sie unter mysteriösen Umständen in ihrer Zelle umgebracht wurde. Der zweite Angriff richtete sich gegen eine Reihe von Festungen des Imperiums entlang den Inseln an der Küste von Morrowind. Bei der Verteidigung der Festungen fiel der Prinzgemahl der Kaiserin, Kontin Arynx. Bei der dritten und letzten Attacke wurde die Kaiserstadt selbst belagert, nachdem der Ältestenrat die Armee aufgeteilt hatte, um Hochfels im Westen und Morrowind im Osten anzugreifen. Die stark geschwächte Regierung konnte kaum eine Verteidigung gegen Uriels entschlossene Aggression aufbieten und kapitulierte nach nur zweiwöchigem Widerstand. Uriel bestieg noch am selben Abend den Thron und rief sich selbst zu Uriel III., Kaiser von Tamriel, aus. Man schrieb das Jahr 3Ä 121. So begann der Krieg des roten Diamanten.

Teil Zwei

Uriel III. ließ sich nicht nur einfach zum Kaiser von Tamriel ausrufen, sondern zu Uriel Septim III., womit er den bedeutungsvollen Nachnamen als Titel annahm. In Wahrheit lautete sein Nachname vom Geschlecht seines Vaters her Mantiarco. Uriel III. wurde schließlich entthront und für seine Verbrechen geschmäht, aber die Tradition, den Namen Septim als Titel für den Kaiser von Tamriel anzunehmen, starb nicht mit ihm.

Sechs lange Jahre wurde das Imperium durch den Krieg des roten Diamanten zerfleischt (der Name geht auf das berühmte Wappen der Septim-Familie zurück). Die Kontrahenten waren die drei überlebenden Kinder von Pelagius II - Potema, Cephorus und Magnus - und deren Nachkommen. Potema unterstützte natürlich ihren Sohn Uriel III. und erfreute sich des geballten Beistands der Regionen Himmelsrand und Nord-Morrowind. Aufgrund von Cephorus' und Magnus' Anstrengungen wechselte die Provinz Hochfels jedoch die Seiten. Die Loyalitäten der Provinzen Hammerfell, Summerset, Valenwald, Elsweyr und Schwarzmarsch waren geteilt; die meisten der Könige unterstützten jedoch Cephorus und Magnus.

Im Jahre 3Ä 127 wurde Uriel III. in der Schlacht von Ichidag in Hammerfell gefangen genommen. Auf dem Weg zu seinem Prozess in der Kaiserstadt überfiel ein Haufen Gesindel die Kutsche des Gefangenen und verbrannte ihn darin lebendigen Leibes. Sein Fänger und Onkel zog in die Kaiserstadt weiter und wurde unter allgemeinem Beifall als Cephorus I., Kaiser von Tamriel, gekrönt. Cephorus' Herrschaft zeichnete sich jedoch durch nichts als Kriege aus. Dem Hörensagen nach war er ein gütiger und intelligenter Mann, aber Tamriel brauchte einen großen Krieger - und das war er glücklicherweise auch. Es sollte noch weitere zehn Jahre ständiger Kriegsführung brauchen, bevor er endlich seine Schwester Potema bezwang. Die so genannte Wolfskönigin des Königreichs der Einsamkeit, die während der Belagerung ihres Stadtstaats im Jahre 137 starb. Cephorus überlebte seine Schwester nur um drei Jahre. In den ganzen Kriegsjahren war er nicht dazu gekommen zu heiraten, und so fiel der Thron an seinen Bruder, das vierte Kind von Pelagius II.

Kaiser Magnus war bereits nicht mehr der Jüngste, als er die Kaiserkrone übernahm, und die Bestrafung der abtrünnigen Könige aus der Zeit des Kriegs des roten Diamanten beraubte ihn mehr oder weniger seiner letzten Kräfte. Der Sage nach soll Magnus' Sohn und Erbe Pelagius III. seinen Vater umgebracht haben, aber das erscheint höchst unwahrscheinlich - wenn auch nur deshalb, weil Pelagius nach Potemas Tod König des Reichs der Einsamkeit war und die Kaiserstadt nur selten besuchte.

Pelagius III., manchmal auch Pelagius der Irre genannt, wurde im 145. Jahr der Dritten Ära zum Kaiser ausgerufen. Fast von Anfang an galt er bei Hofe als exzentrisch. Er brachte Würdenträger in Verlegenheit, beleidigte seine Vasallenkönige und beging das Ende eines kaiserlichen Prunkballs einmal mit dem Versuch, sich zu erhängen. Schließlich wurde die Herrschaft von Tamriel seiner langmütigen Gattin übertragen, und Pelagius III. wurde bis zu seinem Tod im Alter von vierunddreißig Jahren im Jahre 3Ä 153 in verschiedene Heilstätten und Anstalten gesteckt.

Nach dem Tod ihres Mannes wurde die kaiserliche Regentin von Tamriel zu Kaiserin Katariah I. ausgerufen. In manchen Kreisen gilt nicht der Tod von Kintyra II. als das Ende des Septim-Geschlechts, sondern die Machtübernahme dieser Dunkelelfe als das wahre Zeichen seines Niedergangs. Ihre Verfechter behaupten andererseits jedoch, dass Katariah selbst zwar nicht von Tiber abstammte, aber der gemeinsame Sohn mit Pelagius sehr wohl, so dass die kaiserliche Blutlinie nicht unterbrochen wurde. Trotz gegenteiliger rassistischer Behauptungen war Katariahs

sechsundvierzigjährige Herrschaft eine der glorreichsten in Tamriels Geschichte. Da Katariah sich in der Kaiserstadt nicht wohl fühlte, bereiste sie unermüdlich das Imperium, wie es seit Tibers Tagen kein Kaiser mehr getan hatte. Sie machte einen Großteil des Schadens wieder gut, den die gebrochenen Bündnisse und die verpfuschte Diplomatie des vorherigen Kaisers angerichtet hatten. Die einfachen Menschen von Tamriel liebten ihre Kaiserin weit mehr als der Adel. Katariahs Tod in einem kleineren Gefecht in Schwarzmarsch ist ein Lieblingsthema verschwörungsgläubiger Historiker. So entdeckte der Weise Montalius beispielsweise einen ausgestoßenen Zweig der Septim-Familie und dessen Teilnahme an diesem Scharmützel, was in der Tat eine Enthüllung darstellte.

Cassynder war bereits ein Mann in mittleren Jahren, als er nach dem Tode seiner Mutter die Thronfolge antrat. Da in seinen Adern nur zur Hälfte Elfenblut floss, alterte er wie ein Bretone. Tatsächlich hatte er wegen seines schlechten Gesundheitszustands die Regentschaft von Wegesruh seinem Halbbruder Uriel überlassen. Da er jedoch der einzige wahre Blutsverwandte von Pelagius und damit von Tiber war, wurde er zur Annahme der Thronfolge gedrängt. Niemand war überrascht, dass die Herrschaft von Kaiser Cassynder nicht lange währte. Nach zwei Jahren folgte er seinen Vorgängern in die ewige Ruhe.

Uriel Lariat, Cassynders Halbbruder und Sohn von Katariah I. und ihrem kaiserlichen Gemahl Gallivere Lariat (nach dem Tod Pelagius' III.), verließ das Königreich Wegesruh und regierte Tamriel als Uriel IV. Rechtlich gesehen war Uriel IV. ein Septim. Cassynder hatte ihn in die königliche Familie adoptiert, als er König von Wegesruh wurde. Dennoch sahen der Rat und die Menschen von Tamriel in ihm einen Bastard Katariahs. Uriel fehlte die Dynamik seiner Mutter, und unter seiner langen dreiundvierzigjährigen Herrschaft blühten Aufruhr und Rebellion.

Teil Drei

Es ist hinreichend bekannt, dass Uriel IV. von Geburt her kein Septim war. Seine Mutter regierte zwar viele Jahre lang als Kaiserin, sie war jedoch eine Dunkelelfe, die einen echten Septim-Kaiser, Pelagius III., geheiratet hatte. Uriels Vater, ein bretonischer Edelmann namens Gallivere Lariat, war nach Pelagius' Tod der Gemahl von Katariah I. Vor seiner Krönung als Kaiser des Imperiums hatte Cassynder I. das Königreich Wegesruh regiert, jedoch zwang ihn sein schlechter Gesundheitszustand zum Abdanken. Cassynder hatte keine Kinder; also adoptierte er seinen Halbbruder Uriel und trat das Königreich an ihn ab. Sieben Jahre später, nach dem Tod seiner Mutter, erbte Cassynder die Kaiserkrone des Imperiums. Und drei Jahre danach trat Uriel erneut Cassynders Erbe an.

Die Herrschaft Uriels IV. war lang und schwierig. Trotz seiner Adoption in das Septim-Geschlecht und trotz des hohen Ranges der Lariat-Familie, die sogar entfernte Vettern der Septims waren, mochten ihn nur wenige Mitglieder des Ältestenrats voll als Blutsnachfahren Tibers anerkennen. Während der langen Herrschaft Katariahs I. und der kurzen Regentschaft Cassynders I. hatte der Rat immer mehr Verantwortung übernommen, und ein willensstarker 'fremder' Monarch wie Uriel IV. konnte einfach nicht die unverbrüchliche Loyalität der Ältesten gewinnen. Immer wieder gab es zwischen dem Rat und dem Kaiser Querelen, und der Rat setzte sich fast immer durch. Seit der Zeit Pelagius' II. bestand der Ältestenrat aus den wohlhabendsten Männern und Frauen des Imperiums, und ihre Macht war entscheidend.

Den letzten Sieg über Uriel IV. errang der Rat posthum. Andorak, der Sohn Uriels IV., wurde per Abstimmung im Ältestenrat enterbt und im Jahre 3Ä 268 ein mit der ursprünglichen Septim-Linie näher verwandter Vetter zu Kaiser Cephorus II. ausgerufen. In den ersten neun Jahren der Herrschaft Cephorus' II. bekämpften Andoraks Anhänger die kaiserlichen Streitkräfte. Um den Krieg zu beenden, übertrug der Rat mit einer Resolution, die der Weise Eraintine 'Tiber Septims Herz schlägt nicht mehr' nannte, Andorak das Hochfels-Königreich Schornhelm. Andoraks Nachfahren herrschen dort bis zum heutigen Tag.

Im Großen und Ganzen jedoch hatte Cephorus II. Feinde, denen er mehr Aufmerksamkeit schenken musste als Andorak. 'Wie aus einem finsteren Albtraum', so erzählt Eraintine, führte ein Mann, der sich der Kamoranische Usurpator nannte, eine Armee von Daedra und untoten Kriegern in einem wilden Feldzug durch Valenwald und eroberte ein Königreich nach dem anderen. Nur wenige vermochten seinem Ansturm standzuhalten, und mit jedem blutgetränkten Monat des Jahres 3Ä 249 versuchten es auch immer weniger. Cephorus II. schickte immer weitere Söldnertruppen nach Hammerfell, um den Marsch des Usurpators nach Norden zu stoppen, aber sie wurden bestochen, abgeschlachtet oder in Untote verwandelt.

Die Geschichte des Kamoranischen Usurpators verdient ihr eigenes Buch. (Es empfiehlt sich, weitere Details in Palaux Illthres *Der Fall des Usurpators* nachzulesen.) Kurz gesagt hatte die Vernichtung der Streitkräfte des Usurpators nur wenig mit den Bemühungen des Kaisers zu tun. Das Ergebnis war ein großer regionaler Sieg und vermehrte die Feindseligkeiten gegen das scheinbar unfähige Imperium.

Es gelang Uriel V., Sohn und Nachfolger von Cephorus II., die Öffentlichkeit wieder von der schlummernden Macht des Imperiums zu überzeugen. Mit einer Serie von Invasionen, die er sofort nach seiner Inthronisierung im Jahre 3Ä 268 begann, lenkte Uriel V. die Aufmerksamkeit Tamriels von den internen Zwistigkeiten ab. Uriel V. eroberte Roscrea im Jahre 271; Cathnoquey folgte 276, Yneslea 279 und Esroniet 284. Im Jahre 3Ä 288 begann er sein ehrgeizigstes Unternehmen, die

Invasion des kontinentalen Königreichs Akavir. Dieser Feldzug erwies sich im Endeffekt als Misserfolg, denn zwei Jahre später wurde Uriel V. in Akavir auf dem Schlachtfeld von Ionith getötet. Trotzdem steht der Ruf Uriels V. als großer Kriegerkaiser von Tamriel dem Tibers kaum nach.

Teil Vier

Als Uriel V. jenseits des Meeres im fernen, feindlichen Akavir starb, war Uriel VI. gerade fünf Jahre alt. In der Tat war Uriel VI. kurz vor dem Weggang seines Vaters nach Akavir geboren worden. Die einzigen anderen Nachkommen von Uriel V., die Zwillinge Morihatha und Eloisa, stammten aus einer morganatischen Verbindung. Sie kamen zur Welt, nachdem er gerade einen Monat vorher gegangen war. Uriel VI wurde im 290. Jahr der Dritten Ära gekrönt. Der kaiserlichen Gemahlin Thonica wurde als Mutter des Jungen eine beschränkte Regentschaft übertragen, bis Uriel VI. volljährig wurde. Der Ältestenrat behielt die wahre Macht jedoch für sich, so wie er es seit den Tagen von Katariah I. stets getan hatte.

Der Rat genoss seine unbegrenzte Freiheit, Gesetze zu erlassen (und Profit zu machen) so sehr, dass Uriel VI. erst im Jahre 307 die Regierungsgewalt übertragen wurde, als er schon 22 Jahre alt war. Er hatte im Laufe der Jahre allmählich mehr und mehr Verantwortung übernommen, aber sowohl der Rat als auch seine Mutter, die selbst ihre beschränkte Regentschaft genoss, mochten die Zügel nur ungern aus der Hand geben. Als er endlich den Thron bestieg, ließen ihm die Regierungsmechanismen mit Ausnahme des kaiserlichen Vetos nur wenig Macht.

Diese Macht übte er jedoch regelmäßig und nachdrücklich aus. Bis zum Jahre 313 konnte sich Uriel VI. zu Recht rühmen, Tamriel wirklich zu regieren. Mithilfe von entmachteten Spionagenetzen und Wacheinheiten schüchterte er die schwierigen Mitglieder des Ältestenrats ein und zwang sie auf seine Linie. Seine Halbschwester Morihatha war (was niemanden überraschen dürfte) seine treueste Verbündete, insbesondere nachdem ihr die Heirat mit Baron Ulfe Gersen von Winterfeste beträchtlichen Wohlstand und Einfluss brachte. Wie der Weise Ugaridge sagte: 'Uriel V. bezwang Esroniet, Uriel VI. jedoch bezwang den Ältestenrat.'

Als Uriel VI. eines Tages vom Pferd fiel und auch von den besten Heilkundigen des Imperiums nicht wiederbelebt werden konnte, übernahm seine geliebte Schwester Morihatha die Kaiserkrone. Im Alter von 25 Jahren war sie von (zugegebenermaßen auf den eigenen Vorteil bedachten) Diplomaten als das schönste Geschöpf in ganz Tamriel beschrieben worden. Auf jeden Fall war sie sehr gebildet, lebenslustig, athletisch und eine überaus geschickte Politikerin. Sie brachte den Erzmagister von Himmelsrand in die Kaiserstadt und machte ihn zum zweiten kaiserlichen Kampfmagier seit den Tagen von Tiber Septim.

Morihatha brachte das von ihrem Bruder begonnene Werk zu Ende und bescherte der Kaiserlichen Provinz eine wahre Regierung unter der Kaiserin (und später unter dem Kaiser). Außerhalb der Kaiserlichen Provinz hatte sich das Imperium jedoch allmählich immer mehr aufgelöst. Seit den Tagen ihres Großvaters Cephorus II. hatten offene Revolutionen und Bürgerkriege ungehindert gewütet. Dank sorgfältiger Koordination ihrer Gegenangriffe gelang es Morihatha, ihre rebellischen Vasallen allmählich wieder auf ihre Seite zu bringen. Dabei achtete sie stets darauf, sich nicht zu viel zuzumuten.

Morihathas Feldzüge waren zwar außerordentlich erfolgreich, jedoch war der Rat wegen ihres bedachtsamen Vorgehens oft frustriert. Einer der Ratsherren, ein Argonier, der den colovianischen Namen Thoricles Romus angenommen hatte, war so wütend über ihre Weigerung, Truppen nach Schwarzmarsch zu schicken, dass er angeblich die Meuchelmörder gedungen hatte, die sie im Jahre 3Ä 339 umbrachten. Romus wurde umgehend vor Gericht gestellt und hingerichtet, obwohl er bis zum Schluss seine Unschuld beteuerte.

Morihatha hatte keine überlebenden Kinder, und Eloisa war vier Jahre vorher an einem Fieber

gestorben. Also wurde Eloisas 25-jähriger Sohn Pelagius als Pelagius IV. gekrönt. Pelagius IV. setzte das Werk seiner Tante fort und brachte die radikalen und widerspenstigen Königreiche, Herzogtümer und Baronien des Imperiums nach und nach wieder unter seine Fittiche. Bei seinen Bemühungen ließ er sich von der gleichen inneren Sicherheit und Umsicht leiten wie Morihatha - leider blieb ihm jedoch der gleiche Erfolg versagt. Die Königreiche hatten so lange völlig freie Hand gehabt, dass sie selbst einer wohlwollenden kaiserlichen Präsenz feindselig gegenüberstanden. Dennoch war Tamriel bei Pelagius' Tod nach einer erstaunlichen neunundvierzigjährigen Herrschaft der Einheit so nahe wie seit den Tagen Uriels I. nicht mehr.

Unser derzeitiger Kaiser, Seine Ehrfurchtgebietende und Formidable Majestät, Uriel Septim VII., Sohn von Pelagius IV., besitzt die Umsicht seiner Großtante Morihatha, das politische Geschick seines Großonkels Uriel VI. und den kriegerischen Heldenmut seines Urgroßonkels Uriel V. In seiner einundzwanzigjährigen Herrschaft gelang es ihm, in Tamriel Gerechtigkeit und Ordnung herzustellen. Im Jahre 3Ä 389 wurde er jedoch von seinem kaiserlichen Kampfmagier, Jagar Tharn, verraten.

Uriel VII. wurde in einer Dimension von Tharns Schöpfung eingekerkert, und mithilfe seiner Illusionsmagie nahm Tharn die Gestalt des Kaisers an. Die nächsten zehn Jahre lang missbrauchte Tharn die kaiserlichen Privilegien, führte jedoch den Rückeroberungsplan Uriels VII. nicht weiter fort. Bis heute ist nicht genau bekannt, was in den zehn Jahren, in denen Tharn sich als sein Lehnsherr ausgab, seine Ziele und persönlichen Leistungen waren. Im Jahre 3Ä 399 schlug ein geheimnisvoller Kriegsfürst den Kampfmagier in den Kerkern des Kaiserpalastes und befreite Uriel VII. aus seinem xeno-dimensionalen Gefängnis.

Seit seiner Befreiung hat sich Uriel Septim VII. unermüdlich um die Wiederaufnahme des Kampfes für die Wiedervereinigung Tamriels bemüht. Tharns Einmischung warf zwar in der Tat die Bemühungen zurück - jedoch hat sich in den Jahren seit dieser Zeit erwiesen, dass es doch noch Hoffnung für ein Goldenes Zeitalter gibt, wie es unter Tiber Septim herrschte, und dass Tamriel seinen Ruhm wiedererlangen könnte.

Gesammelte Aufsätze über die Geschichte und Kultur der Dwemer von Hasphat Antabolis

Marobar Sul und die Trivialisierung der Dwemer in der Populärkultur

Obwohl Marobar Suls "Alte Erzählungen der Dwemer" schon während der Regentschaft Katariahs I. in Gelehrtenkreisen definitiv als Fiktion entlarvt wurde, bleibt das Werk bis heute eine der Lieblingslektüren der gebildeten Mittelschicht des Reiches und hat das Bild der Dwemer in der Vorstellung von Generationen von Schulkindern bestimmt. Was an diesem langatmigen (aber wenig substanziellen) Wälzer fesselt die Öffentlichkeit dermaßen, dass er imstande war, sowohl die Verachtung der Literaturkenner als auch die vernichtende Kritik der Gelehrten zu überdauern?

Bevor wir dieser Frage nachgehen, erscheint eine kurze Zusammenfassung der Herkunft und des nachfolgenden Erfolgs der Alten Erzählungen angebracht. Die Erstveröffentlichung erfolgte 2Ä670, in der herrscherlosen Zeit zwischen dem Fall des Ersten Cyrodilischen Reiches und dem Aufstieg von Tiber Septim. Ursprünglich wurde es als seriöses wissenschaftliches Werk präsentiert, beruhend auf Recherchen in den Archiven der Universität von Gwylim, und im Chaos dieses Zeitalters wurde das Werk für bare Münze genommen (ein Zeichen für den beklagenswerten Zustand der Dwemerforschung zu jener Zeit). Über den Autor ist wenig bekannt, doch Marobar Sul war vermutlich ein Pseudonym von Gor Felim, einem sehr produktiven Verfasser von "Groschenromanen" in diesem Zeitalter, der bekannt ist für seine vielen Pseudonyme. Obwohl der Großteil von Felims Werken glücklicherweise im Lauf der Zeit verlorengegangen ist, gleicht das Wenige, was noch übrig ist, sowohl sprachlich als auch stilistisch den Alten Erzählungen (siehe Lomis' "Textvergleich von Gor Felims Ein hypothetischer Verrat mit den Alten Erzählungen der Dwemer von Marobar Sul"). Felim verbrachte sein ganzes Leben in Cyrodiil und schrieb leichte Unterhaltung für die Oberschicht der alten Kaiserstadt. Warum er beschloss, sich den Dwemer zuzuwenden, ist unbekannt, aber es steht fest, dass seine "Recherchen" lediglich darin bestanden, die Märchen der Bauern des Nibenay-Tals zu sammeln und diese auf die Dwemer passend umzuschreiben.

Das Buch war in Cyrodiil bei den Lesern sehr beliebt, und Felim produzierte mehrere Fortsetzungen, bis die Reihe sieben Bände umfasste. "Alte Erzählungen der Dwemer" war damit längst ein Publikumserfolg in Cyrodiil (bereits in 17. Auflage), als die historischen Mächte, die Tiber Septim zum Aufstieg verhalfen, die Literatur des "Herzlandes" über den ganzen Kontinent zu verbreiten begannen. In einer Welle des menschlichen Rassennationalismus, die bis heute anhält, wurde Marobar Suls Darstellung der Dwemer aufgegriffen.

Die Dwemer werden in diesen Geschichten als Fabel- und Phantasiewesen dargestellt, aber im Großen und Ganzen sind sie "so wie wir". Sie wirken vielleicht ein wenig exzentrisch, aber sie haben nichts Schreckliches oder Gefährliches an sich. Man vergleiche diese Dwemer mit denen der alten Legenden der Rothwardonen: eine geheimnisvolle, mächtige Rasse, die imstande war, sich die Naturgesetze gefügig zu machen; verschwunden, aber vielleicht nicht untergegangen. Oder auch die Dwemer in den alten Sagen der Nord: fürchterliche, durch blasphemische religiöse Bräuche

verdorbene Krieger, die ihre profanen Maschinen dazu nutzten, die Nords aus Morrowind zu vertreiben. Die Dwemer von Marobar Sul entsprachen viel mehr dem Zeitgeist jener Epoche, welche die Menschheit als Gipfel der Schöpfung und die anderen Rassen als rückständige Barbaren oder unvollkommene, minderwertigere Abarten von Menschen sah, die nur auf Anleitung warteten. "Alte Erzählungen" gehört eindeutig in dieses Lager, was viel zur Erklärung ihrer Beständigkeit in der Phantasie der Menschen beiträgt. Die Dwemer von Marobar Sul sind so viel bequemer, so viel freundlicher, so viel vertrauter als die wirklichen Dwemer, deren wahre, geheimnisvolle Natur wir nur langsam begreifen. Die Öffentlichkeit bevorzugt die leichte, triviale Version dieser verschwundenen Rasse. Und durch das, was ich in den Jahren meiner Recherchen über die Dwemer gelernt habe, kann ich diese Vorliebe durchaus verstehen. Wie die folgenden Abhandlungen zeigen werden, waren die Dwemer in unseren modernen Augen in vieler Hinsicht ein bemerkenswert unsympathisches Volk.

Gespräche mit Schöpfern von Wandteppichen
von Livillus Perus
Professor an der Kaiserlichen Universität

Band 18: Cherims Herz von Anequina

Der Khajiit Cherim ist ein Zeitgenosse von Maqamat Lusign (in Band siebzehn dieser Serie befragt). Seine Wandteppiche werden nun schon seid über dreißig Jahren im ganzen Kaiserreich als Meisterwerke gefeiert. Seine vier Werkstätten, die über ganz Elsweyr verteilt sind, stellen Reproduktionen seiner Werke her, seine Originale jedoch erzielen astronomische Preise. Der Kaiser selbst besitzt zehn Wandteppiche Cherims, und seine Vertreter führen zur Zeit Verhandlungen zum Erwerb von fünf weiteren.

Der sparsame Einsatz von Farben, der im Kontrast zu den von Cherim behandelten Themen steht, unterscheidet sich stark vom alten Stil der Wandteppichgestaltung. Die Themen seiner Arbeiten waren in den letzten Jahren die fantastischen Legenden der Antike: das Treffen der Götter, bei dem sie über die Schöpfung der Welt beraten; die Chimer, wie sie dem Propheten Veloth nach Morrowind folgen; die Schlacht am Weißgoldenen Turm, zwischen den Wildelfen und Morihaus und seinen Legionen. Seine frühesten Werke handelten von alltäglicheren Themen. Ich hatte die Gelegenheit, mit ihm in seiner Villa in Orcrest über eines seiner ersten Meisterwerke zu sprechen, das Herz von Anequina.

Das Herz von Anequina zeigt eine historische Schlacht aus dem Fünfjährigen Krieg zwischen Elsweyr und Valenwald, der von 3Ä 394 (oder 3Ä 395, je nachdem, was man als den Beginn des Krieges betrachtet) bis 3Ä 399 dauerte. Nach den exaktesten Berechnungen dauerte der Krieg vier Jahre und drei Monate, aber die großen epischen Poeten nahmen sich die künstlerische Freiheit, drei zusätzliche Monate hinzuzufügen.

Die eigentlichen Details der Schlacht selbst, so wie sie Cherim interpretiert, werden sehr explizit dargestellt. Die Gesichter von hundertzwanzig Waldelfen können voneinander unterschieden werden, jedes zeigt die Furcht im Angesicht der sich nähernden Armee der Khajiit. Ihre Kettenhemden reflektieren das matte Licht der Sonne. Die bedrohlichen Schatten der Kriegskatzen von Elsweyr zeichnen sich auf den Hügeln ab, jeder Muskel der Kämpfer ist angespannt, sie sind bereit, auf Befehl jederzeit loszustürzen. Es ist nicht überraschend, dass er alle Details korrekt darstellt, Cherim hat der Schlacht als khajiitischer Fußsoldat hautnah beigewohnt.

Jedes einzelne Teil der mittelschweren Rüstung der Khajiit ist bei den Soldaten im Vordergrund deutlich zu sehen. Die bestickten Ränder und Streifenmuster ihrer Tuniken. Jede lackierte Platte auf nach Elsweyr-Art bequem geschnittenen Leder. Die Helme aus Stoff und gewelltem Leder.

'Cherim kann den Nutzen von Plattenrüstungen nicht nachvollziehen', meint Cherim. 'Es ist heiß, als würde man gleichzeitig lebendig verbrannt und beerdigt. Auf das Beharren unserer Berater vom Volke der Nord trug Cherim bei der Schlacht von Zelinin eine solche Rüstung, und Cherim konnte noch nicht einmal den Kopf bewegen, um zu sehen, was der Khajiit neben mir tat. Cherim fertigte einige Skizzen für einen Wandteppich an, der die Schlacht von Zelinin zeigen sollte, aber Cherim findet, dass die Gestalten, um es realistisch zu machen, sehr steif wirken mussten, wie eiserne Golems oder dwemerische Zenturien. So wie Cherim unsere khajiitischen Kommandanten kennt, wäre es keine Überraschung, wenn die schweren Plattenrüstungen genausogut aus ästhetischen wie

aus praktischen Gründen aufgegeben wurden.'

'Elsweyr hat die Schlacht von Zelinin verloren, nicht wahr?'

'Ja, aber Elsweyr hat den Krieg gewonnen, beginnend mit der nächsten Schlacht, dem Herz von Anequina. Das Blatt wendete sich, sofort nachdem die Khajiit unsere nordischen Berater zurück ins Königreich der Einsamkeit geschickt hatten. Die Khajiit mussten die ganzen schweren Rüstungen loswerden, die sie uns geschickt hatten und genug der traditionellen mittelschweren Rüstungen finden, in denen sich unsere Soldaten am wohlsten fühlten. Offenkundig liegt der größte Vorteil der mittelschweren Rüstung darin, dass man sich in ihr leicht bewegen kann, wie Ihr an der natürlichen Haltung der Soldaten auf dem Wandteppich erkennen könnt.

Wenn Ihr Euch nun diesen armen durchbohrten Cathay-Raht anseht, der im Hintergrund weiterkämpft, seht Ihr den anderen Vorteil: Es mag sich seltsam anhören, aber eine der besten Eigenschaften der mittelschweren Rüstung ist, dass ein Pfeil entweder wirkungslos abprallt oder ziemlich leicht durchdringt. Eine Pfeilspitze ist wie ein Haken geformt, so dass sie in ihrem Ziel steckenbleibt, wenn sie es nicht durchbohrt. Ein Soldat in einer mittelschweren Rüstung wird sich mit einem Loch im Körper und dem Pfeil auf der anderen Seite wiederfinden. Unsere Heiler können eine solche Wunde, solange sie nicht tödlich ist, mit Leichtigkeit heilen. Wenn der Pfeil jedoch in der Rüstung stecken bleibt, wie es bei schwereren Rüstungen vorkommt, wird die Wunde jedesmal wieder aufgerissen, wenn sich der Soldat bewegt. Außer der Krieger entledigt sich der Rüstung und zieht den Pfeil heraus, was genau das ist, was die Khajiit bei der Schlacht von Zelinin tun mussten. In der Hitze der Schlacht eine schwierige und zeitaufwändige Prozedur, um es gelinde auszudrücken.'

Ich fragte ihn als nächstes: 'Gibt es auf dem Bild auch ein Selbstportrait?'

'Ja', sagte Cherim mit einem Grinsen. 'Seht Ihr die kleine khajiitische Gestalt, die dem toten Waldelf die Ringe stiehlt? Er kehrt Euch den Rücken zu, aber er hat einen braun-orange gestreiften Schwanz, wie Cherims. Cherim will nicht sagen, dass all die negativen Vorurteile gegenüber den Khajiit berechtigt sind, aber Cherim muss sie manchmal anerkennen.'

Ein sich selbst herabsetzender Stil des Selbstportraits zeigt sich auch bei den Wandteppichen von Ranulf Hook, dem nächsten Künstler, mit dem wir für Band neunzehn dieser Serie gesprochen haben.

Glaube und Leidenschaft

[Dieses Buch ist ein übersetzter Bericht von Nchunaks Reisen durch die verschiedenen Siedlungen der Dwemer, wo er die Lehren von Kagrenac erklärte.]

Ich zog einige Erkundigungen über die Aufgeklärtheit des Volkes zu dem er sprach ein. Er antwortete, mit Respekt für die Theorien Kagrenacs, gäbe es in der Nähe nur noch einen einzigen Gelehrten, der das Volk durch das Labyrinth leiten könnte, das zum wahren Mißverständnis führe.

Er setzte mich jedoch davon in Kenntnis, dass in Kherakah die Gebote von Kagrenac gelehrt werden. Er sagte, dass ihm nichts so sehr Freude bereite, als mit anzusehen, wie die Dwemer von Kherakah, die gelehrtesten Wesen überhaupt, Kagrenacs Worte studierten und ihrem Platz im zukünftigen Leben die angemessene Bedeutung beimessen, und wo weder planare Division noch die Nummerierung der Amnesie noch andere Errungenschaften höher geschätzt werden als das Verständnis des Selbst und dessen Verhältnis zum Herzen.

Ich war höflich genug, dies als Kompliment aufzufassen, und so zog ich meinen Helm, dankte ihm und entfernte mich unter unzähligen Verbeugungen.

Eine Übersicht über Götter und Kulte in Tamriel
von Bruder Hechfeld

Anmerkung des Herausgebers:
Bruder Hechfeld ist Schreiber an der Kaiserlichen Universität, in der Fakultät für Einführende Studien

Die Götter werden im Allgemeinen nach ihrem Interesse an weltlichen Angelegenheiten beurteilt. Der Glaube an die aktive Mitwirkung der Gottheiten an irdischen Belangen kann durch den Hinweis auf die offensichtliche Teilnahmslosigkeit und Gleichgültigkeit, welche die Götter in Zeiten von Seuchen und Hungersnöten an den Tag legen, in Frage gestellt werden.

Gleich ob es um das Eingreifen in legendäre Heldentaten oder Erscheinungen des täglichen Lebens geht, für die Aktivitäten der Götter von Tamriel lässt sich kein wirkliches Muster erkennen. Die Interessen der Götter scheinen oft in keiner Beziehung zu den täglichen Sorgen der Sterblichen zu stehen, denen sie bestenfalls gleichgültig gegenüberstehen. Es gibt jedoch auch Ausnahmen.

Viele geschichtliche Zeugnisse und Legenden weisen auf ein offenes Eingreifen eines oder mehrerer Götter in Zeiten großer Not hin. Viele Heldensagen erzählen von Wohltaten der Gottheiten, die Helden gewährt wurden, die für eine Gottheit oder deren Tempel arbeiteten oder Aufgaben bestanden. Einige der machtvollsten Objekte in der bekannten Welt wurden ihren Eignern ursprünglich von den Göttern als Belohnung geschenkt. Außerdem wird berichtet, dass hochrangige Priester in den Tempeln die Götter um Segen oder Hilfe in Zeiten der Not anrufen können. Die genaue Art dieses Kontaktes und der gewährten Segnungen liegt im Bereich der Vermutungen, da die Tempel diese Verbindungen, die ihnen heilig sind, geheim halten. Ein solch direkter Kontakt stärkt den Glauben, dass die Götter sich des Reichs der Sterblichen bewusst sind. In vielen Fällen unternehmen die Götter allerdings nichts angesichts von Tod und Leiden, da sie offenbar nicht das Bedürfnis haben, sich einzumischen. Man muss daher zu der Schlussfolgerung gelangen, dass wir Sterblichen nicht fähig sind, mehr als nur einen Bruchteil der Gedankengänge und der Logik dieser höheren Wesen zu verstehen.

Ein definitives Kennzeichen aller Götter und Göttinnen ist ihr Interesse an Kulten und Heldentaten. Heldentaten in Form von heiligen Aufgaben sind nur eine von vielen Möglichkeiten, die Aufmerksamkeit einer Gottheit auf sich zu ziehen. Von Handlungen im täglichen Leben, die sich nach den Gesetzen und Pflichten einzelner Tempel richten, glaubt man allgemein, dass sie den Gottheiten gefallen. Ebenso können zeremonielle Handlungen in einem Tempel die Aufmerksamkeit der Gottheit bewirken. Dabei sind die Zeremonien von Gottheit zu Gottheit sehr verschieden. Die Ergebnisse sind nicht immer sichtbar, doch üblicherweise sind Opfer und Geschenke notwendig, um überhaupt eine Hoffnung zu haben, die Aufmerksamkeit der Gottheit zu erlangen.

Während durchaus Berichte von direkten Eingriffen in das tägliche Tempelleben existieren, bleibt die Art der Anwesenheit eines Gottes im weltlichen Alltag eine Streitfrage. Eine überlieferte Redewendung der Waldelfen ist: 'Des einen Wunder ist des anderen Unglück.' Während man von einigen Göttern glaubt, dass sie am täglichen Leben aktiv Anteil nehmen, sind andere für ihren Mangel an Interesse an weltlichen Angelegenheiten bekannt.

Verschiedenen Theorien nach gewinnen Götter durch Dinge wie Verehrung, Anbetung, Opfer oder Heldentaten in der Tat an Stärke. Es ließe sich sogar die Theorie aufstellen, dass sich die Anzahl der

Verehrer, die einer bestimmten Gottheit folgen, auf deren Position unter den anderen Göttern auswirkt. Dies ist auch meine eigene Vermutung, gestützt auf die offensichtliche Fähigkeit der größeren Tempel, leichter Segnungen und Hilfe von ihrem Gott zu erlangen als die kleineren religiösen Einrichtungen.

Es gibt Berichte über die Existenz von Geistern in unserer Welt, die ebenso wie die Götter die Fähigkeit besitzen, die Handlungen und Taten der Sterblichen zu ihrer eigenen Stärkung zu nutzen. Das Verständnis des genauen Wesens dieser Kreaturen würde uns helfen, die Verbindung zwischen einer Gottheit und ihren Anhängern besser zu verstehen.

Das Wissen um die Existenz solcher Geister führt zu der Vermutung, dass die Geister sogar in der Lage sein könnten, sich auf die Ebene der Götter und Göttinnen zu erheben. Motusuo von der Kaiserlichen Akademie hat vermutet, dass diese Geister die Überreste von Göttern und Göttinnen sind, die mit der Zeit alle oder einen Großteil ihrer Anhängerschaft verloren haben und nun zu ihrer frühesten Grundform zurückgekehrt sind. Die Anhänger der Alten Wege sagen, dass es keine Götter gibt, nur höhere und niedere Geister. Vielleicht besteht die Möglichkeit, dass alle drei Theorien wahr sind.

Große Herolde der Gefährten

Diese geschichtlichen Daten werden aufgezeichnet von Swyk dem Weitsichtigen aus dem Zirkel von Jorrvaskr in der Dritten Ära. Obwohl ich nicht mit einer großen Gabe der Worte gesegnet bin, habe ich die Geschichten der Gefährten vor mir gelernt und es mir zur Aufgabe gemacht, sie niederzuschreiben, damit sie nicht mit mir verloren gehen. Es folgt die Liste namhafter Herolde der Gefährten, die uns durch die Dunkelheit zu den Freuden von Sovngarde führen.

Anmerkungen zum Herold: Seit Ysgramor hatten die Gefährten keinen wahren Anführer mehr - keiner war machtvoll genug, um die großen Herzen zu gewinnen, die in Jorrvaskr schlugen. Während andere wie Magier und Diebe den Segen ihrer Hierarchie benötigen, um zu wissen, wie sie sich kleiden sollen, sind wir Gefährten in der Lage, unser eigenes Geschick zum Ruhm zu führen.

Der Herold berät, löst Streitigkeiten und hilft beim Klären von Fragen der Ehre. In den Tausenden von Jahren, die die Gefährten sich in Jorrvaskr versammeln, hat es schreckliche Herolde gegeben und brillante, solche, die wegen ihrer Stärke, wegen ihres Herzens oder wegen ihres Verstandes bekannt waren. Hier werden einige der ruhmreichsten Herolde aufgeführt, die zu Liedern und Taten beflügeln.

Ysgramor:
der erste Herold, der erste Mensch, der Bringer der Worte und der, der die Gefährten als Erster zur Ehre verpflichtete, in jenem fernen, vergangenen Land. Von ihm haben bereits Bessere geschrieben, und so werde ich nicht versuchen, es ihnen gleichzutun.

Jeek vom Fluss:
Kapitän der Jorrvaskr während der Rückkehr, Entdecker der Himmelsschmiede, Begründer von Weißlauf und Bewahrer des ursprünglichen Eides der Gefährten und nun an die Zeit verloren. Während andere Mannschaften Ruhm in der Eroberung suchten, war seine die erste, die sich niederließ und als Beschützer der weniger Kriegsbegabten im Land diente, die nachfolgten.

Mryfwiil der Verschlossene:
Mehrere hundert Jahre nach dem Tod Ysgramors waren die Gefährten, wie wir sie jetzt kennen, Soldaten, die sich anheuern ließen - kaum mehr als Söldner. Unsere Dienste konnten zum Führen von Kriegen gekauft werden, doch das Bekenntnis zur persönlichen Ehre bedeutete, dass häufig Schildbrüder gezwungen waren, einander auf dem Schlachtfeld gegenüberzustehen. Die Bande der Ehre, die die Gefährten binden, drohten zu reißen, bis Mryfwiil in seiner Weisheit verfügte, dass wir nicht länger Partei in Kriegen oder politischen Konflikten jeglicher Art ergreifen würden. Wegen seiner steten Hand sind die Gefährten heute neben ihren ruhmreichen Taten auf dem Schlachtfeld als unparteiische Schiedsrichter von Ehre bekannt.

Cirroc der Hochfliegende:
Der erste Herold, der nicht von dem atmoranischen Blut der Vorfahren war. Das war um die Zeit, als die Nord begannen, sich selbst als solche zu sehen, und es gab große Streitigkeiten um Reinheit und das Vermächtnis von Ysgramor. Cirroc kam zunächst als Diener nach Jorrvaskr, doch der Rothwardone stellte bald seine Standfestigkeit unter Beweis, als er von einem der weniger ehrgebundenen Krieger der Zeit respektlos behandelt wurde. Nachdem er das Leben des Herolds Tulvar des Unerwähnten gerettet hatte, wurde ihm der Status eines Gefährten ehrenhalber verliehen, und er wurde als der fähigste Schildbruder der Halle bekannt, dessen Geschwindigkeit und List die

jedes Gefährten von atmoranischem Blut übertraf. Seine Zeit als Herold war kurz, doch es heißt, dass sein Wissen über die Klinge weiterhin durch die Ausbildung an jeden neuen Gefährten weitergegeben wird.

Henantier der Außenseiter:
Der erste Elfenherold. Wie Cirroc vor ihm wurde er zunächst verspottet, als er in Jorrvaskr ankam, denn das war die Zeit gegen Ende der Ersten Ära, als Elfen noch nicht als vollwertige Gefährten zugelassen wurden und nur wenige überhaupt die Halle betreten durften. Henantier führte in den Stunden des Tageslichts demütig alle Aufgaben aus, die ihm aufgetragen wurden. Nachts trainierte er mit großer Leidenschaft im Außenhof und gestattete sich nur wenige Minuten Schlaf, bevor er am nächsten Tag wieder seinen Aufgaben als Diener nachkam. So plagte er sich durch mehrere Herolde, niemals ruhend, niemals klagend, und hielt seinen Verstand und seinen Körper stets in bestem Zustand. Dank seines langen Lebens erwarb er sich das Vertrauen der Gefährten als der, der sie die Wege der Ehre lehrte.

Als einer dieser Schüler zum alten Mann gereift und selbst zum Herold geworden war, stand Henantier an seinem Sterbebett. Als alle Gefährten versammelt waren, ernannte er Henantier zu seinem Nachfolger mit den Worten: "Selbst ein Elf kann manchmal mit dem Herzen eines Nord geboren werden." Manche Gefährten legten an jenem Tag ihre Waffen nieder, doch die, die blieben, kannten die Wahrheit der Ehre, und es ist ihr Vermächtnis, das wir weitertragen.

Macke von den Durchdringenden Augen:
Bekannt für ihre große Schönheit, doch wer Macke deshalb unterschätzte, würde diesen Fehler niemals wieder begehen. Einmal soll sie die Hälfte einer gegnerischen Armee niedergestarrt und dann den Rest im Alleingang niedergemetzelt haben. Ihr Verschwinden in ihrem achten Jahr als Herold wurde niemals erklärt, obwohl sich viele verleumderische Lügen um ihr Verschwinden ranken.

Kyrnil Lang-Nase:
Nach den dunklen Zeiten in der zweiten Hälfte der Zweiten Ära, als eine Reihe falscher und ehrloser Herolde Anspruch auf Jorrvaskr erhoben, war es Kyrnil Lang-Nase, der die wahren Herzen der Gefährten in der Wildnis um sich sammelte und Jorrvaskr stürmte, wobei er die Eindringlinge tötete und die Ehre nach alter Sitte durch Blut wiederherstellte. Er begann die Tradition der vertrauenswürdigen Berater, die als Zirkel bezeichnet wurden - nach dem Rat der Kapitäne unseres großen Fürsten Ysgramor - und den jüngeren, neueren Gefährten als Beispiele dienen sollten.

Indem er gewährleistete, dass die Auffassung von Ehre durch eine ungebrochene Folge an Tradition gestützt wurde, brachte er den Kurs der Gefährten wieder in ruhiges Fahrwasser und sorgte dafür, dass unser Schicksal wie das Ysgramors steten Kurs auf Sovngarde nahm.

Guylaines Architektur des Zweiten Kaiserreiches

[Dies ist Guylaine Marilies' Werk - eine veraltete aber unterhaltsam geschriebene und gut dargestellte Quelle zur späten Dwemer-Architektur. Dieser Auszug stammt aus dem Kapitel über den Stil der Zuwege und Verteidigungsanlagen des Zweiten Kaiserreiches und befasst sich mit der üblichen formalen Vorgehensweise der 'Vier Prüfungen'. Das Buch erwähnt auch, dass die Telvanni diese Vier Prüfungen bei ihren Türmen als ästhetisches Element ihrer Verteidigungsanlagen und Zuwege übernommen haben.]

'Die Prüfung der Muster verlangt vom Beobachter, vor dem Handeln das Objekt nach Mustern zu untersuchen und zu analysieren, mit dem Bewusstsein, dass viele Muster schwer zu erkennen oder versteckt sind.

Die Prüfung der Ordnung verlangt vom Beobachter, systematisch vorzugehen, wenn kein Muster zu erkennen ist. Der Beobachter muss erkennen, dass vieles - in nicht festgelegter Reihenfolge - geändert werden muss. Er muss alle zu verändernden Elemente erkennen und ändern und sich gleichzeitig merken, wie und wann er die Elemente geändert hat. So muss der Beobachter die ursprüngliche und die neue Position eines Elementes kennen.

Die Prüfung des umgehens verlangt vom Beobachter, das Hindernis zu untersuchen und seine eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten zu vergleichen; wenn das Hindernis zu groß ist, muss er einen Weg suchen, die Schwierigkeit zu überwinden.

Die Prüfung der Konfrontation verlangt vom Beobachter, das Hindernis zu untersuchen und seine eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten zu vergleichen; wenn das Hindernis zu groß ist, muss er einen Weg suchen, die Schwierigkeit zu überwinden; wenn jedoch kein Umweg gefunden werden kann, muss er das Hindernis direkt angreifen.'

Gyub, Herr der Grube

Lobpreisung Gyubs

[hinknien, Blick nach vorne und Hände über den Kopf heben]

Gepriesen sei Gyub, Herr der Grube.
Erhöre uns, Trällernder Erlöser.
Preiset die nahende Wiedergeburt.
Gepriesen sei Gyub, Herr der Grube.

[Hände senken und Augen schließen]

Bitte nimm unser Opfer an, Barmherziger.
Breite deine Tentakel aus und nimm dieses Geschenk an.
Segne uns, Embryonaler Fürst.
Möge dieses Opfer deinen ewigen Schlund besänftigen.

[Aufstehen, Augen öffnen und warten, bis der Freiwillige zum Abgrund geführt wird]

Bitte nimm unser Opfer an, oh Barmherziger.
Iss und wachse nun, du unser Fürst.
Erhebe dich und verschlinge Oblivion.
Möge dieses Opfer deine wachsende Masse sättigen.

[Platz schaffen und Handgelenke und Knöchel des Freiwilligen ergreifen. Leicht seitlich hin und her schwingen]

Gepriesen sei Gyub, Herr der Grube.
Magg-a-rathala!
Magg-a-Nutaggon!
Gepriesen sei Gyub, Herr der Grube.

[Rhythmisch mit den Füßen stampfen, während der Freiwillige immer schneller geschwungen wird]

Gepriesen sei Gyub, gepriesen sei Gyub, gepriesen sei Gyub.
Gepriesen sei Gyub, gepriesen sei Gyub, gepriesen sei Gyub.
Gepriesen sei Gyub, gepriesen sei Gyub, gepriesen sei Gyub.

[Wenn der Freiwillige die maximale Höhe erreicht hat, Handgelenke und Knöchel loslassen. Warten, bis das Schreien aufhört. Blick nach vorne, Hände über den Kopf heben]

Gepriesen sei Gyub,
    Sprich zu uns, Fürst!
    Sing dein fürchterliches Lied!
Gepriesen sei Gyub.

[Warten, bis Gyub antwortet. Hinknien, wobei die Hände über den Kopf erhoben bleiben]

Gegrüßt seist du, Gyub, Herr der Grube.
Gegrüßt sei die Wiedergeburt, Tag unseres Todes.
Gegrüßt seist du, Gyub, gegrüßt seist du, Gyub.

Hallgerds Erzählung
von Tavi Dromio

'Ich denke, der größte Krieger, der jemals gelebt hat, war Vilus Nommenus', schlug Xiomara vor. 'Nennt auch nur einen anderen Krieger, der mehr Gebiete erobert hat.'

'Sicherlich Tiber Septim', sagte Hallgerd.

'Er war kein Krieger, sondern Verwalter, Politiker', sagte Garaz. 'Und außerdem, eroberte Anbaufläche kann bei der Ermittlung des besten Kriegers nicht gezählt werden. Wie wäre es mit der Fertigkeit im Umgang mit Schwertern?'

'Es gibt noch andere Waffen neben Schwertern', protestierte Xiomara. 'Warum nicht die Fertigkeit im Umgang mit Äxten oder Bögen? Wer war der größte Meister aller Waffen?'

'Ich kann mich an keinen Krieger erinnern, der Meister aller Waffen war', sagte Hallgerd. 'Balaxes aus Agia Nero in Schwarzmarsch war der größte Führer einer Lanze. Ernse Llervu aus dem Aschland ist der größte Meister der Keule, den ich je gesehen habe. Der größte Meister des Katana ist wahrscheinlich ein akavirischer Kriegsherr, von dem wir noch nie gehört haben. Und was das Bogenschießen betrifft -'

'Pelinal Weißplank hat angeblich ganz Tamriel im Alleingang erobert', unterbrach Xiomara.

'Das war vor der ersten Ära', sagte Garaz. 'Ist wahrscheinlich fast alles Mythos. Aber es gibt alle Arten von großen Kriegern in den modernen Zeitaltern. Der kamoranische Usurpator? Der unbekannte Held, der den Stab des Chaos wieder zusammenfügte und Jagar Tharn besiegte?'

'Wir können keinen unbekannten Kriegsfürsten zum größten Krieger erklären. Was ist mit Nandor Beraid, dem Kriegsfürsten von Kaiserin Katariah?' schlug Xiomara vor. 'Man sagt, er konnte jede Waffe benutzen, die jemals erfunden wurde.'

'Und was geschah mit ihm?' lächelte Garaz. 'Er ertrank im Geistermeer, weil er seine Rüstung nicht ablegen konnte. Nennt mich allzu pedantisch, aber ich denke, dass der größte Krieger der Welt wissen sollte, wie eine Rüstung abgelegt wird.'

'Es ist irgendwie schwierig, die Fähigkeit, eine Rüstung zu tragen, als Fertigkeit zu bewerten', sagte Xiomara. 'Entweder habt ihr grundlegende Funktionsweisen in einer Rüstung, oder Ihr habt sie nicht.'

'Das ist wahr', sagte Hallgerd. 'Es gibt auch darin Meister: Leute, die Dinge besser tun können, während sie Rüstung tragen, als wir es außerhalb einer Rüstung können. Habt Ihr jemals von Hlaalu Pasoroth gehört, dem Urgroßvater des Königs?'

Xiomara und Garaz gestanden, dass dem nicht so war.

'Dies alles geschah vor Hunderten von Jahren, und Pasoroth war Herrscher über ein großes Anwesen, das er aufgrund des Rufes gewonnen hatte, der größte Krieger des Landes zu sein. Man sagt, und das trifft zu, dass ein Großteil der heutigen Macht des Fürstenhauses auf Pasoroths Verdiensten als Krieger basiert. Jede Woche veranstaltete er in seiner Burg Spiele, setzte seine Fertigkeit gegen die der Kriegsfürsten der benachbarten Anwesen ein, und gewann jede Woche

etwas. Seine große Fertigkeit war nicht der Umgang mit Waffen, obwohl er anständig genug mit Axt und Langschwert kämpfen konnte, sondern seine Fähigkeit, sich schnell und äußerst geschickt zu bewegen, während er eine vollständige, schwere Rüstung trug. Es gab einige, die behaupteten, dass er sich mit einer schweren Rüstung schneller bewegte als ohne Rüstung.

Einige Monate, bevor diese Geschichte beginnt, hatte er die Tochter eines seiner Nachbarn gewonnen, ein wunderschönes Geschöpf namens Mena, die er zu seiner Frau gemacht hatte. Er liebte sie sehr, aber war auch äußerst eifersüchtig, und das mit gutem Grund. Sie war nicht sehr erfreut über seine Fertigkeiten als Gemahl, und der einzige Grund, warum Mena niemals fremdging, war, dass er gut auf sie aufpasste. Sie war, um es freundlich auszudrücken, von Natur aus amourös und nachtragend wegen ihrer Rolle als Preis. Wo immer er auch hinging, er brachte sie stets mit. Während der Spiele wurde sie in einer besonderen Kiste untergebracht, so dass er sie selbst bei seinen Kämpfen sehen konnte.

Aber seine wahre Herausforderung, obwohl er dies nicht wusste, war ein stattlicher Waffenschmied, den er auch bei einem seiner Kämpfe gewonnen hatte. Mena hatte ihn bemerkt, und der Waffenschmied, dessen Name Taren war, hatte sie natürlich auch bemerkt.'

Das sind alle Voraussetzungen für einen schmutzigen Witz', sagte Xiomara lächelnd.

'Ich schwöre, dass alles voll und ganz der Wahrheit entspricht', sagte Hallgerd. 'Das Problem, vor dem die Liebenden standen, war natürlich, dass sie niemals allein sein konnten. Vielleicht wurde es gerade deshalb zu einer brennenden Obsession für beide. Taren entschied, dass die beste Zeit, um ihre Liebe zu vollenden, die Zeit während der Spiele war. Mena täuschte Krankheit vor, so dass sie nicht in der Kiste bleiben musste, aber Pasoroth besuchte ihr Krankenzimmer jede Minute zwischen seinen Kämpfen, so dass Taren und Mena nie zusammenkommen konnten. Das Geräusch von Pasoroths klappernder Rüstung auf der Treppe, jedes Mal wenn er seine kranke Gemahlin besuchte, ließ in Taren eine Idee aufkeimen.

Er fertigte seinem Fürsten eine neue Rüstung an, stark und leuchtend und wunderschön verziert. Für seine Zwecke rieb Taren die Beingelenke mit Lukastaub ein, damit, je mehr er schwitzte und sich bewegte, sie desto stärker zusammenklebten. Nach einer kleinen Weile, überlegte Taren, würde Pasoroth nicht mehr sehr schnell laufen können, und würde nicht genug Zeit haben, seine Gemahlin zwischen den Kämpfen zu besuchen. Aber, nur für den Fall der Fälle, befestigte Taren an den Beinen zusätzlich noch Glöckchen, die laut klingelten, wenn sie bewegt wurden, so dass das Liebespaar ihn schon von weitem kommen hören konnte.

Als die Spiele in der nächsten Woche fortgesetzt wurden, täuschte Mena erneut Krankheit vor, und Taren schenkte seinem Fürsten die neue Rüstung. Pasoroth war darüber hocherfreut, wie Taren gehofft hatte, und legte sie für seinen ersten Kampf an. Taren stahl sich sodann in Menas Schlafkammer.

Alles war still draußen, als die beiden begannen, sich zu lieben. Plötzlich bemerkte Mena einen sonderbaren Ausdruck auf Tarens Gesicht, und bevor sie ihn noch über die Ursache dessen befragen konnte, fiel auch schon sein Kopf von seinem Hals. Pasoroth stand, mit seiner Axt in der Hand, hinter ihm.'

'Wie konnte er so schnell nach oben gelangen, da doch seine Beingelenke zusammenklebten? Und hörten sie denn nicht die Glöckchen klingeln?' fragte Garaz.

'Nun, seht Ihr, als Pasoroth merkte, dass er auf seinen Beinen nicht sehr schnell gehen konnte, ging er auf seinen Händen.'

'Das glaube ich nicht', lachte Xiomara.

'Was geschah dann?' fragte Garaz. 'Hat Pasoroth auch Mena getötet?'

'Niemand weiß genau, was als Nächstes geschah', sagte Hallgerd. 'Pasoroth kehrte nicht zum nächsten Spiel zurück, auch nicht zum übernächsten. Schließlich, beim vierten Spiel, kam er zurück, um zu kämpfen, und Mena erschien in der Kiste, um zuzusehen. Sie schien nicht mehr krank zu sein. Tatsächlich lächelte sie und hatte ein leicht errötetes Gesicht.'

'Haben sie es getan?' rief Xiomara.

'Ich kenne nicht die pikanten Einzelheiten, außer dass, nach dem Kampf zehn Knappen dreizehn Stunden benötigten, um Pasoroth von seiner Rüstung zu befreien, da sie voller Lukastaub gemischt mit Schweiß war.'

'Ich verstehe nicht, meint Ihr, dass er seine Rüstung nicht abgelegt hatte, als sie - aber wie?'

'Wie ich sagte', antwortete Hallgerd. 'Dies ist eine Geschichte über jemanden, der geschickter und flinker in seiner Rüstung war als ohne sie.'

'Nun, das nenne ich Fertigkeit', sagte Garaz.

Hanins Totenwache

...und in diesem Jahr der Herrschaft von Wulfharth und seinen Söhnen endete die Herrlichkeit, die Mordrin Hanin war, in dieser Welt. Vertreter von Ashalmawia, Maelkashishi und Ald Sotha versammelten eine große Schar in der Weite von Assurnabitashpi. Selbst Hilbongard und Dorach Gusal wurden von ihren Schmieden gelockt, und für einige Zeit wurden die Feuer von Anudnabia still.

Und so wurden am Neunten Tag des Trauerns viele Sklaven und Feinde geopfert, und der Trunk des Übergangs wurde nach den Vorschriften von Hanins Formel gemischt:

2 Teile Blut der Verräte
1 Teil Herz eines Daedra
1 Teil gemischte Bittergrünblätter, Salze der Leere, Grüne Flechten und Knochenmehl
1 Teil Mondzucker
5 Teile Flin

Vermenge Blut, Herz und Mondzucker in einem großen Destillierkolben aus Ebenerz. Schüre das Feuer mit den Knochen der Verräter. Kondensiere den Dampf in einem großen Kolben aus Ebenerz. Für ein Heißgetränk den Inhalt durch die Haut eines Skamps filtern, in einem großen Krug mit Flin mischen und langsam mit einem Glasstab umrühren. Für ein Kaltgetränk in einem Kolben mit reinem Eis aus Himmelsrand mischen und kräftig schütteln. Durch die Hautmembrane eines Flederschattens filtern und in einem mit Edelsteinen besetzten Kelch servieren.

Die Leichenfeier galt als großer Erfolg, da das Getränk eine stattliche Anzahl der Gäste tötete und Mordrin Hanin so in der nächsten Welt mit Begleitern versorgt war.

Heilige und Verführer
Von Andoche Marier

Wächter der Inseln: Eine Abhandlung über die Kultur und Geschichte der Goldenen Heiligen / Dunklen Verführer auf den Zitternden Inseln

Anmerkung des Verfassers
Dieser Band versucht, bekannte Tatsachen, Vermutungen und Gerüchte über die beiden Rassen, die innerhalb der Zitternden Inseln die Ordnung aufrechterhalten, zu katalogisieren und analysieren. Er soll keinesfalls als maßgebliche Referenz verstanden werden, sondern vielmehr als persönlicher Beitrag des Verfassers zum besseren Verständnis dieser einzigartigen Wesen.

Im Dienste des Herrn
Die Herkunft der Goldenen Heiligen und Dunklen Verführer zu bestimmen würde den Rahmen dieses Werkes sprengen. Es sind Daedra, und daher ist ihre grundlegende Existenz ein Mysterium für alle Sterblichen. Der allgemeine Glaube, dass sämtliche Daedra der Schöpfung unfähig sind, lässt darauf schließen, dass selbst Fürst Sheogorath nicht für die Entstehung dieser Rassen verantwortlich ist. Doch sollte bemerkt werden, dass der Fürst des Wahnsinns Motive und Kräfte besitzt, die sich von niemandem ergründen lassen. Jeder entsprechende Versuch würde nur zu weiterer Verwirrung führen.

Es genügt also zu sehen und zu wissen, dass sie existieren. Aber über dieses Wissen hinaus ist es seltsam, dass die Heiligen und Verführer Fürst Sheogorath unbeirrt dienen. Allen Anzeichen nach ist diese Treue absolut und ewig, aber ihr Ursprung ist unbekannt. Wäre es möglich, dass sie mit einer List des Wahngottes dazu gebracht wurden, ihm zu dienen? Oder haben sie sich einfach mit der größten Macht im Reich verbündet? Frühere literarische Werke deuten darauf hin, dass die Daedra ihren Herren freiwillig dienen, um bei ihnen Schutz und Unterschlupf zu finden. Offensichtlich ist dies bei den Heiligen und Verführern auf den Zitternden Inseln der Fall; sie haben Festungen, die nur wenige, die nicht ihrer Rasse angehören, je betreten dürfen. Als Wächter über jene, die Fürst Sheogorath dienen, haben sie Macht im Reich. Ständig wetteifern sie um die Gunst unseres Fürsten und bekämpfen jeden, der sich ihm widersetzt, ja zuweilen sogar einander. Man darf also annehmen, dass ihre Rolle auf den Inseln das Ergebnis einer freiwilligen Entscheidung ist.

Charakter und Gesellschaft
Der Name "Goldene Heilige" beschwört unwillkürlich Bilder von engelhaften, eleganten und wohlwollenden Gestalten herauf. Dies ist eine Ironie, denn obwohl die Goldenen Heiligen vom Äußeren her diesem Bild entsprechen, steht ihr Verhalten im krassen Gegensatz dazu. Die Heiligen sind stolz, arrogant, leicht reizbar, und lieben grausame Bestrafungen. Es steht außer Frage, dass sie sich allen anderen auf den Inseln überlegen fühlen und sich auch nicht die Mühe machen, dies zu verbergen.

Auch die Dunklen Verführer haben, von ihrem Äußeren abgesehen, wenig vorzuweisen, das ihrem Namen entsprechen würde. Obgleich auch sie ihre Überlegenheit gegenüber allen anderen im Reich behaupten, scheinen sie etwas toleranter und mehr in sich gekehrt zu sein. Sie wirken häufig bescheiden in ihrem Umgang mit Sterblichen und sind bekannt für ihre Geduld mit den "niederen Rassen".

Tatsächlich stammen die Bezeichnungen "Goldene Heilige" und "Dunkle Verführer" nicht von ihnen selbst. Obwohl beide Gruppen diese Namen anerkennen und darauf reagieren, haben sie eigene Namen für ihre Rassen: Aureale beziehungsweise Mazken. Möglicherweise kümmern sich die Daedra einfach nicht um die Namen und Titel, die ihnen niedere Wesen geben. Vielleicht amüsieren sie sich sogar darüber. Die weitere Erforschung dieses Themas ist eine notwendige, aber auch beängstigende Aufgabe, da Heilige und Verführer persönliche Informationen nur sehr ungern preisgeben.

Weitere Informationen lassen sich aus Beobachtungen entnehmen. Es ist leicht zu erkennen, dass beide Gruppen in ihrer Gesellschaftsstruktur stark militaristisch sind; Stärke und Disziplin bestimmen den Status. Beispielsweise werden Militärführer von ihren Untergebenen verehrt. Bei weiterer Beobachtung wird eine zweite Eigenart ersichtlich: beide Gesellschaften sind von ihrer Natur her matriarchalisch. Sowohl die Führungspositionen der Wächter in Neu-Sheoth als auch die höchsten Machtpositionen sind in weiblicher Hand. Obwohl dies nicht offen zur Schau getragen wird, sind die männlichen Heiligen und Verführer ihren weiblichen Vorgesetzten eindeutig untergeordnet. Unklar ist, wie diese Praxis begann, doch ist sie im täglichen Leben der beiden Rassen fest integriert.

Konflikt und Eroberung
Wie jeder Bewohner der Zitternden Inseln bestätigen kann, ist es unklug, die Goldenen Heiligen und Dunklen Verführer zu provozieren. Sie blühen bei Konflikten und Kriegen geradezu auf und sind schnell bei der Hand, jeden zu bestrafen, der ihnen nicht gehorcht. Ihre Aufgabe als Wächter über das Reich füllt sie jedoch nicht aus, und so beschäftigen sie sich häufig damit, einander zu bekämpfen, obwohl ihre Garnisonen in Gebieten liegen, in denen sie kaum aufeinandertreffen. Möglicherweise ist dies nicht nur ein Ventil für ihr aggressives Verhalten; die ständigen Auseinandersetzungen zwischen den beiden Rassen könnten der Versuch sein, die Gunst des Fürsten Sheogorath zu erlangen. Wenn eine Seite über die andere triumphieren könnte, würde dies ihre Überlegenheit beweisen und damit das Recht, im Reich allein das Sagen zu haben. Der Streit um Cylarne ist von besonderem Interesse, denn hier stehen beide Seiten seit undenklichen Zeiten in einem unlösbaren Konflikt. Dient dieser Konflikt dazu, die Kräfte der beiden Seiten zu stärken, oder schwächt er sie, so dass sie anderswo nicht zur Verfügung stehen? Wenn der Konflikt nicht gelöst werden kann, warum schreitet Fürst Sheogorath dann nicht ein, um ihn selbst beizulegen?

Religion und Zeremonie
Über die Sitten und Gebräuche der Goldenen Heiligen und Dunklen Verführer ist nur wenig bekannt. Sie sind sehr zurückhaltend, wenn es um Angelegenheiten geht, die für ihre Rassen spezifisch sind, besonders hinsichtlich des mysteriösen Prozesses, durch den sie im unwahrscheinlichen Fall ihres Todes ins Reich zurückkehren.

Es ist allgemein bekannt, dass die Goldenen Heiligen und Dunklen Verführer als Daedra nicht getötet werden können. Die Seele eines Daedra wird in die Finsternis Oblivions zurückgeschleudert und kann ins Reich zurückkehren, um erneut eine Form anzunehmen. Aber Berichte über den Zeitraum, den ein Daedra benötigt, um von den Wassern Oblivions ins Reich zurückzukehren, sind spärlich und nicht eindeutig; der Vorgang, der zu dieser Rückkehr führt, bleibt geheimnisumwittert. Aus ihren Verhaltensmustern und ihrer Anzahl kann geschlossen werden, dass die Festungen der beiden Rassen bei diesem Prozess eine Hauptrolle spielen. Vieles deutet darauf hin, dass gebräuchliche Ausdrücke wie "Möge Euch das Geläute nach Hause rufen" nicht metaphorisch gemeint sind, sondern dass vielmehr Töne bei dem Vorgang eine Rolle spielen. Man glaubt, dass

das Geläute, welches Heilige und Verführer erwähnen, tatsächlich existiert und beinahe als heilige Reliquie betrachtet wird. Jeder Versuch, mehr über das Geläute und den Prozess, bei dem es verwendet wird, zu erfahren, stieß auf außergewöhnliche Feindseligkeit und wurde deswegen aufgegeben.

Jegliche Informationen bezüglich der Goldenen Heiligen und Dunklen Verführer, insbesondere im Zusammenhang mit ihren Gebräuchen und ihrer Herkunft, sollten sofort dem Autor übermittelt werden. Je mehr wir über diese faszinierenden Wesen wissen, desto besser werden wir sie verstehen können.

Heilige Zeugin
Die wahre Geschichte der Mutter der Nacht
von Enric Milnes

Ich habe Gräfinnen und Kurtisanen, Kaiserinnen und Hexen, Damen des Kriegs und Huren des Friedens getroffen, doch mir ist niemals eine Frau wie die Mutter der Nacht begegnet. Und das wird auch nie mehr geschehen.

Ich bin Schriftsteller, ein nicht völlig unbekannter Dichter. Wenn ich Euch meinen Namen nennen würde, könntet Ihr von mir gehört haben, wahrscheinlich aber nicht. Jahrzehntelang, bis vor kurzem, hatte ich die Stadt Sentinel an der Küste von Hammerfeld zu meinem Wonhsitz gemacht und verbrachte meine Zeit mit anderen Künstlern, Malern, Kunstwebern und Schriftstellern. Ich kenne niemanden, der einen Meuchelmörder auf Anhieb erkennen würde, ganz zu schweigen von deren Königin, der Blutrose, der Fürstin Tod, der Mutter der Nacht.

Nicht, dass ich nicht von ihr gehört hätte.

Vor einigen Jahren hatte ich das große Glück, Pelarne Assi zu treffen, einen respektierten Gelehrten, der nach Hammerfell gekommen war, um für ein Buch über den Orden der Diagna Recherchen zu betreiben. Seine Abhandlung "Die Brüder der Finsternis" sowie Ynir Gormings "Feuer und Finsternis: Die Bruderschaften des Todes" gelten als die grundlegenden Werke zum Thema Meuchelmörder-Orden in Tamriel. Zufällig befand sich gleichzeitig auch Gorming in Sentinel, und ich hatte das Privileg, mit den beiden in einer düsteren Skooma-Höhle in den muffigen Slums der Stadt zu sitzen, zu rauchen und über die Dunkle Bruderschaft, die Morag Tong und die Mutter der Nacht zu reden.

Obwohl er die Möglichkeit nicht in Frage stellte, dass die Mutter der Nacht unsterblich oder zumindest sehr langlebig ist, hielt Assi es für höchst wahrscheinlich, dass mehrere Frauen - und vielleicht auch einige Männer - diesen Ehrentitel im Verlauf der Zeiten getragen hatten. Es wäre nicht logischer zu sagen, dass es nur eine Mutter der Nacht gebe, so behauptete er, wie zu sagen, es gebe nur einen König von Sentinel.

Gorming argumentierte, dass es niemals eine Mutter der Nacht gegeben habe, zumindest keine menschliche. Die Mutter der Nacht war Mephala selbst, die von der Bruderschaft unmittelbar nach Sithis verehrt wurde.

"Ich vermute, es gibt keine Möglichkeit, es jemals wirklich zu wissen", sagte ich in diplomatischem Ton.

"Natürlich gibt es die", flüsterte Gorming grinsend. "Ihr könntet mit dem Typen im Umhang dort in der Ecke reden."

Ich hatte den Mann nicht bemerkt, der für sich allein saß, die Augen von seinem Umhang verborgen, und zu diesem schäbigen Ort zu gehören schien wie die rauhen Steine und der ungefegte Fußboden. Ich wandte mich Ynir zu und fragte ihn, warum dieser Mann etwas über die Mutter der Nacht wissen sollte.

"Er ist ein Dunkler Bruder", zischte Pellarne Assi. "Das ist so klar wie die Monde. Ihr dürft noch nicht einmal darüber scherzen, mit ihm über Sie zu sprechen."

Wir gingen zu anderen Diskussionen über die Morag Tong und die Bruderschaft über, doch ich habe niemals das Bild des einsamen Mannes vergessen, der auf nichts und alles blickte, in der Ecke des dreckigen Raums, mit den Schwaden des Skooma-Rauchs, die wie Geister um ihn herum waberten. Als ich ihn Wochen später erneut auf den Straßen von Sentinel sah, folgte ich ihm.

Ja, ich folgte ihm. Der Leser mag sich zu Recht fragen, warum und wie. Ich nehme es Euch nicht übel.

Das Wie beruhte einfach darauf, dass ich die Stadt kenne wie meine Westentasche. Ich bin kein Dieb, nicht besonders sicher auf den Füßen oder lautlos, aber ich kenne die Gassen und Straßen von Sentinel ganz genau aus Jahrzehnten des Herumspazierens. Ich weiß, welche Brücken knarren, welche Gebäude lange, unregelmäßige Schatten werfen, ich kenne die Abstände, in denen die einheimischen Vögel ihre klagenden Abendlieder beginnen. Ich hielt mit relativer Leichtigkeit Schritt mit dem Dunklen Bruder, und das, ohne dass er mich sah oder hörte.

Die Frage nach dem Warum ist sogar noch einfacher zu beantworten. Ich besitze die natürliche Neugier des geborenen Schriftstellers. Wenn ich ein seltsames neues Geschöpf sehe, muss ich es beobachten. Das ist der Fluch des Schriftstellers.

Ich folgte dem verhüllten Mann tiefer in die Stadt hinein, eine Gasse hinunter, die so schmal war, dass sie kaum mehr als einen Spalt zwischen zwei Wohnblöcken darstellte, vorüber an einem schiefen Zaum, und plötzlich, wie durch ein Wunder, befand ich mich an einem Ort, den ich noch nie zuvor gesehen hatte. Auf einem kleinen Friedhof mit einem Dutzend alter, halb verfallener hölzerner Grabmäler. Keines der benachbarten Gebäude hatte Fenster, die ihn überschauten, so dass niemand wusste, dass diese kleine Totenstadt existierte.

Niemand, bis auf die sechs Männer und eine Frau, die darin standen. Und mich.

Die Frau entdeckte mich sofort und winkte mir, näher zu kommen. Ich hätte fortlaufen können, aber - nein, ich hätte es nicht gekonnt. Ich hatte ein Geheimnis gelüftet, direkt in meiner Wahlheimat Sentinel, und ich konnte nicht davon ablassen.

Sie kannte meinen Namen und sprach ihn mit lieblichem Lächeln aus. Die Mutter der Nacht war eine kleine alte Dame mit flauschigem weißem Haar, Wangen wie runzlige Äpfelchen, auf denen immer noch ein Hauch der Jugend lag, freundlichen Augen, so blau wie die Iliac-Bucht. Sanft nahm sie meinen Arm, als wir uns zwischen die Gräber setzten und über Mord diskutierten.

Sie war nicht ständig in Hammerfell, nicht immer verfügbar für direkte Aufträge, doch es schien, sie genoss es tatsächlich, mit ihren Kunden zu plaudern.

"Ich bin nicht hier, um die Dienste der Bruderschaft in Anspruch zu nehmen", sagte ich respektvoll.

'Aus welchem Grund seid Ihr dann hier?' fragte die Mutter der Nacht, wobei sie ihren Blick niemals von mir abwendete.

Ich sagte ihr, dass ich mehr über sie erfahren wollte. Ich erwartete keine Antwort darauf, doch sie redete mit mir.

"Ich habe nichts gegen die Geschichten, die Ihr Schriftsteller Euch über mich einfallen lasst", sagte sie und lachte glucksend. "Manche davon sind sehr amüsant, und andere sind gut fürs Geschäft. Mir

gefällt besonders die verführerische dunkle Dame, die sich in Carlovac Townways Geschichten auf einem Diwan räkelt. Die Wahrheit ist, meine Geschichte würde keine besonders dramatische Erzählung hergeben. Ich war eine Diebin, vor langer, langer Zeit, damals, als die Diebesgilde noch in den Kinderschuhen steckte. Es ist so umständlich, bei einem Einbruch heimlich durchs Haus zu schleichen, und viele von uns fanden es daher höchst effektiv, den Bewohner des Hauses zu erwürgen. Nur aus Gründen der Bequemlichkeit. Ich schlug der Gilde vor, einen Teil unseres Ordens den Künsten und Wissenschaften des Mordens zu widmen."

"Mir erschien die Idee gar nicht so heikel", fuhr die Mutter der Nacht mit einem Achselzucken fort. "Wir hatten Experten in Fassadenkletterei, Taschendiebstahl, Schlösserknacken, Hehlerei, all den anderen wichtigen Aspekten des Jobs. Doch die Gilde glaubte, dass eine Ermutigung zum Mord schlecht fürs Geschäft wäre. Zu viel, zu viel, so argumentierten sie."

"Vielleicht hatten sie Recht", setzte die alte Frau hinzu. "Doch ich hatte entdeckt, dass man vom plötzlichen Tod ebenso Gewinn erzielen kann. Nicht nur kann man den Toten ausrauben, sondern, wenn Euer Opfer Feinde hat, wie das bei reichen Leuten häufig der Fall ist, kann man sich sogar noch mehr dafür bezahlen lassen. Ich begann, Leute anders umzubringen, als ich dies entdeckte. Nachdem ich sie erwürgt hatte, legte ich zwei Steine auf ihre Augen, einen schwarzen und einen weißen."

"Warum?" fragte ich.

"Das war sozusagen meine Visitenkarte. Ihr seid Schriftsteller - wollt Ihr nicht Euren Namen auf Euren Büchern sehen? Ich konnte meinen Namen nicht benutzen, doch ich wollte, dass mögliche Kunden von mir und meiner Arbeit wussten. Jetzt habe ich damit aufgehört, es ist nicht mehr nötig, aber damals war es mein Markenzeichen. Die Botschaft verbreitete sich, und bald hatte ich ein ziemlich erfolgreiches Geschäft."

"Und daraus wurden die Morag Tong?" fragte ich.

"Oh du meine Güte, nein", lächelte die Mutter der Nacht. "Die Morag Tong gab es schon lange vor meiner Zeit. Ich weiß, dass ich alt bin, doch so alt bin ich auch wieder nicht. Ich habe nur einige ihrer Meuchelmörder angeheuert, als sie nach dem Mord am letzten Potentaten begannen auseinanderzufallen. Sie wollten nicht mehr zu den Tong gehören, und da ich das einzige andere nennenswerte Mordsyndikat darstellte, haben sie sich mir angeschlossen."

Ich formulierte meine nächste Frage sorgfältig. "Werdet Ihr mich jetzt umbringen, nachdem Ihr mir all dies erzählt habt?"

Sie nickte traurig, und ihr entfuhr ein kleiner großmütterlicher Seufzer. "Ihr seid ein so netter, höflicher junger Mann, dass ich unsere Bekanntschaft nur ungern beenden würde. Würdet Ihr mir vielleicht ein oder zwei Zugeständnisse machen, falls ich Euch am Leben lasse?"

Zu meiner ewigen Schande stimmte ich zu. Ich erklärte, ich würde nichts über unser Treffen sagen, was, wie der Leser sehen kann, ein Versprechen war, das ich Jahre später schließlich brechen würde. Warum habe ich mein Leben so in Gefahr gebracht?

Wegen der Versprechen, die ich gehalten habe.

Ich habe der Mutter der Nacht und der Dunklen Bruderschaft bei Taten geholfen, die zu

verabscheuenswürdig, zu blutig waren, als dass ich sie zu Papier bringen könnte. Meine Hand zittert, wenn ich an die Leute denke, die ich verraten habe, beginnend mit jener Nacht. Ich versuchte, meine Gedichte zu schreiben, doch die Tinte schien sich in Blut zu verwandeln. Schließlich floh ich, änderte meinen Namen und reiste in ein Land, in dem mich niemand kennen würde.

Und ich schrieb dies. Die wahre Geschichte der Mutter der Nacht, nach dem Interview, das sie mir in der Nacht gab, in der wir uns begegneten. Es wird das Letzte sein, was ich je schreibe, das weiß ich. Und jedes Wort ist wahr.

Betet für mich.

Anmerkung des Herausgebers:
Obwohl das Buch ursprünglich anonym veröffentlicht wurde, bestanden über die Identität des Autors niemals echte Zweifel. Jeder Laie, der mit dem Werk des Dichters Enric Milnes vertraut ist, wird in der Heiligen Zeugin die vertraute Kadenz und den Stil solcher seiner Werke wie 'Die Alik'r' wiedererkennen. Kurz nach der Veröffentlichung wurde Milnes umgebracht; sein Mörder wurde niemals gefasst. Man hatte ihn erwürgt und zwei Steine, einen schwarzen und einen weißen, gewaltsam in seine Augenhöhlen gedrückt. Sehr, sehr brutal.

Herbanes Bestiarium

Die Eisgeister

17. Letzte Saat
Als mich auf meiner Reise nach Norden durch gefrorene Ebenen und Berge die Kälte des Winters überkam, kehrte ich im Gasthaus von Dämmerstern ein, um zu rasten und eine warme Mahlzeit zu genießen. Ein anderer Reisender mahnte mich zur Vorsicht, da sich Kreaturen im Schnee aufhalten, von denen die allzu Sorglosen erst erfahren, wenn es zu spät ist. Wild gestikulierend erzählte er weiter - von ganzen Handelsexpeditionen, die den Bestien zum Opfer gefallen seien. Seine Geschichten flößten den anderen Gästen Furcht ein, doch die Märchen dieses Feiglings konnten mich nicht zur Umkehr bewegen. Ich wollte es mit eigenen Augen sehen, da diese vereisten Höhlen und schneebedeckten Gipfel genau die Orte waren, die mich als Abenteurer anzogen. Und schon bald hatte ich gefunden, wonach ich suchte.

Die Eisgeister sind helle, schlangenförmige magische Wesen, die wirken, als seien sie direkt aus der gefrorenen Tundra und den Gletschern Himmelsrands herbeibeschworen worden. Eins mit der Umgebung und daher nahezu unsichtbar, haben diese Wesen schon vielen Nord den Tod gebracht: durch ihre plötzlichen und hinterhältigen Angriffe, bei denen sie die Opfer mit ihrem gesamten Körper durchbohren, und eine Krankheit namens Sinnesfluch, die den Geist vernebelt und die Ziele zu einer noch leichteren Beute macht.

So tödlich Eisgeister auch sein mögen, in Vorgehen und Angriff sind sie einfach gestrickt. Rohe Gewalt und eine scharfe Klinge reichen schon, um diese wilden Kreaturen zu besiegen. Die kräftigsten Männer überleben vielleicht eine dieser Bestien, doch ich habe schon zwei von ihnen mit großer Leichtigkeit erledigt.

Ich habe herausgefunden, dass ich mit dem Verkauf der Eisgeist-Zähne als wichtige Zutat alchemistischer Tränke einiges verdienen kann. Und so werde ich auch weiterhin die Möglichkeit haben, in diesen Landstriche nach Herausforderungen zu suchen, die des Erzählens würdig sind, denn ich habe noch nichts gesehen, das mich wirklich erzittern lassen würde.

Hexenraben

5. Sonnenaufgang
Ich hörte eine höchst absonderliche Mär von einer wunderschönen jungen Frau, die mit Steinwürfen aus der Stadt gejagt wurde, da sie beschuldigt wurde, den dunklen Künsten zu huldigen. Es heißt, sie sei nach Reach geflohen und niemals wieder zurückgekehrt, und das aus gutem Grund, denn die Teufelei ihrer Magie soll mit jedem Tag schlimmer geworden sein. Kurz danach wurde tief in den Bergen eine Hexe - halb Frau, halb Vogel - gesehen, und je öfter das geschah, desto seltener wurde die junge Frau gesehen.

Diese Mär brachte mich nach Reach, wo die Hexe haust, die sie Hexenrabe nennen - Schwert und Schild bereit, denn ich muss diese Kreatur finden und ich muss sie töten.

24. Sonnenaufgang
Einem durchschnittlichen Mann würde sich bei dem grausamen Anblick vor mir der Magen umdrehen. Zuerst sah ich das Geflecht und Gebein, die menschlichen Schädel, die Schädel toter Ziegen auf Pfählen, vor Schmutz starrende Tierpelze, lose Eingeweide und blutverklebte Federn. Ich hatte schon gehört, dass die Abgeschworenen diese Hexenraben verehren und beschützen, und überall lagen ihre kleinen, primitiven Gaben und Altäre für diese Hexen, auf denen trübe, leere Seelensteine lagen. Welche widerwärtige Kreatur würde dort leben wollen, wo alles tot ist?

Tiefer in der Höhle hörte ich es zuerst: ein unstetes Schlurfen, gefolgt von einem Übelkeit erregenden, unvergesslichen Gestank. Ich warf meine Fackel ein Stück weiter voraus und wartete darauf, dass sich meine Augen an die Dunkelheit des Tunnels vor mir gewöhnten. Ich sah die Silhouette von etwas, was ich zunächst für eine zerbrechliche Frau mit einem ungelenken Gang hielt, doch das Licht der Fackel enthüllte etwas anderes. Dieser Hexenrabe war furchteinflößend, fast menschlich, jedoch eher eine monströse Verschmelzung aus Frau und Kreatur, nicht mehr als eine leere Hülle der Menschlichkeit, aufgegeben im Tausch gegen die Kräfte der dunklen Magie. Diese Magie richtete fürchterlichen Schaden bei ihr an, und ihre stumpfen, glasigen Augen starrten voller Hass aus dem Gesicht einer alten Frau über einem verzerrten, verunstalteten menschlichen Körper, geschmückt mit schwarzen Federn. Das Wesen nahm eine drohende Haltung an und ließ ein durchdringendes Kreischen hören, und als sich zwischen seinen Krallen ein leuchtend rotes Licht zu formen begann, konnte ich gerade noch meinen Schild heben, um mich vor schändlichster Magie zu schützen. Ich kämpfte gegen eine Teufelei an, die mir das Leben zu rauben schien, und der Gedanke, dass dieses Ding einst eine Frau gewesen war, schien an meinen Nerven zu zerren.

Die meisten Männer hätten versagt, ich aber beuge mich nicht. Der Hexenrabe ist eine höchst abstoßende Kreatur und verdient sein Schicksal, und seine Klauen, die meine Trophäe sind, werden die Geschichte von Herebanes Triumph erzählen. Mir bleibt nichts übrig, als meine Reisen und Eroberungen fortzusetzen, denn ich habe noch nichts gesehen, das mich wirklich erzittern lassen würde.

Zwergen-Maschinenkrieger

9. Herdfeuer
Die Zwerge sind schon seit vielen Jahren ausgestorben, und vielleicht ist das auch besser so. Der Anblick von Männern und Frauen mit dem Körperwuchs großer Kinder, alle mit Bärten, wäre ein äußerst befremdlicher Anblick. Doch welchen Zorn die Zwerge auch von den Göttern auf sich hinabgerufen haben mögen - immerhin hat er eine ganze Zivilisation vernichtet -, er war gewiss atemberaubend anzusehen.

Die Überreste ihrer Zivilisation liegen in den Herzen der Berge begraben. Gelehrte und Diebe aus der ganzen Welt stürzen sich auf die skelettierten Überreste von Zwergenstädten wie Geier, um die Knochen der Vergangenheit sauber zu nagen, auf uraltes Wissen, das auf seine Wiederentdeckung wartet, und Schätze, die auf ihre Entdeckung warten. Doch viele liegen ermordet in diesen Hallen der Verdammten, weil die Zwergenruinen ihre Schätze nicht kampflos preisgeben.

Vor langer Zeit, als ich noch ein Kind war, erzählte man sich bei meinem Volk Geschichten darüber, wie geschickt die Zwerge im Bau von Maschinen waren. Es hieß, dass sich die Zwerge lange vor unserer Zeit die Macht der Erde zunutze gemacht hatten. Sie formten Stahl und Bronze mit Hilfe von Feuer und Hämmern mit einem meisterhaften mechanischen Verständnis, das den jetzt uralten Konstrukten aus Metall und Magie Leben einhauchte. In den dunklen Hallen und Kammern, bei unaufhörlichem Dröhnen mahlender Räder und zischendem Dampf liegen sie auf der Lauer, um Möchtegernplünderer der Zwergenheiligtümer in Bestürzung zu versetzen oder gar zu vernichten, als grimmige Wächter der letzten Überreste eines toten Volkes.

Ich stieg hinab in die feuchte Dunkelheit von Mzulft. Das langsame Zischen von Dampf, das Quietschen von Metall und das Geratter alter Räder, die eine leere Stadt antrieben, würde die meisten Menschen entmutigen. In der Dunkelheit konnte ich hören, wie etwas gerade außer Sichtweite über den Boden huschte, und als ich über die Leichen von Plünderern oder Gelehrten schritt, die es nicht weit geschafft hatten, wusste ich, dass es keine Ratten waren, die durch diese Hallen streiften.

Mit schnellen Bewegungen glitten mechanische Spinnen auf mich zu, und aus den Wänden schossen Maschinen und entfalteten sich von Kugeln zu Vorrichtungen mit Zahnrädern als Beinen und Armbrüsten als Armen. Ich konnte nicht anders, als über diese Maschinen zu staunen, die zu dem alleinigen Zweck der Ermordung von Menschen erbaut worden waren. Mein Schwert und mein Schild sind meine Stärke und ich lasse mich von solchen Dingen nicht beeindrucken, weil ich von größeren Dingen gehört hatte, die diese Tiefen durchwandern. Und tatsächlich regte sich noch etwas anderes in diesen Kammern, die von dessen gewaltigem Gewicht widerhallten. Als es näherrumpelte, stampften seine Füße auf den Boden, als liefe es auf massiven Kolben, und als es aus der Dunkelheit aufragte, konnte ich es zum ersten Mal deutlich sehen, eine Axt als eine Hand, einen Hammer als die andere, so groß wie fünf Männer, aus matter Bronze und mit den Gesichtszügen seiner Erbauer. Ein Dampf-Zenturio. Die Geschichten waren wahr, das waren die Wächter der größten Zwergenschätze.

Wir kämpften, und die Zwerge müssen wahrlich ausgestorben sein, denn unser Kampf war gewiss lärmend genug, um die Toten zu auf wecken. Er kam auf mich mit Hammer und Axt, unmenschlicher Stärke und großer Standhaftigkeit zu, mit nichts als Mord im Sinn. Ich wich ihm aus, als er die Steine um mich herum mit vergeblichen Schwüngen zermalmte, und ich stieß und hieb mit meiner Klinge nach ihm und nutzte jede Blöße, die er mir gab, während die Halle unter unserer Gewalt erbebte. Ich weigere mich, mich einer Maschine geschlagen zu geben. Wo ein

durchschnittlicher Mann längst tot gewesen wäre, stand ich über der Hülle dieses toten Maschinenkriegers, während sein Dampf wie ein letzter Atemzug aus ihm entwich. Ich hätte die Zwergenartefakte und das Metall mitnehmen können, aber ich ließ alles für andere dort, denn ich wollte meine Reise nicht mit den Besitztümern von Toten beschreien. Vielleicht ist das der Fehler, den so viele andere begehen.

Ich werde meine Reise durch die Lande fortsetzen, und vielleicht wird Herebane eines Tages einen würdigen Gegner treffen, denn ich habe noch nichts gesehen, das mich wirklich erzittern lassen würde.

Herrschaftssysteme in Himmelsrand
Betrachtungen eines Außenstehenden
von Abdul-Mujib Ababneh

Auf meinen vielen Reisen bin ich allerlei seltsamen Völkern und Kulturen in vielen Provinzen des Kaiserreichs begegnet. Und in jeder davon habe ich eine Regierungsmethode und Führungsgebräuche kennengelernt, die es nur in der jeweiligen Provinz gab. In der Schwarzmarsch lässt der Argonierkönig beispielsweise Bedrohungen insgeheim durch die Assassinen der Schattenschuppen beseitigen, ohne dass das Volk etwas davon erfahren würde. In der kaiserlichen Provinz Cyrodiil herrscht der Kaiser zwar direkt, aber die seinem Ältestenrat gewährte Macht sollte nicht unterschätzt werden.

Auf meiner kürzlichen Reise nach Himmelsrand, dem rauen und eisbedeckten Reich der Nord, konnte ich zum ersten Mal das einzigartige Herrschaftssystem dieses starken und stolzen Volkes erleben.

Die gesamte Provinz Himmelsrand ist aufgeteilt in verschiedene Fürstentümer, deren Sitz der Macht sich jeweils in einer der großen antiken Städte befindet. In jeder dieser Städte herrscht ein "Jarl" genannter König. Die Jarl von Himmelsrand bieten als Ganzes betrachtet einen wahrhaft grimmigen Anblick: auf ihren Thronen sitzend, bereit, Recht zu üben oder mit ihren Truppen lokale Bedrohungen zu bekämpfen, ob es sich dabei um Wölfe oder furchterregende Riesen handelt, die sich zu nah an eine Siedlung herangewagt haben.

Jeder dieser Jarl besitzt, so stellte ich fest, eine eigene Persönlichkeit und einen individuellen Führungsstil. Was ich aber vielleicht nicht erwartet hatte - besonders, wenn man den nicht gerechtfertigten Ruf der Anführer der Nord als Barbaren und unzivilisierte Häuptlinge bedenkt - war die formale Struktur der Höfe der Jarl. Denn obwohl der Herrscher eines Fürstentums auf dem Thron sitzt, gibt es verschiedene Funktionäre mit sehr festgelegten und wichtigen Rollen.

Der Hofzauberer berät den Jarl in allen magischen Dingen und verkauft mitunter sogar Dienstleistungen oder Zaubersprüche an Besucher. Der Vogt ist der Hauptberater und kümmert sich im Allgemeinen um die profaneren Aspekte der Verwaltung der Festung, der Stadt oder sogar des Fürstentums - je nach Situation unterschiedlich. Und wehe dem, der es wagt, sich dem Huscarl zu widersetzen, einem persönlichen Leibwächter, der dem Jarl nur selten von der Seite weicht und geschworen hat, sein Leben für das des geehrten Anführers zu opfern, sollte sich die Notwendigkeit ergeben.

Doch wie mächtig und einflussreich jeder Jarl auch sein möge, Himmelsrands wahre Macht entspringt der Stärke des Großkönigs. Er steht als Herrscher über allen anderen und wird immer aus den Reihen der Jarls von der Volksversammlung gewählt, einem besonderen Rat aller Jarl, der nur zum Zwecke der Wahl des Großkönigs von Himmelsrand zusammentritt. Jedenfalls theoretisch.

In der Praxis schwört der Großkönig dem Kaiser die Treue, und da Einsamkeit die Stadt unter dem stärksten Einfluss kaiserlicher Kultur und Politik ist, war ihr jeweiliger Jarl seit Generationen auch immer Großkönig. Die Volksversammlung kann man daher getrost als Formsache und Theater ansehen, denn weder die Jarl noch ihre Völker haben hier viel zu vermelden.

Doch als ich mich auf die Abreise aus Himmelsrand vorbereitete, konnte ich einen Wandel und die Angst der Nord spüren. Viele schienen über die anhaltende Präsenz des Kaiserreichs in ihrem Land nicht glücklich zu sein. Und das Verbot der Verehrung von Talos als Neuntem Göttlichen - eine

Klausel des Weißgoldkonkordats, dem Friedensabkommen zwischen dem Kaiserreich und dem Aldmeri-Bund - hat diese Kluft nur noch vergrößert.

Könnte eines Tages, obwohl die Jarl in Himmelsrand ihre Fürstentümer kontrollieren und ein Großkönig von Kaisers Gnaden über sie herrscht, die Volksversammlung einen neuen Großkönig wählen, der nicht - wie viele sagen - eine kaiserliche "Marionette in Einsamkeit" ist?

Sollte dieser Tag kommen, werde ich dankbar sein, mich weit entfernt von Himmelsrand in meiner eigenen Heimat Hammerfell aufzuhalten. Solch eine Entscheidung könnte sicherlich zu einem Bürgerkrieg führen, und ich fürchte, dass dieser Konflikt das wilde und schöne Volk der Nord entzweien, wenn nicht sogar zerreißen würde.

Himmelsrand – Ein Handbuch für Entdecker
von Marcius Carvain, Vizegraf von Bruma

Allzu oft bekommen adelige Besucher, die aus Cyrodiil anreisen, von Himmelsrand nicht viel mehr als das zu Gesicht, was sie von ihrer Kutsche aus sehen können. Freilich ist diese primitive, unzivilisierte Provinz überaus unwirtlich, doch ist sie auch ein Ort von rauer, wilder Schönheit. Prachtvolle Ausblicke und begeisternde Naturwunder warten auf jene, die sowohl willens sind, sie aufzusuchen, als auch kultiviert genug, um sie wahrhaft würdigen zu können. Wenn Ihr Euch mit dem Gedanken tragt, Himmelsrand selbst einen Besuch abzustatten, dann empfehle ich Euch, Euer Abenteuerreise so zu beginnen, wie auch ich es tat, indem Ihr nämlich Schicksalssteine sucht.

Zweifellos wird der Name Euch etwas erstaunen, so wie mich damals. Unter den Provinzlern und Dörflern kursieren alle möglichen finsteren Geschichten über diese uralten Monumente. Erzählungen über Totenbeschwörungsrituale und grausige Geister, über mächtige und schreckliche Kräfte, welche jenen gewährt werden, die es wagen, die Steine zu berühren.

Die Geschichten sind, wie Jarl Igrof mir einst sagte, "ein Haufen Mammutmist". Etwas vulgär, aber Ihr versteht schon.

Natürlich sollte man stets seine Wachen dabeihaben – mit Räubern und wilden Tieren ist nicht zu spaßen. Doch vor den Steinen selbst braucht man sich nicht zu fürchten. Ganz im Gegenteil: Aufgrund ihrer Nähe zu Städten und Straßen stellen sie ideale Ausflugsziele für den angehenden Entdecker dar. Viele bieten eine spektakuläre Aussicht, so dass die Reise sich lohnt.

Um Euch Appetit auf mehr zu machen, beschreibe ich im Folgenden vier dieser Orte:

Die meisten Reisen betreten Himmelsrand über Helgen, das "Tor des Nordens". Wenn es Euch in dieses Provinznest verschlägt, solltet Ihr Euch einen Nachmittag frei nehmen und nordwärts reiten, immer die Straße entlang, welche sich die Klippen auf der östlichen Seite des Ilinaltasees hinunterwindet. Etwas abseits des Weges, auf einem kleinen Felsvorsprung, befinden sich die drei Wächtersteine, die größte Ansammlung von Findlingen in ganz Himmelsrand. Die Aussicht, die man hier bei Sonnenuntergang auf den See hat, ist einfach grandios.

Reisende, die aus Cheydinhal kommen, werden Rifton passieren, eine Stadt, in der seit Tiber Septims Zeiten Intrigen und Diebstähle an der Tagesordnung sind. Wenn Ihr in Rift nach Abenteuern sucht, dann verlasst die Stadt durch das Südtor und werft einen staunenden Blick auf die Felswand, die im Süden emporragt. Auf ihrer Spitze befindet sich der Schatten-Stein, ein passendes Wahrzeichen für die Stadt der Diebe.

Weißlauf ist das Herz von Himmelsrand, und sein gewaltiger Palast kann es selbst mit den großen Schlössern von Cyrodiil aufnehmen. Doch solltet Ihr der Gastfreundschaft des Jarl überdrüssig werden, so wartet einige Stunden östlich der Stadt ein weiteres Abenteuer auf Euch, und zwar an der Straße, die oberhalb der Weißflussschlucht verläuft. Der Ritual-Stein befindet sich auf dem einsamen Hügel, der sich auf der Nordseite der Straße erhebt, und ist in ein uraltes Monument eingebettet. Nehmt Euch etwas Zeit, um die unglaubliche Aussicht auf Weißlauf, die Tundra und die Schlucht zu genießen, die Ihr von dieser einmaligen Stelle aus habt.

Erfahrene Entdecker sollten Markarth einen Besuch abstatten, der uralten Stadt aus Stein im fernen Westen. Der jüngste Aufstand der Abgeschworenen macht Reisen nach Reach zu einer gefährlichen Unternehmung, doch jene, die um jeden Preis Abenteuer erleben wollen, können östlich der Stadt

einen weiteren Stein finden, auf dem Berg über der Kolskeggr-Mine. Der Aufstieg ist zwar beschwerlich, aber das Erreichen des Gipfels ist ein Meilenstein, auf den jeder Entdecker stolz sein kann.

Es gibt noch weitere Schicksalssteine in Himmelsrand zu finden - ich selbst habe noch einige mehr gesehen, auf den entlegensten Berggipfeln oder im Nebel der nördlichen Sümpfe. Doch das Schöne an Forschungsreisen sind die Entdeckungen, daher überlasse ich den Rest ganz Euch. Mögen die Acht Eure Schritte leiten.

Himmelsrand für Kräutersammler
von Agneta Falia

Wer diese nördliche Provinz wegen ihres vermeintlichen Barbarentums oder wegen Bedenken ob des Klimas meidet, tut sich damit keinen Gefallen. Himmelsrand ist nämlich mit Materialien reich gesegnet, die jeder Alchemist in seinem Fundus haben sollte. Ich habe dieses Land ausgiebig bereist, und habe im Folgenden eine kleine Auswahl meiner Funde aufgeschrieben.

Blutende Krone

Die Hüte dieser Pilze scheinen in der Tat mit Blut verschmiert zu sein, was an den dunklen, feuchten Orten,an denen sie gedeihen, oft schwer zu erkennen ist. Zwar findet man sie in Himmelsrand sehr häufig, sie zu sammeln ist aber leider alles andere als einfach. Wie jeder erfahrene Kräutersammler weiß, verbergen sich in den dunkelsten Höhlen neben Pilzen oft auch noch ganz andere Dinge. Gleichwohl erhält man durch die Kombination dieser starken Pilze und bestimmter Hornmehlarten eine Mixtur, mit der man jemanden sehr anfällig gegen Gifte machen kann. Vermischt man die Pilze mit Lavendel, erhält man eine sehr nützliche Substanz, die hochresistent gegen Magie ist.

Totenglocke

Es gibt eine Fülle von Geschichten über diese Blume, die in den Sümpfen von Hjaalmarsch wächst. In manchen Geschichten heißt es, sie gedeihe an Stellen, an denen sich ein unglücklicher Todesfall ereignet hat, andere beharren darauf, dass die Blume ahnungslose Zwei- und Vierbeiner in ihr Verderben lockt. Ich habe leider keine stichfesten Beweise für den Wahrheitsgehalt dieser Geschichten gefunden. In der Tat ist die Blume selbst nur äußerst schwer zu finden. Und obwohl sie für ihre Verwendung in Giften am bekanntesten ist, möchte ich an dieser Stelle nicht verschweigen, dass die Blüten der Totenglocke ein wichtiger Wirkstoff von Mixturen zur Steigerung der Alchemistenfertigkeit sind.

Libelle

Überraschend viele Insekten sind in der Lage, im Klima von Himmelsrand zu überleben. Viele von ihnen tummeln sich vor allem im südlichen Tiefland der Provinz. Libellen findet man an den verschiedensten Orten. Sie zu fangen mag zwar ein wenig verlockendes Unterfangen sein, doch es ist die Mühe jedes Mal wert. Die Bestimmung, ob es sich bei der orangefarbenen und der blauen Libelle um gänzlich verschiedene Arten oder nur eine farbliche Variante handelt, war zwar nicht das Ziel meiner Forschung; durch meine Experimente fand ich jedoch heraus, dass sich bei der Kombination der orangefarbenen Libelle mit den zähen Ranken, die sich an der Küste finden, ein Teil ihrer flatterhaften Eigenschaften überträgt und die Fingerfertigkeit des Kräutersammlers deutlich verbessert.

Hexenrabenklaue

Hexenrabenklauen holt man sich am besten in einem Laden - sie auf eigene Faust zu sammeln, ist nicht empfehlenswert. Diese Kreaturen haben ihre Menschlichkeit aufgegeben, um Zugang zu mächtiger Magie zu erhalten. Dabei durchlaufen sie eine Verwandlung, die ihr gesamtes Wesen mit einem Element dieser Macht erfüllt. Wer die Klauen in Pulverform einnimmt, erhöht damit die eigene Magieresistenz. Eine besonders merkwürdige Eigenschaft der Klauen offenbart sich aber bei der Vermischung mit Schneebeeren, die man häufig in den höheren Regionen von Himmelsrand findet. Nach dem Verzehr der Mixtur war ich oft in der Lage, Verzauberungen zu verstehen, deren Sinn sich mir zuvor entzog. Das dadurch gewonnene Wissen habe ich an mehrere Hofzauberer weitergegeben, die es dankbar entgegengenommen haben.

Jasbay

Es gab Zeiten, in denen das Pflücken einer dieser Trauben ohne ausdrückliche Genehmigung des Kaisers als Verrat angesehen worden wäre. Soweit ich sehen kann, ist es den Züchtern gelungen, die Widerstandsfähigkeit dieser Frucht zu verbessern, allerdings auf Kosten ihres Geschmacks, weshalb sie nun nicht mehr ganz so begehrt sind. Jedoch sind die in der vulkanischen Tundra von Ostmarsch gedeihenden Früchte beim Brauen von Tränken immer noch unglaublich nützlich. Magier schätzen sie sehr, da sie, mit einfachem Knoblauch gemischt, die Regeneration von Magicka verbessern können. Das Pflücken der Trauben verstößt zwar nicht mehr gegen das Gesetz, sollte man sie aber in größeren Mengen sammeln, behält man das besser für sich.

Mondfalterflügel

Wie bei den Libellen hat mich auch die Zahl der Schmetterlinge, Falter und anderer Insekten überrascht, die sich in Himmelsrand tummeln. Der Mondfalter ist besonders schön. Seine hauchdünnen, zerbrechlich anmutenden Flügel scheinen zu zart zu sein, um auch nur die leichteste Last in die Luft zu heben. Dieser Umstandverleiht ihm eine fast magische Erscheinung. Zerstößt und destilliert man seine Flügel, überträgt sich diese Magie in die gewonnene Substanz. Dieser Vorgang bereitete mir zunächst große Mühe, trotz meiner festen Absicht, Himmelsrand all seine Geheimnisse zu entlocken. Diese Kreaturen sind einfach zu schön! Die Flügel können zur Herstellung von Giften mit Magicka schädigender Wirkung verwendet werden, jedoch empfinde ich dies als Verschwendung ihres Potenzials. Sind die Flügel im Mörser fast vollständig zerstoßen, sieht es oftmals so aus, als hätten sie sich gänzlich aufgelöst. Das ist kein Grund zur Sorge, denn genau diese Eigenschaft macht sie in Unsichtbarkeitstränken besonders wirksam!

Tundra-Baumwolle

Nicht alle Nord sind in Tierhäute gekleidete Wilde, die den Mond anheulen. Im ganzen Land werden die verschiedensten Stoffe getragen, ein Umstand, der zu einem großen Teil der störrischen Tundra-Baumwolle zu verdanken ist. Im Flachland westlich von Weißlauf saugt sie den Regen begierig in sich auf und trägt häufig Blüte. Sie legt zwar keine dramatischen alchemistischen Eigenschaften an den Tag, ist aber das Ausgangsmaterial vieler Tränke zur Stärkung von Magicka und Zauberresistenz. Ich frage mich, ob sie sich wohl dank dieser Qualitäten so gut an das Klima anpassen konnte.

Tollkirsche

Der Name und die Form dieser Pflanze sind allseits bekannt. Der normale Nord hält sich von dem hellvioletten, in dunkle Blätter eingebetteten Gewächs fern, denn schließlich ist es gemeinhin als reines Gift bekannt. Richtig mit anderen Komponenten kombiniert, kann es die Gelenke steif werden lassen. Daher ist es bei jenen beliebt, die ihre Gegner im Kampf zu beeinträchtigen suchen. Viele der dubioseren Gestalten von Himmelsrand behandeln ihre Klingen zu diesem Zweck mit dieser Substanz.

Hüter der Steine
von Gelyph Sig, Thane von Bjorin

Lange habe ich bei den Wächtern gewartet. Ich muss es einfach wissen: Stimmen die Geschichten? Gewiss habt Ihr davon gehört. Die Erzählungen, denen zufolge die Steine den Helden von einst Kräfte gewährten, jener Elite, die einen beliebigen Stein auswählen konnte, um ihr Schicksal umzuschreiben. Natürlich habt Ihr davon gehört, deshalb berührt Ihr die Steine doch, wenn Ihr daran vorbeigeht. Ihr habt gehört, dass sie Glück bringen oder ein Zeichen der Götter sind. Doch Ihr messt dieser Geste wenig Bedeutung bei. Für Euch hat sie keinen tieferen Sinn. Ich sehe es in Euren Augen, wenn Ihr vorbeikommt. Ihr glaubt nicht daran. Doch ich habe immer geglaubt. Ich habe immer gespürt, dass ich zu den wenigen Individuen gehöre, deren Schicksal nicht bereits durch die Stellung der Sterne bei ihrer Geburt besiegelt ist. Zu den wenigen, die diese Steine benutzen können, sich der Energie der Götter bedienen können, um ihr Leben zu ändern, ihre Zukunft zu ändern. Ich habe es immer gespürt.

Im Laufe der Jahre habe ich vieles getan. Ich habe in ganz Himmelsrand Schlachten geschlagen, Dörfer verteidigt, Missionen erfüllt und Abenteuer erlebt. Ich habe die Gefährten von Weißlauf im Kampf bezwungen und Taten vollbracht, die es wert sind, an der Bardenakademie für ewige Zeiten in Hymnen gepriesen zu werden. Keine Aufgabe war mir zu leicht oder zu schwer, wenn sie mir nur Ehre und Ruhm einbrachte - und den Beweis, dass ich der Macht der Steine würdig bin.

Und doch hat es nichts gebracht.

Ich habe auf meinen Reisen schon viele dieser verfluchten Steine entdeckt, und keiner davon hat auf meine Berührung reagiert. Nach jeder neuen Großtat kehrte ich zu den Wächtern zurück und fragte mich, ob die Götter mich nun endlich für würdig erachteten. Doch diese Zeiten sind lange vorbei. Ich bin ein alter Mann und habe keine Kraft mehr. Und so sitze ich hier, sehe mir die Gesichter all derer an, die bei ihren täglichen Verrichtungen vorbeikommen, oder auch im Zuge ihrer banalen Reisen, die sie von einem Ort zum anderen führen. Die meisten von Euch schenken den Geschichten überhaupt keine Beachtung. Ihr habt ihren Ruf nie vernommen, werdet Euch niemals zu ihnen hingezogen fühlen. Manchmal beneide ich Euch darum.

Lange werde ich bei den Wächtern warten, denn ich muss es wissen. Stimmen die Geschichten?

Hymnen der Aschländer

[Dies ist eine Sammlung von Volksversen, die von den Bewohnern Aschlands gesammelt wurden. 'Wunderbare Liebe' ist von den Urshilaku-Aschländern aus dem nördlichen Aschland.]

Welch wunderbare Liebe es ist
Die zwei Seelen im Vertrauen vereint,
Vollkommen miteinander verbunden
Ohne jedes falsche Wort,
Wohl und Wehe, Wunsch und Wirklichkeit,
Verwoben miteinander
Vom ersten Kuss zum letzten Atemzug,
Zuerst und zuletzt in Liebe geflüstert.

Im Reich der Schatten

In wenigen Berufen ist man so sehr ganz auf sich gestellt wie im Diebshandwerk. Der Dieb ist von Natur aus ein Einzelgänger. Er vertraut niemandem, und nur wenige vertrauen ihm. Er kann sich nicht an einen Meister wenden und Lehrling werden. Er hat keine Gilde, die ihn aufnimmt und ihm einen Kodex vorschreibt, nach dem er seine Kunst praktizieren muss. Er verübt seine Verbrechen allein und im Dunkel der Nacht. Bei Tag muss er sich verbergen, um der Festnahme durch die Behörden zu entgehen.

Soweit man weiß, erkennen Diebe nur eine Gottheit an, nämlich Nocturnal. Diese Daedrafürstin ist keine wahre Göttin, aber dennoch eine mächtige Gestalt. Sie ist die Herrin der Schatten und herrscht über Geheimnisse und Verstohlenheit. Sie verlangt nicht nach Verehrern, und sie gibt nicht unbedingt denen ihren Segen, die sie anerkennen. Tatsächlich gibt es keine bekannten Tempel in ihrem Namen in Cyrodiil, obwohl Gerüchte über einen vergessenen Schrein umgehen. Mit anderen Worten, sie passt hervorragend zum kriminellen Denken des Diebes.

Im Großen und Ganzen sind Diebe ein gottloser Haufen. Sie glauben allein an ihr eigenes Können und ihre eigene List. Da jedoch die Existenz und der Einfluss der Götter und Daedrafürsten unbestreitbar sind, unterhalten sie eine unbehagliche Beziehung zu Nocturnal. Auch wenn manche Diebe sie aufrichtig anbeten, gewähren ihr die meisten zwar Respekt und Verehrung, aber keine Loyalität.

Diese Kriminellen wissen, dass es ihnen schlecht gehen könnte, falls sie die Herrin der Schatten beleidigen. Wahre Anbetung und Loyalität haben jedoch keinen bekannten Nutzen. Der klassische Segen unter Dieben lautet: "Schatten mögen Euch verbergen." Dies bezieht sich indirekt auf Nocturnal. Allerdings kann es auch als unreligiöse Aussage verstanden werden und sich auf tatsächliche Schatten beziehen, die den Dieb verbergen.

Diebe tragen gewöhnlich schwarze oder dunkle Kleidung. Dies ist praktisch für ihre kriminellen Aktivitäten, aber bei Tageslicht eigentlich nicht nötig. Dennoch kleiden sich viele Diebe in Schattenfarben, in stiller Anerkennung Nocturnals.

Die schockierendste Verbindung zwischen der nebulösen Kultur der Diebe und Nocturnal ist die Geschichte des Graufuchses. Er ist der mythische König der Diebe. Die Legende besagt, er habe die Kapuze von Nocturnals Umhang gestohlen. Dies ist offensichtlich nur eine Geschichte, die vor Jahrhunderten erdacht wurde, um ihr Selbstwertgefühl zu steigern. Sie ist jedoch ein Anzeichen der fortdauernden Verbindung zwischen der Daedrafürstin und den Verbrechern des Kaiserreichs.

In die weite Welt hinein
Band XI - Einsamkeit
von Spatior Munius

Willkommen, Freund. In unserem neuesten Band behandeln wir Einsamkeit. Spatior ist äußerst erfreut, direkt am Sitz der kaiserlichen Macht in Himmelsrand angekommen zu sein. Während unserer Tour werdet Ihr sehen, wie Einsamkeits Reichtümer ihre Einwohnern, ihre Geschichte und die ihre Architektur umfassen.

Wie immer beginnen wir unsere Reise vor den Stadtmauern, diesmal am Fuße des Hügels, der sich bis zu Einsamkeits massiven Toren erstreckt.

Die Umgebung von Einsamkeit

Bevor Ihr den Hügel zur Stadt erklimmt, solltet Ihr auf jeden Fall den Anblick genießen. Wandert Ihr hinunter zum Hafen, werdet Ihr mit einem der schönsten Ausblicke auf den Großen Bogen belohnt.

Ursprünglich sowohl Wahrzeichen als auch Windschutz für den Hafen von Einsamkeit, bot der leicht zu verteidigende Große Bogen einen idealen Bauplatz für die uralten Nord. Die Stadt wuchs allmählich, bis sie sich über die gesamte Länge des Bogens erstreckte. Dieses Wachstum gipfelte im Bau des Blauen Palasts, Sitz der Großkönige und - königinnen in Himmelsrand. Diesen Ort werden wir später noch besuchen.

Die Tore von Einsamkeit

Der Zugang zu Einsamkeit wird durch zwei Tore und drei Türme bewacht. Der erste Turm, an der Wegkreuzung gelegen, ist der Himmelsturm. Er ist hauptsächlich ein Beobachtungsposten, in Zeiten des Krieges werden jedoch Barrikaden an der nahegelegenen Straße errichtet, die eine erste Verteidigungslinie bilden.

Der zweite Turm und das erste, kleinere Tor sind gemeinsam als Windtor bekannt. Hier stoßen Angreifer auf den ersten richtigen Widerstand. Das letzte und sicherlich auch beeindruckendste Tor ist das Sturmtor.

Obwohl Schloss Elend direkt hinter dem Haupttor der Stadt schon immer befestigt war, wurden die Außenmauern und Tore von Einsamkeit erst kurz nach der Krönung von Großkönig Erling erbaut.

Links oben über dem Haupttor ist ein kleiner Hinweis auf Erlings Vorliebe für einen etwas abgerundeteren Architekturstil zu erkennen, den wir später noch im Anbau von Schloss Elend, dem inneren Bogen und der Windmühle zu sehen bekommen.

Wir durchschreiten nun die Tore und betreten den primären Handelsbezirk von Einsamkeit.

Der Brunnenbezirk

Hinter den Toren erhaltet Ihr den ersten Blick auf die eigentliche Stadt und den großen, beeindruckenden Kaiserturm mit seinen wehenden Bannern. Früher, vor dem Zusammenschluss Himmelsrands und dem Bau des Blauen Palasts der Sitz der Könige von Haafingar, dient der Kaiserturm mittlerweile ausschließlich als Gastquartier für Kaiser, die zu Besuch in der Stadt sind.

Zur Linken und Rechten befinden sich Einsamkeits Gasthäuser und Läden, letztere mit einem Angebot der besten Importwaren aus ganz Himmelsrand. Schließlich ist Einsamkeit eine reiche Stadt mit Zugang zu den wichtigsten Schifffahrtswegen Tamriels.

Wir gehen weiter und sehen den Aufgang, der nach Schloss Elend führt. Hier könnt Ihr das Gewicht dieses bedrohlich wirkenden Steinbollwerks förmlich spüren. Der Turm ganz links, überragt vom spitzen Dach des Erling-Anbaus, war einst Kaserne und Gefängnis des Schlosses. Heute ist der Turm das Zentrum der Militärmacht hier in Einsamkeit.

Hinter dem Kaiserturm könnt Ihr einen Blick auf Einsamkeits Naturbrücke werfen, die sich in einem Bogen anmutig zur Windmühle erstreckt. Zur Zeit von Großkönig Erling erbaut, hieß es, dass die berühmte Freibeuterin Kapitän Jytte darüber unbemerkt Schloss Elend betreten konnte. Einige Historiker behaupten, dass sie und der Großkönig ihre Geschäfte einfach ohne großes Aufsehen abschließen wollten. Andere glauben, dass Jytte und Erling auf einer eher privaten Ebene miteinander zu tun hatten.

Am Ende der Brücke befindet sich die Windmühle, die zusammen mit dem Turm zu Einsamkeits bekanntesten erbauten Wahrzeichen gehört. Die Antriebskraft der Windmühle wurde einst zum Öffnen der Tore benutzt, die zum heutigen Lagerhaus der Ost-Kaiserlichen Handelsgesellschaft führen. Heute ruht diese Aufgabe jedoch auf den starken Schultern der Hafenarbeiter.

Im Schatten der Windmühle befinden sich der Markt und der Brunnen. Hier könnt Ihr eine Reihe hiesiger Köstlichkeiten erwerben, darunter den berühmten, ausschließlich in Einsamkeit hergestellten Würzwein. Von hier aus begeben wir uns über den Aufgang in den Hof von Schloss Elend.

Schloss Elend

Beim Betreten des Schlosshofs sehen wir das Banner von Einsamkeit über dem Tor zu eigentlichen Schloss Elend. Am anderen Ende des Schlosshofs steht der beeindruckende Tempel der Göttlichen. Die Stadtgründer waren äußerst fromm und Einsamkeit ist der einzige Ort in Himmelsrand, an dem alle Göttlichen in einem einzigen Tempel verehrt werden. Alle drei Gebäude hier sind einen Blick wert, doch nur der Tempel und der Militärflügel von Schloss Elend stehen Besuchern offen.

Im Tempel solltet Ihr Euch die Nischen im vorderen Bereich näher ansehen. Eine davon ist leer: Hier befand sich bis zum Verbot seiner Anbetung der Schrein von Talos.

Begebt Euch vom Schlosshof zum Ausgang zwischen Schloss Elend und dem Tempel, um einen ersten Blick auf den Blauen Palast zu erheischen. Haltet auf dem Weg unbedingt bei der Bardenakademie an, einem großen Gebäude auf der linken Seite, neben dessen Stufen die Flamme von Callisos brennt.

Es heißt, die Akademie werde nicht untergehen, so lange die nach einem berühmten Barden benannte Flamme brennt.

Die Bardenakademie

Wenn Ihr auf den Stufen zur Bardenakademie stehend nach oben schaut, könnt Ihr sehen, dass die Akademie höher als der Blaue Palast ist. Die hier studierenden Barden sind in ganz Himmelsrand zu hören und halten in ihren Liedern die Geschichte ferner Zeiten fest. Wenn Ihr die Möglichkeit habt, solltet Ihr Euch die Verbrennung von König Olaf ansehen, ein historisches Fest, auf dem "König Olaf" symbolisch verbrannt wird.

Nach der Akademie folgen wir der Straße bis zum Hof des Blauen Palasts, unserem letzten Ziel.

Der Blaue Palast

Der Blaue Palast ist der Sitz der Jarl von Einsamkeit, die seit Jahrhunderten auch Großkönige und -königinnen von Himmelsrand waren. Im nordöstlichen Flügel, nach dem Betreten zu Eurer Linken, befinden sich im obersten Stockwerk die Wohnquartiere des Jarl und ihres Hofstaats, während die Bediensteten darunter wohnen.

Der südwestliche Flügel, auch als "Pelagiusflügel" bekannt, ist heute baufällig und verkommen. Im nach dem berühmten Großkönig Pelagius dem Wahnsinnigen benannten Flügel soll angeblich der Geist des Königs sein Unwesen treiben. Kurz nach Pelagius' Tod wurde er verschlossen und seitdem hat ihn niemand mehr betreten.

Seht Euch auf jeden Fall auch das Innere des Blauen Palasts an. Das große Atrium und die Hofgemächer bieten einen Anblick, den man nicht verpassen sollte.

Weitere interessante Orte

Spatior hat Euch Einsamkeit in all seiner Pracht nähergebracht, doch gibt es noch einige weitere Orte zu entdecken. Die Stadtmauern sind frei zugänglich und allein für die wunderbare Aussicht lohnt es sich, sie zu erklimmen. Der Hafen von Einsamkeit ist der größte in ganz Himmelsrand und ebenfalls einen Besuch wert.

Damit wären wir am Ende von In die weite Welt hinein, Band XI, angelangt. Spatior kennt zwar sein nächstes Reiseziel noch nicht, aber seid Euch gewiss: Wohin es ihn auch verschlägt, er wird euch berichten, was es sich dort anzusehen lohnt.
- Spatior Munius, Weltreisender

Kaiserliche Regeln der Kriegergilde

I. Ziel

Die Gilde der Krieger bietet unabhängigen Schwertkämpfern und Söldnern Arbeit und Verträge mit den ansässigen Bürgern. Bürger können die Gilde beauftragen, Kreaturen und Plagen zu beseitigen, Güter auf gefährlichen Routen zu liefern, Tiere für die Arenen zu sammeln und andere Dienste zu erledigen, die von den Gildekämmerern festgelegt werden.

II. Autorität

Die Gilde der Krieger wurde unter Sektion 4 des 'Gildengesetzes' gegründet und diese Regeln wurden zuerst unter Potentat Versiduae-Shaie im 321sten Jahr der Zweiten Ära bestätigt.

III. Regeln und Verfahren

Jedes Mitglied der Kriegergilde, das ein anderes Mitglied schlägt oder bestiehlt, wird aus der Gilde ausgestoßen. Wieder-Aufnahme liegt im Ermessen der Gildekämmerer.

Bürger, die einen Vertrag mit der Kriegergilde haben,wenden sich bei einem Disput zuerst an den Gildekämmerer, der den Vertrag angenommen hat, und danach an die Behörden jeder Provinz.

IV. Bedingungen für die Mitgliedschaft

Die Gilde erwählt Kandidaten, die stark und gesund sind. Ein Kandidat muss geübt sein mit Langwaffen, Äxten, stumpfen Waffen und Schilden. Gildemitglieder müssen schwere Rüstungen benutzen und instand halten können.

V. Bewerbung um Mitgliedschaft

Kandidaten müssen sich dem Kämmerer des Gildenhauses zur Prüfung und Genehmigung vorstellen.

ANHANG A:

Sektionen der Kriegergilde im Vvardenfell Distrikt, Provinz von Morrowind

Die Sektionen in den Städten Ald'ruhn und Balmora wurden in gildeeigenen, unabhängigen Gildenhäusern gegründet. Die Sektion in Sadrith Mora wurde in der vom telvannischen Rat gepachteten Wolfenhalle gegründet. Die Sektion in Vivec wurde im vom Tribunals-Tempel gepachteten Fremdenviertel gegründet.

Kaiserliche Regeln der Magiergilde

I. Ziel

Die Gilde der Magier bringt den Schülern der Magie Nutzen und erstellt Gesetze zum angemessenen Gebrauch der Magie. Die Gilde ist der Sammlung, Bewahrung und Ausbreitung von magischem Wissen gewidmet mit Betonung auf der Sicherstellung, dass alle Bürger von Tamriel von ihrem Wissen profitieren.

II. Autorität

Die Gilde der Magier wurde auf der Insel Summerset im Jahre 230 der zweiten Ära von Vanus Galerion und Rilis XII. gegründet. Sie wurde später durch das 'Gilden Gesetz' von Potentat Versiduae-Shaie bestätigt.

III. Regeln und Verfahren

Verbrechen gegen andere Mitglieder der Gilde werden mit härtesten Strafen geahndet. Ob ein Mitglied seinen Status in der Gilde zurückerlangen kann, entscheidet der Erzmagier.

IV. Bedingungen für die Mitgliedschaft

Die Magiergilde nimmt nur Kandidaten mit scharfer Intelligenz und dominantem Willen an. Kandidaten müssen ihre Meisterschaft in den großen Schulen der Magie beweisen: Zerstörung, Veränderung, Illusion und Mystik. Kandidaten müssen ebenfalls praktische Kenntnisse von Beschwörungen und alchemistischen Prozessen darlegen.

V. Bewerbung um Mitgliedschaft

Kandidaten müssen sich dem Kämmerer des Gildenhauses zur Prüfung und Genehmigung vorstellen.

ANHANG A:

Sektionen der Magiergilde im Vvardenfell Distrikt, Provinz von Morrowind

Die Sektionen in den Städten Ald'ruhn, Balmora und Caldera wurden in gildeeigenen, unabhängigen Gildenhäusern gegründet. Die Sektion in Sadrith Mora wurde in der vom telvannischen Rat gepachteten Wolfenhalle gegründet. Die Sektion in Vivec wurde im vom Tribunals-Tempel gepachteten Fremdenviertel gegründet.

Kaiserliche Urkunde der Magiergilde

I. Zweck und Aufgabe
Zweck der Magiergilde ist die Förderung und Unterstützung sowohl von Gelehrten der Magie, als auch der bestehenden Gesetze hinsichtlich der ordnungsgemäßen Anwendung der Magie. Aufgabe der Gilde ist die Sammlung, Aufbewahrung und Verbreitung von magischen Kenntnissen unter besonderer Berücksichtigung der Gewährleistung, dass diese Kenntnisse alle Bürger von Tamriel zugute kommen.

II. Vollmacht
Die Gründung der Magiergilde erfolgte im Jahr 230 der Zweiten Zeitalters auf der Insel Summerset durch Vanus Galerion und Rilis XII. Sie wurde später durch das "Gildengesetz" des Potentaten Versidue-Shaie bekräftigt.

III. Regeln und Verfahren
Vergehen gegen andere Mitglieder der Gilde werden strengstens geahndet. Die Entscheidung, ob ein Mitglied seinen Status in der Gilde wiedererlangen darf, wird vom Erzmagier getroffen.

Addendum: Mit Wirkung ab 3E 431 werden Gildemitglieder, die ein Verbrechen gegen die Gilde begehen, umgehend ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann nach Ermessen des Kämmerers des Magierrates aufgehoben werden. Ein mehrfach ausgeschlossenes Gildemitglied kann auf Beschluss des Rates summarisch und dauerhaft aus der Gilde ausgestoßen werden

IV. Voraussetzungen für die Mitgliedschaft
In die Magiergilde werden nur Kandidaten mit scharfem Verstand und starkem Willen aufgenommen. Kandidaten müssen die Beherrschung aller großen Schulen der Magie vorweisen können: Zerstörung, Verwandlung, Illusion, und Mystik. Kandidaten müssen auch praktische Kenntnisse von Verzauberungen und alchemischen Prozessen aufweisen.

V. Aufnahmeanträge
Zur Prüfung und Aufnahme müssen sich Kandidaten beim Kämmerer in der Gildehalle anmelden.

Addendum: Auf Anweisung des Erzmagiers Traven müssen mit Wirkung ab 3E 431 alle Aufnahmeanträge für die Mitgliedschaft in der Magiergilde von sämtlichen vorsitzenden Kämmerern der Gildehalle genehmigt werden. Besagte Genehmigungen sind rechtzeitig in schriftlicher Form dem Rat der Magier vorzulegen.

Kaiserstadt-Führer
von Alessia Ottus

Gelobt sei Akatosh! Gesegnet sei das Kaiserreich und alle seine Bürger!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über die Kaiserstadt erzählen.

Die Kaiserstadt
Wer, glaubt Ihr, lebt in der Kaiserstadt? Uriel Septim, Kaiser von Tamriel, Verteidiger des Glaubens, Nachkomme des seligen Tiber Septim, Fürst Talos, des heiligen Herrn über Recht und Gesetz unter unseren gesegneten Göttlichen Neun. Alle kennen den Kaiser als guten, frommen Mann, der häufig im Tempel des Einen gesehen werden kann, wo er den Neun und der Gemeinschaft der Heiligen seine Gebete darbringt.
Und wo lebt er? Im Zentrum der Kaiserstadt, im Kaiserpalast, in dem Weißgoldturm, der vor vielen Zeitaltern von den gottlosen, Daedra-liebenden Ayleïden gebaut wurde. Wie schön ist der Gedanke, dass diese Mauern, einst von jenem antiken, bösen Reich errichtet, nun zum Denkmal der kaiserlichen Gerechtigkeit und Frömmigkeit umgeweiht wurden.
Besucher des Kaiserpalastes wandeln gerne zwischen den Gräbern von Heiligen und Grafen, Kampfmagiern und Kaisern, und blicken mit Staunen auf den Weißgoldturm, der innerhalb der Stadt von jeder Stelle aus zu sehen ist. Zum Saal des Ältestenrates hier ist der Eintritt verboten, und obwohl Ihr vielleicht ihre seltsamen antiken Rüstungen bestaunt, werdet ihr euch nicht lange bei den groben, unhöflichen Wachen der Kaiserlichen Garde aufhalten wollen.

Die Bezirke der Kaiserstadt
Die Kaiserstadt teilt sich in zehn Bezirke. Im Zentrum steht der Kaiserpalast, um den die anderen Bezirke geordnet sind. Im Nordwesten liegt Elfengarten, ein angenehmer Wohnbezirk. Daneben und entgegen dem Uhrzeigersinn im Westen liegt der Bezirk von Talos, ein exklusives Wohngebiet. Im Südwesten liegt der Tempelbezirk, und dahinter, außerhalb der Mauern, das schmutzige, übel riechende Hafenviertel. Im Südosten liegt das Arboretum, und dahinter, außerhalb der Mauern, die berüchtigte Geheime Universität der Magiergilde. Im Osten liegt der nur zu wohlbekannte Arenabezirk. Und zuletzt, nordöstlich des Palastes, befindet sich der Marktbezirk, wo man alles Erdenkliche kaufen kann, und hinter dem Marktbezirk, außerhalb der Stadtmauern, das Kaiserliche Gefängnis.

Der Tempelbezirk
Ich wohne im Tempelbezirk der Kaiserstadt, und es ist sehr hübsch dort. Ihr seid herzlich willkommen, mich, meinen Mann und meine Tochter zu besuchen, wenn ihr herkommt, um im Tempel des Einen zu beten. Dieser Bezirk ist wirklich schön, und nur angenehme und wohlerzogene Leute leben hier, aber wie in allen Teilen der Stadt sind Bettler ein Dauerproblem.

Das Aroboretum
In diesem reizenden Garten stehen die berühmten Statuen der Neun Göttlichen. Im Zentrum findet ihr die Statue des Fürsten Talos, Kaiser Tiber Septim. Aber wie kann es denn angehen, dass Talos diesen Ehrenplatz einnimmt, und nicht Akatosh, der König der Götter? Die Hintergedanken des Ältestenrates, der um die Gunst der Söhne von Talos buhlte, waren für diesen schändlichen Fehler verantwortlich.

Der Marktbezirk
Vor den Türen der Kaiserlichen Handelskammer werdet Ihr eine Menge Leute finden, die darauf warten, Klage über Betrügereien der Händler zu führen. Es ist ein sehr schmutziger Ort. Kisten liegen stapelweise in unordentlichen Haufen herum, ungesunde Giftpilze und Schwämme wachsen überall, und die Kopfsteine sind glitschig und mit Dreck verkrustet. Ihr tätet besser daran, Euren Diener hinzuschicken, als den Ort selbst zu besuchen.

Die Geheime Universität
Dieses Gebäude ist unsagbar schmutzig und ungepflegt, nicht besser als im Armenviertel. Studenten und Zauberer werdet Ihr nie draußen an der Luft finden, weil sie in ihren dunklen Kerkern hocken, über profanen Texten brüten und auf Schriftrollen unleserlich herumkritzeln. Vielleicht möchtet Ihr das Kaiserliche Planetarium besuchen, das die Magier benutzen, um den Himmel zu studieren. Solche Dummköpfe! Sie sollten lieber die Herrlichkeit der Schöpfung betrachten und die Neun loben, wie es sich gehört, statt dort zu hocken und eine lächerliche, teure Maschine anzustarren! Es heißt, dass die Magier eine große Bibliothek von wertvollen Büchern besitzen, aber sie horten diese eifersüchtig für sich selbst. Das ist kein Verlust für die Rechtschaffenen, denn diese Bücher sind sicher voll mit boshaftem Unsinn.

Das Kaiserliche Hafenviertel
Dies ist ein schrecklicher Ort. Es ist an der Tagesordnung, dass man über die Leichen von Frauen und Kindern stolpert, die hier ermordet wurden. In Tamriel gibt es keine schlechteren und gottloseren Menschen als die Händler und Matrosen, und sie versammeln sich hier, um Pläne zu schmieden und Bürger um ihr sauer verdientes Gold zu betrügen. Geldspiel, Sklaverei, Skooma-Esserei und noch verdorbeneres Treiben herrscht hier in den Lagerhäusern und Schiffen. Und wo bleibt die Stadtwache? Nirgends zu sehen.

Das Kaiserliche Gefängnis
Die Gefängnisse sind wirklich grausam und fürchterlich, feucht und dreckig, mit Ketten und Kneifzangen und Handschellen und Folterinstrumenten überall. Aber findet man irgendwelche Gefangenen in diesen Zellen? Nein! Weil die Stadtwache so faul und nachlässig ist, dass die Zellen alle leerstehen!
In der Kaiserstadt gibt es überall Wachen. Sie treten immer in Gruppen auf, denn sogar sie haben Angst vor den unbarmherzigen Banditen und Dieben, die überall in der Stadt lauern. Ich weiß nicht, warum sie diese unverschämten Bettler nicht ins Gefängnis werfen. Die Schurken sind so kühn, dass sie sich einem auf der Straße vorstellen. Ein Bandit war sogar so frech, damit zu prahlen, dass er damit geprahlt hat, er habe seine Waffen und Rüstung aus dem Kaiserlichen Gefängnis gestohlen. Wie schlampig und müßig müssen diese Wachen sein, dass sie so etwas zulassen! Sie kennen keine Scham, denn die schlechten Offiziere der Wache sind korrupt und lassen sich mit Gold von genau den Leuten bestechen, die sie eigentlich hinter Schloss und Riegel bringen sollen.

Die Arena
Ich werde euch von diesem Ort nichts erzählen, weil keine Notwendigkeit besteht, dass Ihr ihn besucht. Nur Müßige oder Dumme gehen dorthin, um ihr Geld beim Glücksspiel zu verprassen, oder ihr eigenes Blut zu vergießen, obwohl sie besser daran täten, sich um die Heere von Räubern und Bettlern zu kümmern, von denen es überall in den Straßen wimmelt.

Mögen die Neun Euch segnen und beschützen!

Ketzerische Gedanken

Der Glaubenseifer ist eine Abscheulichkeit, die von den Zitternden Inseln getilgt werden muss. Wir dürfen nicht zulassen, dass der Glaube der Eiferer auch nur von einer weiteren Seele angenommen wird. Sie nennen uns Ketzer, weil wir ihren Glauben nicht teilen. Wir nehmen den Namen gerne an und werden ihm alle Ehre machen.

Es ist keine Ketzerei, die Wahrheit zu sagen. Es ist keine Ketzerei, sich gegen einen ungerechten Fürsten auszusprechen. Es ist keine Ketzerei, sich zu bewaffnen und aktive Maßnahmen zum Schutz des wahren Glaubens zu ergreifen. Wir sind die so genannten Ketzer der Zitternden Inseln, aber unsere Worte sind keine Ketzerei. Wir sprechen die Wahrheit.
Unser Herr, Sheogorath, ist nichts als ein Mann. Er ist nur aus Fleisch und Blut, kein Gott, und gewiss kein daedrischer Fürst. Es gibt keine Fürsten im Reich der Daedra, nur abscheuliche Sklaven wie den Hunger, den wir herbeibeschwören, damit er uns dient.

Sheogorath der Hochstapler ist ein wahnsinniger Despot. Seine jahrelange Beschäftigung mit der Schwarzen Magie und der Verkehr mit den Daedra haben ihn verrückt gemacht. Er ist kein würdiger Herrscher, geschweige denn Gott. Er verdreht die Lehren von Arden-Sul, von Ihm, der sein Herzblut gab.

Wenn die Wahrheit über unsere Sache dem Volk bekannt wird, werden wir diese wandelnde Jauchegrube aus Neu-Sheoth jagen und mit dem Schwert richten. Seine vier Gliedmaßen werden in alle vier Winde gestreut. Sein Kopf soll auf dem Freitodhügel ruhen und sein Herz in den Flammen der Freiheit verbrannt werden. Seine Eingeweide werden den Hunden zum Fraß vorgeworfen.

Wir werden alle Völker der Zitternden Inseln dazu bringen, die Roben der Ketzer zu tragen. An diesen Roben erkennen wir einander als wahre Ungläubige. Das Volk soll in die Wildnis zurückkehren und unter den wilden Tieren leben, so wie wir. Man wird die Weisheit und Reinheit des Lebens erkennen, das wir führen, und uns als Retter bejubeln.

Knochen
von Tavi Dromio

Teil I

'Mir scheint', sagte Garaz, und blickte gedankenvoll in die Tiefen seines Flins, 'dass alle großen Ideen aus bloßem Zufall entstehen. Nehmt beispielsweise die Geschichte meines Cousins, die ich euch letzte Nacht erzählt habe. Wäre er nicht von diesem Pferd gefallen, wäre er niemals einer der größten Alchemisten des Kaiserreiches geworden.'

Es war spät in einer Middas-Nacht im 'Königsschinken' und die Stammgäste hatten schon immer einen besonderen Hang zur Philosophie gehabt.

'Da bin ich anderer Meinung', antwortete Xiomara bestimmt, aber freundlich. 'Große Ideen und Erfindungen werden meistens langsam mit der Zeit, durch Fleiß und harte Arbeit hervorgebracht. Wenn ihr euch an meine Geschichte vom letztem Monat erinnert, die junge Dame - die, wie ich euch versichere, auf einer realen Person basiert - hat ihre einzige wahre Liebe erst erkannt, nachdem sie mit beinahe jedem in Nordspitz geschlafen hatte.

'Ich sage, dass beides nicht zutrifft', sagte Hallgerd, und schüttete sich noch etwas Greef nach. 'Die größten Erfindungen entstehen durch einen außergewöhnlichen Bedarf. Muss ich euch an die Geschichte erinnern, die ich vor einiger Zeit über Arslic Oan und die Erfindung der Knochen-Rüstung erzählt habe?'

'Die Schwäche deiner Theorie besteht darin, dass dein Beispiel vollkommen fiktiv ist', schnaubte Xiomara.

'Ich glaube nicht, dass ich mich an die Geschichte von Arslic Oan und der Erfindung der Knochen-Rüstung erinnere', sagte Garaz stirnrunzelnd. 'Bist du sicher, dass du sie uns erzählt hast?'

'Nun, dies ereignete sich vor vielen, vielen, vielen, vielen Jahren, als Vvardenfell ein wunderschönes grünes Land war, als Dunmer Chimer waren und Dwemer und Nord in relativem Frieden miteinander lebten, als sie nicht versuchten, sich gegenseitig umzubringen', Hallgerd lehnte sich in seinem Stuhl zurück und kam langsam in Fahrt, 'als die Sonne und die Monde alle zusammen am Himmel standen …'

'Fürst, Mutter und Hexenmeister!' brummte Xiomara. 'Wenn ich schon gezwungen werde, deine lächerliche Geschichte noch einmal zu hören, dann ufere bitte nicht aus, und mach sie nicht noch länger als nötig.'

Dies alles geschah in Vvardenfell, vor ziemlich langer Zeit (sagte Hallgerd, Xiomaras Unterbrechung mit bewundernswerter Zurückhaltung ignorierend). Arslic Oan war einer der Edelmänner seines Königs und ein äußerst, äußerst unangenehmer Geselle. Aufgrund seiner Loyalität zur Krone hatte der König es für nötig gehalten, ihm ein Schloss und Ländereien zu gewähren, aber da er ihn nicht notwendigerweise als Nachbarn haben wollte, war das Land, das er ihm gab, weit von jeglicher Zivilisation entfernt. Es lag direkt in einer Gegend von Vvardenfell, die bis heute nicht wirklich zivilisiert ist. Arslic Oan erbaute eine von Mauern umgebene Festung und ließ sich mit seinen unglücklichen Sklaven nieder, um ein ruhiges, wenn auch etwas verbittertes Leben zu führen.

Es dauerte nicht lange, bis die Standhaftigkeit der Festung getestet wurde. Ein Stamm kannibalischer Nord hatte bereits seit einiger Zeit in diesem Tal gelebt und sich hauptsächlich von einander ernährt, aber gelegentlich auch Jagd nach dem gemacht, was sie dunkles Fleisch nannten, nach Dunmern.

Xiomara lachte begeistert. 'Herrlich! Daran kann ich mich gar nicht mehr erinnern. Es ist schon komisch, dass man heutzutage nicht mehr viel über den zügellosen Kannibalismus der Nord hört.'

Dies war selbstverständlich, wie ich bereits sagte, vor ziemlich langer Zeit (sagte Hallgerd, einen Teil seines Publikums mit leichter Mißbilligung fixierend) und die Dinge waren in vielerlei Hinsicht ganz anders als heute. Die kannibalischen Nord begannen, Arslic Oans Sklaven auf den Feldern anzugreifen, und wurden dann langsam mutiger, bis sie die Festung selbst belagerten. Wie ihr euch vorstellen könnt, waren sie ein wirklich Furcht erregender Anblick: eine Horde von Männern und Frauen mit wildem Blick und dolchartigen Zähnen, die geschärft waren, um Fleisch abzureißen, die massive Keulen schwangen und nur mit den Häuten ihrer Opfer bekleidet waren.

Arslic Oan nahm an, dass sie verschwinden würden, wenn er sie nicht beachtete.

Unglücklicherweise vergifteten die Nord als allererstes den Fluss, der die Festung mit Wasser versorgte. Das gesamte Vieh und ein Großteil der Sklaven starb sehr schnell, bevor man es bemerkte. Es gab keinerlei Hoffnung auf Rettung, zumindest für die nächsten Monate, bis die Abgesandten des Königs kommen würden, um den unangenehmen Vasallen widerstrebend zu besuchen. Die nächste Wasserquelle befand sich auf der anderen Seite des Hügels, also entsandte Arslic Oan drei seiner Sklaven mit leeren Krügen.

Sie wurden mit Knüppeln erschlagen und aufgefressen, noch bevor sie die Festung ganz verlassen hatten. Der nächsten Gruppe, die er losschickte, gab er Stöcke mit, damit sie sich verteidigen konnten. Sie schafften es einige Meter weiter, wurden aber ebenfalls überwältigt, erschlagen und verzehrt. Es war offensichtlich, dass ein besserer persönlicher Schutz benötigt wurde. Arslic Oan wandte sich an seinen Waffenmeister, einen seiner wenigen Sklaven mit besonderen Talenten und Aufgaben.

'Die Sklaven brauchen eine Rüstung, wenn sie es zum Fluss und zurück schaffen sollen', sagte er. 'Sammle jedes Teil aus Stahl und Eisen, das du finden kannst, jedes Schloss, Messer, jeden Ring, jeden Krug, alles, was nicht benötigt wird, um die Mauern zu stabilisieren. Schmelze es und stell so viele und so gute Rüstungen her wie du kannst und das sehr, sehr schnell.'

Der Waffenschmied, dessen Name Gorkith lautete, war Arslic Oans Forderungen gewöhnt und wußte, dass es keine Kompromisse in Bezug auf die Qualität und Quantität oder die Geschwindigkeit, mit der er arbeitete, geben würde. Er arbeite dreißig Stunden lang ohne Unterbrechung - und, bedenkt, ohne Wasser, um seinen Durst zu löschen, mit Brennofen und Amboss - bis er endlich sechs Rüstungen aus legiertem Metall hatte.

Sechs Sklaven wurden ausgewählt, in die Rüstungen gesteckt und mit Krügen in der Hand zum Fluss geschickt. Zunächst schien die Mission erfolgreich zu verlaufen. Die Nord griffen die gepanzerten Sklaven mit ihren Knüppeln an, diese wehrten die Schläge jedoch ab und setzten ihren Weg fort. Mit der Zeit wurden die Schritte der Sklaven allerdings immer unsicherer, sie waren benommen von dem endlosen Gewitter aus Schlägen, das auf sie niederprasselte. Schließlich fielen sie, einer nach dem anderen, nieder, die Rüstungen wurden von ihren Körpern geschält und sie wurden aufgefressen.

'Die Sklaven konnten sich in deinen schweren Rüstungen nicht schnell genug bewegen', sagte Arslic Oan zu Gorkith. 'Ich will, dass du alle Viehkadaver einsammelst, die Häute abziehst und mir daraus so schnell wie möglich die bestmöglichen Lederrüstungen herstellst.'

Gorkith tat, wie ihm befohlen wurde, obwohl es eine besonders unangenehme Aufgabe war, wenn man den Zustand der Kadaver betrachtete. Normalerweise dauert es, glaube ich, ziemlich lange, Leder zu behandeln und zu konservieren, aber Gorkith arbeitete unermüdlich und nach einem halben Tag hatte er zwölf Lederrüstungen hergestellt.

Zwölf Sklaven wurden ausgewählt, in die Rüstungen gesteckt und mit Krügen in der Hand zum Fluss geschickt. Sie kamen, zunächst, viel besser voran als ihre Vorgänger. Zwei fielen fast sofort, aber die anderen hatten einiges Glück beim Ausmanövrieren ihrer Angreifer, während sie die gelegentlichen Keulenschläge abwehrten. Mehrere schafften es bis zum Fluss, drei konnten ihre Krüge füllen und einer schaffte es beinahe zurück zu den Toren der Festung. Leider fiel auch er und wurde aufgefressen. Die Nord besaßen einen bemerkenswert gesunden Appetit.

'Was wir brauchen, bevor mir die Sklaven ausgehen', sagte Arslic Oan zu Gorkith, 'ist eine Rüstung, die stabiler als Leder, aber leichter als Metall ist.'

Der Waffenschmied hatte dies bereits erwogen und sich einen Überblick über die verfügbaren Materialien verschafft. Er hatte überlegt, etwas aus Stein oder Holz herzustellen, aber das ging nicht, ohne noch mehr Teile der Festung zu beschädigen. Das am nächsthäufigsten vorhandene Material in der Festung waren gehäutete Kadaver, Stücke von Muskeln, Fett, Blut und Knochen. Sechs Stunden lang arbeitete er unermüdlich, bis er achtzehn Rüstungen aus Knochenguß hergestellt hatte, die ersten, die jemals gefertigt wurden. Arslic Oan war ob ihres Anblicks (und Geruchs) zwar etwas skeptisch, aber er war auch sehr durstig, und bereit, achtzehn weitere Sklaven zu opfern, falls es nötig sein würde.

'Dürfte ich vorschlagen', fragte Gorkith vorsichtig, 'die Sklaven zunächst hier im Hof etwas üben zu lassen, wie man sich in den Rüstungen bewegt, bevor wir sie nach draußen zu den Nord schicken?'

Arslic Oan erlaubte es, und einige Stunden lang gingen die Sklaven in ihren Knochen-Rüstungen auf dem Festunsghof herum. Sie gewöhnten sich an die Beweglichkeit der Rüstungsgelenke, die Steifheit der Rückenplatte und das Gewicht, das auf ihre Schultern und Hüften drückte. Sie fanden heraus, dass sie ihre Füße leicht schräg stellen mussten, um das Gleichgewicht zu halten; wie man sich schnell umwandte, sich drehte, ohne hinzufallen; wie man losrannte und schnell abstoppte. Als man sie aus den Festungstoren schickte, waren sie fast ein wenig geschickt im Umgang mit ihren mittelschweren Rüstungen.

Siebzehn von ihnen wurden getötet und aufgefressen, aber einer schaffte es mit einem Krug voll Wasser zurück in die Festung.

'Das ist völliger Unsinn', sagte Xiomara. 'Aber meine Theorie ist trotzdem richtig. Wie alle großen Erfinder, auch wenn das hier nur erdichtet ist, arbeitete der Waffenschmied fleißig, um die Knochen-Rüstungen herzustellen.'

'Ich denke, es war auch eine Menge Zufall mit ihm Spiel', sagte Garaz stirnrunzelnd, 'aber es ist eine entsetzliche Geschichte. Ich wünschte, du hättest sie mir nicht erzählt.'

'Wenn du das schon entsetzlich findest', grinste Hallgerd, 'solltest du hören, was als nächstes

passierte.'

Teil II

'Wie meinst du das, die Geschichte wird noch entsetzlicher?' Garaz war äußerst skeptisch. 'Wie in Boethiahs Namen könnte sie noch entsetzlicher werden?'

'Es ist ein Trick', meinte Xiomara spöttisch und bestellte zwei weitere Krüge Greef und ein Glas Flin für Garaz. 'Wieviel schlimmer kann eine Geschichte noch werden, die hauptsächlich von Kannibalismus, der Misshandlung von Sklaven, und dem Tragen verrottender Tierleichen handelt?'

'Wage es bloß nicht, mich herauszufordern', grollte Hallgerd, verärgert über die mangelnde Wertschätzung seines Erzählstils. 'Wo waren wir stehen geblieben?'

'Arslic Oan ist der Besitzer einer von wilden, kannibalischen Nord belagerten Festung', sagte Xiomara, bemüht, ernst zu bleiben. 'Nach zahlreichen Todesfällen und mehreren vergeblichen Versuchen, Wasser zu bekommen, hat er seinem Waffenschmied, einem Burschen mit dem unwahrscheinlichen Namen Gorkith, aufgetragen, seine Sklaven mit der allerersten Knochen-Rüstung überhaupt, auszurüsten. Einer von ihnen schafft es schließlich mit etwas Wasser zurück in die Festung.'

Es war nur ein einziger Krug Wasser (sagte Hallgerd, lehnte sich zurück und setzte seine Erzählung fort), und Arslic Oan trank das meiste davon, gab die Reste an seinen geschätzten Waffenschmied, und die letzten Tropfen den paar Sklaven, die noch lebten. Es war kaum genug, um Gesundheit und Wohlbefinden zu erhalten. Ein weiterer Versuch war notwendig, aber sie hatten nur noch eine Knochen-Rüstung übrig, da ja nur ein Sklave den letzten Ausflug überlebt hatte.

'Einer von achtzehn Sklaven schaffte es durch die Mauer der Nord, bekleidet mit deiner fabelhaften Knochen-Rüstung', sagte Arslic Oan zu Gorkith. 'Und einer kann nur genug Wasser für einen zurücktragen. Mathematisch betrachtet brauchen wir also, da wir, uns beide mitgezählt, noch sechsundfünfzig Leute in der Festung sind, Rüstungen für vierundfünfzig. Eine haben wir bereits, du brauchst also nur noch dreiundfünfzig herzustellen. Auf diese Weise werden es drei zurück in die Festung schaffen, mit genug für mich, dich und wen auch immer, der noch in der Lage sein wird, es zu genießen. Ich weiß nicht, was wir danach machen, aber wenn wir warten, werden wir bald nicht mehr genug Sklaven haben, um Wasser für auch nur wenige Tage zu sammeln.'

'Ich verstehe', wimmerte Gorkith. 'Aber wie soll ich diese Rüstungen herstellen? Ich habe bereits alle Tierknochen für die erste Ladung Knochen-Rüstungen verbraucht.'

Arslic Oan gab einen Befehl, dem sich Gorkith angstvoll unterwarf. Nach achtzehn Stunden -

'Was meinst du mit 'Arslic Oan gab einen Befehl, dem sich Gorkith angstvoll unterwarf?', fragte Xiomara. 'Was war das für ein Befehl?'

'Das wird sich alles aufklären', sagte Hallgerd. 'Ich muss entscheiden, was ich offenbare und was ich verberge. Das ist die Art des Geschichtenerzählers.'

Nach achtzehn Stunden hatte Gorkith dreiundfünfzig Knochen-Rüstungen für die Sklaven hergestellt (fuhr Hallgerd fort, ohne sich wirklich an der Unterbrechung zu stören). Ohne dazu die Anweisung erhalten zu haben, befahl er den Sklaven, den Umgang mit den Rüstungen zu trainieren und gewährte ihnen sogar mehr Übungszeit als ihren Vorgängern. Sie lernten nicht nur, sich in ihren Knochen-Rüstungen schnell zu bewegen und plötzlich abzubremsen, sondern auch ihren Sichtkreis

so zu trainieren, dass sie einen Schlag sehen konnten, bevor er kam. Sie lernten außerdem, auszuweichen und sich zu ducken, und fanden heraus, wo die Rüstungen am stabilsten waren - in der Mitte der Brust und am Bauch - und wie sie sich, gegen ihre Instinkte, so positionierten, dass die Schläge sie an diesen Stellen trafen. Die Sklaven hatten sogar Zeit für eine gestellte Schlacht, bevor sie hinaus zu den Kannibalen geschickt wurden.

Die Sklaven schlugen sich bewundernswert gut. Sehr wenige, nur fünfzehn Sklaven, wurden sofort getötet und gefressen. Nur zehn weitere wurden getötet und gefressen, als sie den Fluss erreichten. Und das war der Moment, ab dem die Dinge nicht mehr so liefen, wie Arslic Oan sich das vorgestellt hatte. Einundzwanzig Sklaven flüchteten mit ihren Krügen voll Wasser in die Hügel. Nur acht kehrten zur Festung zurück, hauptsächlich, weil die Kannibalen ihnen den Weg versperrten. Es hatten mehr Sklaven überlebt, als er erwartet hatte, aber Arslic Oan fühlte eine gerechtfertigte Empörung über ihren Mangel an Loyalität.

'Seid ihr euch auch ganz sicher, dass ihr nicht lieber weglaufen wollt?', brüllte er von der Festungsmauer herunter.

Schließlich ließ er die Überlebenden doch noch herein. Drei waren getötet worden, während sie vor dem Tor gewartet hatten. Zwei weitere starben, als sie schon fast im Hof waren. Einer war offenbar dem Wahnsinn verfallen und lief lachend und tanzend in Kreis herum, bevor er plötzlich zusammenbrach. Das bedeutete fünf Krüge voll Wasser für vier Personen, die beiden überlebenden Sklaven, Arslic Oan und Gorkith. Als Herr der Festung nahm sich Arslic Oan den überzähligen Krug, aber die anderen behandelte er demokratisch.

'Du hattest wirklich recht', sagte Garaz. 'Diese Geschichte wird immer noch entsetzlicher.'

'Warte nur ab', lächelte Hallgerd.

Am nächsten Morgen (so setzte Hallgerd seine Erzählung fort) erwachte Arslic Oan in einer vollkommen stillen und leisen Festung. Es gab kein Gemurmel in den Gängen, keine Geräusche harter Arbeit drangen aus dem Burghof. Er kleidete sich an und verschaffte sich eine Überblick über die Lage. Es schien, als sei die Festung vollkommen verlassen. Arslic ging hinunter zum Quartier des Waffenschmiedes, aber die Tür war verschlossen.

'Mach auf', sagte Arslic Oan geduldig. 'Wir müssen reden. Dreißig von vierundfünfzig Sklaven haben es erfolgreich bis zum Fluss geschafft und Wasser eingesammelt. Zugegebenermaßen sind einige geflüchtet und ein paar haben nicht überlebt, da ich ihren Ungehorsam bestrafen musste, aber rein rechnerisch betrachtet ist das eine Überlebensquote von fünfundfünfzig Prozent. Wenn du, ich und die beiden verbliebenen Sklaven den nächsten Lauf zum Fluss machen, sollten wir beide überleben.'

'Zilian und Gelo sind letzte Nacht mit ihren Rüstungen weggegangen', schluchzte Gorkith durch die Tür.

'Wer sind Zilian und Gelo?'

'Die beiden übrig gebliebenen Sklaven! Sie sind nicht mehr übrig!'

'Nun, das ist ärgerlich', sagte Arslic Oan. 'Aber wir müssen trotzdem weitermachen. Rein rechnerisch - '

'Ich habe letzte Nacht etwas gehört', brachte Gorkith mit einer merkwürdigen Stimme hervor. 'Wie Schritte, nur anders, und sie gingen durch die Wände. Und da waren auch Stimmen. Sie hörten sich seltsam an, als wenn sie ihre Kiefer nicht richtig bewegen konnten, aber ich habe eine erkennen können.'

Arslic Oan seufzte, seinem armen Waffenschmied nachgebend: 'Und wer war es?'

'Ponik.'

'Und wer ist Ponik?'

'Einer der Sklaven, die starben, als die Nord unser Wasser vergiftet haben. Einer der vielen, vielen Sklaven, die gestorben sind und die wir verarbeitet haben. Er war immer ein freundlicher Geselle, der sich nie beklagte, daher habe ich seine Stimme aus all den anderen herausgehört', Gorkith begann zu schluchzen. 'Ich konnte verstehen, was er gesagt hat.'

'Und was war das?', fragte Arslic Oan mit einem Seufzen.

'Gib mir meine Knochen zurück!' Gorkiths Stimme wurde zu einem Kreischen. Für einen Moment war es still, dann folgte weiteres hysterisches Schluchzen.

'Ich wusset, dass das kommt', lachte Xiomara.

Fürs erste war mit dem Waffenschmied nichts mehr anzufangen (sagte Hallgerd, ein wenig verärgert über die regelmäßigen Unterbrechungen), daher befreite er einen der toten Sklaven von seiner Rüstung und legte sie selbst an. Er trainierte auf dem Burghof und beeindruckte sich selbst mit seiner natürlichen Vertrautheit mit mittelschwerer Rüstung. Für Stunden boxte er, wich aus, duckte sich, sprintete, stoppte ab, rannte, sprang und hüpfte er. Wenn er sich müde fühlte, zog er sich in den Schatten zurück und machte ein Nickerchen.

Das Geräusch der königlichen Trompete ließ ihn aus dem Schlaf hochschrecken. Die Nacht war angebrochen, und für einen Moment glaubte er, dass er geträumt habe. Dann erklang das Signal ein weiteres Mal, weit entfernt, aber klar zu hören. Arslic Oan sprang auf die Beine und rannte zur Burgmauer. Mehrere Meilen entfernt konnte er die Gesandten und ihre große und gut bewaffnete Eskorte näherkommen sehen. Sie waren früher eingetroffen! Die kannibalischen Nord unter ihm tauschten besorgte Blicke. Sie mochten zwar Wilde sein, aber sie begriffen, wenn sich eine überlegene Macht näherte.

Arslic Oan rannte freudig die Treppen zu Gorkiths Quartier hinunter. Die Tür war immer noch verschlossen. Er hämmerte dagegen, gut zuredend, befehlend, drohend. Schließlich fand er einen Schlüssel, eines der wenigen Metallteile, die nicht Tage zuvor eingeschmolzen worden waren.

Gorkith schien zu schlafen, aber als Arslic Oan näherkam, bemerkte er, dass Mund und Augen des Waffenschmiedes weit offen standen und dass seine Arme auf unnatürliche Weise hinter dem Rücken gefaltet waren. Genauere Betrachtung ergab, dass der Waffenschmied offensichtlich tot war. Außerdem waren sein Gesicht und der ganze Körper eingesunken, wie eine leere Schweinsblase.

Irgendetwas bewegte sich durch die Wände, wie Schritte, nur ... irgendwie feucht. Arslic Oan drehte sich dem Unbekannten mit einer präzisen, eleganten Bewegung entgegen, völlig im Gleichgewicht.

Zuerst schien es nicht mehr als eine Blase zu sein, die sich durch einen der Risse in der Wand ausdehnte. Als mehr von der fleischfarbenen, gallertartigen Masse erschien, ähnelte es deutlicher dem Teil eines Gesichtes. Ein schlaffes, beinahe formloses Antlitz mit tiefen Brauen und einem schlaffen, zahnlosen Mund. Der Rest des Körpers sickerte durch den Spalt, ein weicher Beutel aus Muskeln und Blut. Hinter und neben Arslic Oan gab es noch mehr Bewegung, noch mehr Sklaven strömten durch Risse im Stein. Sie waren überall um ihn herum und griffen nach ihm.

'Gib uns', stöhnte Ponik, und seine Zunge rollte dabei in seinem hängenden Kiefer herum, 'gib uns unsere Knochen zurück.'

Arslic Oan riss sich seine Knochen-Rüstung vom Leib und schleuderte sie auf den Boden. Hundert Gestalten, mehr, ergossen sich in den kleinen Raum.

'Das ist nicht genug.'

Die Kannibalen hatten sich bereits zurückgezogen, als die Gesandten des Königs vor Arslic Oans Toren eintrafen. Sie hatten sich auf diesen Besuch nicht gerade gefreut. Es war am besten, dachten sie philosophisch, mit den übelsten Edelmännern des Königs zu beginnen, um die Mission dann angenehm zu beenden. Sie läuteten noch einmal, aber die Tore öffneten sich nicht. Kein Geräusch drang aus Arslic Oans Festung.

Es dauerte einige Stunden, bis sie sich Zutritt verschafft hatten. Hätten die Gesandten keinen professionellen Akrobaten zur Unterhaltung bei sich gehabt, hätte es vermutlich noch länger gedauert. Der Ort schien verlassen. Sie durchsuchten jeden Raum, bis sie schließlich zum Zimmer des Waffenschmiedes kamen.

Und hier fanden sie den Herrn der Festung, fein säuberlich zusammengefaltet, die Beine hinter dem Kopf, die Arme hinter den Beinen, wie ein feines Gewand. Nicht ein Knochen befand sich in seinem Körper.

'Der erste Teil deiner Geschichte war kompletter Unsinn', rief Xiomara. 'Aber nun ergibt sie überhaupt keinen Sinn mehr. Wie konnte die Knochen-Rüstung nochmals hergestellt werden, wenn ihr Erfinder starb, bevor er jemandem sagen konnte, wie er es gemacht hat?'

'Ich sagte, dass dies das erste Mal war, dass sie hergestellt wurde, nicht das erste Mal, dass Leute dieses Handwerk lernten.'

'Und wann hat jemand jemandem zuerst das Handwerk gelehrt?', fragte Garaz.

'Das, meine Freunde', antwortete Hallgerd mit einem teuflischen Lächeln, 'ist eine Geschichte für einen anderen Abend.'

Kolb und der Drache
Ein Abenteuer für Nord-Jungen

1

-1-

Kolb war ein tapferer Nord-Krieger. Eines Tages wurde Kolb von seinem Häuptling gebeten, einen bösen Drachen zu töten, der ihr Dorf bedrohte. "Überquert den Bergpass, Kolb", sagte sein Häuptling. "Ihr werdet den Drachen auf der anderen Seite finden."

Zu Seite (2) blättern

-2-

Kolb nahm seine Lieblingsaxt und seinen Lieblingsschild und wanderte zu dem Pass, wo er eine kalte Höhle, eine windige Höhle und einen schmalen Pfad fand.

Die kalte Höhle betreten (17)
Die windige Höhle betreten (8)
Den Pfad hochgehen (12)

-3-

Kolb stieg auf einen felsigen Hügel. Von dort aus konnte er den Drachen unten schlafen und eine Taverne an einer nahegelegenen Straße sehen.

Hinuntersteigen (16)
Taverne besuchen (14)

-4-

Kolb ging dem Gestank nach und fand einen ekelhaften Ork! Der Ork knurrte und griff Kolb mit seiner Stachelkeule an.

Schild heben (9)
Axt schwingen (13)

-5-

Als Kolb durch das Moor ging, traf er auf einen heulenden Geist, der ihm in den Weg verstellte.

Geist angreifen (15)
Gold geben (10)

-6-

Der Axtkopf drang in den harten, schuppigen Nacken der Bestie ein. Sie schrie und schlug um sich, aber Kolb ließ nicht locker und hackte der Bestie schließlich den Kopf ab und tötet sie. Siegreich kehrte Kolb nach Hause zurück, und sein Dorf wurde nie wieder von dem Drachen belästigt.

ENDE

7-
Als Kolb das Moor hinter sich ließ, konnte er in der Nähe die Drachenhöhle und eine kleine, einladende Taverne ausmachen.

Zur Drachenhöhle gehen (16)
Zur Taverne gehen (14)

-8-
Ein starker Windstoß löschte Kolbs Fackel und stieß ihn in eine Grube, in der er sich den Kopf aufschlug und starb.

ENDE

-9-
Der Ork gackerte, als seine Keule Kolbs Schild zersplitterte und ihn ins Gesicht traf. So starb Kolb, und der Ork machte sich eine Suppe aus seinen Knochen.

ENDE

-10-
Kolb erinnerte sich an eine Geschichte, die ihm seine Oma erzählt hatte, und er warf dem Geist zwei Goldstücke hin, und der Geist löste sich langsam in Luft auf und ließ ihn durch.

Zu Seite (7) blättern

-11-
Kolb kroch zum Bauch der Bestie, aber sobald er ihren Kopf kurz aus den Augen gelassen hatte, schnappte sie nach ihm und verschlang ihn in einem Stück - selbst seine Axt!

ENDE

-12-
Beim Hochsteigen stieß Kolb auf ein Lager. Er traf einen weisen Mann, der sein Brot mit ihm teilte und ihm zwei Wege zur Drachenhöhle zeigte. Der eine führte durch die Berge, der andere durch ein Moor.

Die Berge wählen (3)
Das Moor wählen (5)

-13-
Bevor der Ork zuschlagen konnte, schwang Kolb seine gewaltige Axt. Der Kopf und die Keule des Orks fielen nutzlos zu Boden.

Zu Seite (3) blättern

-14-
Kolb kehrte in die Taverne ein, um sich vor seinem Kampf gegen den Drachen auszuruhen. Doch Hochelfen betrieben die Taverne und vergifteten seinen Met, um ihm sein Gold zu stehlen.

ENDE

-15-
Kolb schwang seine Axt, so fest er konnte, aber der Geist schien das kaum wahrzunehmen. Der Geist drang in Kolb ein, und Kolb wurde von einem tiefen Schlaf übermannt, aus dem er nie wieder erwachte.

ENDE

-16-
Kolb fand die Drachenhöhle, in der der Drache schlief, aus dessen Nüstern Rauchwolken aufstiegen. Durch die Luft brannten Kolb die Augen und er wäre fast auf abgenagten Menschenknochen ausgerutscht. Die Bestie lag auf der Seite, und seine Kehle und sein Bauch boten einladende Zielscheiben.

Auf den Hals schlagen (6)
Auf den Bauch schlagen (11)

-17-
Kolb betrat die eisige Höhle, aber sein Nord-Blut hielt ihn warm. Vor ihm erstreckte sich ein stinkender Tunnel, der nach oben führte, und aus einem anderen zu seiner Linken heulte der Wind. In der Nähe stand auch eine Leiter.

Den stinkenden Tunnel wählen (4)
Den windigen Tunnel wählen (8)
Die Leiter hochsteigen (12)

Gedanken zur Kultpflege im Kaiserreich

[aus der Korrespondenz des kaiserlichen Händlers Cuseius Pleica, der aus dem Handelshaus Vos im Vvardenfell-Distrikt, Provinz Morrowind, schreibt]

'... mir ist aufgefallen, dass Bewohner der Kernländer, wie ich selbst, sowie eingebürgerte kaiserliche Bürger anderer Rassen zu einer unpersönlichen und förmlichen Beziehung mit ihren Göttern und Geistern neigen. Für uns sind religiöse Kulte in erster Linie soziale und wirtschaftliche Einrichtungen. Normalerweise stellen wir uns die acht Heiligen sehr abstrakt als mächtige aber gleichgültige Geister vor, die es zu besänftigen gilt - ohne die Beziehung zu ihnen als persönlich anzusehen. Nennenswerte Ausnahmen bilden kleinere charismatische Subreligionen in Akatosh und Dibella. Im kaiserlichen Tiber-Septim-Kult gibt es ebenfalls eine bemerkenswerte Splittergruppe.

Mit Ausnahme des Alessianischen Ordens, den die Bewohner der Kernländer einem dunklen Zeitalter zurechnen, haben religiöse Kulte nur eine geringe Rolle in der Geschichte des Kernlands und des Kaiserreichs gespielt. Die Septimischen Kaiser haben darauf geachtet, den religiösen Einfluss auf die Aristokratie, das Militär und die Verwaltung zu begrenzen. Die Pflege der Kulte gilt als private Angelegenheit des Alltags und öffentliche Aussagen religiöser Persönlichkeiten sind nicht gern gesehen.

Eine starke Strömung gegen den im Reich dominierenden Säkularismus stellen die nordischen Heldenkulte dar. Der kaiserliche Tiber-Septim-Kult ist ein ebensolcher Heldenkult, den man besonders unter Soldaten, Kolonisten und frisch eingebürgerten Fremdländern in einer starken und persönlichen Ausprägung findet.

Der Tribunals-Tempel in Morrowind und seine Vorgänger, die Ahnenkulte, sind, im Gegensatz zu den kaiserlichen Kulten, sehr intim und persönlich. In den Ahnenkulten haben die Verehrer eine direkte Beziehung zu dem Geist des Ahnen; die Beziehung der Tempelkultanhänger zum Tribunal ist die zu einem lebendigen, atmenden Gott, der über die Erde wandelt, persönlich mit Priestern und Anhängern spricht und dessen tägliche Handlungen Vorbild für ihre täglichen Handlungen sind.

Die Unterschiede im Religionsempfinden der Bewohner der Kernländer und der Dunmer aus Morrowind sind für den größten Teil der anhaltenden politischen und sozialen Missverständnisse zwischen den beiden Kulturen verantwortlich. Die Bewohner der Kernländer nehmen religiöse Angelegenheiten nicht so ernst wie die Dunmer, für die Religion, und ganz besonders die Verehrung der Geister ihrer Ahnen, eine sehr ernste Angelegenheit sind.

Die Bewohner der Kernländer sind ungezwungen und tolerant, wenn es um Religion geht, wohingegen die Dunmer leidenschaftlich und extrem intolerant sind. Die Bewohner der Kernländer sprechen nicht mit ihren Göttern und glauben nicht, dass die Götter ihre Handlungen bewerten oder über sie richten; die Dunmer fühlen, das alles, was sie denken und sehen, ständig vom wachsamen Auge des Tribunals und der Geister ihrer Vorfahren beobachtet wird …'

Launen der Magie

[Eine Passage aus dem Text: Launen der Magie]

'... aber seid vorsichtig, damit nicht die Kräfte das Fundament schwächen und den Fluss der Massen behindern, es sei denn, dass bestimmte Funktionen garantiert werden. Achtet darauf, dass die Massen nicht von eitlen Zauberern missbraucht werden, die zu sehr auf ihr Können vertrauen und von ihrem Ehrgeiz geblendet werden. Seht im Befehlen der Massen einen der ältesten und verlässlichsten aller Zauber und sichert ihn durch geheime Formeln und Verschlüsselungen, um selbst die klügsten aller Lehrlinge zu verwirren.'

'Die Erneuerungsmittel müssen äußerst sorgfältig bewacht werden, denn wie oft schon haben sogar die Weisen danach getrachtet, ihren Körper und ihre Seele mit Vitalkraft und Manna künstlich zu erneuern. Ebenso müssen die magischen Quellen eingedämmt und eingeufert und ihre Erzeugnisse nur der Wiederherstellung grundsätzlicher geheimer Sprüche und Formeln gewidmet werden, und dies auch nur, wenn der ganze Rat dem zustimmt.'

Eine kurze Lebensbeschreibung von Uriel Septim VII von Rufus Hayn

3Ä 368-389: Stratege und Schlichter
Die frühen Jahrzehnte im Leben des Kaisers Uriel waren von der aggressiven Expansion und Konsolidierung des kaiserlichen Einflusses gekennzeichnet, die überall im Reich stattfand, jedoch vor allem im Osten, in Morrowind und in Schwarzmarsch, wo die Macht des Reiches begrenzt, die kaiserliche Kultur wenig verbreitet, heimische Bräuche und Traditionen ausgeprägt, und der Widerstand gegen die Einverleibung standhaft war. In dieser Zeit profitierte Uriel sehr von den magischen Fähigkeiten und dem klugen Rat seines engsten Beraters, des Kaiserlichen Kampfmagiers Jagar Tharn.

Die Geschichte der Ehe zwischen Uriel und Prinzessin Caula Voria ist keine sehr glückliche. Obwohl sie eine schöne und charmante Frau war, vom Volk außerordentlich geliebt und verehrt, war die Kaiserin äußerst unangenehm, arrogant, ehrgeizig und habgierig. Sie betörte Uriel Septim mit ihren weiblichen Listen, aber bald nach der Hochzeit bereute Uriel Septim seinen Fehler und fühlte sich von ihr abgestoßen. Sie verabscheuten einander und gaben sich die größte Mühe, sich gegenseitig zu verletzen. Ihre Kinder waren die Opfer dieser unglücklichen Ehe.

Mit seinem flinken Verstand und seinem unbändigen Ehrgeiz überflügelte Uriel bald seinen Meister in den Künsten der Einschüchterung und der Diplomatie, und es gelang ihm, das Haus Hlaalu als Vorreiter der kaiserlichen Kultur und wirtschaftlichen Entwicklung in Morrowind für sich zu gewinnen. Doch wuchs auch Uriels Stolz und Dreistigkeit. Jagar Tharn nährte Uriels Stolz und gewann hinter der Maske eines längst überflügelten ehemaligen Beraters dessen volles Vertrauen, was schließlich zum Verrat an Uriel, dessen Gefangenschaft in Oblivion, und zu Tharns heimlichem Raub des kaiserlichen Throns führte.

3Ä 389-399: Verrat und Gefangenschaft
Über Uriels Gefangenschaft in Oblivion ist wenig bekannt. Er gibt an, sich an nichts zu erinnern als an eine endlose Folge von Albträumen, im Schlafen wie im Wachen. Er habe geglaubt zu träumen, und das Zeitgefühl völlig verloren. In der Öffentlichkeit behauptete er lange, gar keine Erinnerungen an die Träume und Albträume während seiner Haft zu haben, doch während der Gespräche mit dem Kaiser, welche die Basis für diese Lebensbeschreibung bilden, erzählte er gelegentlich Einzelheiten über die Albträume, die er jetzt hatte, und beschrieb sie als ähnlich jenen Albträumen während der Zeit seiner Verbannung in Oblivion. Er schien nicht so sehr unwillig als vielmehr unfähig zu sein, sein Erlebnis zu schildern.

Es steht jedoch fest, dass diese Erfahrung ihn verändert hat. 3E 389 war er ein junger Mann gewesen, voller Stolz, Energie und Ehrgeiz. Während der Restauration, nach seiner Rettung und der Rückkehr zum Thron, war er zum alten Mann geworden, ernst, ruhig und vorsichtig. Er wurde zunehmend konservativ und pessimistisch, während er in seinem früheren Leben kühn, ja sogar ungestüm gewesen war. Uriel schreibt seine Veränderung seiner Abscheu vor den früheren Lehren seines Beraters Jagar Tharn zu. Doch das Exil in Oblivion hatte Uriel offensichtlich auch körperlich und seelisch ausgelaugt und geschwächt, obwohl sein Verstand die Gerissenheit und Flexibilität seiner Jugend behielt.

Die Geschichte von Tharns Impersonation des Kaisers mit Hilfe der Magie, von seiner Demaskierung als Hochstapler durch Königin Barenziah, von den Rollen, die König Eadwyre, Ria Silmane und deren Champion bei der Wiederbeschaffung des Stabs des Chaos spielten, vom Sieg

über den abtrünnigen Kaiserlichen Kampfmagier Jagar Tharn, sowie von der Wiedereinsetzung Uriels auf den Thron, wird in der ausgezeichneten dreibändigen Biographie der Barenziah von Stern Gamboge ausführlich erzählt. Es besteht kein Grund, diesen Bericht hier zu wiederholen. Kurz zusammengefasst: Jagar Tharns Misswirtschaft und Vernachlässigung der Affären des Kaiserreichs führten zu einer stetigen Verschlechterung der Wirtschaftslage des Reiches, so dass viele unbedeutende Fürsten und Könige sich gegen die Macht des Reiches auflehnten, was starken regionalen Herrschern im Osten und Westen gestattete, sich dem offenen Krieg über Ländereien und souveräne Rechte hinzugeben.

3Ä 399-415: Die Restauration, das Wunder des Friedens, und Vvardenfell
Während der Restauration wandte sich Uriel Septim von der aggressiven, offenen Politik der militärischen Nötigung und der diplomatischen Gefälligkeiten seiner früheren Jahre ab und verlegte sich stattdessen auf die geheime Manipulation von Angelegenheiten hinter den Kulissen, in erster Linie durch die Agenten der verschiedenen Zweige der Klingen. Eine vollständige Auswertung der Methoden und Ziele dieser Periode kann erst nach dem Tod des Kaisers erfolgen, wenn seine umfangreichen, auf seinem Landsitz archivierten Tagebücher zur Veröffentlichung freigegeben werden und die Klingen nicht mehr Stillschweigen bewahren müssen, um die Identität ihrer Agenten zu schützen.

Zwei bemerkenswerte Leistungen dieser Periode weisen auf die Wirksamkeit dieser subtilen Taktik Uriels hin: das "Wunder des Friedens" [auch allgemein bekannt als "Verwerfung im Westen"], das die sich zankenden Kleinkönigtümer in der Region um die Iliac-Bucht in die wohlgeordneten, friedliebenden heutigen Grafschaften Hammerfell, Sentinel, Wegrast und Orsinium verwandelte, und die durch die geschickten Manipulationen des Königs Helseth von Morrowind und der Königsmutter Fürstin Barenziah herbeigeführte Kolonisierung von Vvardenfell, die zu verstärktem Einfluss des Kaiserreichs in Morrowind führte.

3Ä 415-430: Der Goldene Frieden, der Hof von König Helseth, und die Neun im Osten
Nach dem "Wunder des Friedens" [trefflich beschrieben in Pro Vetersens Moderne Geschichte Daggerfalls] erlebte das Reich eine Periode des Friedens und Wohlstands ein, die mit den frühen Jahren der Herrschaft Uriels vergleichbar war. Da nun das kaiserliche Herzland und der Westen fest im Reich integriert waren, konnte Uriel seine volle Aufmerksamkeit dem Osten zuwenden - also Morrowind.

Den Konflikt im Herzen der monolithischen Tribunal-Religion von Morrowind und des alteingeführten Herrschaftssystems der Großen Häuser sowie die schreckliche Bedrohung, die die verdorbenen Gottheiten im Herzen der Tribunal-Religion für die wachsenden Kolonien in Vvardenfell darstellte, nutzte Uriel aus, um mit Hilfe von Agenten der Klingen und des Hofes von König Helseth von Gramfeste das Zentrum der politischen Macht in Morrowind von den Räten der Großen Häuser auf den Hof von König Helseth zu verlagern, um den anschließenden Zusammenbruch der orthodoxen Tribunal-Kulte zum Anlass zu nehmen, die Verehrung der Neun Göttlichen als Hauptreligion in den Regionen Hlaalu und Vvardenfell zu etablieren.

Hasphat Anabolis' Abhandlung über die Etablierung der Neun im Osten in seinem vierbändigen Leben und Zeiten der Nerevarine ist zwar umfassend, jedoch gelingt es ihm nicht, das größte Rätsel dieser Periode aufzuklären - wie viel wusste Uriel über die Prophezeiungen der Nerevarine, und wie erfuhr er von ihrer Bedeutung? Die endgültige Aufklärung dieser und anderer Mysterien wird wohl bis zur zukünftigen Veröffentlichung der privaten Dokumente des Kaisers, oder einer Lockerung der

strengen Geheimhaltungspolitik der Klingen bezüglich ihrer Agenten, warten müssen.

Leichte Rüstung reparieren

Es gibt zwei Klassen von leichter Rüstung, metallisch und nicht metallisch. Ketten-, Elfen-, Mithril- und Glas-Rüstungen sind alles Beispiele metallischer leichter Rüstung. Es mag Euch überraschen, dass man Glas als metallisch betrachten kann, doch der Schein kann trügen. Was wir Glas nennen, hat nichts mit den Fensterscheiben zu tun, die Ihr in Häusern seht. Das grünliche Material ist bei weitem stärker und hat einen viel höheren Schmelzpunkt.

Nicht metallische Rüstungen sind aus Pelz und Leder. Bei diesen Rüstungsarten ist der Hammer weniger hilfreich als das Nähkästchen. Eine spitze Ahle ist erforderlich, um das dicke Material wieder zusammenzunähen. Löcher müssen häufig mit neuem Material geflickt werden. Allgemein gilt: Sobald ein Flicken geflickt werden muss, ist es an der Zeit, die Rüstung auszumustern und sich eine neue zu besorgen.

Metallische Rüstungen benötigen gelegentlich Flicken. Gewöhnlich kann man sie reparieren, indem die geborstenen Stücke wieder zusammengehämmert werden. Elfen- und Mithril-Rüstungen können besser repariert werden, wenn man sie erhitzt. Ketten-Rüstung ist normalerweise verformbar genug, um im kalten Zustand bearbeitet zu werden.

Die komplizierteste Rüstungsart von allen ist Glas. Hammerschläge gegen die Körnung laufen Gefahr, die Rüstung zersplittern zu lassen. Wann immer möglich, richtet die Hammerschläge auf die Körnung aus. Im Extremfall taucht die Rüstung in eine Ölwanne ein. Platziert den Amboss so, dass das beschädigte Teil auf dem Amboss, doch gerade noch unter der Öloberfläche ist. Die Vibrationen der Hammerschläge werden vom Öl absorbiert und können das Glas nicht so schnell zum Splittern bringen.

Leyawiin-Führer
von Alessia Ottus

Zenithar, segne alle unsere Arbeiten!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über Leyawiin erzählen.

Leyawiin ist eine mächtige Festung mit hohen Steinmauern und einer starken Garnison. Eingekeilt zwischen den wilden und barbarischen Provinzen von Elsweyr und Schwarzmarsch, beschützt es die lebenswichtige Passage entlang des Flusses Niben von der Topal-Bucht bis zur Kaiserstadt.

Leyawiin ist eine muntere, fröhliche, wohlhabende Stadt inmitten der sumpfigen Wildnis von Dunkelforst, mit breiten, hellen Straßen und großen, komfortablen Häusern in Fachwerkbauweise oder mit Stuck verziert, von denen viele farbenfroh und nicht zu schmutzig oder verwittert sind. Überall gibt es Bäume, blühende Sträucher und friedliche Plätze und Teiche für stille Meditation. In der Tat wäre Leyawiin ein netter, sicherer Ort für einen Besucher, wenn es nicht den Pöbelhaufen aus Nachkommen der Argonier und Khajiit gäbe.

Marius Caro ist der Graf von Leyawiin, und seine neue Braut, die liebreizende, kultivierte Alessia Caro, ist die Tochter der rechtschaffenen, zuverlässigen Gräfin Arriana Valga von Chorrol. Der Graf und die Gräfin treiben die Imperialisierung aktiv voran, und sie arbeiten unermüdlich, um die traditionellen Werte der kaiserlichen Kultur des Niben-Herzlandes, nämlich Fleiß, Glauben und Gesetzestreue, an diesem Grenzposten zu etablieren.

Die Stadt selbst mit ihren hohen Ringmauern steht am Westufer des Niben. Zum Osten hin, durch zwei Tore zugänglich, befinden sich der Bergfried und das Schloss Leyawiin, unter denen die tiefen Kanäle des Flusses verlaufen. Die Kapelle von Zenithar liegt im Nordwesten in der Nähe vom Westtor. Alle Läden, Herbergen und Gildenhäuser befinden sich südlich der Kapelle, in der Westhälfte der Stadt, abgesehen von einer guten Buchhandlung und einer Gemischtwarenhandlung nördlich der Straße, die vom Westtor ausgehend die Stadt von Osten nach Westen durchquert. Die Wohnhäuser der Stadt, auf deren Rückseiten im Osten sich tiefe Teiche befinden, die durch die Stilllegung eines Seitenarms des sich windenden Niben geschaffen wurden, stehen an einem einzigen breiten Nordsüdboulevard.

Sowohl der Klerus von Stendarr als auch der Graf und die Gräfin bemühen sich, die Vorzüge der Herzland-Kultur Nibens der unwissenden Grenzbevölkerung von Dunkelforst und dem Unteren Niben näher zu bringen. Handel und Industrie blühen in Leyawiin, dank der Gunst von Zenithar und trotz der Banditenüberfälle auf Karawanen und Reisende entlang des Grünen Wegs durch das kürzlich annektierte Trans-Niben.

Leyawiin rühmt sich der besten Auswahl von Läden und Händlern in Cyrodiil (abgesehen von der Kaiserstadt natürlich). Sogar die Spezialisten und Ausbilder der Kämpfergilde und Magiergilde bieten höhere Qualität. Besonderer Erwähnung wert ist "Südliche Bücher" - eine Buchhandlung, deren Inhaber ein Ork ist (!!!), und die immer viele Exemplare von "Die Anuade, für Kinder" führt, eines allgemeinverständlich geschriebenen religiösen Buchs für diejenigen, die der Mysterien des Glaubens unkundig sind. Vor kurzem hat die hiesige Kämpfergilde in Form einer Söldnervermittlung Konkurrenz bekommen, die sich die 'Dunkelforst-Rotte' nennt und hier in einem beeindruckenden neuen Gebäude den Betrieb aufgenommen hat. Trotz des fast ausschließlich aus Khajiits und Argoniern bestehenden Personals sind die Offiziere höflich, redegewandt und ehrerbietig, und ich habe gehört, dass sie sich im Preis und Dienstangebot einen harten

Konkurrenzkampf mit der Kämpfergilde liefern. (So macht man das im Kaiserreich, und es erfreut Zenithar, wenn Wohlstand und Sicherheit durch unternehmungslustige kommerzielle Unternehmen wachsen.)

Leider muss ich sagen, dass nicht alle Khajiits und Argonier in Leyawiin so vorzeigbar und fleißig sind wie die Mitglieder der Dunkelforst-Rotte. Eidechsen- und Katzenmenschen treiben sich zu jeder Tages- oder Nachtzeit auf der Straße herum, wo sie faulenzen und Klatsch verbreiten. Wenn diese Kreaturen bloß etwas mehr Zeit damit verbringen würden, sich und ihre Häuser sauber zu halten!

Lobet die Neun und wendet Euch von der Sünde ab!

Lieder der Rückkehr

Band II

Die erste Geschichte der Darumzu

Daraufhin schickte unser großer Fürst Ysgramor, unser aller Herold, seine zwei geliebten Söhne - neben ihm die einzigen anderen Überlebenden der Grausamkeiten von Saarthal - auf die Suche nach den tapfersten Kriegern des Landes, um sich für die große Rückkehr zu rüsten.

Yngol und Ylgar, so hießen sie, und in Atmora waren sie bekannt als gute Krieger mit klaren Augen und großer Zukunft. Yngol, der ältere, war der tapfere Stratege, der seine Kenntnisse auf dem Schlachtfeld anwandte, um seine Feinde zu besiegen, noch bevor diese merkten, dass die Schlacht begonnen hatte. Ylgar, der jüngere, besaß einen standhaften Geist, der seinen unvergleichlichen Heldenmut im Krieg zu überwältigenden Heldentaten trieb. Zusammen, als Verstand und Arm, konnten sie jeden Widersacher, der vor ihnen stand, gründlich und ruhmvoll niederstrecken.

Bevor sie sich trennten, um ihre Mannschaften zu versammeln, ergriffen sie sich nach alter Sitte am Arm und am Nacken und lachten zum Himmel, wegen ihrer Geschichten, die noch kommen sollten.

Dann begab sich der junge Ylgar zu den gewaltigen Werften von Jylkurfyk am südlichen Kap und gab zwei Schiffe für sich und für seinen Bruder in Auftrag. Er sollte die Darumzu befehligen und sein Bruder die Harakk, die die Namen der meistgeliebten Sterne an ihrem Himmel trugen. Die Schiffsbauer kannten Ysgramors Geschichten von den grausamen Elfen nur zu gut und begannen damit, Schiffe zu bauen, die ihrem edlen Heimatland alle Ehre machten.

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen waren, machte sich Ylgar auf zu den Akademien geehrter Soldaten und suchte seine verlässlichsten Freunde und Berater auf, damit sie sich ihm für die Rückkehr anschlossen. Inzwischen eilten ihm die Geschichten von dem neuen Land im Süden voraus, und die Kunde von seiner Anwesenheit allein reichte aus, dass die besten Krieger ihre aktuellen Vorhaben niederlegten und ihm folgten.

So konnte er die großen Schildschwestern Froa und Grosta, die wie eine dachten und sprachen, an seine Seite rufen, und mit sich brachten sie die weise Kriegslehrerin Adrimk, die sie als Erste gelehrt hatte, zwischen den Klingen zu tanzen. Diese wiederum versammelte alle Schüler, die unter ihrem Befehl standen und sich noch keine Namen gemacht hatten, doch von denen manche eines Tages bekannt sein würden: Hermeskr (Der seinen Schild warf), Urlach (Der Feuer spuckte), Ramth der Größere, Merkyllian Ramth und Uche der Weitblickende, der die erste von vielen Morgenröten sehen würde.

Als endlich der Tag der Überfahrt gekommen war, an dem die vielrudrige Flotte die fernen grünen Sommer von Atmora zum letzten Mal sehen sollte, waren die Brüder nahe im Kielwasser ihres Vaters, während die neu versammelten Fünfhundert ungeduldig nach Tamriel drängten. Ylgar konnte seinen wohlgelaunten Bruder von fern über die Wellen winken sehen, und sie riefen einander Kriegsschreie zu und sehnten sich nach dem bald bevorstehenden Tag, an dem ihre Mannschaften gemeinsam das falsche Elfenblut auf dem Boden vergießen würden, den sie nun als ihr Eigen beanspruchen wollten.

Doch Kynes Fürsorge darf nicht zu leicht genommen werden, und obwohl ihr Segen den kühnen Soldaten auf dem Weg zu ihrem Geschick Wind in die Segel gab, so fielen auch ihre gewaltigen

Tränen, um sie auseinanderzutreiben. Als der Sturm der Trennung sich erhob, empfand der junge Ylgar keine Furcht, denn seine Mannschaft war stark und geschickt, und ihr Schiff schnitt durch den Wald der Wogen, als würde es vom Tau des Schicksals gezogen.

Als sich die Himmel klärten und Ylgar mit neuen Augen das Land seiner vergangenen und künftigen Heimat erblickte, war von dem Schiff seines Bruders bis zum Horizont nichts zu sehen. Der Kiel der Darumzu, die verspätet ankam, schnitt in den Sand, und Ylgar eilte zu seinem Vater, um sich nach seinem Bruder zu erkundigen. Der große Ysgramor, unser aller Herold, weinte um seinen verlorenen Sohn und suchte Trost in den Armen seiner einzigen verbliebenen Freude. Die Mannschaft der Harakk gehörte zu den ersten Todesopfern unter den Fünfhundert und Ylgar war so wütend aus Liebe zu seinem Bruder, dass die Namen seiner Mannschaft bald als erste unter den vielen edlen und geehrten Namen der Gefährten aufgeführt werden würde.

Band VII

Die Geschichte der Jorrvaskr

Als Saarthal endlich zurückerobert und wieder in der Hand seiner rechtmäßigen Besitzer war und die blutdürstigen Elfen in ihre hochgelegenen Städte getrieben worden waren, wandte sich der große Ysgramor um und ließ den furchterregenden Kriegsruf hören, der über alle Ozeane hallte. Wer von den Fünfhundert noch aufrecht stand, fiel in den Siegesjubel und die Klage um die gefallenen Gefährten ein. Es wird erzählt, dieser Schrei sei bis zu den fernen und sich abkühlenden grünen Küsten Atmoras zu hören gewesen, und so hätten die Vorfahren gewusst, dass ihre Zeit gekommen war, das Meer zu überqueren.

Als der Nachhall sich legte und Stille einkehrte, sahen alle auf Ysgramor, der das gesegnete Wuuthrad trug, und warteten auf seinen nächsten Befehl. Mit seinen Lungen, die die Wut der Menschheit hervorbrüllten, befahl er ihnen, weiterzumarschieren, damit die tückischen Mer den Schrecken erlebten, den sie mit ihrer Hinterlist über sich selbst gebracht hatten.

"Geht hinaus", brüllte er. "Geht mitten hinein in dieses neue Land. Vertreibt die abscheuliche Brut aus den Palästen ihres Müßiggangs. Verdammt sie zu Elend und Fron, damit sie ihren Verrat als die All-Sünde gegen unsere Art erkennen. Zeigt keine Gnade. Erweist ihnen keine Freundlichkeit. Denn das würden auch sie nicht tun." (Diesen Befehl gab unser großer Ahne, da er die Prophezeiung der Zwillingsschlangen noch nicht verstand, dass es sein Schicksal sein würde, zu sterben, bevor er das wahre Schicksal seines Geschlechtes sehen würde.)

Als sie dies hörten, versammelten die Kapitäne ihre Mannschaften um sich. Von hier, so beschlossen sie, werden wir losziehen. Die Mannschaft jedes Schiffes soll ihren eigenen Weg gehen und ihr Schicksal unter der Sonne suchen. Eine Nacht lang wurde der Sieg gefeiert und der Eid der Gefährten erneuert, bei dem jeder der Fünfhundert (so nannten sie sich immer noch, zu Ehren der Schilde, die bei Saarthal zerbrochen worden waren) schwor, jedem aus der Atmora-Linie gegenüber als Schildbruder und Schildschwester zu handeln, falls sich ihre Pfade erneut kreuzen sollten.

Als die roten Finger der Morgenröte aus dem Osten hervorragten, brachen die Fünfhundert Gefährten von Ysgramor auf und begannen ihre Reise. Nun segelten sie statt mit Schiffen mit ihren Füßen weiter über das Land, über Wellen aus Stein, zwischen Wellenkämmen aus Bäumen.

Als erste trennte sich von der wasserlosen Flotte die Mannschaft der Jorrvaskr, die aus den engsten Freunden Ysgramors bestand. Ihr Kapitän war bekannt als Jeek vom Fluss, so genannt vom Herold selbst in ihrer ruhmreichen Jugend. Als er ihr glitzerndes Schiff zusammenstellte, versicherte er sich der Hilfe von Menro und Manwe, die nun das Holz aus ihrer Heimat über dieses neue Land von Tamriel trugen. Zu den wildesten gehörten Tysnal (Der zweimal Benannte) und Terr, sein Zwilling und Schildbruder, dessen Umfang niemals in seiner Gegenwart erwähnt wurde. Es waren noch weitere in ihrer Gruppe: Meksim der Geher, Brunl (Der mit seiner anderen Hand kämpfte) und Yust der Lächler. Diese und andere waren Jeek verpflichtet, und sie drangen in die Schatten vor, die die Sonne noch nicht erreicht hatte.

Sie wandten sich nach Süden, auf Reittieren und zu Fuß. Sie stießen auf Elfen, doch es sind keine übrig geblieben, um von diesen Schlachten zu berichten. Die Zahlen der Jorrvaskr änderte sich niemals, so klug verhielten sie sich in der Schlacht, mit einem Verstand so scharf wie ihre Klingen.

Einmal, als die Sonne von hoch oben brannte, kam Jonder der Winzige, der vorweg rannte, über den

Hügel, um zu erzählen, was er gesehen hatte. Inmitten einer gewaltigen Ebene hatten seine Augen ein Monument eines Vogels erblickt, dessen Augen und Schnabel in Flammen geöffnet waren. Als seine Brüder und Schwestern über den Hügel kamen, sahen auch sie den prachtvollen Anblick, doch sie fürchteten sich, denn bis zum Horizont war keine Elfensiedlung zu sehen.

"Aber das passt nicht zusammen", sagte Kluwe, der Loate genannt wurde, wenn er sein Gesicht versteckte. "Ist dieses weite Land nicht reif für die Ernte? Warum haben die Elfen, die niederträchtig sind bis ins Mark, es nicht ausgebeutet und gezähmt?" Sie fragten ihre Elfengefangenen – denn davon hatten sie viele -, was ihnen an diesen Ebenen missfiel. Doch selbst diejenigen Gefangenen, die noch im Besitz ihrer Zungen waren, wussten über das Tal nichts zu sagen. Sie sahen voller Furcht auf den geflügelten Koloss, und aus ihrem Geschwätz erfuhren die Krieger der Jorrvaskr, dass er älter noch als die Elfen selbst war. Von denen, die ihn aus dem Mutterstein gehauen hatten, wusste niemand zu berichten, aber es war bekannt, dass er über eine Magie verfügte, die fast so alt war wie Nirn selbst, ein Überbleibsel der Bemühungen der Götter, in Mundus ein Paradies zu errichten, bevor Lorkhan zerstört wurde.

Diese ersten von vielen, diese Mannschaft der Jorrvaskr, Heiden und Vorfahren von uns allen, fürchteten keine Geschichten oder Götter. Ja, wenn es etwas gab, was die Elfen fürchteten, dann würden sie es sich zu Eigen machen. So begann von Neuem die Arbeit von Menro und Manwe, deren eifrige Hände erneut das Holz von Atmora bearbeiteten, das sie alle über das Meer gebracht hatte, und was ihr Schiff gewesen war, wurde zu ihrer Zuflucht, als dieses Tal zu ihrem Land wurde bis zum Ende ihrer aller Tage.

So begann der Bau der Großen Stadt, umgeben von dem Lauf des Weißflusses, begonnen von diesen geliebten Gefährten Ysgramors, von nur zweiundzwanzig der ruhmreichen Fünfhundert Gefährten.

Band XIX

Die zweite Geschichte der Ylgermetet

Als jene letzte Schlacht am kargen Pass geschlagen war und der schmelzende Schnee Elfenblut mit sich ins Meer trug, trennten sich schließlich die Wege der Mannschaften der Kaal Kaaz, der Sadon Reyth und der ruhmreichen Mannschaft vom Schiff unseres Herrn, der Ylgermet, und niemals mehr kamen ihre Schilde zusammen. Sie trennten sich auf jene Art, die kein Verlust ist, sondern ein Gewinn, da sie wussten, dass ihre Herzen ebenso auch in der Brust der anderen schlagen würden. So tief war die Liebe, die diese ersten der Fünfhundert füreinander hegten und insbesondere für Ysgramor, unser aller Herold.

Sie wandten sich nach Osten, zum Meer, als sie auf das Hügelgrab von Yngol stießen, dem Sohn des mächtigen Ysgramor, der durch die Launen von Kyne gefallen war und nicht durch den Verrat der Elfen. Unser Herr hatte nicht erwartet, es so bald wiederzusehen, und bei seinem Anblick regte sich seine Trauer von Neuem, so wie eine erneut geöffnete Wunde wieder so wie zu dem Zeitpunkt blutet, als sie geschlagen wurde.

Seine Augen richteten sich nach Süden, wo ein Fluss auf das Meer traf, und er verfügte, dass er und die Mannschaft der Ylgermet dort eine große Stadt errichten würden, zum Gedenken an den Ruhm der Menschheit, auf dass er von seinem Palast stets auf den Hügel blicken könne, der die letzte Ruhestätte seines geliebten Sohnes war, und spüren könne, dass sein Volk den Frieden in seiner neuen Heimat finden würde, den es auf Atmora nicht gekannt hatte.

Die gefangenen Elfen mussten Steine herbeischaffen, um die Stadt nach dem Wunsch ihres Eroberers zu erbauen. Dabei starben ebenso viele Elfen, wie die Mannschaft der Ylgermet auf dem Weg dorthin erschlagen hatte, und Ysgramor trieb die Elenden immer weiter an, um höher zu bauen, um den Fluss für sich zu beanspruchen, damit niemand ins Landesinnere gelangen könne, ohne zunächst seinem rechtmäßigen Anwärter den sich ihm geziemenden Respekt zu erweisen.

So wurde die große Brücke errichtet, die auf ewig den Fluss überspannt, damit kein Elf sich vorbeischleichen kann, um seine verschlagenen Cousins zu rächen. So wie die Brücke in die Länge gebaut wurde, so wurde der Palast in die Höhe gebaut, und seine Türme reichten bis in den Himmel, um die Herrschaft selbst über die Winde zu demonstrieren, die solchen Kummer mit sich gebracht hatten.

In den tiefen Höhlen unterhalb der Stadt wurde ein großes Grabmal für den Tag vorbereitet, an dem Fürst Ysgramor, unser aller Herold, in den Ruhm von Sovngarde eingehen würde. Doch wie wir wissen, wollte er stattdessen an der Küste beerdigt werden, mit Blick auf Atmora, so dass sein Herz, auch wenn es in diesem neuen Land gelebt hatte und gestorben war, sich ewig nach der Schönheit des noch grünen Atmora sehnen würde, bevor sich dort der Frost ausgebreitet hatte.

So wurde Windhelm gegründet, die Stadt der Könige, auch wenn ihre Geschichte lang ist und ihr Ruhm nicht mit ihrem Gründer endete.

Band XXIV

Die erste Geschichte der Krilot Lok

[Als die Zeit gekommen war,] das Lager aufzulösen, gingen nicht alle Mannschaften in den Süden über die Hügel. Manche begaben sich schnellstmöglich wieder an Bord, denn ihre Herzen waren so fest an die Wellen gebunden wie aneinander [als verbündete Gefährten].

Eine dieser Mannschaften war die der Krilot Lok. Es waren sehnige, groß gewachsene Leute vom [östlichen] Rand Altmoras. Ihre Haut hatte die Farben der Morgenröte, und man sagte, dass der Morgen [seine glorreichen Farben] den ersten Gesichtern, die ihn am Tagesanfang begrüßen, abgeschaut hatte. Die große Kyne hatte ihren Seelen und ihren Winden Flügel verliehen, wodurch sie immer weiter nach Westen getrieben wurden, während die neuen Länder Tamriels im Süden stetig lockten.

Mit der Zeit sahen diese ewig Wandernden furchtbare und schreckliche Dinge. Ganze Königreiche voll entstellter Menschen mit verschmorter Haut wie bei zerkochtem Fleisch. Elfen [sogar noch boshafter als die nördlichen Verräter] beschmutzten ihre Horizonte, bis sie von geschützten Wegen zwischen ihnen erfuhren. Große Wüsten, wie sie in der Heimat unbekannt waren, voller Bestien, die wie Menschen sprachen und so [barbarisch?] wie Elfen waren. Viele bemerkenswerte und viel besungene Gefährten fanden ihren Tod auf den Speeren der auf Beinen gehenden Schlangen in der südlichen Marsch.

Zur tapferen Besatzung der Krilot Lok waren Roeth und Breff der Ältere, die großen Schildbrüder, die oft ihre Speere tauschten, und [ihre] Kriegsweiber, Britte und Greyf, das schöne Kind, die selber Schildschwestern waren und die [das Antlitz des Schreckens?] über die eisige See brachten. Zusammen starrten diese Vier in den Abgrund aus Bäumen, welcher das übel riechende Heimatland der Schlangenmenschen war. Und da sie gesegnete Atmoraner waren, die sich vor keiner Küste Tamriels fürchteten, brachen sie auf, um im gefährlichsten dieser neuen Länder Ruhm und Ehre zu finden.

Und so stürmten sie voran, verwüsteten das Sumpfland und schlugen zwischen sich und dem Schiff einen Pfad, sodass sie nie die Küste aus den Augen verloren. Am fernen Tag, als dann endlich Roeth fiel, und als Britte ihren berühmten Kriegsschrei brüllte, um die Marschen zu leeren, kamen die verräterischen Schlangenmenschen wieder zu diesem Pfad. Und so begann der [brennende?] Marsch dieser unser aller großen Kapitäne.

Band LVI

Die letzte Geschichte der Chrion

Die Lieder der Rückkehr sind ewig und mannigfaltig, denn diese ersten Fünfhundert, die Gefährten Ysgramors, die den Weg für die rechtmäßige Besiedelung durch die Menschheit freimachten, brannten mit einem Feuer, das seit jenen lang vergangenen Tagen nicht mehr gesehen wurde. Jedes Schiff hatte eine Mannschaft, die legendäre Heldentaten leistete, von denen der Stolz einer jeden Nation tausend Jahre lang zehren könnte. Und während dieser Zeit des Vormarsches brachten Dutzende von Gefährten das Licht der wahren Götter in das heidnische Land der Elfen und Bestien.

Doch sie waren nur Sterbliche und sollten mit der Zeit alle den Ruhm von Sovngarde schmecken.

Es war in einem der ungezählten Jahre nach der Rückeroberung von Saarthal, als die Mannschaft der Chrion ihr Glück in den östlichen Ländern in der Nähe des Roten Berges suchte. Sie hatten ein Lager aufgeschlagen, umgeben von den Leichen blutrünstiger Elfen, die sie hatten glauben machen wollen, dass sie friedlichen Herzens seien. Doch der Kapitän der Chrion war der listige Rhorlak, der den Lügnern aus den Südlanden kein Pardon gab, so wie es ihm Fürst Ysgramor, unser aller Herold, befohlen hatte.

Während sie noch ihren Sieg feierten, näherte sich ihnen ein junger und atemloser Bote von ihrer Schwesternmannschaft von der Kaal Kaaz. Der Junge - Asgeir, wie er nun in Liedern besungen wird - war in halsbrecherischer Geschwindigkeit die unvorstellbar weite Entfernung von den blutgetränkten Feldern der Bewölkten Sonne gerannt, um die Nachricht allen zu bringen, die sie hören konnten. Als er ihr Lager erreichte, entrang sich ihm ein großes Schluchzen, bevor er sein Herz mit der Nachricht erleichterte, dass der mächtige Ysgramor seinen letzten Atemzug getan hatte.

Asgeir setzte seinen schnellen Lauf fort, um die anderen Mannschaften so schnell zu unterrichten, wie sie gefunden werden konnten - denn inzwischen gab es viele überall im Land, die mit ihren Heldentaten unser Vermächtnis errichteten -, und tiefe, hoffnungslose Trauer breitete sich über das Lager der Chrion. An seinen Feuern saßen die tapfersten Männer und kämpferischsten Frauen, die je die Erde dieses Landes mit ihrer Anwesenheit beehrten, und bei dieser Nachricht wurden sie von Kummer erfasst.

Während wir im Tageslicht nur den Ruhm Ysgramors kennen, wie er durch die Geschichte leuchtet, hatten diese Gefährten seine Macht mit eigenen Augen gesehen, und ein solcher Verlust macht das Herz so schwer, dass sich die Veränderung ihrer Welt mit bloßen Worten nicht beschreiben lässt.

Und die Geschichten erzählen tatsächlich, dass Rhorlak, der kampferfahrenste und furchtloseste unter den Kapitänen, vor Gram zusammenbrach und seine mächtige Axt nie wieder erhob. Und während sich die Nachricht wie eine dunkle Wolke von Horizont zu Horizont verbreitete, verlöschten in ganz Tamriel strahlende Lichter zur stillen Ehre ihres gefallenen Generals und Kriegsführers. So endete die Zeit der Rückkehr und die ursprünglichen, ruhmreichen Tage der Fünfhundert Gefährten von Ysgramor, unser aller Herold.

Lieder von Himmelsrand
Zusammengestellt von Giraud Gemaine

Giraud Gemaine: Historiker der Bardenakademie, Einsamkeit

Ragnar der Rote ist ein traditionelles Lied aus Weißlauf. Trotz des grausigen letzten Bildes gilt das Lied allgemein als fröhlich und ausgelassen und ist in den Tavernen in ganz Himmelsrand sehr beliebt.

Ragnar der Rote

Kam einst ein Reck', Ragnar der Rote genannt,
nach Weißlauf geritten, von Rorikstatt er stammt'.
Groß' Reden schwang er, die Klinge gezückt,
er prahlte von Kämpfen und Beuteglück.
Doch still ward der Rote, kein Wort mehr er sagt',
als Schildmaid Mathilda beherzt vor ihn trat.

"Ihr prahlt und Ihr lügt und trinkt all unser'n Met.
Nun lasst uns doch seh'n, ob der Tod Euch wohl steht!"

Und mit lautem Klirr'n folgte schnell Hieb auf Hieb,
bis schließlich ermattet er liegenblieb!
Ragnars Schädel rollt' auf dem Boden umheeeer,
seiner Taten er brüstet sich nimmermehr!

"Das Drachenblut naht" wurde von Bardengeneration zu Bardengeneration weitergegeben. Das Drachenblut gilt in der Kultur der Nord als Urbild dessen, was ein Nord sein sollte. Das Lied selbst wurde gesungen, um Soldaten Mut zu machen und Hoffnung zu bringen.

Das Drachenblut naht

Ein Held, ein Held, nach Kriegerherz'n fragt.
Wahrlich, wahrlich, das Drachenblut naht.
Mit machtvoller Stimme nach alter Nord-Art.
Glaubt mir, glaubt mir, das Drachenblut naht.

Die Feinde von Himmelsrand finden ihr Ende.
Weh euch, weh euch, das Drachenblut naht.
Zum Licht ward das Dunkel, es lebt die Legende.
Fürwahr, fürwahr, das Drachenblut ist da.

"Zeitalter der Unterdrückung" und "Zeitalter der Aggression" sind Varianten ein und desselben Liedes. Es ist unbekannt, welches von beiden zuerst geschrieben wurde, doch die Melodie, mit ihrem jeweils angepassten Text, ist auf beiden Seiten des Krieges recht beliebt.

Zeitalter der Unterdrückung

Ein Prost auf die Jugend, auf unsere Zeit, Unterdrückung
ist bald schon Vergangenheit.
ist bald schon Vergangenheit.
Fort mit dem Kaiser und allem, was stört. Wir holen uns wieder, was uns gehört!

Ehr Euch, oh Ulfric, Großkönig! Auf Euer Wohl trinken wir,
und das nicht zu wenig!
Wir streiten und kämpfen ein Leben lang, und ist es zu
End', führt nach Sovngarde der Gang.
Doch dies Land ist unser und soll unser bleiben -
wir werden die Fremden mit Schwertern vertreiben.

Zeitalter der Aggression

Ein Prost auf die Jugend, auf unsere Zeit,
denn Kämpfe sind bald schon Vergangenheit.
Sturmmäntel ade, und alles, was stört -
wir holen uns wieder, was uns gehört!

Der Königsmörder soll zittern und beben.
Den Frevel zahlt Ulfric mit seinem Leben.
Wir streiten und kämpfen ein Leben lang,
und ist es zu End', führt nach Sovngarde der Gang.

Doch dies Land ist unser und soll unser bleiben -
wir werden die Fremden mit Schwertern vertreiben.

Das nun folgende Lied ist ein uraltes Lied, das wir erst kürzlich übersetzen konnten. Ohne Melodie oder verlässliche Angaben zur Aussprache gilt das Lied als verschollen. Es wurde in diese Sammlung aufgenommen, um zu zeigen, wie tief Lieder in der Kultur von Himmelsrand verwurzelt sind.

Die Originalversion:

Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin,
wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan,
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal!

Huzrah nu, kul do od,
wah aan bok lingrah vod,
Aahrk fin tey, boziik fun,
do fin gein!

Wo lost fron wah ney dov,
ahrk fin reyliik do jul,
voth aan suleyk wah ronit faal krein!

Ahrk fin zul, rok drey kod,
nau tol morokei frod,
rul lot Taazokaan motaad voth kein!

Sahrot Thu'um, med aan tuz,
vey zeim hokoron pah, ol fin
Dovahkiin komeyt ok rein!

Ahrk fin Kel lost prodah,
do ved viing ko fin krah, tol fod
zeymah win kein meyz fundein!

Alduin, feyn do jun,
kruziik vokun staadnau,
voth aan bahlok wah diivon fin lein!

Nuz aan sul, fent alok, fod fin vul dovah nok,
fen kos nahlot mahfaeraak ahrk ruz!

Paaz Keizaal fen kos stin nol bein Alduin jot,
Dovahkiin kos fin saviik do muz!

Und die Übersetzung:

Drachenblut, Drachenblut, streitet voller Ehr' und Mut,
um das Böse gänzlich auszumerzen!
Die schlimmsten Feinde rennen, wenn sie den Siegesruf erkennen,
o Drachenblut, Euer Segen wärme uns're Herzen!

Lauschet, Söhne frost'ger Weiten,
dem Lied vergang'ner Zeiten,
den Sagen, mutig vorgetragen,
von des Einen Pracht!

Er war Drache und auch Mensch in gleichem Maß,
große Kräfte er besaß, so stark fast wie der Sonne Macht!

Seine Stimm' er ließ erschallen,
in der Schlacht aus den Annalen,
als der frost'ge Wind des Krieges über Tamriel blies!

Das mächt'ge Thu'um, sensengleich,
mähte alle Feinde um,
als das Drachenblut den gewalt'gen Schrei ausstieß!

Und eine alte Schrift erzählte von dunklen Schwingen in der Kälte,
die sich dann entfalten,
wenn Bruderzwist zum Kriege führt!

Alduin, Königsgeißel,
wird befreit ... Schatten der Vergangenheit ...
so hungrig, dass nach der ganzen Welt er giert!

Doch es wird sich dann so fügen,
dass des finst'ren Drachen Lügen auf ewig werd'n verstummen.
Ein Ende dem Bösen!

Das holde Himmelsrand wird wieder frei sein von Alduins Rachen,
das Drachenblut wird die Menschheit erlösen!

Lieder von Himmelsrand (Überarbeitete Auflage)
Zusammengestellt von Giraud Gemaine

Giraud Gemaine: Historiker der Bardenakademie, Einsamkeit

Ragnar der Rote ist ein traditionelles Lied aus Weißlauf. Trotz des grausigen letzten Bildes gilt das Lied allgemein als fröhlich und ausgelassen und ist in den Tavernen in ganz Himmelsrand sehr beliebt.

Ragnar der Rote

Kam einst ein Reck', Ragnar der Rote genannt,
nach Weißlauf geritten, von Rorikstatt er stammt'.
Groß' Reden schwang er, die Klinge gezückt,
er prahlte von Kämpfen und Beuteglück.
Doch still ward der Rote, kein Wort mehr er sagt',
als Schildmaid Mathilda beherzt vor ihn trat.

"Ihr prahlt und Ihr lügt und trinkt all unser'n Met.
Nun lasst uns doch seh'n, ob der Tod Euch wohl steht!"

Und mit lautem Klirr'n folgte schnell Hieb auf Hieb,
bis schließlich ermattet er liegenblieb!
Ragnars Schädel rollt' auf dem Boden umheeeer,
seiner Taten er brüstet sich nimmermehr!

"Das Drachenblut naht" wurde von Bardengeneration zu Bardengeneration weitergegeben. Das Drachenblut gilt in der Kultur der Nord als Urbild dessen, was ein Nord sein sollte. Das Lied selbst wurde gesungen, um Soldaten Mut zu machen und Hoffnung zu bringen.

Das Drachenblut naht

Ein Held, ein Held, nach Kriegerherz'n fragt.
Wahrlich, wahrlich, das Drachenblut naht.
Mit machtvoller Stimme nach alter Nord-Art.
Glaubt mir, glaubt mir, das Drachenblut naht.

Die Feinde von Himmelsrand finden ihr Ende.
Weh euch, weh euch, das Drachenblut naht.
Zum Licht ward das Dunkel, es lebt die Legende.
Fürwahr, fürwahr, das Drachenblut ist da.

"Zeitalter der Unterdrückung" und "Zeitalter der Aggression" sind Varianten ein und desselben Liedes. Es ist unbekannt, welches von beiden zuerst geschrieben wurde, doch die Melodie, mit ihrem jeweils angepassten Text, ist auf beiden Seiten des Krieges recht beliebt.

Zeitalter der Unterdrückung

Ein Prost auf die Jugend, auf unsere Zeit, Unterdrückung
ist bald schon Vergangenheit.
ist bald schon Vergangenheit.
Fort mit dem Kaiser und allem, was stört. Wir holen uns wieder, was uns gehört!

Ehr Euch, oh Ulfric, Großkönig! Auf Euer Wohl trinken wir,
und das nicht zu wenig!
Wir streiten und kämpfen ein Leben lang, und ist es zu
End', führt nach Sovngarde der Gang.
Doch dies Land ist unser und soll unser bleiben -
wir werden die Fremden mit Schwertern vertreiben.

Zeitalter der Aggression

Ein Prost auf die Jugend, auf unsere Zeit,
denn Kämpfe sind bald schon Vergangenheit.
Sturmmäntel ade, und alles, was stört -
wir holen uns wieder, was uns gehört!

Der Königsmörder soll zittern und beben.
Den Frevel zahlt Ulfric mit seinem Leben.
Wir streiten und kämpfen ein Leben lang,
und ist es zu End', führt nach Sovngarde der Gang.

Doch dies Land ist unser und soll unser bleiben -
wir werden die Fremden mit Schwertern vertreiben.

Das nun folgende Lied ist ein uraltes Lied, das wir erst kürzlich übersetzen konnten. Ohne Melodie oder verlässliche Angaben zur Aussprache gilt das Lied als verschollen. Es wurde in diese Sammlung aufgenommen, um zu zeigen, wie tief Lieder in der Kultur von Himmelsrand verwurzelt sind.

Die Originalversion:

Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin,
wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan,
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal!

Huzrah nu, kul do od,
wah aan bok lingrah vod,
Aahrk fin tey, boziik fun,
do fin gein!

Wo lost fron wah ney dov,
ahrk fin reyliik do jul,
voth aan suleyk wah ronit faal krein!

Ahrk fin zul, rok drey kod,
nau tol morokei frod,
rul lot Taazokaan motaad voth kein!

Sahrot Thu'um, med aan tuz,
vey zeim hokoron pah, ol fin
Dovahkiin komeyt ok rein!

Ahrk fin Kel lost prodah,
do ved viing ko fin krah, tol fod
zeymah win kein meyz fundein!

Alduin, feyn do jun,
kruziik vokun staadnau,
voth aan bahlok wah diivon fin lein!

Nuz aan sul, fent alok, fod fin vul dovah nok,
fen kos nahlot mahfaeraak ahrk ruz!

Paaz Keizaal fen kos stin nol bein Alduin jot,
Dovahkiin kos fin saviik do muz!

Und die Übersetzung:

Drachenblut, Drachenblut, streitet voller Ehr' und Mut,
um das Böse gänzlich auszumerzen!
Die schlimmsten Feinde rennen, wenn sie den Siegesruf erkennen,
o Drachenblut, Euer Segen wärme uns're Herzen!

Lauschet, Söhne frost'ger Weiten,
dem Lied vergang'ner Zeiten,
den Sagen, mutig vorgetragen,
von des Einen Pracht!

Er war Drache und auch Mensch in gleichem Maß,
große Kräfte er besaß, so stark fast wie der Sonne Macht!

Seine Stimm' er ließ erschallen,
in der Schlacht aus den Annalen,
als der frost'ge Wind des Krieges über Tamriel blies!

Das mächt'ge Thu'um, sensengleich,
mähte alle Feinde um,
als das Drachenblut den gewalt'gen Schrei ausstieß!

Und eine alte Schrift erzählte von dunklen Schwingen in der Kälte,
die sich dann entfalten,
wenn Bruderzwist zum Kriege führt!

Alduin, Königsgeißel,
wird befreit ... Schatten der Vergangenheit ...
so hungrig, dass nach der ganzen Welt er giert!

Doch es wird sich dann so fügen,
dass des finst'ren Drachen Lügen auf ewig werd'n verstummen.
Ein Ende dem Bösen!

Das holde Himmelsrand wird wieder frei sein von Alduins Rachen,
das Drachenblut wird die Menschheit erlösen!

Das holde Himmelsrand wird wieder frei sein von Alduins Rachen, das Drachenblut wird die Menschheit erlösen! "Lied der Zungen" ist ein neueres Lied. Es gewann an Beliebtheit, nachdem das Drachenblut Alduin besiegt hatte, und es beschreibt die Ereignisse des ersten Kampfes gegen die Drachen.

Lied der Zungen

Dunkel der Himmel von Alduins Schwingen.
Feuersturm brüllt' er, den Tod wollt' er bringen.
Heiß wogt' die Schlacht und rot floss das Blut,
die Kämpfer verbrannten mit Schreien in Glut.
Wer nur tritt an gegen Alduins Wut?
Wo sind die Retter mit Herzen voll Mut?

Mit Alduins Sieg kommt das Ende der Welt,
und alles rings um uns in Trümmer dann fällt.
Fast hatte der Drache den Sieg schon errungen,
da kamen wie Sturmwind von Norden die Zungen.
Sie kämpften, und bald schon sang alles vom Ruhm,
der Urkraft der Stimmen, der Lieder von Thu'um.
Die Gabe der Stimmen hat alle befreit,
geebnet den Weg in die glanzvolle Zeit.

Was lehrt uns das Liedchen? Nun, höret mein Wort.
Das Lied ist zu Ende, die Drachen sind ... fort.

Lieder von König Wulfharth
Shors Zunge, Fürst der Einsamkeit

Shors Zunge

Das erste Lied von König Wulfharth ist uralt, von 1Ä 500. Nach der Niederlage des alessischen Heeres im Glenumbria-Hochmoor, wo König Hoag Mertöter im Kampf sein Ende fand, wurde Wulfharth von Atmora vom Pakt der Stammesführer gewählt. Sein Thu'um war so mächtig, dass er nicht mit Worten eingeschworen werden konnte, sondern Schreiber seinen Eid festhalten mussten. Gleich darauf wurde von den Schreibern das erste neue Gesetz seiner Herrschaft niedergeschrieben: der zügige Wiederaufbau des traditionellen nordischen Pantheon. Die Edikte wurden verboten, ihre Priester auf dem Scheiterhaufen verbrannt und ihre Hallen in Flammen gesetzt. Der Schatten König Borgas' verschwand für eine Weile. Für seine Eifrigkeit nannte man König Wulfharth Shors Zunge und Ysmir, Drache des Nordens.

Kynes Sohn

Das zweite Lied von König Wulfharth glorifiziert seine Taten in den Augen der Alten Götter. Er kämpft gegen die Orks des Ostens und brüllt ihre Führer in die Hölle. Er baut die 418. Stufe des Hohen Hrothgar wieder auf, die von einem Drachen beschädigt worden war. Als er eine Gewitterwolke verschluckte, um sein Heer vor dem Unwetter zu schützen, nannten ihn die Nord den Atem von Kyne.

Alter Neider

Das dritte Lied von König Wulfharth erzählt von seinem Tod. Orkey, ein feindlicher Gott, hatte schon immer versucht, die Nord zu vernichten, selbst in Atmora, wo er ihnen die Jahre stahl. Als Orkey die Stärke König Wulfharths sah, rief er von Neuem den Geist von Alduin Zeitfresser. Fast jeder Nord wurde in das Alter von sechs Jahren zurückgefressen. Der junge Wulfharth flehte zu Shor, dem toten Stammesführer der Götter, seinem Volk zu helfen. Shors eigener Geist kämpfte gegen den Zeitfresser auf der Geisterebene, so wie er es zu Beginn der Zeit bereits getan hatte; er gewann und das Volk Orkeys, die Orks, war am Ende. Als der junge Wulfharth den Kampf am Himmel beobachtete, lernte er einen neuen Thu'um: 'Was passiert, wenn Ihr den Drachen genau so schüttelt'. Er setzte seine neue Magie ein, um seinem Volk zu helfen. Doch in seinem Eifer, so viele zu retten, schüttete er zu viele Jahre auf sich selbst. Er wurde älter als die Graubärte und starb. Die Flammen seines Scheiterhaufens sollen bis an Kynes Heim herangereicht haben.

Der Aschkönig

Das vierte Lied von König Wulfharth erzählt von seiner Wiedergeburt. Die Zwerge und Teufel der östlichen Königreiche hatten ihre Kämpfe wieder aufgenommen, und die Nord hofften, dass sie deshalb nach langer Zeit wieder ihren Besitz dort zurückerlangen könnten. Sie planten einen Angriff, gaben dann aber in dem Bewusstsein auf, dass ihnen die Führung durch einen starken König fehlte. Dann kam der Teufel von Dagoth ins Land und schwor, er komme in Frieden. Außerdem erzählte er den Nord etwas Wundervolles: er wisse, wo Shors Herz sei! Vor langer Zeit wurde der Anführer der Götter von elfischen Giganten getötet, die Shor das Herz aus dem Leibe rissen und dies als Standarte verwendeten, um Furcht über die Nord zu bringen. Dies ging so lange,

bis Ysgramor 'ein bisschen Verstand' brüllte und die Nord sich erneut wehrten. Da die elfischen Giganten wussten, dass sie irgendwann verlieren würden, versteckten sie Shors Herz, so dass die Nord ihren Gott nie wieder würden zurückholen können. Aber nun kam der Teufel von Dagoth mit diesen guten Neuigkeiten! Die Zwerge und Teufel der östlichen Königreiche hätten sein Herz, und dies sei die Ursache für die neu aufgekommenen Unruhen. Die Nord fragten den Teufel von Dagoth, warum er seine Landsleute auf diese Weise betrüge, woraufhin er meinte, dass sich die Teufel seit Anbeginn der Zeit gegenseitig betrögen; und da dies wahr ist, glaubten ihm die Nord. Die Zungen sangen Shors Geist in die Welt zurück. Shor scharte ein Heer um sich, wie er es schon immer getan hatte, und dann saugte er die weit verstreute Asche Wulfharths ein; und er schuf den König neu, da er einen guten General brauchte. Der Teufel von Dagoth erhob jedoch ebenfalls Anspruch auf diesen Posten und betonte seine Rolle des gesegneten Herolds in diesem heiligen Krieg. Nun hatte Shor zwei Generäle, den Aschkönig und den Teufel von Dagoth, und er maschierte mit all seinen Söhnen von Himmelsrand in die östlichen Königreiche ein.

Roter Berg

Das fünfte Lied von König Wulfharth ist traurig. Die Überlebenden des Massakers kehrten unter einem roten Himmel zurück. Dieses Jahr wird Sonnentod genannt. Der Teufel von Dagoth hatte die Nord betrogen; Shors Herz war nicht in den östlichen Königreichen und war auch niemals dort gewesen. Sobald Shors Heer am Roten Berg angelangt war, fielen all die Teufel und Zwerge über sie her. Ihre Hexenmeister hoben den Berg an, warfen ihn auf Shor und sperrten ihn für alle Zeiten unter dem Roten Berg ein. Sie metzelten die Söhne von Himmelsrand nieder, nachdem König Wulfharth König Dumalacath den Zwerg-Ork getötet und damit sein Volk verdammt hatte. Dann warf Vehk der Teufel den Aschkönig in die Hölle und es war vorbei. Später hob die Kyne die Asche der Asche Ysmirs in den Himmel, rettete diesen damit aus der Hölle und zeigte ihren Söhnen die Farbe von Blut, das durch Verrat vergossen wurde. Die Nord werden nie wieder einem Teufel vertrauen.

Das Geheime Lied von Wulfharth Aschkönig

Die Wahrheit am Roten Berg

Shors Herz war in Resdayn, so wie Dagoth Ur es versprochen hatte. Als Shors Heer das westlichste Ufer des Inneren Meeres erreichte, starrten sie hinüber zum Roten Berg, wo sich die Heere der Dwemer gesammelt hatten. Späher berichteten, dass die Streitkräfte der Chimer gerade Narsis verlassen hatten und sich Zeit dabei ließen, sich mit ihren Vettern gegen die Nord zu wenden. Dagoth Ur sagte, dass das Tribunal das Vertrauen ihres Königs missbraucht habe, dass sie Dagoth Ur zu Lorkhan (denn so wurde Shor in Resdayn genannt) schickten, damit der Gott an den Zwergen für ihre Anmaßung Rache üben könne, dass Nervars Frieden mit den Dwemern das Ende der Veloth sei. Laut Dagoth Ur war dies der Grund dafür, dass die Chimer es nicht eilig hatten.

Die Heere wachsen

Und Lorkhan (denn so wurde Shor in Resdayn genannt) sagte: 'Ich übe nicht Rache an den Zwergen aus den Gründen, die mir das Tribunal zuschreiben mag. Dennoch werden sie durch meine Hand sterben und ebenso jeder, der auf ihrer Seite steht. Dieser Nerevar ist der Sohn Boethias, eines der

stärksten Padomaer. Er ist trotz seines Tribunals ein Held für sein Volk und er kann so viele zusammenbringen, dass der Kampf noch schwerer wird. Wir werden mehr brauchen als wir haben.' Und so ging Dagoth Ur, der ebenso sehr wie das Tribunal die Zwerge vernichtet sehen wollte, nach Kogoran und rief seinen Haus-Chap'til, seine stärksten Höllenhunde, seine Zauberer, seine Bogenschützen, seine gestohlenen Messingmänner. Und der Aschkönig Wulfharth, der ehrwürdige Ysmir, schloss trotz seines nordischen Blutes Frieden mit den Orks, und sie brachten viele Krieger aber keinen einzigen Zauberer. Viele Nord konnten sich nicht dazu überwinden, sich mit den traditionellen Feinden zusammenzutun, selbst angesichts des Roten Berges. Sie waren kurz vor der Fahnenflucht. Dann sagte Wulfharth: 'Seht Ihr nicht, wo Ihr wirklich seid? Wisst Ihr nicht, wer Shor wirklich ist? Wisst Ihr nicht, was dieser Krieg ist?' Und sie sahen vom König zum Gott zu den Teufeln und Orks, und einige begriffen, begriffen wirklich, und diese blieben.

Die Schicksalstrommel

Nerevar trug Seelenklinge, einen Dolch gemacht aus dem Geräusch des Schattens der Monde. Seine Kriegsfürsten waren Dumac Zwergenkönig, der einen Hammer aus göttlichem Material trug, und Alandro Sul, der unsterbliche Sohn von Azura, der den Todesalb-Kettenpanzer trug. Sie trafen Lorkhan im letzten Kampf am Roten Berg. Lorkhan hatte sein Herz wieder, aber er hatte lange ohne es leben müssen und brauchte Zeit. Wulfhart traf auf Sul, konnte ihn aber nicht schlagen, und er fiel durch seine Wunden, aber nicht bevor er Sul blind gebrüllt hatte. Dagoth Ur traf auf Dumac und erschlug ihn, aber nicht bevor Seelendonner seines Fürsten Herz traf. Nerevar wandte sich von Lorkhan ab und erschlug Dagoth Ur in seinem Zorn, trug jedoch selbst eine tödliche Wunde durch Lorkhan davon. Doch Nerevar tat, als hätten seine Kräfte ihn verlassen, und hatte die Überraschung nun auf seiner Seite, als er Lorkhan traf. Das Herz war von Seelendonners Schlag hart geworden, und Seelenklinge konnte es nun herausschneiden. Und es war herausgeschnitten, und Lorkhan war besiegt, und es schien, die ganze Plage habe ein Ende.

Liturgie der Duellanten

Wir läutern uns selbst im Duell.
Sheogorath wird uns heilen.
Wir läutern unsre Freunde im Duell.
Sheogorath wird sie heilen.
Wir läutern unsere Feinde im Krieg.
Sheogorath wird ihnen nicht helfen.

Kündet nicht von den Duellanten
Kündet nur vom Duell
Kündet nicht vom Kämpfer
Kündet nur vom Kampf

Lykanthropische Legenden von Himmelsrand
von Lentulus Inventius, Orden des Horns

Ich hatte dieselben Gerüchte gehört, wie alle anderen auch: dass es in Himmelsrand von verschiedenen Formen der Lykanthropie nur so wimmele. Ich hatte schon eine ganze Weile lang Werwölfe studiert, und wollte nun endlich herausfinden, ob etwas an den Geschichten von Werbären sei. Wegen meiner schwächlichen Gesundheit entschied ich mich, diese Untersuchungen im warmen Sommer durchzuführen.

Ich fand schnell heraus, dass die normalen Dörfler in diesem Land völlig nutzlos sind. Während in Cyrodiil selbst die jüngsten Kinder die Fauna ihrer Umgebung kennen, erzählen hier selbst die angeblich "weisen Männer" von Einhörnern und fliegenden Pferden in einem Atemzug mit Werbären, weshalb ich keinen Pfifferling auf diese Geschichten gebe. Sie haben zwar sicherlich ihre Traditionen, wie bestimmte Pflanzen und Rituale, um Werbären abzuwehren, aber es gibt weder verlässliche Augenzeugenberichte noch irgendwelche Überreste. Jeder hat einen Vetter oder Bekannten, der irgendwann mal einen gesehen haben soll, aber keine dieser Anekdoten hielt einer genaueren Überprüfung stand.

Ich will diese Geschichten nicht komplett ins Reich der Fabeln verbannen, aber ich muss einfach annehmen, dass sie aus ungezügelten Erzählungen über besonders bösartige, aber keinesfalls übernatürliche, Bären entsprungen sind. Legenden können ein Eigenleben entwickeln, besonders, wenn sie ein Körnchen Wahrheit enthalten, so wie die hier reale Bedrohung durch Werwölfe. Ich befürchte, dass durch die Verbreitung von Geschichten über möglicherweise erfundene, zumindest aber seltene Bestien, die Gefahr, die durch echte Bestien entsteht, nicht mehr ernst genommen werden könnte. Aber wenn die Bewohner Himmelsrands ein rückständiges Leben bevorzugen, in dem sie sich vor Wolken und Schatten fürchten, werde ich sie nicht davon abhalten.

Die Werwölfe in diesem Land sind seltsam. Zumindest sind es die Legenden über sie. In Anbetracht des Nord'schen Hangs zur Prahlerei hatte ich erwartet, in den Städten Werwolfspelze an den Wänden, Werwolfsköpfe auf Spießen und ähnliches zu sehen. Jedoch werden sie in gesitteter Gesellschaft nicht einmal erwähnt, und meine Fragen wurden zumeist nur mit nervösen Blicken beantwortet.

Da ich vermutete, dass einfache Leute vielleicht schlicht feiger waren, als meine Nord-Bekannten in Cyrodiil mich vermuten ließen, suchte ich jene auf, die für ihren Mut bekannt waren. Die Gefährten der angeblich furchtlosen Kriegergilde Weißlaufs erblassten jedoch, als ich das Thema anschnitt, und baten mich, unverzüglich zu gehen. Ich hatte mehr von ihnen erwartet, und war enttäuscht davon, wie schnell sich tapfere Männer und Frauen von einfachen Geschichten ins Bockshorn jagen lassen.

Jenseits der Siedlungen in der Wildnis traf ich oft Jäger, die willens waren, mir von den Wesen, die sie erlegt hatten, zu berichten. Einer von ihnen, ein Mann namens Karsten Hammer-Rücken, war der erste und leider der einzige, der überprüfbare Geschichten von Werwölfe in der Provinz erzählen konnte, und er hatte Pelze und Klauen, um seine Geschichten zu belegen. Als ich mich gerade darüber freute, echte Beweise für die Bestien vor Ort zu finden, fingen seine Augen an, verschwörerisch zu funkeln, und er erzählte mir von einer Gruppe von Werwolfjägern und ihren Erfolgen bei der Jagd nach diesen Kreaturen. Ich ließ ihn seinen Speichel aufwischen und setzte meine Reise fort.

Letztlich bedauere ich, dass meine Reise nach Himmelsrand nicht produktiver war. Falls es wirklich

so ist, dass die Werwesen hier anders und mächtiger als unsere heimische Variante sind, könnten sie mächtige Verbündete in unserer Auseinandersetzung mit den Wergeiern in Valenwald sein. Wenn sie so groß und mächtig geworden sind, wie mein Freund Gaelian behauptet, könnten sie sogar das Innere Tamriels bedrohen. Ich plane, im nächsten Hochsommer dorthin zu reisen, um die geflügelten Kretins zu untersuchen, damit ich dem Rat einen genaueren Bericht erstatten kann.

Magie vom Himmel
von Irlav Jarol

Die alten Ayleïden glaubten, dass Nirn aus vier Grundelementen bestünde - Erde, Wasser, Luft und Licht. Und von diesen vier Elementen hielten sie das Sternenlicht für die höchste Form des Lichtes. Die Sterne verbänden uns mit der Ebene von Aetherius, der Quelle aller magischer Kraft, und deshalb sei das Licht der Sterne die mächtigste und erhabenste aller magischen Kräfte.

Gelegentlich fallen Bruchstücke aus Aetherius vom Himmel. Das Volk nennt diese Bruchstücke "Sternschnuppen", und von Zeit zu Zeit werden solche aetherischen Fragmente auf Nirn gefunden. Für gewöhnlich bestehen sie aus so genanntem "Meteoreisen". Dieses Metall wird von Waffenschmieden und Magiern wegen seiner Eigenschaften bei der Herstellung von verzauberten Waffen und Rüstungen geschätzt. Aus diesem Meteoreisen bestehen zum größten Teil auch die "Ayleïdenbrunnen", alte, verzauberte Artefakte, die überall in Cyrodiil zu finden sind.

Eine weitere, weniger häufige Form der aetherischen Bruchstücke besteht aus "Meteorglas". Aus solchen Fragmenten wurden andere seltene Zauberartefakte der Ayleïden gefertigt: Welkynd-Steine und Varla-Steine.

Verstreute Ayleïdenbrunnen gibt es in ganz Cyrodiil. Ihre Lage ist ein Rätsel; zwischen ihnen und den bekannten Ayleïdenstädten und -siedlungen besteht kein Zusammenhang. Es wird angenommen, dass sie irgendwie die magische Kraft aus dem Sternenlicht ziehen. Es wird auch vermutet, obwohl es hierfür keine stützenden Beweise gibt, dass sie an Knotenpunkten von alten Linien der magischen Kraft stehen; nach den neuesten Kenntnissen der arkanen Wissenschaft gibt es jedoch keinen stichhaltigen Beweis dafür, dass solche Kraftlinien existieren.

Wer magische Fähigkeiten besitzt, kann aus den Ayleïdenbrunnen Magie schöpfen, um seine eigenen magischen Kraftreserven aufzufüllen. Hierzu sind weder Rituale noch arkane Kenntnisse erforderlich, was darauf schließen lässt, dass diese Brunnen für in den magischen Künsten unerfahrene Personen geschaffen wurden. Einmal erschöpft, füllen sich die Brunnen erst um die magische Mitternacht wieder auf. Sobald sie wieder aufgefüllt sind, scheinen sie magische Kraft in den Himmel auszustrahlen, was bei einigen zu der These geführt hat, dass diese Objekte auch eine religiöse oder magisch-rituelle Bedeutung haben könnten - vielleicht, um Magie als eine Art Opfer dem Himmel darzubringen.

Welkynd-Steine [Aldmeris = "Himmelstein", wörtlich "Himmelkind"] sind aus geschliffenem und verzaubertem Meteorglas gefertigte Objekte, die offensichtlich als Speichergeräte für magische Kraft dienen. Mit solchen Steinen kann ein Magier seine magischen Reserven wiederherstellen. Das Wissen, wie die Kraft dieser Steine wieder aufgefüllt wird, scheint aber leider mit den Ayleïden gestorben zu sein. Heute zerfallen diese Gegenstände nach Verwendung einfach zu Staub.

Große Welkynd-Steine sind außergewöhnlich große Stücke aus verzaubertem Meteorglas. Gelehrte glauben, dass ein Großer Welkynd-Stein im Herzen einer jeden Ayleïden-Stadt der Antike als magische Kraftquelle diente. Möglicherweise waren diese großen Steine mit den kleineren Steinen verbunden, wodurch deren Kraft aufgefüllt und aufrechterhalten wurde. Wie auch immer, eine Erforschung dieser Großen Welkynd-Steine ist inzwischen unmöglich, da alle bekannten Ayleïdenruinen ihrer großen Steine beraubt worden sind und, soweit bekannt ist, von diesen großen Steine keiner mehr existiert.

Ein weiterer seltener verzauberter Gegenstand, der in Ayleïdenruinen gefundenen wird, ist der

Varla-Stein [Aldmeris = "Sternstein"]. Varla-Steine besitzen außergewöhnliche Kräfte, die es dem ungeschulten Benutzer ermöglichen, die magische Energie einer Vielzahl verzauberter Gegenstände wiederherzustellen. Wegen ihres hohen Wertes und Nutzens sind diese Gegenstände auch äußerst selten, aber da sie klein und leicht zu verbergen sind, kann ein Forscher bei sorgfältiger Suche gelegentlich noch in Ayleïdenruinen auf sie stoßen.

Ayleïdenbrunnen. Welkynd-Steine. Varla-Steine. Allesamt Wunder der Magie. Sollen wir daraus wohl schließen, dass die Kultur der Ayleïden die einer höheren Rasse war? Waren sie uns in ihrer Handwerkskunst derart überlegen, dass die schwachen Kräfte der Magier der Dritten Ära dagegen lächerlich erscheinen?

Nein! Die Ayleïden waren zwar mächtig und auch schlau, aber sie waren weder gut noch weise, und das besiegelte ihren Untergang. Ihr Werk ist aus Nirn verschwunden, bis auf diese seltenen, funkelnden Schätze. Ihre alten Städte sind dunkel und leer, bis auf die grausigen Wiedergänger und ruhelosen Geister, die dazu verdammt sind, für immer in diesen Hallen zu wandeln und schwermütig über Knochen und Staub zu wachen.

Mannimarco, König der Würmer
Von Horicles

O heil'ge Insel Artaeum in des Rosenlichtes Schimmer;
Durch Blumen, über Türme hin wehn linde, sanfte Brisen,
Es senken sich zum wilden Meer hinab die grünen Wiesen.
Ein lauer Frühlingsnachmittag ist Ewigkeit geworden,
Und mystisch, stets in Dunst gehüllt, lebt hier der Psijic-Orden.
Die Ratgeber von Königen, gerecht und weise immer.

Zweihundertdreißig Jahre nach dem Falle der Remanen
Gab es zwei junge Männer, die beim Orden hier studierten.
Des einen Geist war licht und warm; den andren interessierten
Nur Knochen, Schädel, Würmer und makabrer Totentanz,
Denn Mannimarco, er beschritt den Weg des Bösen ganz
Und machte die verführten Seelen sich zu Untertanen.

Galerion besaß ein gutes Herz und frohen Mut.
Er stellte Mannimarco unter dem Ceporah-Turm,
Sprach: "Du missbrauchst die Kraft mit bösen Machenschaften, Wurm!"
Bringst Chaos in die Geisterwelt, das darf es nicht mehr geben!
Doch Mannimarco spottete dem Frieden und dem Leben,
Die dunklen Künste lockten ihn, Verwesung, Tod und Blut.

Ach Artaeum, heil'ge Insel, viel zu groß war dein Vertrauen,
Die schlimme Wahrheit kam ans Licht, doch als die Schuld dann feststand,
Da wurde Mannimarco einfach nur verbannt aufs Festland.
Dort fing er viele Seelen ein, der Tod begann zu wüten.
"Fürwahr, ihr habt den bösen Wolf geschickt zum Schafehüten!"
So sprach entsetzt Galerion. "In Tamriel herrscht das Grauen!"

"'Wir sprechen hier nicht mehr von ihm", so sagten ihm die Weisen.
Die Meister auf der Insel waren gleichgültig und kühl,
Für Menschen und für Elfen zeigten sie kein Mitgefühl.
Galerion wollte daher einen neuen Orden gründen,
Die Magiergilde sollte nun vom wahren Zauber künden.
Und also kam für ihn die Zeit, von Artaeum abzureisen.

Vanus Galerion, von dem die Heldenlieder sagen,
Verließ die Psijics, und er brachte die Magie ins Land.
Er sah die Wunden, zugefügt von Mannimarcos Hand
In Tamriels Wüsten, Wäldern, Bergen, Tälern, Meeren, Städten -
Vor seinem dunklen Würgegriff konnte sich niemand retten.
Verwünschte Artefakte wurden ihm herbeigetragen.

Magiern und Hexen konnte er für seine Sache werben.
Sie schleppten Öl zu seiner Höhle, blutverschmiertes Kraut,
Das süße Akaviri-Gift, Staub, Knochen, Menschenhaut,
Giftpilze, Wurzeln und dergleichen mehr verfluchte Schätze,
Er saugte ihre Kräfte auf, der Spinne gleich im Netze.

König der Würmer, Mannimarco, konnte nicht mehr sterben.

Verfault war er nun bis ins Mark, mit Leichengift durchtränkt,
Noch war er Mannimarco, hatte Körper und Verstand,
Und dennoch ein Kadaver, als die Menschlichkeit verschwand.
Das Blut in seinen Adern war ein giftiges Gebräu,
Doch Macht und Lebenskraft gewährten täglich ihm aufs neu
Die Artefakte, die ihm die Unsterblichkeit geschenkt.

Galerion verließ die Gilde, schimpfte sie verlogen.
Die Lüge ist ein starker Strom, kaum in die Bahn zu lenken.
Galerion sah Mannimarcos Aufstieg mit Bedenken.
Zu seinen Magiern sprach er: "Dieses muss ich noch vollbringen,
Den töten, der nicht sterben kann, den Wurm muss ich bezwingen".'
Zum Bergpass in den Norden ist er mit dem Heer gezogen.

So einen Kampf erlebt die Welt nicht mehr in tausend Jahren.
Galerion, mit Schwert und Axt, gewappnet mit Magie,
Rief: "Würmerkönig, gib die Artefakte auf und flieh,
Und lebe fortan so, wie einem Toten es gebührt."
"Du stirbst zuerst!" sprach Mannimarco, lachte ungerührt.
Da stürzte sich das Magierheer auf die unheil'gen Scharen.

Der Berg erbebte; Kältewelle folgte Feuerschwall,
Die Blitze zuckten hin und her im wilden Hagelwetter.
Es flogen Kampfmagiern herbei, sie regneten wie Blätter.
Untote Krieger spie der Grund, heraufbeschworne Leichen,
Doch mussten sie dem heil'gen Licht der Magiergilde weichen.
Entfesselt tobte die Magie, und Blut troff überall.

Wie schwere Peitschenhiebe, wie Gewitter in der Nacht,
Wie das Gebrüll der Löwen, die von ferne Beute wittern,
So ließ Galerion den Berg bis auf den Grund erzittern.
Die dunkle Horde fiel, jedoch ihr Meister, den sie riefen,
Der Würmerkönig selbst erhob sich nunmehr aus den Tiefen.
Nirn selbst schrie seine Qual heraus in dieser Magierschlacht.

Er öffnete den Rachen, seine Augen glühten Brand,
Und modrig faule Finsternis erbrach er aus dem Bauch.
Wer diese atmete, verspürte kalten Todeshauch.
Am Himmel überm Berge wich die Helligkeit der Nacht.
Doch dann versiegte Mannimarcos unheilvolle Macht:
Die Todesartefakte riss man aus der Klauenhand.

Als Gut und Böse tausendfach den Tod gefunden hatten,
Ist auch Vanus Galerion, der Tapfere, gestorben.
Man glaubte, Mannimarco sei nun auch tot und verdorben,
Vom Wind verweht, der gleichfalls seine bösen Helfer packte.
Zur Magiergilde brachte man die üblen Artefakte
Von ihm, der noch im Untod lebte, Mannimarcos Schatten.

Ihr Kinder, lauscht, wenn Schatten nachts auf euer Fenster fallen,
Das Dorf schläft, leer die Straßen, schwarzes Unheil droht der Wald,
Die Monde leuchten schaurig durch die Wolken, bleich und kalt,
Und auf dem Friedhof ruhen sanft - so hoffen wir - die Leichen,
Dann lauscht und hört die leisen Schritte langsam näher schleichen.
Ach, betet, dass euch nie berühren Mannimarcos Krallen!

Meister Zoarayms Erzählung von Gi'Nanth

Der Tempel der Tanzenden Zwillingsmonde in Torval war seit vielen hundert Jahren die beste Ausbildungsstätte für Krieger des waffenlosen Kampfes in ganz Tamriel. Die Meister lehrten ihre Schüler - aus allen Teilen des Kaiserreichs und allen Altersstufen - die ältesten Techniken und modernsten Varianten, und viele ehemalige Schüler hatten großen Ruhm erlangt. Ich selbst wurde dort ausgebildet, und ich erinnere mich, dass ich als Kind meinen ersten Meister Zoaraym fragte, welcher seiner ehemaligen Schüler die Lektionen des Tempels am besten erlernt hatte.

'Als ich diesen Mann traf, war ich kein Lehrer, sondern selbst noch ein Schüler', sagte er und lächelte bei der Erinnerung daran, während sein runzliges Gesicht hierdurch noch mehr als sonst der verwelkten Frucht des Bathrumbaums glich. 'Das war lange, lange bevor Eure Eltern geboren wurden. Seit vielen Jahren wurde ich schon im Tempel ausgebildet und nahm an immer schwerer und anspruchsvoller werdenden Unterrichtsstunden teil, die von den weisesten und erfahrensten Meistern des Tempels der Tanzenden Zwillingsmonde gegeben wurden.

Gi'Nanth, Ihr werdet irgendwann verstehen, dass das Naturell Eures Körpers mit dem Naturell Eures Verstandes verbunden sein muss, und dass es eine vorgeschriebene Reihenfolge der Ausbildung gibt, die wir vom Tempel über die Jahre in Übereinstimmung mit des Riddle'Thar entwickelt haben. Ich hatte die höchste Stufe erreicht, in der meine Kraft und Fertigkeit derart waren, dass mich nur wenige, sogar wenn sie übernatürliche und magische Mittel genutzt hätten, jemals in einem waffenlosen Kampf hätten besiegen können.

Im Tempel gab es damals einen dunmerischen Diener, der nur wenige Jahre älter als ich und die anderen Schüler in meiner Klasse war. Wir hatten ihn nie wahrgenommen, außer im Vorübergehen, denn er betrat still die Ausbildungskammern, säuberte sie einige Minuten lang, und ging wieder, ohne ein Wort gesagt zu haben. Nicht, dass wir gehört hätten, wenn er gesprochen hätte, so vertieft waren wie in unsere Übungen und Lektionen.

Als unser letzter Meister einigen von uns, mich eingeschlossen, sagte, dass für uns die Zeit gekommen war, entweder den Tempel zu verlassen oder selbst Lehrer zu werden, wurde ein großes Fest gefeiert. Der Mane höchstpersönlich ließ sich dazu herab, uns zu besuchen und unsere Feier zu beobachten. Da wir ein Tempel der Philosophie und des Kampfes waren, und noch immer sind, gab es Debattierwettbewerbe und Wettkämpfe in der Kriegsarena des Tempels, die nicht nur für die kleine Elite freigegeben waren, sondern für alle Schüler.

Am ersten Tag der Feier prüfte ich gerade den Plan für die Gladiatoren, um nachzusehen, gegen wen ich als erstes anzutreten hatte, als ich hinter mir eine Unterredung hörte: Die Diener sprachen mit dem Erzpriester des Tempels. Es war das erste Mal, dass ich die Stimme des Dunmers vernahm, und das erste Mal, dass ich seinen Namen hörte.

'Wie ich höre, wünscht Ihr, Eure Leute in ihrem Kampf in Morrowind zu unterstützen, Taren', sagte der Erzpriester. 'Es tut mir Leid, das zu hören. Viele, viele Jahre lang seid Ihr hier eine Institution gewesen, und Ihr werdet uns fehlen. Wenn es etwas gibt, das ich für Euch tun kann, so sprecht es aus.'

'Habt Dank für Eure Freundlichkeit', antwortete der Dunmer. 'Tatsächlich habe ich eine Bitte, aber ich fürchte, Ihr werdet sie mir nur ungern gewähren. Seit ich damals zum Tempel kam, habe ich die Schüler beim Lernen beobachtet, und habe auch selbst trainiert, wenn meine Pflichten es erlaubten.

Ich weiß, dass ich hier nur ein Diener bin, aber ich wäre sehr geehrt, wenn Ihr mir erlauben würdet, in der Kriegsarena zum Kampf antreten zu dürfen.'

Ich unterdrückte ein Keuchen ob der Unverschämtheit des Mers, auch nur zu unterstellen, dass er würdig wäre, mit jenen von uns zu kämpfen, die so hart trainiert hatten. Zu meiner Überraschung war der Erzpriester einverstanden und fügte den Namen Taren Omathan dem Plan auf der Anfängerstufe hinzu. Ich brannte darauf, diese Neuigkeiten meinen elitären Mitschülern mitzuteilen, aber mein erster Wettkampf sollte in einigen Minuten beginnen.

Ich kämpfte der Reihe nach mit achtzehn Gegnern, und besiegte sie alle. Die in der Arena versammelte Menge wusste um meine Fähigkeiten, und spendete höflichen, wenig überraschten Beifall nach jedem Kampf. So sehr ich auch auf meine eigenen Kämpfe konzentriert war, fiel mir doch auf, dass andere Wettkämpfe in der Arena mehr und mehr Aufmerksamkeit erhielten. Die Zuschauer wisperten untereinander, und drängten fort, um etwas zu sehen, das offensichtlich spektakulärer und außergewöhnlicher war als meine ungebrochene Siegesserie.

Eine der wichtigsten Lektionen, die wir im Tempel der Tanzenden Zwillingsmonde unterrichten, ist die Lektion, seine eigene Eitelkeit abzulegen. Ich verstand die Wichtigkeit, eine persönliche Übereinstimmung des eigenen Körpers und Verstandes zu erreichen, äußere, unwichtige Einflüsse zurückzuweisen, aber ich gestehe, dass ich die Lektion in meinem Herzen nicht akzeptiert hatte. Ich wusste, dass ich gut war, aber mein Stolz war verletzt.

Alles lief auf einen Kampf der Kriegsfürsten hinaus, und ich war einer der beiden. Als ich sah, wer der andere Kämpfer sein würde, schlug meine Stimmung von gekränkter Würde in vollständigen Unglauben um. Mein Gegner war der Diener Taren.

Das muss ein Scherz sein, oder ein letzter philosophischer Test, schlussfolgerte ich. Dann schaute ich in die Menge und sah die Erwartung eines bevorstehenden großen Kampfes in aller Augen. Wir gaben einander das Zeichen des Respekts, ich kerzengerade und er mit äußerster Eleganz und Bescheidenheit. Der Kampf begann.

Anfangs strebte ich danach, es schnell zu beenden, und dachte immer noch, dass er unwürdig war, die Arena zu säubern, geschweige denn in ihr zu kämpfen. Im Nachhinein muss ich sagen, dass das unlogisch war, denn ich hätte wissen müssen, dass er so viele Schüler wie ich besiegt hatte, um die letzte Stufe erreicht zu haben. Er unternahm einfache Gegenschläge auf meine Angriffe, und reagierte ebenso. Sein Stil war breit gefächert: Eine tänzelnde, ausgeklügelte, undurchschaubare Fußtechnik in einem Moment, und einfache Schläge und Tritte im nächsten. Ich unternahm Angriffe, die darauf zielten, ihn zu überwältigen, aber sein Gesicht zeigte niemals weder Furcht noch Missachtung meiner Talente.

Der Kampf dauerte sehr lange. Ich erinnere mich nicht, wann mir klar wurde, dass ich verlieren würde, aber als es vorbei war, überraschte das Resultat mich nicht. Mit einem Gefühl unüblicher und ehrlicher Bescheidenheit verbeugte ich mich vor ihm. Als wir die Arena unter donnerndem Beifall verließen, konnte ich mich jedoch nicht enthalten, ihn zu fragen, wie er heimlich zu einem solchen Meister werden konnte.

'Ich hatte niemals die Wahl, im Tempel aufzusteigen', antwortete Taren. 'Jeden Tag säuberte ich die Ausbildungskammern der Eliteklasse und dann die der Anfänger. Ihr seht also, dass ich niemals das Unglück erfahren musste, jene frühen Fehler, Lektionen und Techniken zu vergessen, während ich gleichzeitig die Art und Weise der Meister beobachtete und erlernte.'

Er verließ Torval früh am nächsten Morgen, um in seine Heimat zurückzukehren, und ich habe ihn nie wiedergesehen, obwohl ich hörte, dass er Priester und Lehrer wurde. Auch ich wurde Lehrer, sowohl für die Kinder, die ihre Ausbildung in den Zwillingsmonden gerade erst beginnen, als auch für die Elite. Und ich stelle sicher, dass meine besten Schüler sehen und beobachten, wie die Ungeübten kämpfen, auf dass sie es niemals vergessen werden.'

Mischtaktiken der Einheiten im Fünfjährigen Krieg
von Codus Callonus

Band I

Unsere Legionen könnten von den unkonventionellen Taktiken der Khajiit im Fünfjährigen Krieg gegen Valenwald lernen. Ich war in der Festung der Sphinxfalter-Legion an der Grenze in der Nähe von Dünen stationiert und wurde Zeuge vieler Auseinandersetzungen im Norden.

Der Krieg begann mit dem so genannten 'Gemetzel von Torval'. Die Khajiit behaupten, dass die Bosmer, ohne provoziert worden zu sein, in die Stadt einfielen und Tausende von Bürgern töteten, bevor sie von Verstärkungstruppen eines nahen Dschungelstammes wieder vertrieben wurden. Die Bosmer behaupten, dass der Angriff eine Vergeltung für die Akte von Khajiit-Banditen war, die Karawanen mit Holz auf dem Weg nach Valenwald attackiert hatten.

Im Frühling 3Ä 396 kam der Krieg näher an die Sphinxfalter-Festung heran. Ich war als Wache eingeteilt und sah Teile der Auseinandersetzung. Später sprach ich sowohl mit Khajiit als auch mit Bosmern, die in der Schlacht gekämpft hatten. Diese Schlacht kann als ausgezeichnetes Beispiel dafür dienen, wie die Khajiit eine Mixtur aus Boden- und Baumeinheiten nutzten, um den Krieg zu gewinnen.

Die Khajiit begannen den Kampf auf ungewöhnliche Art:
Sie schickten Gruppen von Holzfällern der Cathay-Raht und Senche-Raht (oder 'Kampf-Katzen') in die Außenbezirke der Wälder von Valenwald. Als die Bosmer erfuhren, dass Bäume gefällt wurden (angeblich ein Verbrechen in der seltsamen bosmerischen Religion), wurde eine Einheit Bogenschützen von größeren Konflikten im Süden abgezogen und in den Norden geschickt. Somit wurden die Bosmer dazu gezwungen, ihre Streitkräfte in kleinere Gruppen aufzuteilen.

Die bosmerischen Bogenschützen bezogen Posten in den verbleibenden Bäumen, deren Zweige nun fünf oder mehr Meter auseinander lagen und deshalb Licht auf den Waldboden durchließen. Die Bosmer verbogen mit Hilfe von Magie die verbleibenden Bäume zu Festungsanlagen, aus denen sie ihre Pfeile abschießen konnten.

Als die Holzfäller am nächsten Morgen erschienen, fiel ein halbes Dutzend Khajiit dem ersten Pfeilhagel der Bosmer zum Opfer. Danach nahmen die Khajiit große Holzschilde von den Rücken der Senche-Raht und hatten so einen Schutz vor den Pfeilen. Die Khajiit, sogar die gewaltigen Senche-Raht, konnten sich zwischen diesen Schutzschilden und den größeren Bäumen verstecken. Als offensichtlich wurde, dass die Khajiit ihren Schutz nicht verlassen würden, entschlossen sich einige Bosmer, von den Bäumen herabzusteigen und die Khajiit in direkte Kämpfe von Schwert gegen Kralle zu verwickeln.

Als die Bosmer den Schutz der Khajiit fast erreicht hatten, begann einer der Khajiit, auf einem einheimischen Instrument aus Metallstangen zu spielen. Dies war eine Art Signal, auf das eine kleine Gruppe der menschenähnlichen Ohmes und Ohmes-Raht aus verdeckten Löchern im Waldboden hin auftauchten. Trotz ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit gelang ihnen ein Überraschungsangriff von hinten, mit dem sie den Boden schnell für sich gewinnen konnten.

Die bosmerischen Bogenschützen in den Bäumen hätten das Gefecht immer noch gewinnen können, hätten sie nicht eigene Probleme gehabt. Eine Gruppe von Dagi und Dagi-Raht, zwei der weniger üblichen Khajiit-Arten, die in den Bäumen des Tenmarwalds leben, sprangen unter einem

magischen Schutz der Stille von Baum zu Baum. Sie bezogen Stellung in den höheren Zweigen, die das Gewicht der Bosmer nicht hätten tragen können. Als das Signal kam, nutzten sie ihre Krallen und entweder Fackeln oder Feuerzauber (die Berichte der beiden Überlebenden, mit denen ich sprach, unterscheiden sich hier), um die Bogenschützen während des Bodenkampfes zu irritieren. Einige wenige Bogenschützen konnten fliehen, aber die meisten wurden getötet.

Offensichtlich haben die Dagi und die Dagi-Raht mehr magische Fähigkeiten, sich geräuschlos zu verstecken, als gemeinhin bekannt ist. Seltsamerweise erzählte mir einer der überlebenden Bosmer, dass er einige kleinere, gewöhnliche Katzen unter den Dagi sah, von denen er behauptete, dass sie als 'Alfiq' bekannt und die wahren Zauberkundigen seien. Allerdings sind die Bosmer dafür bekannt, fast so unzuverlässige Quellen wie die Khajiit zu sein, und ich kann nicht glauben, dass gewöhnliche Hauskatzen Zauber anwenden können.

Bei Tagesende hatten die Khajiit vielleicht ein Dutzend Kämpfer, aus einer nur etwa vier Dutzend großen Streitmacht, verloren, die Bosmer dagegen beinahe eine ganze Kompanie von Bogenschützen. Die Überlebenden des Angriffs konnten nicht zur Berichterstattung zurückkehren, da eine zweite Gruppe von Bogenschützen angekommen war und die Strategie sich mit ähnlichen Ergebnissen wiederholte. Schließlich wurde eine weitaus größere Streitmacht geschickt und die Bosmer gewannen die Schlacht mit Hilfe der Tiere von Valenwald. Dieses dritte Gefecht und die Antwort der Khajiit darauf werde ich im nächsten Band dieser Serie besprechen.

Moderne Ketzerei
Eine Studie des Daedra-Kults im Kaiserreich
von Haderus von Gottlesfont

Daedra-Verehrung ist in Cyrodiil nicht gesetzlich verboten. Dies ist in erster Linie ein Ergebnis der Kaiserlichen Urkunde, die der Magiergilde verliehen wurde, und die eine Beschwörung von Daedra erlaubte. Dennoch sind die Religionsführer und die öffentliche Meinung so sehr gegen einen Daedra-Kult, dass diejenigen, die Daedra-Rituale praktizieren, dies im Geheimen tun.

In anderen Provinzen jedoch sind die Meinungen zum Daedra-Kult ganz unterschiedlich. Selbst in Cyrodiil haben sich die traditionellen Ansichten im Laufe der Jahre ziemlich verändert, und es existieren immer noch Gemeinschaften, die Daedra verehren. Einige eher traditionelle Daedra-Anhänger werden durch Frömmigkeit und persönliche Überzeugung motiviert; viele moderne Daedra-Anhänger streben dagegen nach geheimer Macht. Insbesondere fahrende Helden jeder Couleur suchen nach den legendären Daedra-Artefakten, die in Kampf und Magie mächtige Vorteile bieten.

Ich selbst habe eine Gemeinschaft entdeckt, welche die Daedra-Fürstin Azura verehrt, die Königin der Morgen- und Abenddämmerung. Ein Forscher, der neugierig auf den Daedra-Kult ist, kann seine Studien auf unterschiedliche Weise betreiben: durch das Studium der Literatur, durch Erforschung und Entdeckung alter Daedra-Schreine, durch die Befragung einheimischer Informanten, und durch die Befragung von Kultanhängern selbst. Ich habe alle diese Mittel eingesetzt, um den Schrein von Azura zu finden.

Zunächst habe ich Bücher gelesen. Referenzen wie diese können einen hilfreichen allgemeinen Hintergrund zu Daedra-Schreinen liefern. So haben meine Recherchen mich beispielsweise zu der Erkenntnis geführt, dass in Cyrodiil Daedra-Schreine gewöhnlich durch Statuen von Daedra-Fürsten repräsentiert werden, sich im Allgemeinen in der Wildnis entfernt von menschlichen Siedlungen befinden, dass jeder Schrein gewöhnlich mit einer Gemeinschaft von Anhängern verbunden ist, die häufig als "Zirkel" bezeichnet wird, dass Schreine mit einem besonderen Zeitpunkt -- häufig einem Wochentag -- verbunden sind, an dem man sich an den Daedra-Fürsten wenden kann, dass Daedra-Fürsten sich oft nur dann zu einer Antwort herablassen, wenn sie meinen, dass der Bittsteller genügend Tapferkeit oder Charakterstärke besitzt, dass sie nur antworten, wenn sie angemessene Gaben erhalten [das Geheimnis, was für Gaben das sind, ist häufig nur der Gemeinschaft der Anhänger bekannt], und dass die Daedra-Fürsten als Entgelt für den Abschluss einer Aufgabe oder Dienstleistung einem erfolgreichen Helden oft ein Artefakt der Macht anbieten.

Dann befragte ich Einheimische, die die Wildnis gut kannten. Zwei Klassen von Informanten habe ich besonders hilfreich gefunden - vielgereiste Jäger und Abenteurer [die auf ihren Reisen auf Schreine gestoßen sein könnten], und Gelehrte der Magiergilde. In Fall des Schreins von Azura waren beide Quellen von Nutzen. Ich fand einen Cheydinhal-Jäger, der auf seinen Reisen einem seltsamen Heldenstandbild begegnet war. Es war die Statue einer Frau mit ausgestreckten Armen; in einer Hand hielt sie einen Stern, in der anderen einen Halbmond. Er hatte sich aus abergläubischer Furcht von der Statue ferngehalten, aber sich den Ort gemerkt - weit im Norden von Cheydinhal, nordwestlich des Arrius-Sees, hoch in den Jerall-Bergen. Als ich mich dann mit einer Beschreibung der Statue an die örtliche Magiergilde gewendet hatte, konnte ich aufgrund der Beschreibung die Identität der verehrten Daedra-Fürstin bestätigen.

Nachdem ich den Ort des Schreins gefunden hatte, besuchte ich ihn und entdeckte dort die

Gemeinschaft der Anhänger. Wegen der starken Ablehnung des Daedra-Kults waren die Anhänger zunächst nur zögerlich bereit, ihre Identität preiszugeben. Doch sobald ich ihr Vertrauen gewonnen hatte, waren sie willens, mir einige der Geheimnisse der Zeiten zu verraten, an denen Azura Bittgesuche hören würde [von der Abend- bis zur Morgendämmerung], und dass die von Azura geforderte Opfergabe Glühstaub war, eine Substanz, die man von Irrlichtern erhält.

Ich bin natürlich nur ein Mann der Religion und ein Gelehrter, so dass es nicht in meiner Macht stand, ein Irrlicht zu finden, um Glühstaub zu gewinnen. Außerdem bin ich nicht sicher, dass Azura mich für würdig befunden hätte, solch ein Opfer darzubringen, selbst wenn ich es angeboten hätte. Doch es wurde mir versichert, dass Azura, wenn ich ein solches Opfer hätte darbringen können und wenn es angenommen worden wäre, mir eine Art von Mission gegeben hätte, die, falls ich sie abgeschlossen hätte, mir als Belohnung vielleicht Azuras Stern eingebracht hätte, ein Daedra-Artefakt mit legendären magischen Kräften.

Seither habe ich Gerüchte über die Existenz mehrerer anderer Daedra-Schreine in Cyrodiil vernommen, über die Daedra-Fürsten, denen sie geweiht sind, und die Daedra-Artefakte, die von Helden auf ihrer Suche errungen werden können. Hircine der Jäger zum Beispiel ist in der Legende mit der Haut des Retters verbunden, einer mächtigen verzauberten Rüstung. Das Schwert Volendrung gehört zu Malacath, dem Fürsten der Monster, und der so passend benannte Streitkolben des Molag Bal ist wahrscheinlich ebenfalls ein Gegenstand des Daedra-Kults. Andere Daedra-Fürsten, ihre Schreine und Anhänger warten noch auf ihre Entdeckung durch ernsthafte und beharrliche Forscher in Cyrodiil.

Morgengrauen und Dämmerung

[Das Buch vom Morgengrauen und der Abenddämmerung ist eine Sammlung aus Sprichwörtern und Aphorismen, die dem Tribunal und seinen Heiligen und Dienern zugeschrieben werden. Viele dieser Sprichwörter sind in Morrowind zu geflügelten Worten geworden. Die folgende Aufstellung zeigt viele der einfachsten Einsichten der Gläubigen.]

Sprich nur gut von den Göttern.
Über die Wahrheit lässt sich nicht streiten.
Gerüchte entstammen dem Haus des Chaos.
Zähle nur die glücklichen Stunden.
Kein Kind hat das Herz eines Sünders.
Der Glaube soll dein einziges Gesetz sein.
Die Angst vor dem Narren ist der Beginn der Weisheit.
Almsivi zu jeder Stunde.
Deine Fürsten seien bei dir, wohin du auch gehst.
Trost wird gegeben, Recht muss genommen werden.
Lerne durch Dienen.
Im Herzen Licht; im Kopf das Gesetz.
Gesegnete Almsivi, Gnade, Herrschaft, Mysterium.
Schmiede einen leidenschaftlichen Glauben im Feuer des Leids.
Präge dem Auge das Bild der Ungerechtigkeit ein.
Der Tod entehrt nicht; die Geister glänzen in Herrlichkeit.
Der Glaube besiegt alles. Seien wir dem Glauben ergeben.
Lieber unter dem Bösen leiden, als etwas Böses tun.
Frohlocket, im Himmel ist Herrlichkeit!
Die Torheit bewahrt sich ihre Macht, Schaden anzurichten.
Manchen ist es verboten - dir nicht.
Oh, wie selten doch die Weisheit in unseren Herzen regiert!
Gesegnet sind wir, die wir Almsivi dienen.
Drei Stimmen singen Gnade, Herrschaft, Mysterium.
Bestelle nicht die Felder der Hölle.
Das dreifach abgedichtete Haus hält dem Sturm stand.
Schütze uns alle mit deinem Leben und deinem Blut.
Können sich Geister oder die Gerechtigkeit im Lauf der Zeit verändern?
Bereite dich auf dein Ende vor, Sterblicher!
Nimm die grenzenlose Gnade an.
Begib dich in die Ekstase des Dichtergottes.
Knie vor dem Stuhl des Lehrers.
Drei Hände, drei Herzen, drei Augen.
Verbirg nichts vor deinem Richter.
Verwandle Dunkelheit in Licht.
Weise weder deinen Bruder, noch die Geister von dir.
Almsivi, gesegnet durch Geburt, Leben und Geist.
Möge der Zorn des Dichters aus glühender Asche leuchten.
Wer kann gegen uns sein, wenn Vivec mit uns ist?
Schicksal - monströs und leer - das verrückte Rad des Bösen.
Wie schwarz kann mein verbrennendes Herz sein?

Mysterium Xarxes'



Mystizismus - Die unfassbare Reise
von Tetronius Lor

Mystik ist die Schule der Zauberei, die von der Gemeinschaft der Magier am wenigsten verstanden wird und die den Magier-Novizen am schwersten zu erklären ist. Die Effekte der Zauberei, die man der Schule der Mystik zuschreibt, sind so außerordentlich verschieden wie die Seelenfalle, die Erschaffung einer Zelle, welche die Seele des Opfers nach dessen Tod gefangen hält, bis zur Telekinese, der Manipulation von Objekten aus der Distanz. Doch diese Effekte sind einfach nur dies: Effekte. Die Zauberei dahinter ist in einem Mysterium versteckt, das zurückgeht auf die ältesten Zivilisationen Tamriels und vielleicht sogar noch weiter.

Die Psijic der Insel Artaeum haben ein anderes Wort für Mystik: der Alte Weg. Dieser Ausdruck ist jedoch nicht eindeutig, denn der Alte Weg bezieht sich auch auf die Religion und die Gebräuche der Psijic, was nicht unbedingt einen Teil der Magie der Mystik ausmacht.

Es gibt wenige Magier, die ihr Leben dem Studium der Mystik widmen. Die anderen Schulen sind bei weitem besser vorhersagbar und nachweisbar. Mystizismus scheint aus seinen Rätseln und Widersprüchen Kraft zu gewinnen; die Ausführung des Experimentierens, ungeachtet wie objektiv es vollzogen wird, kann die Magie in ihrer Daseinsform beeinflussen. Deswegen muss sich der Mystische Magier danach richten, im Wirrwarr der Kräfte verlässliche Muster zu erkennen. In der Zeit, die er benötigt, um einen Zauber mit festem Auslöser und Ergebnis zu ersinnen, können Seinesgleichen in den anderen Schulen Dutzende neuer Zauber und Kräfte erforscht und dokumentiert haben. Der Mystische Magier muss daher ein geduldiger und verhältnismäßig wenig wetteifernder Philosoph sein.

Über Jahrhunderte, hauptsächlich während der Zweiten Ära, veröffentlichten gelehrte Mitteilungsblätter eine Theorie nach der anderen über die Erscheinungen und Aspekte der Magie, pauschal zusammengefasst unter dem Begriff Mystizismus. In der Tradition der Magiergilde, auf alles Antworten zu finden, schlugen angesehene Forscher vor, die vorletzte Energiequelle des Mystizismus sei Aetherius selbst, oder daedrische Wesen von unvorstellbarer Kraft - beide wissenschaftlich begründete Erklärungen würden die scheinbar wahllosen Darstellungen des Mystizismus erklären. Einige äußerten sogar die Vermutung, Mystizismus sei aus den ungenutzten Bestandteilen erfolgreich oder auch nicht erfolgreich geformter Zauber entstanden. Diskussionen im Psijic-Orden nach Artaeums Wiedererscheinen brachte einige Gelehrte zu der Behauptung, die Natur des Mystizismus sei weniger geistig als ursprünglich gedacht und entweder der Verstand oder die Gefühle des Gläubigen seien ausreichend, um die Gestaltung und den Fluss der Kraft zu beeinflussen.

Nimmt man jede für sich, so ist keine dieser Erklärungen wirklich befriedigend. Für den, der gerade damit beginnt, den Mystizismus zu erforschen, ist es am besten, einfach die Muster zu erlernen, die aus dem Strudel der vergangenen Jahrhunderte erkennbar sind. Je mehr Muster entdeckt werden, desto klarer werden die übrigen. Natürlich nur, bis sie sich verändern. Es ist unvermeidlich. Dann beginnt die Reise von neuem.

Mythen über Sheogorath
Von Mymophonus

Sheogorath erfindet die Musik

In den frühesten Tagen der Geschichte, in einer Zeit, als die Welt noch im Rohzustand war, beschloss Sheogorath, unter den Sterblichen zu wandeln. So nahm er als Herr mit Spazierstock Gestalt an und zog unerkannt von Ort zu Ort. Nach elf Tagen und elf Nächten beschloss Sheogorath, dass das Leben unter Sterblichen noch langweiliger war als seine jenseitige Existenz.

"Was kann ich tun, um ihr Leben interessanter zu machen?" fragte er sich. In diesem Moment sprach eine junge Frau in seiner Nähe wehmütig zu sich selbst, "Der Gesang der Vögel ist so schön."

Sheogorath gab ihr im Stillen Recht. Sterbliche waren nicht imstande, den schönen, seelenvollen Gesang der Vögel zu erzeugen. Ihre Stimmen waren elend und weltlich. Die Natur der Sterblichen konnte er nicht ändern, da dies die Sphäre anderer daedrischer Fürsten war. Jedoch konnte er ihnen Werkzeuge geben, um schöne Töne zu machen.

Sheogorath ergriff die Frau und riss sie in Stücke. Aus ihren Sehnen machte er Lauten. Aus ihrem Schädel und ihren Armknochen machte er eine Trommel. Aus ihren Knochen machte er Flöten. Diese Geschenke überreichte er den Sterblichen, und so war die Musik geboren.

Sheogorath und König Lyandir

König Lyandir war als außerordentlich vernünftiger Mann bekannt. Er lebte in einem kleinen, einfachen Palast, ohne jeglichen Schmuck und hässlich anzusehen. "Mehr brauche ich nicht", pflegte er zu sagen. "Warum soll ich mein Gold für irgendwelchen Luxus ausgeben, wenn ich es für meine Armeen oder zum Wohle der öffentlichkeit verwenden kann?"

Unter seiner vernünftigen Herrschaft gedieh sein Königreich, doch seine Untertanen teilten die Ansichten ihres Königs über die praktische Nützlichkeit nicht immer. Sie bauten Häuser, die schön anzusehen waren, wenn auch nicht unbedingt praktisch. Sie widmeten ihre Zeit und Energie der Kunst. Sie feierten Ereignisse mit großzügigen Festen. Im Großen und Ganzen waren sie recht glücklich.

König Lyandir war enttäuscht, dass nicht mehr von ihnen seinem Beispiel folgten und einen vernünftigen, sparsamen Lebensstil pflegten. Darüber grübelte er viele Jahre lang. Schließlich beschloss er, dass seine Untertanen einfach nicht begriffen, wie viel mehr sie vollbringen könnten, wenn sie ihre Zeit nicht mit solch frivolen Tätigkeiten vergeudeten. Vielleicht, so dachte er, brauchten sie nur weitere Beispiele.

Der König verfügte, dass alle neuen Gebäude einfach und schmucklos zu sein hatten, und nicht größer sein durften als für ihre Funktion notwendig. Darüber waren die Bürger nicht erfreut, aber sie mochten ihren König und hielten sich an das neue Gesetz. Innerhalb weniger Jahre gab es mehr einfache Gebäude als prunkvolle. Die Bürger verwendeten das Geld, das sie dadurch gespart hatten, um noch schönere Kunstwerke zu machen und zu kaufen, und noch größere Feste zu feiern.

Wieder beschloss König Lyandir, ihnen zu zeigen, wie vorteilhaft es für sie wäre, wenn sie ihre Zeit und ihre Mittel in praktischere Dinge investieren würden. So verbot er alle Kunstwerke in der Stadt. Die Bürgen waren darüber ziemlich verstimmt, aber sie wussten, dass ihr König nur ihr Bestes im Sinne hatte. Doch die menschliche Natur lässt sich nicht so leicht verleugnen. Innerhalb weniger Jahre war das Stadtbild nur noch von schlichten, einfachen Gebäuden ohne jegliche Kunstwerke geprägt. Nun hatte jedoch das Volk sogar noch mehr Geld und Zeit, um Feste zu feiern.

Schweren Herzens entschied König Lyandir, dass seine Untertanen wie Kinder behandelt werden mussten. Und wie alle Kinder brauchten sie von einer Autoritätsfigur aufgestellte Regeln und Disziplin, damit sie verstanden, was im Leben wirklich wichtig war. Er verfügte, dass es in der Stadt keine Feiern mehr geben sollte. Singen, Tanzen und Musik wurden verboten. Sogar das Essen und Trinken wurde auf Wasser und einfache Nahrungsmittel beschränkt.

Den Bürgern reichte es nun. Eine Rebellion kam nicht in Frage, da König Lyandir über eine sehr gut ausgebildete und ausgerüstete Armee verfügte. Sie besuchten die Schreine und Tempel in hellen Scharen und beteten zu allen Göttern und sogar zu einigen daedrischen Fürsten, dass König Lyandir diese neuen, repressiven Gesetze widerrufen möge.

Sheogorath hörte ihre Gebete und beschloss, König Lyandir zu besuchen. Er erschien dem König im Traum als ein Feld von Blumen, jede mit Armen statt Blütenblättern und dem Antlitz des Wahngotts in der Mitte. "Ich bin der Gott der Kreativität und des Wahnsinns. Da du für mein Geschenk der Kreativität keinen Nutzen hast, habe ich beschlossen, dich mit der ganzen Fülle meines anderen Geschenks zu segnen".

Von diesem Tag an war jedes in der Stadt geborene Kind von Geburt an wahnsinnig. Da sich geistige Krankheiten bei Säuglingen nicht sofort offenbaren, dauerte es mehrere Jahre, bis man dies begriffen hatte. Der eigene Sohn des Königs gehörte zu den Opfern und litt an Anfällen und Wahnvorstellungen. Und trotzdem weigerte sich der König, etwas zu ändern.

Als sein Sohn Glint 12 Jahre alt war, erstach er Lyandir, während dieser schlief. Mit seinem letzen Atemzug fragte König Lyandir, "Warum?" Sein Sohn antwortete, "Es ist das Praktischste, was ich tun konnte."

Der neue junge König ließ alle Palastdiener umbringen. Er befahl ein großes Fest, um seine neue Herrschaft und die Aufhebung von Lyandirs Gesetzen zu feiern. Er servierte der Menge einen aus den Leichen der Palastdiener gemachten Eintopf. Er ließ die nach Osten gerichteten Wände aller Gebäude rot anstreichen, und die nach Westen gerichteten gestreift. Er verfügte, dass alle Bürger reich verzierte Masken auf dem Hinterkopf tragen sollten. Dann ließ er den Palast niederbrennen und begann, einen neuen zu bauen.

Im neuen Palast ließ der junge König seine persönlichen Gemächer ohne Türen bauen, aus Angst, dass kleine Waldtiere ihn angreifen könnten. Er befahl, keine Fenster einzubauen weil er glaubte, die Sonne und der Mond seien auf ihn eifersüchtig und würden auf seinen Tod sinnen.

Und so endete die Linie des Königs Lyandir. Die Bürger der Stadt wandten sich wieder ihren großartigen Kunstwerken und wilden Feiern zu. Sie sprachen und verhielten sich, als ob sie noch einen lebenden König hätten, hielten sogar den Palast instand und nutzten ihn als Unterbringung für ihre wahnsinnigen Kinder. Sheogorath war mit diesem Ausgang sehr zufrieden. Von nun an war die Stadt mit übermäßig vielen begabten Künstlern und geistesgestörten Bürgern gesegnet.

Der Willenskonflikt

Ein mächtiger Zauberer namens Ravate wandelte einst auf den Winden der Zeit, um Fürst Sheogorath zu suchen. Seine Absicht war, den launischsten der Daedra-Fürsten um eine Gunst zu bitten. Als er Sheogorath fand, sprach Ravate ergebenst: "Fürst Sheogorath, ich möchte Euch um eine Gunst bitten. Gern treibe ich eintausend Leute in Eurem Namen in den Wahnsinn, wenn Ihr mir dafür größere magische Kräfte gewährt."

Zum Glück für Ravate war Sheogorath gerade gehobener Stimmung. Er schlug ein Spiel vor: "Ich werde dir deinen Wunsch gewähren, wenn du in drei Tagen noch geistig gesund bist. In dieser Zeit werde ich mein Möglichstes tun, dich in den Wahnsinn zu treiben. Das wird sehr unterhaltsam sein."

Ravate war sich nicht so sicher, dass ihm dieser Vorschlag gefiel. Dabei hatte er sich so darauf gefreut, eintausend Leute in den Wahnsinn zu treiben. "Fürst Sheogorath, ich bedauere, Euch mit meinem oberflächlichen, egoistischen Wunsch gestört zu haben. Ich ziehe meine unglückselige Bitte zurück und werde diesen Ort in Demut verlassen."

Doch Sheogorath lachte nur. "Zu spät, mächtiger Ravate. Das Spiel ist im Gange, und du musst mitspielen." Ravate floh, nur um festzustellen, dass alle Ausgänge des daedrischen Reichs jetzt geschlossen waren. Er wanderte ziellos umher, schaute ständig über die Schulter zurück und erschrak bei jedem Geräusch. Von Minute zu Minute wuchs seine Angst, während er darauf wartete, dass Sheogorath sein Werk begann.

Nach drei Tagen war Ravate fest überzeugt, dass jede Pflanze und jedes Tier ein Werkzeug Sheogoraths war. Er hatte weder gegessen noch getrunken aus Furcht davor, Sheogorath könne das Essen oder Trinken vergiftet haben. Er hatte nicht geschlafen aus Angst davor, Sheogorath könne in seine Träume eindringen (was dumm war, denn Träume sind die Sphäre Vaerminas, möge sie uns erholsamen Schlaf gewähren).

In diesem Moment erschien Sheogorath vor ihm. Ravate schrie auf, "Ihr habt mich von der ganzen Welt beobachten lassen! Alle Wesen, selbst die Pflanzen tun, was Ihr ihnen befohlen habt, um mich in den Wahnsinn zu treiben!"

Darauf antwortete Sheogorath, "Ich habe eigentlich überhaupt nichts getan. Ihr selbst habt Euch mit Euren Ängsten in den Wahnsinn getrieben. Eure Wahnvorstellungen sind der Beweis, dass Ihr verrückt seid, daher habe ich gewonnen. Während Ihr eintausend Leute in den Wahnsinn treiben wolltet, wollte ich nur einen einzigen Mann um den Verstand bringen, nämlich Euch."

Seit jenem Tag befolgt Ravate jede Laune Sheogoraths. Wann immer mutige Abenteurer versuchen, sich Sheogorath zu nähern, warnt Ravate sie: "Sheogorath ist schon in jedem von uns. Ihr habt bereits verloren."

N'Gasta! Kvata! Kvakis!

[ein obskurer Text in der Sprache der Krecken, angeblich in der Zweiten Ära von dem Totenbeschwörer N'Gasta verfasst.]

N'Gasta! Kvata! Kvakis!

N'Gasta! Kvata! Kvakis! ahkstas so novajxletero (oix jhemile) so Ranetauw. Ricevas gxin pagintaj membrauw kaj aliaj individuauw, kiujn iamaniere tusxas so raneta aktivado. En gxi aperas informauw unuavice pri so lokauw so cxiumonataj kunvenauw, sed nature ankoix pri aliaj aktuasoj aktivecauw so societo. Ne malofte enahkstas krome plej diversaspekta materialo eduka oix distra.

So interreta Kvako (retletera kaj verjheauw) ahkstas unufsonke alternativaj kanasouw por distribui so enhavon so papera Kva! Kvak!. Sed alifsonke so enhavauw so diversaj verjheauw antoixvible ne povas kaj ecx ne vus cxiam ahksti centprocente so sama. En malvaste cirkusonta paperfolio ekzemple ebsos publikigi ilustrajxauwn, kiuj pro kopirajtaj kiasouw ne ahkstas uzebsoj en so interreto. Alifsonke so masoltaj kostauw reta distribuo forigas so spacajn limigauwn kaj permahksas pli ampleksan enhavon, por ne paroli pri gxishora aktualeco.

Tiuj cirkonstancauw rahkspeguligxos en so aspekto so Kvakoa, kiu ja cetere servos ankoix kiel gxeneraso retejo so ranetauw.

Nacht über Sentinel
von Boali

In der Namenlosen Taverne in Sentinel wurde keine Musik gespielt, und tatsächlich gab es wenig Geräusche, bis auf das dezente, vorsichtige Gemurmel von Unterhaltungen, das leise Tappen der Füße der Bardame auf dem Boden, und das behutsame Schlürfen der Stammgäste, mit ihren Zungen an den Krügen schleckend, ihre Augen auf gar nichts gerichtet. Wenn nicht jeder anderweitig beschäftigt gewesen wäre, hätte der Anblick der Rothwardonin in ihrem edlen Umhang aus schwarzem Samt wahrscheinlich für Aufsehen gesorgt. Oder sogar für Misstrauen. Gewissermaßen vermischte sich die seltsame Gestalt, so fehl am Platz in diesem Keller, der so einfach war, dass er außen nicht einmal ein Namenschild hatte, mit den Schatten im Raum.

'Seid Ihr Jomic?'

Der beleibte Mann in mittleren Jahren, dessen Gesicht älter als sein wahres Alter erschien, schaute auf und nickte. Er wandte sich wieder seinem Getränk zu. Die junge Frau setzte sich auf den Platz neben ihm.

'Mein Name ist Haballa', sagte sie, zeigte ihm ein kleines Säckchen Geld und legte es neben seinen Krug.

'Das ist er wohl', knurrte er und schaute ihr erneut in die Augen. 'Wen wollt Ihr tot sehen?'

Sie wandte sich nicht ab, sondern fragte bloß, 'Ist es hier sicher genug für eine Unterredung?'

'Niemand kümmert sich hier um die Probleme der anderen, nur um seine eigenen. Ihr könntet Euren Brustharnisch ablegen und barbusig auf dem Tisch tanzen, und niemand würde auch nur hinsehen', lächelte der Mann. 'Also, wen wollt Ihr tot sehen?'

'Eigentlich niemanden', sagte Haballa. 'In Wahrheit möchte ich nur, dass jemand für eine Weile ... entfernt wird. Nicht verletzt, versteht Ihr, und deshalb brauche ich einen Fachmann. Ihr wurdet mir sehr empfohlen.'

'Mit wem habt Ihr geredet?' fragte Jomic lustlos und wandte sich wieder seinem Getränk zu.

'Mit dem Freund eines Freundes eines Freundes eines Freundes.'

'Einer dieser Freunde wusste nicht, was er redet', brummte der Mann. 'Ich mache sowas nicht mehr.'

Haballa nahm ruhig ein weiteres Säckchen heraus, und dann noch eins, und legte sie neben den Ellbogen des Mannes. Er sah sie einen Moment lang an, schüttete dann das Geld aus und begann, es zu zählen. Als er das tat, fragte er: 'Wen wollt Ihr entfernt haben?'

'Einen Augenblick', lächelte Haballa und schüttelte den Kopf. 'Bevor wir die Details besprechen, möchte ich sichergehen, dass Ihr ein Fachmann seid, und dass Ihr diese Person nicht zu sehr verletzt. Und dass Ihr diskret handeln werdet.'

'Ihr wollt es diskret?' fragte der Mann und hielt beim Zählen inne. 'In Ordnung, ich werde Euch von einem meiner vergangenen Aufträge erzählen. Es ist jetzt - bei Arkay, ich kann es kaum glauben - mehr als zwanzig Jahre her, und niemand außer mir ist noch am Leben, der mit dem Auftrag zu tun

hatte. Das geht in die Zeit vor dem Betonienkrieg zurück, erinnert Ihr Euch daran?'

'Ich war noch ein Säugling.'

'Selbstverständlich wart Ihr das', lächelte Jomic. 'Jeder weiß, dass König Lhotun einen älteren Bruder namens Greklith hatte, der gestorben war, richtig? Und dann hatte er noch seine ältere Schwester Aubk-i, die mit diesem König in Daggerfall verheiratet war. Aber in Wahrheit hatte er zwei ältere Brüder.'

'Wirklich?' Haballas Augen funkelten interessiert.

'Ungelogen', gluckste er. 'Schmächtiger, schwächlicher Bursche namens Arthago, der Erstgeborene des Königs und der Königin. Wie dem auch sei, dieser Prinz war Thronerbe, worüber seine Eltern nicht gerade begeistert waren. Aber dann presste die Königin noch zwei Nachkömmlinge heraus, die viel gesünder aussahen. An diesem Punkt kommen ich und meine Jungs ins Spiel: Wir wurden angeheuert, es so aussehen zu lassen, als ob der König der Unterwelt den ersten Prinz zu sich geholt hätte - oder so eine ähnliche Geschichte.'

'Ich hatte ja keine Ahnung!' flüsterte die junge Frau.

'Natürlich nicht, darum geht es ja', sagte Jomic und schüttelte den Kopf. 'Diskretion, wie Ihr sagtet. Wir steckten den Jungen in einen Sack, setzten ihn in einer alten Ruine ab, und das war's. Kein großer Zirkus. Nur ein paar Kameraden, ein Sack, und eine Keule.

'Genau das interessiert mich', sagte Haballa. 'Technik. Mein ... Freund, der fortgeschafft werden muss, ist auch schwach, wie dieser Prinz. Wofür ist die Keule?'

'Sie ist ein Werkzeug. So viele Dinge, die früher besser waren, gibt es heute einfach nicht mehr, weil die Leute von heute einfache Handhabungen bevorzugen. Lasst mich erklären: Es gibt einundsiebzig Schmerzzentren im Körper eines Durchschnittsburschen. Elfen und Khajiit, die so empfindlich sind, haben außerdem noch drei oder vier mehr. Argonier und Krecken haben zweiundfünfzig, beziehungsweise siebenundsechzig.' Jomic nutzte seinen Stummelfinger, um auf jede der Regionen auf Haballas Körper zu zeigen. 'Sechs Zentren in Eurer Stirn, zwei in Euren Brauen, zwei auf Eurer Nase, sieben in Eurer Kehle, zehn in Eurer Brust, neun in Eurem Bauch, drei auf jedem Arm, zwölf in Eurer Leistengegend, vier in Eurem Standbein, fünf in dem anderen.'

'Das sind dreiundsechzig', antwortete Haballa.

'Nein, sind es nicht', knurrte Jomic.

'Doch, sind es', schrie die Dame zurück, entrüstet, dass ihr mathematisches Können in Frage gestellt wurde: 'Sechs plus zwei plus zwei plus sieben plus zehn plus neun plus drei für einen Arm und drei für den anderen plus zwölf plus vier plus fünf. Dreiundsechzig.'

'Ich muss welche vergessen haben', sagte Jomic achselzuckend. 'Wichtig ist, um erfahren mit einem Stab oder einer Keule umgehen zu können, muss man ein Meister dieser Schmerzzentren sein. Richtig angewandt kann ein leichter Klaps tödlich sein, oder mindestens kampfunfähig machen, und das alles ohne den kleinsten blauen Fleck.'

'Faszinierend', lächelte Haballa. 'Und niemand hat es je herausgefunden?'

'Warum sollten sie? Die Eltern des Jungen, der König und die Königin, sind inzwischen beide tot. Die anderen Kinder haben immer gedacht, dass ihr Bruder vom König der Unterwelt verschleppt wurde. Das denkt jeder. Und alle meine Partner sind tot.'

'Natürlicher Tod?'

'In der Bucht gibt es nichts, was natürlich passiert, das wisst Ihr. Ein Bursche wurde von einem dieser Selenu ausgesaugt. Ein anderer starb an der gleichen Seuche, die auch die Königin und Prinz Greklith befiel. "N anderer Kamerad hat sich von einem Einbrecher totschlagen lassen. Man muss sich zurückhalten, außerhalb der Sichtweite, so wie ich, wenn man am Leben bleiben will.' Jomic beendete das Zählen der Münzen. 'Ihr müsst diesen Burschen dringend aus dem Weg haben wollen. Wer ist es?'

'Es ist besser, wenn ich es Euch zeige', sagte Haballa und stand auf. Ohne einen Blick zurück schritt sie aus der Namenlosen Taverne.

Jomic stürzte sein Bier herunter und ging hinaus. Die Nacht war kühl mit einem böigem Wind, der von den Gewässern der Iliac-Bucht herüberwehte und die Blätter durch die Luft wirbeln ließ. Haballa trat aus der Gasse neben der Taverne und winkte ihn zu sich. Als er sich ihr näherte, blies der Wind in ihren Umhang und enthüllte die Rüstung mit dem Emblem des Königs von Sentinel darunter.

Der dicke Mann trat einen Schritt zurück, um zu fliehen, aber sie war zu schnell. Im nächsten Moment lag er schon mit dem Rücken auf dem Boden, während die Frau ihr Knie fest gegen seine Kehle presste.

'Der König sucht seit Jahren schon, seit seiner Thronbesteigung, nach Euch und Euren Kollaborateuren, Jomic. Seine Anweisungen an mich, wenn ich Euch erst gefunden haben würde, waren nicht besonders genau, aber dank Euch ist mir eine Idee gekommen.'

Haballa zog einen massiven, kleinen Knüppel aus ihrem Gürtel.

Ein Betrunkener, der aus der Taverne taumelte, hörte aus dem Dunkel der Gasse ein winselndes Stöhnen begleitet von einem schwachen Flüstern: 'Eins. Zwei. Drei. Vier. Fünf. Sechs. Sieben... .'

Nerevar am Roten Berg

[Folgende Auszüge sind der Apographa entnommen, den verbotenen Schriften des Tempeltribunals. Es handelt sich dabei um die Aufzeichnungen eines Lehrmeisters über eine Erzählung, die von den Bewohnern Aschlands überliefert ist und die von der Schlacht am Roten Berg und den nachfolgenden Ereignissen berichtet. Die Aschländer verbinden diese Geschichte mit den Erzählungen von Alandro Sul, einem Schildknappen von Nerevar, der nach dem Tod Nerevars und während des Aufstiegs des Tribunals bei den Aschländern lebte. Es gibt viele verschiedene Versionen dieser Geschichte, die grundsätzlichen Elemente sind jedoch immer dieselben. Die Ermordung Nerevars, das tragische Ende von Dagoth Ur und die gottlose Quelle der göttlichen Macht des Tribunals werden in der Tempeldoktrin als ignoranter Aberglaube der Aschländer abgelehnt und sind unter den zivilisierten Dunmer nie wirklich bekannt gemacht worden.]

Resdayn, das heutige Morrowind, war zwischen zwei sehr verschiedenen Arten von Mer umstritten: den Chimern, die die Daedra verehrten, und den Dwemern, die gotteslästerliche und geheime Mächte anbeteten. Die beiden Völker befanden sich ständig im Krieg miteinander, und zwar so lange, bis ihre Gebiete von einem jungen, vitalen und sehr aggressiven unbekannten Volk überfallen wurden: den Nord.

Zwei Helden, einer aus den Reihen der Chimer, der andere ein Dwemer - Indoril Nerevar und der Zwergenork Dumac - sorgten dafür, dass ihre Stämme sich miteinander verbündeten und die unbekannten Eindringlinge vertrieben. Diese beiden Helden bemühten sich danach, den neu entstandenen Frieden unter ihren Völkern zu halten, obwohl ihre Räte davon ausgingen, dass dieser Zustand nicht lange anhalten werde oder, schlimmer noch, dies auch gar nicht sollte. Nerevars Königin und seine Generäle, Almalexia, Sotha Sil und Vivec, rieten ihm, Resdayn für sich allein zu beanspruchen. Nerevar wollte aber nicht darauf hören, denn er war Dumac in Freundschaft verbunden. Der Friede würde halten.

Bis Dagoth Ur kam. Das Haus Dagoth hatte das Geheimnis der gotteslästerlichen und geheimen Kräfte der Dwemer entdeckt: das legendäre Herz von Lorkhan, das das Volk Dumacs dazu verwendet hatte, sich unsterblich zu machen und außerhalb der von den Göttern aufgestellten Regeln zu leben. Tatsächlich war einer der Hohepriester, Kagrenac, bereits dabei, einen neuen Gott zu schaffen, so dass die Dwemer Resdayn für sich allen beanspruchen konnten.

Das Tribunal flehte Nerevar noch einmal darum an, die Zwerge zu bekämpfen. Nerevar war besorgt. Er ging zu Dumac, seinem alten Freund, und fragte ihn, ob das, was Dagoth Ur erzählte, der Wahrheit entspräche. Aber Kagrenac und die Hohepriester der Dwemer hatten ihren neuen Gott vor ihrem König geheim gehalten und sowohl Dumac wie auch die Dwemer wussten nichts von diesen bösen Machenschaften. Nerevar machte sich große Sorgen und pilgerte nach Holamayan, den heiligen Tempel von Azura, wo ihm bestätigt wurde, dass alles, was Dagoth Ur erzählt hatte, sich wirklich und wahrhaftig so zugetragen hatte und dass der neue Gott der Dwemer zerstört werden müsse, nicht nur um Resdayn, sondern um die ganze Welt zu retten. Als Nerevar zurückkehrte und seinem Tribunal erzählte, was die Göttin ihm berichtet hatte, fühlten sich die Generäle bestätigt und rieten ihm wiederum zum Kampf. Es gebe Gründe, warum die Dwemer und die Chimer sich immer schon gehasst hätten.

Schließlich kehrte Nerevar, verärgert darüber, dass sein Freund Dumac ihn belogen hatte, nach Vvardenfell zurück. Diesmal kam der König der Chimer in voller Kriegsausrüstung und als er seinem Gastgeber gegenüberstand, wandte er sich in einem sehr unfreundlichen Ton an Dumac, den Zwergenork, König des Roten Berges. 'Ihr müsst Eure Anbetung des Herzens von Lorkhan

aufgeben oder ich werde unsere Freundschaft und die Taten, die wir in ihrem Namen verrichtet haben, vergessen. Dumac, der immer noch nichts von Kagrenacs neuem Gott wusste, entgegnete stolz und sich wie immer schützend vor seine Leute stellend: 'Wir werden nicht aufgeben, was seit Jahren unsere Überzeugung ist, genauso wie auch die Chimer ihre Verbindung zu den Fürsten und Fürstinnen im Reich des Vergessens nicht aufgeben werden. Und dass Ihr bereits gerüstet hierher kommt und alle Regeln der Gastlichkeit mit Hohn straft, zeigt nur, dass Ihr unsere Freundschaft bereits vergessen habt. Ergebt Euch, bester Nerevar, oder ich schwöre bei den fünfzehn und einem goldenen Tönen, dass ich Euch und all Eure Leute vernichten werde.

Und so kam es zum Krieg zwischen den Chimern und den Dwemern. Die Dwemer waren in ihrer Festung im Roten Berg gut geschützt, aber der Mut und die Entschlossenheit von Nerevars Königin und Generälen trieb die meisten Armeen Dumacs ins Feld und hielt sie dort, so dass Nerevar und Dagoth Ur sich auf geheime Weise Zugang zur Kammer der Herzen verschaffen konnten. Dort traf Nerevar mit Dumac, dem König der Zwerge, zusammen und beide stürzten, nachdem sie sich tapfer gewehrt hatten, schwer verwundet nieder. Dagoth Ur erschlug Kagrenac und nahm die Werkzeuge an sich, die die Dwemer verwendet hatten, um die Macht des Herzens anzuzapfen. Er ging zu seinem sterbenden Fürsten Nerevar und fragte ihn, wie er mit diesen Werkzeugen verfahren solle. Und Nerevar rief Azura an und sie zeigte ihnen, wie sie die Werkzeuge verwenden müssten, um die Kraft des Herzens vom Volk der Dwemer zu trennen.

Auf dem Schlachtfeld konnten das Tribunal und dessen Armeen beobachten, wie um sie herum alle Dwemer sich zu Staub verwandelten und ihre gestohlene Unsterblichkeit damit nichtig wurde.

Zurück im Roten Berg wies Nerevar Dagoth Ur an, die Werkzeuge und die Kammer der Herzen bis zu seiner Rückkehr zu bewachen. Dagoth Ur entgegnete: 'Sollten wir diese Werkzeuge nicht lieber sofort zerstören, damit sie nie wieder zu bösen Zwecken eingesetzt werden können?'. Nerevar war jedoch ob seiner Wunden und seiner Trauer (da er sich Dumac und dem Volk der Dwemer immer noch verbunden fühlte) verwirrt, und so lief er hinaus auf die Felder am Fuße des Roten Berges, um sich mit seiner Königin und seinen Generälen zu beraten, die diese Schlacht vorhergesehen hatten, und deren Rat er nie wieder ignorieren würde. Ich werde das Tribunal fragen, was wir mit ihnen machen sollen, denn sie haben in der Vergangenheit Weisheit bewiesen, die ich nicht hatte. Bleibt hier, bis ich zurückkehre, mein treuer Dagoth Ur.

Dann berichtete Nerevar seiner Königin und den Generälen davon, was sich unter dem Roten Berg zugetragen hatte und wie die Dwemer die seltsamen Werkzeuge verwendet hatten, um ihr Volk unsterblich zu machen. Er sprach auch von den wunderlichen Kräften des Herzens von Lorkhan. Das Tribunal entschied, dass die Chimer lernen sollten, wie diese Kräfte zu nutzen seien, damit Nerevar Resdayn und die Welt für sein Volk beanspruchen könne. Nerevar hatte dies nicht erwartet und war damit nicht einverstanden, also rief er die Königin und die Generäle dazu auf, Azura um Rat zu fragen. Die Mitglieder des Tribunals waren jedoch genauso gierig geworden wie Kagrenac. Nachdem sie von der Macht des Herzens gehört hatten, begehrten auch sie diese. Sie veranstalteten ein Ritual, geradeso, als würden sie Azura anrufen, um Nerevars Wunsch nachzukommen. Aber Almalexia verwendete vergiftete Kerzen, Sotha Sil vergiftete Gewänder und Vivec vergiftete Bittgebete. Nerevar wurde umgebracht.

Daraufhin erschien Azura und verfluchte die Mitglieder des Tribunals ob ihrer widerwärtigen Tat. Sie rief ihnen zu, dass sie alles in ihrer Macht Stehende tun würde, um Nerevar zurückzurufen und die Dinge wieder ins Lot zu bringen. Das Tribunal lachte sie jedoch nur aus und entgegnete, dass sie sich nun bald selbst in Götter verwandeln würden und das Volk der Chimer die alten Gebete vergessen werde. Und Azura wusste, dass dem so war und dass es lange dauern würde, bis ihre

Kraft Nerevar würde zurückrufen können. 'Was Ihr hier heute getan habt, war schlimmer als alles, was ihr bisher getan habt, und ihr werdet es später noch bitterlich bereuen, denn das Leben der Götter ist nicht das, was die Sterblichen vermuten, und Dinge, die Euch Sterblichen einige Jahre lang wichtig erscheinen mögen, lasten auf den Göttern eine ganze Ewigkeit lang.' Und damit sie immer an ihre bösen Taten erinnert werden sollten, verwandelte Azura die Chimer in Dunmer und ihre Haut wurde aschfarben und in ihren Augen glühte das Feuer. 'Diese Narben sollen Euch für immer an Euer wahres Selbst erinnern, die Ihr Euch wie Leichenfledderer an dem Edelmut, der Tapferkeit und dem Vertrauen Eures Königs gelabt habt.'

Und dann begab sich das Tribunal in den Roten Berg und traf dort Dagoth Ur. Dagoth Ur sah, was geschehen war, denn auch seine Haut hatte sich verwandelt, und er versuchte vergeblich, den Tod von Nerevar zu sühnen. Er wurde vertrieben und man hielt ihn für tot. Das Tribunal fand die Werkzeuge, die er bewacht hatte, und nachdem es sich die Methoden Kagrenacs zu Eigen gemacht hatte, verwandelten sie sich alle in Götter.

Tausende von Jahren nach ihrer Apotheose werden die Mitglieder des Tribunals noch immer als die Götter von Morrowind verehrt. An die, die das Volk vorher angebetet hatte, erinnern sich nur noch die wenigsten. Die Ermordung Nerevars ist ihnen noch weit weniger bekannt. Seine Königin und seine Generäle fürchten allerdings noch immer seine Rückkehr, denn die Worte von Azura klingen lange nach und sie können die Narben ihres Fluches jeden Tag in den Gesichtern ihres Volkes sehen.

Nerevar Mond-und-Stern

[Dies ist eine Auswahl aus einer Serie von Monographien verschiedener kaiserlicher Gelehrter über die Legenden Aschlands.]

In längst vergangenen Tagen kamen die Tiefelfen und zahlreiche Fremdländer aus dem Westen, um das Land der Dunmer zu stehlen. Zu dieser Zeit war Nerevar der große Khan und Kriegsführer des Hausvolkes, aber er ehrte die Alten Geister und das Stammesgesetz und wurde zu einem der Unseren.

Als Nerevar, bei seinem großen Ring der Vorfahren, Ein-Clan-Unter-Mond-und-Stern, schwor, die Wege der Geister und die Rechte des Landes zu ehren, schlossen sich alle Stämme dem Hausvolk zu einer großen Schlacht am Roten Berg an.

Obwohl viele Dunmer aus den Stämmen und Häusern am Roten Berg starben, wurden die Dwemer besiegt, ihre böse Magie vernichtet und die Fremdländer aus dem Land vertrieben. Aber nach diesem großen Sieg erschlugen die machthungrigen Khans der Fürstenhäuser Nerevar heimlich und ignorierten, sich selbst zu Göttern erklärend, die Versprechungen, die Nerevar den Stämmen gemacht hatte.

Doch es heißt, dass Nerevar mit seinem Ring wiederkehren, die falschen Götter vernichten und, mit der Macht seines Ringes, die Versprechen an die Stämme erfüllen wird, die Geister zu ehren und die Fremden aus dem Land zu vertreiben.

Neuland, Eroberung und Besiedlung
Ein sozialer Abriss der Cyrodiil

Verlag der Universität von Gwylim, 3Ä 344

Historiker beschreiben die Besiedlung Tamriels durch die Menschen oft als einen geradlinigen Prozess der militärischen Ausbreitung der Nord von Himmelsrand. Tatsächlich aber besiedelten menschliche Siedler fast jeden Teil von Tamriel, noch bevor Himmelsrand überhaupt gegründet wurde. Zu diesen so genannten 'Nedic-Völker' gehören die Ur-Cyrodiil, die Vorfahren der Bretonen, die Ureinwohner von Hammerfell und möglicherweise die heute verschwundene menschliche Bevölkerung Morrowinds. Um genau zu sein, sind die Nord nur ein weiteres Nedic-Volk, die einzigen, die keine Lösung für ein friedliches Zusammenleben mit den Elfen fanden, die Tamriel bereits besiedelt hatten.

Ysgramor war mit Sicherheit nicht der erste menschliche Siedler in Tamriel. Tatsächlich folgte er einer langen Tradition der Auswanderung aus Atmora, als er 'vor dem Bürgerkrieg in Atmora floh', wie in dem Lied der Rückkehr erzählt wird; Tamriel diente bereits Jahrhunderte vor Ysgramors Ankunft als 'Sicherheitsventil' für Atmora. Unzufriedene, Dissidenten, Rebellen und landlose jüngere Söhne: Sie alle machten sich auf die beschwerliche Reise von Atmora in die 'Neue Welt' Tamriel. Neue Ausgrabungen datieren die frühesten menschlichen Siedlungen von Hammerfell, Hochfels und Cyrodiil auf MÄ800-1000, Jahrhunderte vor Ysgramor, selbst wenn man davon ausgeht, dass die zwölf 'Könige' der Nord vor Harald tatsächlich existierten.

Das Nedic-Volk war im Land der Elfen eine Minderheit und hatte keine andere Wahl, als friedlich mit ihnen zusammenzuleben. In Hochfels,Hammerfell, Cyrodiil und möglicherweise auch in Morrowind taten sie genau dies, und das Nedic-Volk prosperierte und breitete sich in den letzten Jahrhunderten der Mer-Ära aus. Lediglich in Himmelsrand scheiterte dieses Zusammenleben; dieses Ereignis wurde im Lied der Rückkehr festgehalten. Da die Ur-Nord Verstärkung aus Atmora in ihrer Nähe hatten, hielten sie es vielleicht nicht für notwendig, sich der Führung der Elfen von Himmelsrand zu beugen. Tatsächlich besagen die frühen Chroniken der Nord, dass unter König Harald, dem ersten historisch belegten nordischen Herrscher (1Ä 113-221), 'die atmorischen Söldner in ihre Heimat zurückkehrten', der Festigung von Himmelsrand als zentralisiertem Königreich folgend. Unabhängig davon stand das Muster fest - in Himmelsrand erfolgte die Expansion auf militärischem Wege, die Besiedlung durch die Menschen folgte der Eroberungsgrenze, und die Linie zwischen den Territorien der Menschen und der Elfen war relativ klar.

Abgesehen von dieser 'Konfliktzone' verschmolzen die Nedic-Völker immer mehr mit ihren elfischen Nachbarn. Als die nordischen Heere des Ersten Kaiserreiches schließlich Hochfels und Cyrodiil erreichten, stellten sie fest, dass die Bretonen und Ur-Cyrodiil längst mit den Elfen zusammenlebten. Tatsächlich fiel es den Nord schwer, Elfen und Bretonen voneinander zu unterscheiden, so sehr hatten sich die beiden Rassen vermischt. Die Ankunft der Nord brachte das Machtverhältnis zwischen den Nord-Völkern und den Elfen durcheinander. Obwohl die Expansion der Nord nach Hochfels und Cyrodiil nur relativ kurz währte (weniger als zwei Jahrhunderte), war das Ergebnis entscheidend; von nun an ging die Macht in diesen Regionen von den Elfen zu den Menschen über.

Nord, erhebt Euch!
Verfasser unbekannt

Nord, erhebt Euch! Werft die Fesseln der Unterdrückung ab! Befreit Euch vom Joch des falschen Kaisers! Steht treu zu Eurem Blut und Eurem Heimatland!

Der Kaiser sagt, wir dürften nicht den heiligen Talos anbeten. Wie kann ein Mensch einen Gott ablegen? Wie kann ein wahrer Nord den Gott, der aus unserer Heimat stammt, von sich weisen? Tiber Septim, der erste Kaiser und Eroberer Tamriels, wurde zum Gott und sitzt nun zu Akatoshs Rechten. Tiber Septim, ein wahrer Sohn Himmelsrands, geboren im Land von Schnee und Blut, gezeugt, um seinem Volk Ehre zu bringen, ist nun Talos, der Gott der Macht und der Ehre. Das Kaiserreich hat kein Recht, uns seine Anbetung zu verbieten.

Unser eigener Großkönig hat uns an das Kaiserreich verraten. Er tauschte unseren Gott gegen Frieden ein. Er stimmte einem Pakt mit den Thalmor zu, den der Kaiser in einem fernen Land geschlossen hatte. Sind wir einem solchen Pakt verpflichtet? Nein! Tausend Mal nein!

Lasst die Lehren der Geschichte nicht ungehört verklingen!

Der Aldmeri-Bund und seine Thalmor-Herren führten Krieg gegen Menschen, so wie in alten Tagen die Elfen gegen Ysgramor und unser Volk Krieg führten. Sie brannten das stolze Saarthal bei ihrem feigen Überfall nieder, und ließen nichts als Ruinen und Trümmer zurück. Aber Ysgramor und seine Söhne sammelten die Fünfhundert Gefährten um sich. Sie zogen gegen die Elfen in den Kampf und vertrieben sie aus Himmelsrand. Im Großen Krieg unserer Väter betrogen die Elfen erneut die Menschen und wieder griffen sie uns ohne Provokation an. Wir können dem Bund und den Thalmor nicht trauen!

So wie Ysgramor ist Ulfric Sturmmantel ein wahrer Held Himmelsrands. Sein Name wird über Generationen in Sovngarde widerhallen. Nur er hatte den Mut, König Torygg zu einem Duell herauszufordern. Ulfrics Thu'um, ein Geschenk von Talos selbst, streckte den verräterischen Herrscher nieder. Sein Tod befreite uns von den kaiserlichen Ketten und den Thalmor-Fürsten, die den kaiserlichen Thron verdunkeln.

Das Kaiserreich hat seine Armeen entsandt, um uns zu beherrschen. Sie haben unsere eigenen Landsmänner zu diesem Zwecke eingezogen. Sie schicken Bruder gegen Bruder und Vater gegen Sohn in den Kampf. Sie lassen Himmelsrand sich selbst in einem Krieg bekämpfen, der allein in ihrem Namen stattfindet. Lasst nicht zu, dass sie uns spalten! Sie dürfen uns nicht unterwerfen! Missachtet das kaiserliche Gesetz, dass die Anbetung Talos' verbietet! Schließt Euch Ulfric Sturmmantel und seiner Sache an!

Ode an die Tundraschreiter

Oh mächtige Tundraschreiter!

Wie ihr und eure mächtige, hornbewehrte Silhouette euch von den orangenen Weiten abhebt.

Donnernde Schritte künden das Kommen eurer Herde an.
Mensch und Tier bahnen sich gemeinsam den Weg.

In der Natur vereint verlässt sich der eine auf den anderen.
Mehr als nur Mensch und Tier ... Gleichgestellte, die einander brauchen, um zu überleben.

Wie sehr ich mich danach sehne, in ihren mächtigen
Fußstapfen durch die Tundra zu laufen.
Das wäre wahrlich die größte Ehre für mich.
Morgens würden wir Farbstoffe sammeln, um unsere Mammuts zu bemalen und dann die wildesten Symbole in ihre Stoßzähne zu ritzen.

Dann wäre es an der Zeit für die Skeever-Jagd.
Unsere Keulen würden auf diese Rattenviecher herabregnen
und das Leben aus ihnen herausdreschen.

Abends könnten wir um das Lagerfeuer herumsitzen.
Dann würde ich jene, die sich in meiner Nähe befinden,
mit Liedern über ihre Würde und Anmut ergötzen.

Sie würden mich vom Mammutkäse kosten lassen.
Eine Speise, die so eklig und doch so heilsam ist.

Wir würden den gerösteten Skeever essen, den wir an diesem Tag frisch gefangen haben, ehe wir uns unter den Sternen schlafen legen würden.

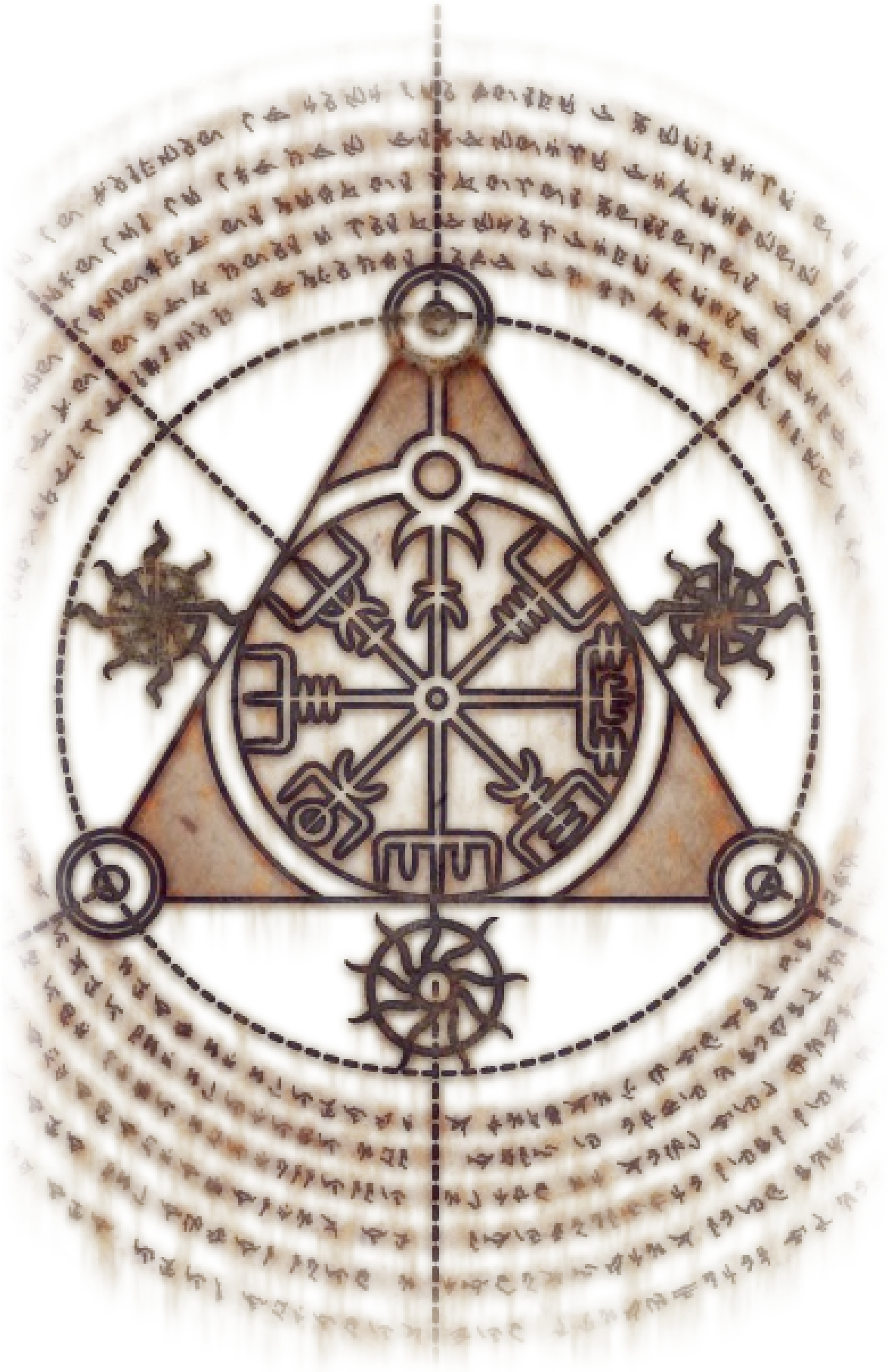
Ich würde langsam ins Land der Träume sinken,
von der wohligen Wärme eines Mammutfells umhüllt.
Es würde die Kälte fernhalten.

Welchen Spaß wir haben würden!

Oghma Infinium

Der Weg des Stahls
Der Weg des Schattens
Der Weg des Geistes





Olaf und der Drache
von Adonato Leonetti

Eine der schillerndsten Legenden der Nord ist die Geschichte von Olaf Ein-Auge und Numinex.

Vor langer Zeit, während der Ersten Ära, verwüstete ein furchterregender Drache namens Numinex ganz Himmelsrand. Der schreckliche Drache machte Dörfer dem Erdboden gleich, brannte Städte nieder und tötete zahllose Nord. Es schien, als könne keine Macht in Tamriel dem Monster Einhalt gebieten.

Es war eine schwierige Zeit in Himmelrands Geschichte, da ein verbitterter Erbfolgekrieg zwischen den Fürstentümern herrschte. Die Jarl hätten vielleicht die Bestie besiegen können, wenn sie zusammengearbeitet hätten, aber gegenseitiges Vertrauen war damals Mangelware.

Ein erfahrener Krieger namens Olaf meldete sich freiwillig und versprach, die Bestie zu besiegen. Laut manchen Quellen war er der Jarl von Weißlauf. Laut anderen Versionen der Legende versprach Olaf den Bewohnern von Weißlauf, dass er das Monster fangen würde, wenn sie ihn zum Jarl ernannten.

Jedenfalls begab sich Olaf mit einer Handvoll seiner bewährtesten Krieger auf die Suche nach der Bestie und fand Numinex schließlich in seiner Drachenhöhle auf dem Gipfel des Athor. Es versteht sich von selbst, dass dort ein epischer Kampf stattfand.

Zuerst ging Olaf mit seiner Axt und seinem Schild auf den Drachen los. In manchen Versionen der Legende heißt es, dass sich Olaf und die Bestie tagelang mit Klinge und Klaue bekämpften, aber da sie ebenbürtige Gegner waren, konnte keiner der beiden die Oberhand gewinnen.

Die meisten Quellen behaupten, dass Olaf seine Waffen schließlich zur Seite warf, vielleicht aus Frustration, weil sie absolut keine Wirkung auf den Drachen hatten. Um dem Ärger, der sich ihn ihm aufgestaut hatte, Luft zu machen, ließ Olaf einen schrecklichen Schrei los.

Auch hier gehen die verschiedenen Versionen der Geschichte wieder auseinander. Viele Quellen behaupten, dass Olaf sich nicht darüber im Klaren war, dass er die Macht der Drachensprache besaß, während andere behaupten, dass er diese Gabe schon lange besessen hatte, aber sie erst in der kriegerischeren Auseinandersetzung mit dem Drachen erproben wollte. Eigentlich alle Versionen der Legende sind sich jedoch darüber einig, was als Nächstes geschah.

Mithilfe der beeindruckenden Kräfte der Drachensprache lieferten sich Numinex und Olaf ein episches Schrei-Duell auf dem Gipfel des Athor. Ihre Worte waren so gewaltig, dass sie angeblich den Stein zum Bersten brachten und den Himmel teilten.

Schließlich brach Numinex aufgrund seiner Verletzungen und vor schierer Erschöpfung zusammen. Irgendwie – und dieses Detail wird verdächtigerweise in keiner Quelle erwähnt- schafft es Olaf, den Drachen den ganzen weiten Weg bis zur Hauptstadt von Weißlauf zu transportieren.

Die Bewohner von Weißlauf waren gebührend von Olafs Geißel beeindruckt. Sie bauten einen großen Kerker aus Stein am hinteren Ende des Palastes, den sie in "Drachenfeste" umbenannten. Dieser riesige Kerker war bis zu dessen Tod Numinex' Gefängnis.

Olaf selbst wurde schließlich Großkönig von Himmelsrand, was zum Ende des Erbfolgekrieges

führte. Vermutlich hat ihn seine große Heldentat zum einzigen Anführer gemacht, auf den sich alle einigen konnten, und so herrschte wieder Frieden im Lande.

Als Besucher von Himmelsrand finde ich diese Geschichte faszinierend und gleichzeitig höchst unterhaltsam. Sie ist eine der beliebtesten Legenden der Nord, und man kann leicht verstehen, warum dem so ist. Es ist eine Geschichte von überragendem Heldenmut, in der ein gewiefter und ehrwürdiger Nord gegen einen wahrlich Furcht einflössenden Gegner kämpft und siegreich aus dieser Schlacht hervorgeht, indem er in durch Schreien bezwingt.

Diese Geschichte wäre nur noch typischer für die Nord gewesen, wenn Olaf Numinex beim Wetttrinken geschlagen hätte.

Es gibt jedoch auch jene, die an der Wahrheit der Legende zweifeln. Der Barde Svaknir, der während Olafs Herrschaft lebte, schrieb und sang ein alliterierendes Lied, das Olafs Version der Ereignisse infrage stellte. Voller Zorn warf der Großkönig den aufsässigen Barden ins Gefängnis und zerstörte alle schriftlichen Kopien des Liedes.

Wie gerne würde ich eine Kopie dieses Liedes in die Finger bekommen! Ich gebe zu, dass ich immens neugierig bin, welche Behauptungen Svaknir darüber aufstellte, wie Olaf Numinex wirklich besiegt hatte.

Es sind nur wenige alte Bardentexte überliefert, die darauf eine Antwort geben könnten. Dieser Bücher behaupten, dass Numinex aufgrund seines extrem hohen Alters besonders übellaunig war. Diesen Schriften zufolge tyrannisierte der Drache in seinen letzten Lebensjahren das Land, bevor er auf den Gipfel des Athor flog, um dort in Frieden zu sterben.

Als Olaf Numinex fand, war der Drache zu schwach, um sich zu wehren. Olaf und seine Männer konnten die Bestie mühelos einfangen, aber sie beschlossen, die Situation auszunutzen und eine heroische Geschichte zu erfinden. In diesem Zusammenhang ist es auch interessant, dass alle von Olafs Kriegern, die sagten, Augenzeugen des Schrei-Duells gewesen zu sein, während Olafs Herrschaft als Großkönig zu reichen Anführer gemacht wurden.

Es ist jedoch genauso gut möglich, dass Svaknir einen Groll gegen Olaf hegte und dass sein skandalöses Lied ein Versuch war, den Ruf des Großkönigs zu schädigen. Leider werden wir das nie erfahren.

Ich verlasse Euch nun, lieber Leser, mit dieser sanften Ermahnung: Ein guter Historiker muss objektiv bleiben und alle Sichtweisen berücksichtigen. Die Zeit tendiert dazu, unsere Darstellung der Ereignisse zu verzerren, daher gilt:

Je näher man den Originalquellen kommen kann, umso besser!

Opusculus Lamae Bal ta Mezzamortie
Mabei Aywenil, Schreiber

Eine kurze Abhandlung über Lamae Bal und den Ruhelosen Tod

Übersetzung durch den Verlag der Akademie von Gwylim; 3Ä 105

Wenn das Licht heller wird, wird der Schatten dunkler. Und so kam es, dass Molag Bal, einer der Daedra, Arkay betrachte und fand, dass der Aedra mit allzu viel Hochmut über den Tod von Mensch und Mer gebat, und dies war fürwahr so.

Bal, der für die willkürliche Unterdrückung und Versklavung sterblicher Seelen zuständig ist, wollte Arkays Wirken hintertreiben, denn dieser wusste, dass weder Mensch noch Mer noch Tier von ganz Nirn dem Tode entrinnen konnte. Der Aedra war sich seiner Sphäre gewiss, und so brach Molag Bal nach Nirn auf, um den Tod zu besiegen. Tamriel war noch jung, es war voller Gefahren und wundersamer Magie, als Bal in der Gestalt eines Mannes wandelte und sich eine Jungfrau nahm, Lamae Bealfag, vom Nedic-Volk. Der wüste und lieblose Bal schändete ihren Körper, und ihre Schreie wurden zu den Kreischenden Winden, die immer noch manche gewundene Fjorde in Himmelsrand heimsuchen. Er vergoss einen einzigen Tropfen Blut auf ihrer Stirn, und als er seinen Zorn gesät hatte, verließ Bal Nirn.

Die entehrte und bewusstlos daliegende Lamae wurde von Nomaden gefunden, die sich um sie kümmerten. 14 Tage später wickelte die Schamanin des Nomadenstammes Lamae in ein Grabtuch ein, denn sie war in den Tod entglitten. Ihren Bräuchen gemäß zündeten die Nomaden ein Feuer an, um die sterbliche Hülle einzuäschern. In jener Nacht erhob Lamae sich von ihrem Scheiterhaufen und fiel über das Lager her, immer noch in Flammen stehend. Sie zerfetzte den Frauen die Kehlen, fraß die Augen der Kinder und schändete die Männer auf ebenso grausame Weise, wie Bal sie misshandelt hatte.

Und so brachte Lamae, die heute als Blutmatrone bekannt ist, den Fluch ihrer widerwärtigen Gestalt über das Volk Tamriels und zeugte eine Brut aus unzähligen Abscheulichkeiten, welcher die Vampire entsprangen, die listigsten der Schrecken der Nacht. Und so wurde die Geißel des Untodes auf Tamriel losgelassen, die Arkays Kreislauf von Leben und Tod in allen künftigen Zeitaltern der et'Ada auf grausame Weise verspottete. Und obgleich er große Traurigkeit empfand, wusste Arkay doch, dass dies nicht rückgängig gemacht werden konnte.

Ordo Legionis

Die disziplinierteste und effektivste militärische Streitmacht aller Zeiten, die kaiserlichen Legionen, wachen über den Frieden und die Einhaltung der Gesetze im Kaiserreich. Wenn sie benötigt werden, können die Legions-Garnisonen schnell mobilisiert werden, um gegen Invasionen oder interne Unruhen vorzugehen. Aber im Distrikt Vvardenfell von Morrowind helfen lokale Festungen bei der Einhaltung von Gesetz und Ordnung und stellen Wachen zur Unterstützung der lokalen Wacheinheiten des Tempels und der Fürstenhäuser Hlaalu, Redoran und Telvanni zur Verfügung.

Es gibt im Distrikt Vvardenfell fünf Legions-Garnisonen. Die drei städtischen Garnisonen - die Mondfalter-Festung in Balmora, Legionsfestung Buckfalter in Ald'ruhn und Festung Pelagiad in Pelagiad - sind vollständig besetzt. Die in Schloss Ebenherz stationierte Falkenfalter-Legion ist eine Elite-Ehrenwache und ebenfalls vollständig besetzt. Die Grenzfestung Darius in Gnisis ist gegenwärtig die einzige unterbesetzte Garnison von Vvardenfell. Qualifizierte Bürger, die der kaiserlichen Legion beitreten wollen, sollten sich beim Kommandanten dieser Garnison, General Darius, vorstellen.

Die Legion wählt Bewerber aufgrund ihrer überlegenen Ausdauer, ihrer soldatischen Tugend, und ihrer vertrauenswürdigen Persönlichkeit, welche die Tugend der Bürger ist, aus, denn der Dienst in der Legion dient als Modell für die Pflichten der kaiserlichen Bürgerschaft. Von den Soldaten wird erwartet, dass sie ihr Können mit Langwaffe, Speer und stumpfen Waffen vorführen. Die Legionstruppen trainieren mit Schild und schwerer Rüstung und müssen daher darin erfahren sein, sich in schwerer Rüstung zu bewegen und zu blocken.

Als einfacher Soldat oder Ritter müsst Ihr Langwaffen, Speer und stumpfe Waffen meistern. Ihr müsst so viele Hiebe wie möglich blocken und ungeblockte Schläge mit Eurer schweren Rüstung entgegennehmen. Der Rekrut muss außerdem ein ausgezeichneter Athlet sein, sowohl um lange Märsche mit schwerem Gepäck zu überstehen, als auch um auf dem Schlachtfeld in der Lage zu sein, vorzurücken und zu manövrieren, anzugreifen und sich zurückzuziehen.

Palla
von Vojne Mierstyyd

Buch I

Palla. Pal La. Ich erinnere mich, wann ich diesen Namen zum ersten Mal gehört habe, vor gar nicht langer Zeit. Es war während eines Balls auf einem äußerst feinen Landgut westlich von Mir Corrup, zu dem man mich und die anderen Geweihten der Magiergilde unerwartet eingeladen hatte. Ehrlich gesagt hätten wir nicht zu überrascht sein müssen. Es gab nur wenig andere Adelsfamilien in Mir Corrup - die Region hatte ihre glücklichen Tage vor langer Zeit in der zweiten Ära als Urlaubsort der Reichen - und bei weiterem Nachdenken war es nur angemessen, Hexenmeister und Zauberer zu einem übernatürlichen Feiertag einzuladen. Nicht, dass wir etwas Exotischeres waren als Schüler eines kleinen, weniger exklusiven Verbindungshaus der Gilde. Aber, wie ich bereits erwähnte, es gab einen Mangel an anderen verfügbaren Möglichkeiten.

Fast ein Jahr lang kannte ich kein anderes Heim als das recht baufällige, weit verstreut liegende Gelände der Magiergilde von Mir Corrup. Meine einzige Gefährten waren die anderen Geweihten, von denen die meisten mich nur duldeten, und die Meister, deren Bitterkeit darüber, in einer provinziellen Gilde sein zu müssen, unendliche Schmähungen hervorrief.

Die Schule der Illusion hatte mich augenblicklich gereizt. Der zuständige Meister erkannte in mir einen gelehrigen Schüler, der nicht nur die Zaubersprüche dieser Wissenschaft liebte, sondern auch ihre philosophischen Grundlagen. Etwas an der Idee, die unsichtbaren Energien des Lichts, der Geräusche und des Verstandes zu verformen, sagte meinem Wesen zu. Ich war nicht interessiert an den protzigen Schulen der Zerstörung und Veränderung, oder an den heiligen Schulen der Wiederherstellung und Beschwörung, oder an den praktischen Schulen der Alchemie und Verzauberung, oder an der chaotischen Schule der Mystik. Nein, für mich gab es nichts zufriedenstellenderes als ein gewöhnliches Objekt zu nehmen und, mit Hilfe von ein wenig Magie, es als etwas erscheinen zu lassen, das es nicht war.

Es brauchte mehr Vorstellungsvermögen, als ich es hatte, diese Philosophie auch auf mein eintöniges Leben anzuwenden. Nach dem Morgenunterricht wurden uns Aufgaben zugewiesen, an denen wir vor dem Abendunterricht arbeiten mussten. Meine Aufgabe war, das Arbeitszimmer eines kürzlich verstorbenen Gildenmitglieds auszuräumen, und sein Durcheinander an Zauberbüchern, Verzauberungen und Erstdrucken zu katalogisieren.

Es war eine langweilige und einsame Pflicht. Magister Tendixus war ein unverbesserlicher Sammler wertlosen Plunders gewesen. Aber jedes Mal, wenn ich etwas von auch noch so geringem Wert wegwarf, bekam ich einen Verweis. Allmählich lernte ich, jedes Stück seiner Habseligkeiten in der dazu passenden Abteilung abzugeben: Heiltränke zu den Magistern der Wiederherstellung, Bücher über physische Phänomene zu den Magistern der Veränderung, Kräuter und Mineralien zu den Alchemisten, und Seelensteine und beschworene Gegenstände zu den Beschwörern. Nach einer Lieferung für die Beschwörer entfernte ich mich gerade wieder mit dem gewöhnlichen Mangel an Anerkennung, als Magister Ilther mich zurückrief.

'Junge', sagte der beleibte, alte Mann und gab mir einen Gegenstand zurück. 'Zerstört dies.'

Es war eine kleine, schwarze Scheibe mit Runen und einem Ring aus orange-roten Edelsteinen, die den Rand wie Knochen umkreisten

'Es tut mir Leid, Magister', stammelte ich. 'Ich dachte, es wäre für Euch von Interesse.'

'Bringt es zu der großen Flamme und zerstört es', bellte er und kehrte mir seinen Rücken zu. 'Ihr habt es nie hierhergebracht.'

Meine Interesse war erregt, denn ich kannte die einzige Sache, die ihn so reagieren ließ. Totenbeschwörung. Ich ging zurück zu Magister Tendixus Kammer und blätterte durch seine Aufzeichnungen, um nach einem Hinweis auf die Scheibe zu suchen. Leider waren die meisten Notizen in einem seltsamen Code geschrieben, den ich nicht entziffern konnte. Ich war von diesem Geheimnis so fasziniert, dass ich fast zu meinem Abendunterricht der Verzauberung bei Magister Ilther selbst zu spät gekommen wäre.

Während der nächsten Wochen teilte ich meine Zeit auf: Die eine Hälfte verbrachte ich mit der Katalogisierung des allgemeinen Plunders und dessen Zustellungen, in der anderen Hälfte stellte ich Nachforschungen über die Scheibe an. Ich erkannte allmählich, dass mein Instinkt richtig gewesen war: Die Scheibe war ein authentisches Artefakt der Totenbeschwörung. Obwohl ich die meisten Notizen des Magisters nicht verstand, stellte ich doch fest, dass er sie für ein Mittel hielt, eine geliebte Person aus dem Grab auferstehen zu lassen.

Traurigerweise war die Kammer irgendwann ausgeräumt und alle Gegenstände katalogisiert. Mir wurde eine andere Aufgabe zugeteilt, nämlich in den Ställen der Gilden-Menagerie auszuhelfen. Wenigstens arbeitete ich mit einigen der anderen Geweihten zusammen und hatte die Möglichkeit, das gemeine Volk und die Adeligen zu treffen, die aus verschiedenen Gründen zur Gilde kamen. Derart war ich also beschäftigt, als wir alle zum Ball eingeladen wurden.

Als ob der erwartete Glanz des Abends noch nicht genug war, so wurde von unserer Gastgeberin gemunkelt, dass sie eine junge, reiche, unverheiratete Waise aus Hammerfell war. Erst einen oder zwei Monate zuvor war sie in unsere trostlose, bewaldete Ecke der kaiserlichen Provinz gezogen, um das alte Herrenhaus der Familie wieder zu bewohnen. Die Geweihten der Gilde tratschten wie alte Weiber über die Vergangenheit der mysteriösen jungen Dame: Was mit ihren Eltern geschehen sein mochte und warum sie ihr Heimatland verlassen haben könnte, oder ob sie sogar daraus vertrieben worden war. Ihr Name war Betaniq-i, und das war alles, was wir mit Sicherheit wussten.

Als wir beim Ball ankamen, trugen wir voller Stolz unsere Initiationsroben. In dem gewaltigen Marmorfoyer wurde jeder unserer Namen angekündigt, als ob wir zu einem Königshaus gehörten, und wir stolzierten dann in die Mitte der Feiernden. Natürlich wurden wir daraufhin prompt von allen und jedem ignoriert. Im Wesentlichen waren wir zu unwichtig, um dem Ball zu beeinflussen. Hintergrundgestalten.

Die wichtigen Leute gingen mit perfekter Höflichkeit an uns vorbei. Dort war die alte Gräfin Schaudirra, die diplomatische Berufungen nach Balmora mit dem Herzog von Rimfarlin diskutierte. Ein Kriegsherr der Orks unterhielt eine kichernde Prinzessin mit Geschichten über Notzucht und Plünderung. Drei der Gildenmagister sorgten sich zusammen mit drei dürren, adeligen, alten Jungfern um die Heimsuchung von Daggerfall. Intrigen am kaiserlichen und an verschiedenen königlichen Höfen wurden analysiert, leicht verspottet, sich darüber aufgeregt, darauf angestoßen, verworfen, eingeschätzt, gemildert, getadelt und untergraben. Niemand sah uns an, selbst wenn wir direkt neben ihnen standen. Es war, als ob meine Fertigkeit der Illusion uns alle irgendwie unsichtbar gemacht hatte.

Ich nahm meinen Krug mit hinaus zur Terrasse. Die Monde hatten sich verdoppelt und leuchteten

gleichermaßen stark am Himmel und in dem riesigen Teich, der sich im Garten erstreckte. Die weißen Marmorskulpturen, die den Teich säumten, fingen das feurige Leuchten ein und schienen wie Fackeln in der Nacht zu brennen. Der Anblick war so unwirklich, dass ich davon und von den seltsamen rothwardonischen Gestalten, die mit Hilfe des Steins unsterblich gemacht waren, fasziniert war. Unsere Gastgeberin hatte ihr Heim erst vor so kurzer Zeit bezogen, dass einige der Skulpturen noch immer in Laken gehüllt waren, die sich in der sanften Briese bauschten. Ich weiß nicht, wie lange ich auf diesen Anblick gestarrt hatte, bevor ich bemerkte, dass ich nicht allein war.

Sie war so klein und so dunkel, nicht nur ihre Haut, sondern auch ihre Bekleidung, dass ich sie fast für einen Schatten hielt. Als sie sich mir zuwandte, sah ich, dass sie wunderschön und jung war, nicht mehr als siebzehn Jahre alt.

'Seid Ihr unsere Gastgeberin?' fragte ich schließlich.

'Ja', lächelte sie und errötete. 'Aber ich bin beschämt, zugeben zu müssen, dass ich sehr schlecht darin bin. Ich sollte drinnen bei meinen neuen Nachbarn sein, aber ich glaube, dass wir sehr wenig gemeinsam haben.'

'Es wurde mehr als deutlich zum Ausdruck gebracht, dass sie hoffen, dass auch ich nichts mit ihnen gemeinsam habe', lachte ich. 'Wenn ich ein wenig hochrangiger bin als ein Geweihter der Magiergilde, werden sie mich vielleicht eher als Gleichgestellten ansehen'

'Ich verstehe noch immer nicht das Konzept der Gleichstellung hier in Cyrodiil', sagte sie und runzelte die Stirn. 'In meiner Kultur müsstet Ihr Euren Wert unter Beweis stellen, und ihn nicht bloß erwarten. Meine Eltern waren beide große Krieger, was ich hoffentlich auch einmal werde.'

Ihre Augen schweiften zum Rasen, zu den Statuen.

'Stellen die Skulpturen Eure Eltern dar?'

'Das dort ist mein Vater Pariom', sagte sie und zeigte auf eine lebensgroße Darstellung eines massiv gebauten Mannes, unverhohlen nackt, der einen anderen Krieger bei der Kehle ergriff und sich darauf vorbereitete, ihn mit seinem ausgestreckten Schwert zu köpfen. Es war eindeutig eine realistische Darstellung. Parioms Gesicht war unscheinbar, geringfügig hässlich mit einer tiefen Stirn, einer Fülle verfilzten Haares und Stoppeln auf seinen Wangen. Er hatte sogar eine kleine Zahnlücke, die sich sicherlich kein Bildhauer ausgedacht hätte, außer um die wahren Eigenheiten seines Modell zur Geltung zu bringen.

'Und Eure Mutter?' fragte ich und deutete auf die nahe Statue einer stolzen, ziemlich untersetzten Kriegerin in einem Umhang und Schultertuch, die ein Kind hielt.

'Oh nein', lachte sie. 'Sie war das alte Kindermädchen meines Onkels. Die Statue meiner Mutter ist noch mit einem Laken bedeckt.'

Ich weiß nicht, was mich veranlasste, sie zu überreden, die Statue, auf die sie zeigte, zu enthüllen. Aller Wahrscheinlichkeit nach war es nichts als Schicksal, und ein selbstsüchtiges Verlangen, die Unterhaltung fortzusetzen. Ich fürchtete, dass sie sich genötigt fühlen würde, zu der Feier zurückzukehren, wenn ich ihr keine Beschäftigung gäbe, und ich dann wieder allein wäre. Zunächst war sie widerwillig. Sie war sich bis dahin noch nicht sicher, ob die Statuen im nassen, manchmal kalten, cyrodiilischen Klima Schaden nehmen könnten. Vielleicht sollten alle Statuen bedeckt

werden, schlussfolgerte sie. Möglicherweise machte sie nur Konversation, und mochte, als ich der verfahrenen Situation ein Ende machen wollte, nur ungern zu der Feier zurückkehren.

In wenigen Minuten hatten wir die Statue von Betaniq-is Mutter von ihrer Umhüllung befreit. Das war der Moment, in dem sich mein Leben auf ewig änderte.

Sie war ein wilder Geist der Natur, sie schrie und kämpfte mit einer missgebildeten, monströsen Gestalt in schwarzem Marmor. Ihre wundervollen, langen Finger kratzten über das Gesicht der Kreatur. Die Krallen des Monsters packten ihre rechte Brust in einer Art Liebkosung, die eine tödliche Wunde einleitete. Seine und ihre Beine waren ineinander verschlungen in einem Kampf, der einem Tanz glich. Ich fühlte mich am Boden zerstört. Diese geschmeidige, aber bedrohliche Frau war wunderschön, jenseits aller oberflächlichen Normen. Wer auch immer der Bildhauer gewesen war, er hatte nicht nur Gesicht und Figur einer Göttin eingefangen, sondern irgendwie auch ihre Kraft und ihren Willen. Sie war gleichzeitig tragisch und triumphierend. Ich verliebte mich augenblicklich und auf verhängnisvolle Weise in sie.

Ich bemerkte nicht einmal, dass Gelyn, einer der Geweihten, der die Feier verlassen wollte, hinter uns auftauchte. Offensichtlich hatte ich das Wort 'großartig' geflüstert, denn ich hörte Betaniq-i scheinbar aus weiter Ferne sagen: 'Ja, es ist großartig. Darum hatte ich Angst, es den Elementen auszusetzen.'

Dann hörte ich ganz deutlich, als wenn ein Stein eine Wasseroberfläche durchbricht, Gelyn sagen: 'Mara bewahre mich. Das muss Palla sein.'

'Dann habt Ihr von meiner Mutter gehört?' fragte Betaniq-i und wandte sich ihm zu.

'Ich komme aus Wegesruh, praktisch von der Grenze zu Hammerfell. Ich denke nicht, dass es dort jemanden gibt, der nicht von Eurer Mutter und ihrem großen Heldentum, das Land von dieser abscheulichen Bestie befreit zu haben, gehört hat. Sie starb in diesem Kampf, nicht wahr?'

'Ja', sagte das Mädchen traurig. 'Und die Kreatur mit ihr.'

Einen Moment lang waren wir alle still. Ich erinnere mich an sonst nichts aus dieser Nacht. Irgendwie wusste ich noch, dass ich für den nächsten Abend zum Essen eingeladen war, aber mein Verstand und Herz waren gänzlich und auf ewig an die Statue gefesselt. Ich kehrte zur Gilde zurück, aber meine Träume waren fieberhaft und brachten mir keine Ruhe. Alles erschien diffus durch weißes Licht, außer einer wunderschönen, furchterregenden Frau. Palla.

Buch II

Palla. Pal La. Der Name brannte in meinem Herzen. Ich ertappte mich selbst dabei, wie ich ihn während meiner Unterrichtsstunden flüsterte, sogar dann, wenn ich versuchte, mich auf das, was der Magister sagte, zu konzentrieren. Meine Lippen schürzten sich, um das 'Pal' auszusprechen, und meine Zunge züngelte sanft das 'La', als ob ich ihren Geist vor mir küsste. Es war Wahnsinn in jeder Hinsicht, außer, dass ich wusste, dass es Wahnsinn war. Ich wusste, dass ich verliebt war. Ich wusste, dass sie eine Adlige der Rothwardonen war, eine wilde Kriegerin, schöner als die Sterne. Ich wusste, dass ihre junge Tochter Betaniq-i das Herrenhaus in der Nähe der Gilde bezogen hatte, und mich mochte, vielleicht sogar ein wenig vernarrt in mich war. Ich wusste, dass Palla eine fürchterliche Bestie bekämpft und getötet hatte. Ich wusste, dass Palla tot war.

Wie ich sagte, wusste ich, dass es Wahnsinn war, und deshalb wusste ich auch, dass ich nicht wahnsinnig sein konnte. Aber ich wusste auch, dass ich zu Betaniq-is Palais zurückkehren musste, um ihre Statue meiner geliebten Palla zu sehen, erstarrt in diesem letzten, schrecklichen, tödlichen Kampf mit dem Monster.

Und ich kehrte tatsächlich zurück - immer und immer wieder. Wäre Betaniq-i eine andere Sorte Adlige gewesen, jene Sorte, die sich unter ihresgleichen wohl fühlt, hätte ich nicht so viele Möglichkeiten gehabt. In ihrer Unschuldigkeit war sie sich meiner kranken Besessenheit nicht bewusst, und begrüßte meine Gesellschaft. Wir redeten stundenlang, lachten, und jedes Mal, wenn wir einen Spaziergang zum reflektierenden Teich unternahmen, stand ich immer wieder atemlos vor der Skulptur ihrer Mutter.

'Ihr habt diese wunderbare Tradition, die Figuren Eurer Ahnen in ihren bewegendsten Momenten zu erhalten', sagte ich und fühlte ihre neugierigen Augen auf mir. 'Und das handwerkliche Können ist unvergleichlich.'

'Ihr würdet es mir nicht glauben', lachte das Mädchen. 'Aber es war ein kleiner Skandal, als mein Urgroßvater mit dieser Sitte begann. Wir Rothwardonen bringen unseren Familien große Verehrung entgegen, aber wir sind Krieger, keine Künstler. Er verpflichtete einen reisenden Künstler, die ersten Statuen zu erschaffen, und jeder bewunderte sie, bis enthüllt wurde, dass der Künstler ein Elf war. Ein Altmer von der Insel Summerset.'

'Skandal!'

'Das war es, absolut', nickte Betaniq-i ernsthaft. 'Die Idee, dass die niederträchtige und üble Hand eines Elfen diese Figuren von edlen Rothwardonenen-Kriegern erschaffen hatte, war unvorstellbar, gottlos, respektlos, alles schlechte, was Ihr Euch vorstellen könnt. Aber das Herz meines Urgroßvater sah die Schönheit, und seine Philosophie, das beste zu nutzen, um das beste zu ehren, hat er an uns weitergegeben. Ich habe nicht einmal in Erwägung gezogen, einen weniger bedeutenden Künstler zu beauftragen, die Statuen meiner Eltern zu fertigen, selbst wenn es meiner Kultur gegenüber loyaler gewesen wäre.'

'Sie alle sind vorzüglich', sagte ich.

'Aber Ihr mögt die meiner Mutter am liebsten', lächelte sie. 'Ich sehe, dass Ihr sie anschaut, selbst wenn Ihr scheinbar die anderen anschaut. Ich mag sie auch am liebsten.'

'Würdet Ihr mir mehr über sie erzählen?' fragte ich und versuchte, meine Stimme fröhlich und

ungezwungen klingen zu lassen.

'Oh, sie hätte gesagt, dass sie nichts außergewöhnliches war. Aber sie war es', sagte das Mädchen, während sie eine Blume aus dem Garten pflückte. 'Mein Vater starb, als ich noch sehr jung war, und sie musste viele Rollen ausfüllen, aber sie schaffte alles mühelos. Wir hatten viele Geschäftsinteressen und es gelang ihr großartig, alle zu betreuen. Sicherlich besser, als ich jetzt. Es brauchte nur ihr Lächeln, und alle waren gehorsam. Und diejenigen, die es nicht waren, haben teuer dafür bezahlt. Sie war geistreich und charmant, aber eine gefährliche Kraft, wenn die Notwendigkeit es verlangte zu kämpfen. Hunderte Schlachten, aber ich kann mich nicht erinnern, mich jemals vernachlässigt oder ungeliebt gefühlt zu haben. Ich habe buchstäblich gedacht, dass sie für den Tod zu stark war. Dumm, ich weiß, aber als sie fortging, diese fürchterliche Kreatur - diese Missgeburt aus dem Laboratorium eines wahnsinnigen Zauberers - zu bekämpfen, dachte ich nicht einmal, dass sie vielleicht nicht zurückkehren könnte. Sie war liebenswürdig zu ihren Freunden und rücksichtslos gegenüber ihren Feinden. Was kann man mehr über eine Frau sagen als das?'

Die Augen der armen Betaniq-i füllten sich bei dem Gedenken mit Tränen. Was für ein Schurke war ich, sie derart anzustacheln, um meine abartigen Gelüste zu befriedigen? Sheogorath hätte keinen anderen sterblichen Mann als mich in derartige Widersprüche verwickeln können. Ich sah mich selbst weinend und vor Verlangen glühend. Palla sah nicht nur wie eine Göttin aus, nach den Geschichten ihrer Tochter war sie auch eine.

In dieser Nacht, als ich mich zum Schlafen auszog, fand ich die Scheibe wieder, die ich vor Wochen aus Magister Tendixus Arbeitszimmer gestohlen hatte. Ich hatte ihre Existenz bereits fast vergessen - dieses mysteriöse Artefakt der Totenbeschwörung, von dem der Magier dachte, dass es einen geliebten Verstorbenen wieder auferstehen lassen kann. Fast instinktiv presste ich die Scheibe an mein Herz und flüsterte 'Palla'.

Eine vorübergehende Kälte erfüllte meine Kammer. Mein Atem hing wie Dunst in der Luft, bevor er sich wieder auflöste. Verängstigt ließ ich die Scheibe fallen. Es dauerte einen Moment, bis meine Vernunft zurückkehrte, und mit ihr die unausweichliche Schlussfolgerung: Das Artefakt konnte meinen Wunsch erfüllen.

Bis in die frühen Morgenstunden versuchte ich, meine Herrin aus den Fesseln des Reich des Vergessens zu befreien, aber es hatte keinen Zweck. Ich war kein Totenbeschwörer. Mir kam der Gedanke, einen der Magister um Hilfe zu bitten, aber dann erinnerte ich mich, dass Magister Ilther mich geheißen hatte, das Artefakt zu zerstören. Wenn ich zu einem von ihnen ginge, so würde ich der Gilde verwiesen werden, und sie würden die Scheibe zerstören. Und somit den einzigen Schlüssel zerstören, meine Liebste zu mir zu bringen.

Am nächsten Tag war ich während des Unterrichts in meiner üblichen halbträgen Verfassung. Magister Ilther selbst hielt eine Vorlesung über sein Spezialgebiet, die Schule der Verzauberung. Er war ein langweiliger Redner mit eintöniger Stimme. Aber plötzlich war mir, als ob jeder Schatten den Raum verlassen hätte und ich in einem Palast aus Licht wäre.

'Wenn die meisten Personen an meine besondere Wissenschaft denken, so denken sie an den Vorgang der Erfindung. Die Einflößung von Bezauberungen und Zaubersprüchen in Gegenstände. Die Erschaffung eines magischen Schwerts, vielleicht, oder Ringes. Aber der erfahrene Beschwörer ist auch gleichzeitig ein Katalysator. Der gleiche Verstand, der etwas Neues erfinden kann, kann auch noch größere Kräfte in etwas Altem auslösen. Ein Ring, der für einen Anfänger Wärme erzeugen kann, könnte an der Hand eines solchen Talents einen Wald verbrennen lassen.' Der dicke

Mann gluckste leise: 'Nicht, dass ich das befürworte. Überlasst das der Schule der Zerstörung.'

In dieser Woche wurden alle Geweihten gebeten, sich ein Spezialgebiet auszusuchen. Alle waren überrascht, als ich meinem alten Liebling, der Schule der Illusion, den Rücken zukehrte. Es erschien mir nun lächerlich, dass ich eine Zuneigung für solch oberflächliche Zauber entwickelt hatte. Mein ganzer Verstand war nun auf die Schule der Beschwörung fixiert: Das Mittel, mit dem ich die Kräfte der Scheibe würde freisetzen können.

In den Monaten danach schlief ich fast gar nicht. Einige Stunden in der Woche verbrachte ich mit Betaniq-i und meiner Statue, um mir selbst Stärke und Inspiration zu geben. Den Rest meiner Zeit verbrachte ich mit Magister Ilther oder seinem Assistenten, um alles, was ich konnte, über die Verzauberung zu lernen. Sie lehrten mich, die tiefsten Ebenen der Magie in einem Gegenstand zu schmecken.

'Ein einfacher Zauber, einmal gesprochen, egal wie geschickt, egal wie außergewöhnlich, ist kurzlebig in der Gegenwart. Es ist, was es ist, und nicht mehr', seufzte Magister Ilther. 'Aber wird dem Spruch ein Zuhause gegeben, so entwickelt er sich in eine fast lebende Energie, reift heran und vollendet sich selbst, so dass nur seine Oberfläche berührt wird, wenn eine ungelernte Hand ihn ausführt. Ihr müsst Euch selbst als einen Minenarbeiter vorstellen, der immer tiefer gräbt, um das Herz aus Gold zu Tage zu fördern.'

In jeder Nacht, in der das Laboratorium geschlossen war, übte ich, was ich erlernt hatte. Ich konnte spüren, wie meine Macht wuchs - und die Macht der Scheibe mit ihr. 'Palla' flüsternd vertiefte ich mich in das Artefakt und erfühlte jede noch so kleine Kerbe, die eine Rune kennzeichnete, und jede Facette der Edelsteine. Manchmal war ich ihr so nahe, dass ich fast fühlen konnte, wie unsere Hände sich berührten. Aber etwas Dunkles und Bestialisches - die Wirklichkeit des Todes, vermute ich - brach jedes Mal in meine aufkeimenden Träume. Zur gleichen Zeit war ein überwältigender Fäulnisgestank zu bemerken, über den sich die Geweihten in den angrenzenden Kammern zu beschweren anfingen.

'Etwas muss in die Dielenbretter gekrochen und dort gestorben sein', brachte ich lahm hervor.

Magister Ilther lobte meine Gelehrsamkeit, und erlaubte mir, sein Laboratorium auch nach dem Unterricht noch nutzen zu dürfen, um meine Studien zu vertiefen. Trotzdem, egal was ich lernte, schien Palla kaum näher zu sein. In einer Nacht endete alles. Ich wiegte mich gerade in einer tiefen Ekstase, stöhnte ihren Namen, die Scheibe an meine Brust gepresst, als ein plötzlicher Blitz meine Fensterscheibe und so auch meine Konzentration zerstörte. Ein Sturm heftigen Regens donnerte über Mir Corrup hinweg. Ich ging, die Fensterläden zu schließen, und als ich an meinen Tisch zurückkehrte, fand ich die Scheibe zertrümmert vor.

Ich verfiel in hysterische Schluchzer und dann in Lachen. Für meinen zerbrechlichen Verstand war der Verlust, nach dieser langen Zeit des Studiums, nicht zu ertragen. Am nächsten und auch übernächsten Tag verbrachte ich meine Zeit im Bett, vor Fieber fast verbrennend. Wäre ich nicht in einer Magiergilde mit vielen Heilern gewesen, hätte mich wahrscheinlich der Tod ereilt. Gewissermaßen war ich ein ausgezeichnetes Studienobjekt für die jungen, aufblühenden Gelehrten.

Als ich mich schließlich so weit erholt hatte, dass ich wieder laufen konnte, besuchte ich Betaniq-i. Sie war bezaubernd wie immer und machte keine Bemerkungen über mein Äußeres, das einfach grauenvoll gewesen sein muss. Zum Schluss gab ich ihr noch Grund zur Beunruhigung, als ich es höflich, aber bestimmt, ablehnte, einen Spaziergang um den reflektierenden Teich zu machen.

'Aber Ihr liebt es doch, die Statuen anzuschauen', rief sie aus.

Ich spürte, dass ich ihr die Wahrheit schuldig war, und noch vieles mehr. 'Teure Dame, ich liebe mehr als die Skulpturen. Ich liebe Eure Mutter. Seit Monaten ist sie das Einzige, woran ich denken kann, seitdem Ihr und ich das Laken entfernten, das diese heilige Skulptur verhüllte. Ich weiß nicht, was Ihr nun von mir denkt, aber ich war besessen von dem Gedanken, wie ich lernen konnte, sie aus dem Reich der Toten zurückzubringen.'

Betaniq-i starrte mich mit weit aufgerissenen Augen an. Endlich sprach sie: 'Ich denke, dass Ihr nun gehen solltet. Ich bin mir nicht sicher, ob das ein schrecklicher Scherz ist -'

'Glaubt mir, ich wünschte, es wäre so. Seht, ich habe versagt. Ich weiß nicht, warum. Es kann nicht daran liegen, dass meine Liebe nicht stark genug war, denn kein Mann liebte mehr als ich. Vielleicht sind meine Fertigkeiten als Beschwörer nicht meisterhaft, aber das kann nicht an mangelnden Studien gelegen haben!' Ich konnte fühlen, wie meine Stimme sich erhob, und ich wusste, dass ich zu zetern begann, aber ich konnte es nicht zurückhalten. 'Vielleicht lag der Fehler darin, dass Eure Mutter mich nie getroffen hatte. Aber ich denke, dass nur die Liebe des Zaubernden in der Totenbeschwörung berücksichtigt wird. Ich weiß nicht, woran es lag! Vielleicht hat diese fürchterliche Kreatur - das Monster, das Eure Mutter tötete - mit seinem letzten Atemzug eine Art Fluch über sie gelegt! Ich habe versagt! Und ich weiß nicht, warum!'

Mit einem erstaunlichen Ausbruch an Geschwindigkeit und Stärke für eine so zierliche Dame warf Betaniq-i sich gegen mich. Sie schrie: 'Verschwindet!' und ich floh durch die Tür.

Bevor sie die Tür zuschlug, bot ich meine erbärmliche Entschuldigung an: 'Es tut mir so Leid, Betaniq-i, aber bedenkt, dass ich Eure Mutter zu Euch zurückbringen wollte. Es ist Wahnsinn, ich weiß, aber es gibt nur eins in meinem Leben, dessen ich mir sicher bin, und das ist, dass ich Palla liebe.'

Die Tür war fast geschlossen, aber das Mädchen öffnetet sie einen Spalt, um mit zitternder Stimme zu fragen: 'Ihr liebt wen?'

'Palla!' schrie ich zu den Göttern.

'Meine Mutter', flüsterte sie wütend, 'hieß Xarlys. Palla war das Monster.'

Ich starrte auf die verschlossene Tür - nur Mara weiß, wie lange. Dann machte ich mich auf den langen Weg zurück zur Magiergilde. Meine Erinnerungen durchsuchten die Details des Balls vor so langer Zeit, als ich zum ersten Mal die Statue erblickte und zum ersten Mal den Namen meiner Liebsten hörte. Jener Bretonen-Geweihte, Gelyn, hatte gesprochen. Er war hinter mir. Erkannte er die Bestie und nicht die Dame wieder?

Ich bog um die einsame Kurve, die die Außenbezirke von Mir Corrup kreuzte, und ein riesiger Schatten erhob sich vom Boden, wo er auf mich wartend gesessen hatte.

'Palla,' stöhnte ich. 'Pal La.'

'Küsst mich', heulte es.

Und das bringt meine Geschichte zum gegenwärtigen Moment. Liebe ist rot, wie Blut.

Pension der Ahnenmotte

Muss von allen Novizen des Tempels gelesen werden:

Der Orden der Ahnenmotte ist so alt, wie er edel ist. Wir pflegen und feiern unsere geliebten Ahnen, deren Seelen sich in den Ahnenmotten manifestieren. Jede Motte trägt den Fjyron der Seele eines Ahnen in sich. Der Fjyron, frei übersetzt als der "Wille zum Frieden", kann in die Seide eingesungen werden, die von den Ahnenmotten produziert wird. Wenn dann die Seide zum Tuch gesponnen und mit dem Stammbaum des korrekten Ahnen bestickt wird, kann Kleidung mit wundersamen Kräften geschaffen werden.

Adepten unseres Ordens besitzen die Gabe der Voraussicht. Die Weisheit der Ahnen kann die Zukunft in die Gegenwart singen. Aus diesem Grunde ist allein unserem Orden das Privileg gewährt worden, die Elder Scrolls zu interpretieren. Diese Schriften übertreffen sogar die Götter, seien sie Aedra oder Daedra. Doch solche Einblicke in das innere Gewebe der Realität haben ihren Preis. Jede Lesung der Elder Scrolls ist tiefschürfender als die letzte. Jedes Mal ist der Priester anschließend für immer längere Zeit geblendet. Schließlich führt die letzte Lesung zu einem beinahe erhabenen Verständnis des Inhalts der Schriftrolle, doch der Priester bleibt auf immer blind für das Licht dieser Welt zurück. Er kann die Schriftrollen dann nicht mehr lesen.

Dieses Kloster ist dem Dienst an diesen edlen Mitgliedern unseres Ordens geweiht. Sie verbringen nun den Rest ihres Lebens mit den Ahnemotten, die sie so lieben. Ihre unterirdischen Domänen sind gut geeignet für die Motten. Sie hegen und pflegen die zerbrechlichen Wesen und singen fortwährend für sie. Sie ernten die Seide und spinnen sie in Tuchballen. Sie weben das Tuch und besticken es mit den Ahnentafeln und Geschichten der Ahnen, die die Seide spannen. Das ist ihr neues Leben.

So wie sie sich um die Ahnenmotten kümmern, sorgen wir für die blinden Mönche. Während sie sich in der Dunkelheit plagen, dienen wir im Licht. Sie brauchen Nahrung und Wasser. Dafür sorgen wir. Sie brauchen Werkzeug und Möbel. Dafür sorgen wir. Sie brauchen Verschwiegenheit und Anonymität. Dafür sorgen wir. Sie brauchen Zwischenhändler, um die Früchte ihrer Arbeit zu verkaufen. Dafür sorgen wir.

Und dann begannen wir außerdem für Schutz zu sorgen. Vor vielen Generationen kam Gudrun in unseren Tempel. Sie war erst vor kurzem durch Visionen der Dinge, die geschehen würden, erblindet und brachte neue Lehren mit. Die Visionen der Ahnen sahen für die Mönche die Notwendigkeit voraus, sich zu verteidigen. Sie üben und trainieren unablässig nach den Lehren Gudruns. Sie sind Meister des Schwerts, das kein Schwert ist, und der Axt, die keine Axt ist.

Als Novizen lernt ihr Gudruns Lehren. Ihr erlernt den Weg der friedlichen Faust. Ihr lernt, den blinden Mönchen zu dienen. Ihr lernt, andere zu versorgen. Zur gegebenen Zeit könnt ihr dann den Frieden und die Einsicht der Ahnenmotten gewinnen.

Phylogenese und Biologie der Rassen
siebte Ausgabe
vom Rat der Heiler, Kaiserliche Universität

Nach sorgfältiger Untersuchung lebender Exemplare hat der Rat vor langer Zeit festgestellt, dass alle 'Rassen' Elfen und Menschen miteinander kreuzbar sind und fertile Nachkommen zeugen können. Dabei zeigen die Nachkommen für gewöhnlich die Rassemerkmale der Mutter, obwohl auch einige Merkmale des Vaters vorhanden sein können. Es ist weniger eindeutig, ob Argonier und Khajiit mit Menschen und Elfen kreuzbar sind. Obwohl es durch alle Zeitalter hindurch Berichte von Kindern aus solchen Vereinigungen, sogar solche mit Daedra, gibt, sind diese Zeugnisse nicht ausreichend dokumentiert. Khajiit unterscheiden sich von Menschen und Elfen nicht nur durch ihren Skelettbau und die Physiologie der Haut - den 'Pelz', der ihre Haut bedeckt -, sondern auch in ihrem Metabolismus und Verdauungssystem. Argonier wie auch Dreugh scheinen eine semi-aquatische, troglophile menschliche Art zu sein, obwohl es in keiner Weise klar ist, ob die Argonier bei den Dreugh, Menschen und Mer einzuordnen sind, oder (wie es der Ansicht des Autors entspricht) bei bestimmten, auf Bäumen lebenden, Echsen aus Schwarzmarsch.

Über die Reproduktionsbiologie der Orks ist bis dato noch nicht allzu viel bekannt. Das Gleiche gilt für Goblins, Trolle, Harpien, Dreugh, Tsaesci, Imga, verschiedene Daedra und andere Hominiden. Mit Sicherheit hat es zwischen diesen 'Rassen' Geschlechtsverkehr gegeben, in der Regel durch Vergewaltigung und magische Verführung, es gibt jedoch keine dokumentierten Fälle von Schwangerschaften. Trotzdem muss die Kreuzbarkeit dieser Wesen mit zivilisierten Hominiden erst noch empirisch gesichert oder ausgeschlossen werden, was vermutlich an den tief gehenden kulturellen Differenzen liegt. Sicherlich würde eine normale, von einem Ork geschwängerte Bosmerin oder Bretonin diese Schande für sich selbst behalten und es gibt keinen Grund anzunehmen, dass eine von einem Menschen geschwängerte Orkfrau nicht ebenfalls von ihrer Gesellschaft verbannt würde. Bedauerlicherweise hindern uns die Eide, die wir als Heiler abgelegt haben, daran, eine Paarung zur Befriedigung unserer wissenschaftliche Neugier zu erzwingen. Wir wissen jedoch, dass die Krecken von Thras in ihrer Jugend Hermaphroditen sind und ihre Fortpflanzungsorgane später resorbieren, wenn sie alt genug sind, sich an Land zu bewegen. Man kann mit Sicherheit annehmen, dass sie mit Mensch und Mer nicht kreuzbar sind.

Man mag sich außerdem fragen, ob die korrekte Klassifizieung dieser 'Rassen', um den ungenauen, aber gebräuchlichen Begriff zu verwenden, von der Annahme eines gemeinsamen Ursprungs ausgehen soll, und die Unterschiede durch magische Experimente entstanden sind, die Manipulation der so genannten 'Erdknochen', oder durch langsame Veränderungen von einer Generation zur nächsten.

Reaktion auf Beros Rede
von Malviser, Kampfmagier

Am 14. der Letzten Saat hielt ein Illusionist namens Berevar Bero eine sehr unkultivierte Rede in der Julianoskapelle in der Kaiserstadt. Da unkultivierte Reden nicht unüblich sind, gab es keinen Grund, darauf zu reagieren. Leider hat er diese Rede seitdem privat drucken lassen als 'Beros Rede an die Kampfmagier', und sie fand geringe, unverdiente Aufmerksamkeit in akademischen Kreisen. Lasst uns seine falschen Vorstellungen widerlegen.

Bero begann seine Vorlesung mit einer gelegentlich sachlichen Auflistung berühmter Kampfmagier - von Zurin Arctus, Tiber Septims kaiserlichem Kampfmagier, zu Jagar Tharn, Uriel Septims VII. kaiserlichem Kampfmagier. Seine Absicht war zu zeigen, dass, wenn es darauf ankommt, ein Kampfmagier auf andere Magieschulen als die Schule der Zerstörung vertraut, die angeblich die besondere Stärke eines Kampfmagiers ist. Erlaubt mir zunächst, diese sogenannten historischen Fakten zu bestreiten.

Zurin Arctus hat den Golem Numidium nicht mit Zaubern der Mystik und Beschwörung erschaffen, wie Bero behauptet. Die Wahrheit ist, dass wir nicht wissen, wie Numidium erschaffen wurde, oder ob er ein Golem oder Atronach in irgendeinem traditionellen Sinn des Wortes war. Uriels V. Kampfmagier Hethoth war kein kaiserlicher Kampfmagier - er war ein einfacher Hexenmeister im Dienste des Kaiserreichs, somit sind die Zauber, die er in den diversen Schlachten von Akavir sprach, hier nicht von Belang. Und außerdem haben wir es hier nur mit Hörensagen zu tun. Bero nennt Kaiserin Morithathas Kampfmagier Welloc 'einen vollendeten Diplomaten', und nicht 'einen mächtigen Schüler der Schule der Zerstörung'. Ich beglückwünsche Bero zur richtigen Identifizierung eines kaiserlichen Kampfmagiers, aber es gibt viele niedergeschriebene Beispiele von Wellocqs Fertigkeiten in der Schule der Zerstörung. Der Weise Celarus, beispielsweise, schrieb ausführlich darüber, wie Wellocq die Egelwolke über die aufsässige Armee von Dunkelhain sprach, und damit bewirkte, dass Stärke und Fähigkeiten der Rebellen an ihre Gegner weitergegeben wurden. Was ist das, wenn nicht ein beeindruckendes Beispiel aus der Schule der Zerstörung?

Bero bezieht reichlich pathetisch Jagar Tharn in seine Liste der Kampfmagier, die hinter den Erwartungen zurückbleiben, mit ein. Einen kranken Verräter als Beispiel für rationales Verhalten anzuführen, ist einfach unhaltbar. Was wäre Bero lieber? Dass Tharn die Schule der Zerstörung genutzt hätte, um Tamriel mit einem traditionelleren Mittel zu zerstören?

Bero nutzt seine Verdrehung der Geschichte als Basis seines Argumentationsstrangs. Selbst wenn Bero vier hervorragende geschichtliche Beispiele für Kampfmagier, die Zauber außerhalb ihrer Schule sprachen, gefunden hätte - und er hat es nicht - hätte er nur anekdotenhafte Beweise, was nicht genug ist, ein Argument zu untermauern. Ich könnte mit Leichtigkeit vier Beispiele für Illusionisten finden, die Heilzauber sprachen, oder für teleportierende Schattenklingen. Für alles gibt es eine Zeit und einen Ort.

Beros Argument, aufgebaut auf dieser wackeligen Grundlage, ist, dass die Schule der Zerstörung keine wahre Schule sei. Er nennt sie 'leicht und seicht', einen Boulevard des Studierens, und ihre Schüler nennt er ungeduldig, mit größenwahnsinnigen Neigungen. Wie soll man darauf antworten? Jemand, der nichts über das Sprechen eines Zerstörungszaubers weiß, wirft der Schule vor, zu einfach zu sein? Die Schule der Zerstörung zusammenzufassen als Lehre des 'maximalen Schadensausmaßes bei minimalem Zeitaufwand' ist absolut lächerlich, und er beweist seine Ignoranz, indem er all die komplizierten Faktoren auflistet, die in seiner eigenen Schule der Illusion studiert werden.

Erlaubt mir, als Antwort darauf die Faktoren aufzulisten, die in der Schule der Zerstörung studiert werden. Die Art und Weise, wie ein Zauber übermittelt wird, ist in der Schule der Zerstörung von größerer Bedeutung, als in den anderen Schulen: Ob durch Berührung, aus der Entfernung, in konzentrischen Kreisen, oder einmal gesprochen und später auslösend. Welche Energien müssen einbezogen werden, um den Zauber zu wirken? Feuer, Blitz, Frost? Und was sind die Vorteile und Gefahren der einzelnen Energien? Was sind die Reaktionen der verschiedenen Ziele bei Angriffen mit verschiedenen Zerstörungszaubern? Was sind mögliche Abwehrmethoden und wie können diese angegriffen werden? Welche Umweltfaktoren müssen in Betracht gezogen werden? Was sind die Vorteile eines Zaubers verspäteten Schadens? Bero suggeriert, dass die Schule der Zerstörung nicht raffiniert sein könne, doch vergisst er dabei alle Flüche, die unter die Obrigkeit der Schule fallen, manchmal Generation nach Generation befallend in geschickter und doch vollendeter Art und Weise.

Die Schule der Veränderung ist eine andersgeartete und gesonderte Einheit der Schule der Zerstörung, und Beros Argument, dass sie zu einer Schule vereint werden sollten, ist offenkundig lachhaft. Er beharrt darauf - und wieder ist ein Mann, der nichts über die Schulen der Veränderung und Zerstörung weiß, derjenige, der hierauf beharrt - dass 'Schaden' ein Teil der wechselnden Realität sei, mit der sich die Zauber der Veränderung befassen. Seine Andeutung ist, dass Levitation, um einen Zauber der Veränderung anzuführen, ein naher Cousin des Schlagbolzens, einem Zauber der Zerstörung, ist. Es würde genauso viel Sinn machen zu sagen, dass die Schule der Veränderung, die sich mit der Wirklichkeit der Veränderung befasst, die Schule der Illusion, die sich mit dem Anschein der Veränderung befasst, in sich aufnehmen sollte.

Es ist sicherlich kein Zufall, dass ein Meister der Schule der Illusion diesen Angriff auf die Schule der Zerstörung unternahm. In der Illusion geht es letztendlich darum, die Wahrheit zu verbergen.

Realität und andere Lügen

Es ist leicht, Illusion und Veränderung zu verwechseln. Beide Schulen der Magie versuchen, etwas zu erschaffen, das nicht da ist. Der Unterschied liegt in den Naturgesetzen. Illusion ist nicht durch sie gebunden, während Veränderung es ist. Das scheint anzudeuten, dass Veränderung die schwächere der beiden Künste ist, doch das stimmt nicht. Veränderung schafft eine Realität, die von allen erkannt wird. Die Realität der Illusion existiert allein im Geist des Anwenders und des Ziels.

Um Veränderung zu beherrschen, akzeptiert zunächst, dass Realität eine Lüge ist. Es gibt sie nicht. Unsere Realität ist eine Wahrnehmung höherer Mächte, die uns zu deren Vergnügen auferlegt wird. Manche sagen, dass es sich bei diesen Mächten um die Götter handelt, andere, dass sie etwas sind, das über die Götter hinausgeht. Für den Zauberer spielt das keine wirkliche Rolle. Was wichtig ist, ist die Wirkung, die auf eine Weise verborgen ist, dass man sich ihr nicht verweigern kann. Sie muss beharrlich sein, ohne dabei zu beleidigen.

Veränderungszauber anzuwenden bedeutet, eine höhere Macht zu überreden, dass es einfacher ist, die Realität wie gefordert zu verändern, als es zu lassen. Geht nicht davon aus, dass diese Mächte empfindungsfähig sind. Unsere beste Vermutung ist, dass sie wie Wind und Wasser sind. Nachhaltig, doch nicht gedankenvoll. Wie beim Lenken von Wind oder Wasser sind Umleitungen einfacher als direkter Widerstand. Drückt den Zauber als eine subtile Änderung aus, und er wird mit höherer Wahrscheinlichkeit erfolgreich sein.

Redoranische Kochgeheimnisse

Krabbenfleisch und Skatteln

2 Handvoll Skatteln
4 Prisen Dochtweizen
1 großes Kwama-Ei
Das Fleisch einer Schlammkrabbe (zwei Portionen)
1 Handvoll gehacktes Bittergrün

Eier, Dochtweizen und Skatteln in einer großen Schüssel verrühren. Langsam das Krabbenfleisch und das Bittergrün unterheben. Zugedeckt im heißen Ofen eine halbe bis eine Stunde backen (bis sich ein Messer sauber herausziehen lässt).

Hund und Ratte

1 Rand einer Pastete
1 Pfund Gehacktes (Ratte und Hund gemischt)
1 1/2 Handvoll gekochter Salzreis
1 Handvoll Skatteln
1 kleines Kwama-Ei
1 Prise Aschensalz

Das gehackte Fleisch in einer Pfanne auf offener Flamme braten. Wenn es zu bräunen beginnt, den Salzreis hinzugeben. Mehrmals umrühren und dann die Skatteln und das Kwama-Ei hinzufügen. Wenn das Kwama-Ei fest ist und die Skatteln geschmolzen sind, die Masse aus der Pfanne in den Pastetenrand gießen. Mit Aschensalz bestreuen und den Pastetenrand verschließen. Im heißen Ofen eine Viertelstunde backen.

Remanada

Kapitel 1: Sancre Tor und die Geburt von Reman

Und in jenen Tagen war das Reich von Cyrodiil nur noch eine Erinnerung, denn nach Krieg, Hungersnot durch Schneckenplage, und ruchlose Herrschaft hatte sich der Westen vom Osten abgespalten, und die Entfremdung Colovias dauerte gut vierhundert Jahre. Und die Erde krankte an dieser Trennung. Die einst würdigen Westkönige von Anvil, Sarchal, Falkreath und Delodiil wurden durch Stolz und Habgier zu Raubrittern, und der Bund geriet in Vergessenheit. Im Herzland verlief es nicht besser, denn Magiern und falsche Mottenprinzen erlagen dem Drogenrausch oder dem Studium des Bösen, und viele Generationen lang saß niemand auf dem staubigen Thron. Warnungen vor Schlangen und die Schlangen selbst blieben unbeachtet, und das Land verblutete, mit Geistern und tiefen Löchern unter kalten Häfen. Es wird sogar erzählt, dass das Chim-el Adabal, das Amulett der Könige des Ruhms, verloren ging, und das Volk keinen Grund sah, danach zu suchen.

Und es war während dieser finsteren Zeit, dass König Hrol aus den Ländern jenseits des verlorenen Twil mit einer Gruppe fahrender Ritter, siebzehn an der Zahl, aufbrach, allesamt Söhne und Töchter des Westens. Denn Hrol hatte in seinen Visionen die Ankunft der Schlangen vorausgesehen und war bemüht, alle Grenzen seiner Vorfahren zu heilen. Und dieser Schar erschien schließlich ein Geist, der kein anderer war als El-Estia, Königin des Altertums, die in der linken Hand das Drachenfeuer des Aka-Tosh und in der rechten Hand die Juwelen des Bundes hielt, und in ihrer Brust war eine Wunde, aus der sich das Nichts über ihre verstümmelten Füße ergoß. Und als Hrol und seine Ritter El-Estia und Chim-el Adabal erblickten, jammerten sie und sanken auf die Knie und beteten, dass alle Dinge wieder recht gemacht würden. Zu ihnen sagte der Geist: "Ich bin die Heilerin aller Menschen und die Mutter der Drachen, aber da ihr so oft vor mir weggelaufen seid, so werde ich laufen, bis ihr meinen Schmerz kennen lernt, der euch und dieses ganze Land umbringt."

Und der Geist floh vor ihnen, und sie teilten sich, um ihn in den Hügeln und Wäldern zu suchen, und alle grämten sich, weil ihr Volk nunmehr aus Schurken bestand. Hrol und sein Schildknecht waren die Einzigen, die sie fanden, und der König sprach zu ihr; er sagte, "Ich liebe Euch, süße Aless, süße Frau von Shor, von Auri-el und vom Heiligen Stier, und ich bin gewillt, dieses Land wieder lebendig zu machen, nicht durch Schmerz, sondern durch eine Rückkehr zum Drachenfeuer des Bundes, um Osten und Westen wieder zu vereinigen und alles Verderben abzuschütteln." Und der Schildknecht war Zeuge, wie sich der Geist nackt seinem König öffnete, und er meißelte in einen nahen Felsen die Worte, und Hrol beschlief einen Hügel, um dann im Angesicht ihrer Vereinigung zu sterben.

Als die restlichen fünfzehn Ritter König Hrol fanden, lehnte dieser, vor Erschöpfung gestorben, an einem Hügel aus Schlamm. Die Gruppe teilte sich und jeder ging seinen Weg; einige wurden wahnsinnig, und die zwei, die in ihr Heimatland jenseits von Twil zurückkehrten, wollten nichts über Hrol sagen, und schämten sich seiner.

Aber nach neun Monaten wuchs der Erdhügel zu einem kleinen Berg, und unter den Hirten und Stieren erhob sich Geflüster. Eine kleine Gemeinschaft von Gläubigen versammelte sich um diesen wachsenden Hügel, als er begann, sich zu rühren, und diese waren die ersten, die ihn den Goldenen Hügel, Sancre Tor nannten. Und es war die Schäferin Sed-Yenna, die es wagte, den Hügel zu besteigen, als sie den ersten Schrei hörte, und auf seinem Gipfel sah sie, was er hervorgebracht hatte: einen Säugling, den sie Reman nannte, was "Licht der Menschen" bedeutet.

Und auf der Stirn des Kindes war Chim-el Adabal, mit dem Feuer der Drachen von einst und der

göttlichen Verheißung leuchtend, und niemand wagte es, sich Sed-Yenna in den Weg zu stellen, als sie die Stufen des Weißgoldturms hinaufstieg, um den Säugling Reman auf seinen Thron zu setzen, wo er wie ein Erwachsener sprach und verkündete: Ich bin das Reich Cyrodiil.

Kapitel 2: Der Ritter Renald, Klinge des Schweins

Und in den Tagen der Übergangsregierung ging der Chim-el Adabal abermals bei den Kleinkriegen zwischen heidnisch gewordenen Königen verloren. Westen und Osten kannten keine Einigkeit, und alle Länder außerhalb von Cyrodiil betrachteten es als ein Nest von Schlangen und Schlangenmenschen. Und noch vierhundert Jahre lang blieb das Reich Remans gespalten, und nur die Anstrengungen einer Gruppe treu gebliebener Ritter verhinderten, dass all seine Grenzen weit aufgerissen wurden.

Diese treuen Ritter trugen damals keinen Namen, aber sie waren durch ihre östlichen Schwerter und bemalten Augen bekannt; man munkelte, sie seien Nachkommen der Leibgarde des alten Reman. Einer von ihnen, genannt Chevalier Renald, erkannte den Heldenmut Cuhlecains und half diesem, den Thron zu besteigen. Erst später wurde offenbart, dass Renald dieses tat, um näher an Talos, auch genannt Sturmkrone, zu kommen, den ruhmvollen Noch-Kaiser Tiber Septim; erst noch später, dass er dieses auf Befehl eines Schweins tat.

Lange war den Rittern des Drachenbanners Ruhm beschieden, die niemand anders anerkannten und schon zuvor in Ländern jenseits vieler Meere Brüder waren, und nun Brüder nach dem Gesetz, genannt die Klingen-Kapitulation vom Fahlen Pass. Und da sie von Vampirgeblüt waren, lebten diese verbrüderten Ritter viele Jahrhunderte lang, überdauerten auch Reman und hielten dann Wache über sein Mündel, den Schlangenkönig, Versidue-Shaie. Der Schlangenhauptmann Vershu wurde Renald, wurde der Beschützer des nördlichen Westens, als der schwarze Pfeil Savirien-Chorak traf.

[An diesem Punkt deuten gerissene Seiten darauf hin, dass der Rest dieses antiken Buches verlorengegangen ist.]

Richtiges Schloss-Design und Bau

Ich bin vielen Dieben begegnet, deren einziges Interesse an Schlössern darin besteht, wie sie zu öffnen sind und wie sie dadurch den geschützten Inhalt des Raums oder der Truhe plündern können. Ich habe es mir zur Aufgabe gemacht, ein System von Schlössern zu entwickeln, das solch schurkische Absichten vereiteln kann.

Die Materialien, die zum Bau eines Schlosses verwendet werden, sind von größter Bedeutung. Fehlerhaftes Messing oder Kupfer geben bei einem gut platzierten Tritt nach und machen so das Schloss selbst nutzlos. Ich empfehle Stahl vor Eisen bei der Wahl eines Materials. Robustere Materialien sind gewöhnlich unerschwinglich teuer und erfordern, dass die Tür aus einem ähnlichem Metall ist. Es hat mich verdrossen, als ich auf die zerschmetterte Außenhülle einer Holztruhe stieß, deren Zwergen-Schloss noch intakt und noch verschlossen war.

Sobald diese grundsätzlichen Fragen geklärt sind, muss der Kröpfung der Bolzen besondere Aufmerksamkeit gezollt werden. Eine Kröpfung von sieben Grad zum Schlüsselloch erlaubt die problemlose Funktion eines Torques-Schlüssels und schafft gleichzeitig zahlreiche Probleme für den Dieb, der versucht, Dietriche anderer Form zu benutzen.

Ähnlich sollten auch die Federn der Bolzen von verschiedenen Schmieden gefertigt werden. Jeder Schmied produziert unabsichtlich Federn mit anderen Spannungen als seine Kollegen. Diese Abweichung sorgt für weitere Schwierigkeiten für alle, die das Schloss zu knacken versuchen.

Rinde und Saft
Wurzelsystem, Ökologie und Kultur des Knorzes

Hinweis:
[Der Herausgeber möchte betonen, dass die hierin enthaltenen Ansichten die Meinung des Autors widerspiegeln und posthum anonym gedruckt werden.]

Vorwort:
Bis zum Erscheinen des vorliegenden Bandes wusste man nur wenig über die Tunnel des Wurzelsystems und die Knorze selbst, bis auf Gerüchte, Aberglauben und Irrtümer. Nachdem nun diesen Gerüchten nachgegangen wurde, und nach intensiver Forschung und mehreren Expeditionen in die Wurzelsysteme, um die Knorze in ihrem natürlichen Habitat aus nächster Nähe zu beobachten, wird der Autor nun die Ökologie und die Kultur der Knorze sowie die Natur des Wurzelsystems und ihre symbiotische Beziehung darlegen.

Das Wurzelsystem:
Gemeinhin wird angenommen, dass es sich hierbei um natürliche Höhlensysteme und Gesteinsformationen handelt, in denen Wurzeln und Laub wachsen, doch in Wahrheit gehören die TUnnel des Wurzelsystems zu einem riesigen lebenden Organismus. Diese Tunnel sind nicht nur ein lebendes, organisches, wurzelähnliches Gebilde: jedes der so genannten "Wurzelverliese" stellt einen kleineren Teil eines größeren Ganzen dar. Die Wurzeln aller Bäume (wie auch jene der mesiten Pflanzen auf den Inseln) sind direkt mit dem großen Wurzelsystem verbunden.

All die gewundenen Tunnel sind im Laufe der Jahrtausende langsam entstanden. Wachstum und Bewegung der Wurzeln sind zwar nicht wahrnehmbar, aber deutlich messbar. Die am schnellsten wachsenden Tunnel wachsen ein paar Fuß im Monat, während die am langsamsten wachsenden alle paar Jahrzehnte einige Zoll zulegen.

Bernstein:
Bernstein ist ein farbiges Harz aus verhärtetem Saft. Ähnlich wie die Haut Schorf bildet, um eine blutende Wunde zu schützen, sondern die Wurzeln im System einen Saft ab, der gerinnt, sich verhärtet und als Bernstein ablagert. Die Wände der Wurzeln sind sehr widerstandsfähig; ein Schwerthieb genügt nicht, um sie zu durchstechen. Die großen Risse, die zur Bildung von Bernstein führen, sind das Ergebnis des massiven Drucks und der Reibungskräfte, denen die riesigen Wurzeln ausgesetzt sind, während sie sich ihren Weg durch tonnenschwere Felsen und Erdmassen bahnen.

Knorze:
Die aktuelle und beste Theorie besagt, dass die Knorze sozusagen Pfleger und Aufseher des Wurzelsystems sind. Sie kümmern sich um die Instandhaltung und Reinigung der Tunnel und entfernen den überschüssigen Bernstein. Dieses Verhalten ist direkt beobachtet worden; allerdings war die Beobachtungszeit wegen des aggressiven Wesens der Knorze begrenzt. Die großen Mengen Bernstein, die an ihren Kadavern gefunden wurden, bekräftigen jedoch diese Annahme.

Obwohl zum gegenwärtigen Zeitpunkt keine Beweise für diese These existieren, wird vermutet, dass Knorze so lange wachsen, bis sie irgendwann zu groß werden, um sich durch die Tunnel zu bewegen, und schließlich mit den Wänden verschmelzen, um selbst Teil des Wurzelsystems zu

werden. Was die immer wieder auftauchenden Berichte über Riesenknorze betrifft, so sei angemerkt, dass es keine zuverlässigen Quellen gibt, die dieses bestätigen würden. Aber selbst wenn diese Berichte wahr wären, ließe die Tatsache, dass sie so selten vorkommen, darauf schließen, dass nur ganz wenige Knorze jemals groß genug werden, um dieses Wurzelstadium zu erreichen.

Über die natürliche Lebensspanne der Knorze sowie ihr Sozialverhalten ist nur wenig bekannt, da Beobachtungsexkursionen ins Wurzelsystem bestenfalls als schwierig zu bezeichnen sind. Fest steht, dass sie ein ausgeprägtes Revierverhalten besitzen. Knorze verteidigen ihre Tunnel vehement und reagieren äußerst aggressiv auf jeden, der in ihre Sichtweite kommt, was das Studium ihrer Sozialstrukturen nahezu unmöglich macht. Dieses Verhalten hat uns jedoch eine Fülle von Kadavern beschert, die wir in aller Ruhe untersuchen konnten.

Unsere Analyse der Knorzkadaver hat ergeben, dass diese Wesen aus rein pflanzlichem Material bestehen. Sie sind mit Rinde und Laub bedeckt, und im Laufe der Zeit zersetzen sie sich wie andere Pflanzen. Alle Versuche, Knorze oder Teile von Knorzen in Erde "anzupflanzen" haben sich als völlig vergeblich erwiesen. Bis dato wissen wir nicht wirklich, wie sich die Knorze vermehren.

Bei unseren Untersuchungen haben wir nichts gefunden, was einem Gehirn ähneln würde, wie es bei anderen empfindungsfähigen Wesen vorkommt. Dies lässt die Theorie des "symbiotischen Hausmeisters" glaubwürdig erscheinen und deutet auf eine Art Bienenstock-Mentalität hin -- obwohl die Existenz einer"Knorz-Königin", die über die Drohnen herrscht, bisher nicht nachgewiesen werden konnte. Die zweite mögliche Erklärung ist die, dass diese Wesen durch Magie belebt sind, obwohl der Autor dieser Zeilen die Lösung schwieriger Fragen auf diese Weise zur Entwicklung einer rationalen Theorie kontraproduktiv findet.

Zusammenfassung:
Das komplexe Wurzelsystem ist ein lebender Organismus, der kontinuierlich wächst und das Land untertunnelt. Praktisch das ganze Pflanzenleben auf den Inseln ist mit diesem Wurzelsystem verbunden. Schwere Verletzungen an den Wänden des Systems führen zur Bildung von Bernsteinablagerungen als Teil eines natürlichen Abwehrmechanismus. Das Wurzelsystem lebt in einer symbiotischen Beziehung mit den Knorzen, die ihm als Beschützer und Pfleger dienen und womöglich phylogenetisch und physiologisch mit dem Wurzelsystem selbst verbunden sind. Kurz gesagt, wir haben es hier mit einem organischen System zu tun, das sein eigenes ergebenes Pflege- und Bewachungspersonal besitzt und größtenteils unbemerkt unter unseren Füßen wächst und sich weiterentwickelt.

[Anmerkung des Herausgebers: Der Autor wurde nahe dem Eingang eines der "Wurzelverliese" tot aufgefunden. An dieser Stelle sei der Leser nochmals daran erinnert, dass die vom Autor geäußerten Ansichten seine persönliche Meinung wiedergeben. Obwohl wir die vom Autor bei seinen Studien angewandte rationale Methodik nicht verwerfen, bestreiten wir keinesfalls, dass die Magie Erklärung genug ist für die vielen wundersamen Segnungen unseres Herrn Sheogorath. Wir haben allerdings in Erwägung gezogen, die an Verrat grenzende zweite Hälfte wegzulassen. Aus Gründen der journalistischen Integrität und auf Bitte seiner großzügigen Witwe haben wir jedoch beschlossen, sie dennoch zu veröffentlichen.]

Nachwort:
Und nun möchte ich einen theoretischen Exkurs wagen, der fast an Ketzerei grenzt (eines Tages wird mich das noch den Hals kosten), den ich aber wohl oder übel dennoch vortragen muss.

Der verbreitete Glaube ist der, dass Fürst Sheogorath unser Land mit zwei Temperamenten gesegnet hat: Manie und Demenz. Nach langer Forschung und Überlegung bin ich jedoch der Meinung, dass es das Reich selbst ist, das uns diese beiden polar gegensätzlichen Sphären auferlegt!

Ich habe ein schlaues Experiment erdacht, mit dem ich diese Theorie beweisen möchte. Nimmt man eine beliebige Blume und stellt ihren Stiel in mit Farbstoff versetztes Wasser, so stellt man fest, dass die Blütenblätter langsam die Farbe des Farbzusatzes. Offenbar transportieren die Adern der Pflanze die Farbe zu den Blättern.

Wenn wir das Land Dementia betrachten, so stellen wir fest, dass die Farben dort dunkel und gedämpft sind. Im Lande Mania sind sie dagegen hell und strahlend. Ich glaube, dass das Wurzelsystem und die Knorze, die ihm dienen, dem Land Dementia die Farben entziehen und sie dem Land Mania zuführen!

Welchem Zweck dies dienen soll, ist mir unklar, aber mein Experiment zeigt, dass Farbe durch Pflanzenadern transportiert wird, und gibt es denn ein größeres System von Pflanzenadern als das im riesigen Geflecht des Wurzelsystems? Liegt es da nicht auf der Hand, dass durch dieses System die Kräfte Manias und Dementias fließen?

Und essen wir nicht die Pflanzen und die Früchte der Bäume, die mit dem Wurzelsystem verbunden sind, und die Tiere, die sich davon ernähren? Trinken wir nicht das Wasser, das von ihren Blättern tropft? Atmen wir nicht die Luft, die ihre Sporen und Samen trägt? Werfen wir nicht unseren Abfall auf den Boden, damit dieser von der Erde aufgenommen wird? Sind wir nicht deshalb mit dem riesigen Wurzelsystem unter unseren Füßen eng verbunden? Natürlich, wir sind ein Teil davon!

Ohne Frage nährt uns das Wurzelsystem in Mania mit den leuchtenden Farben genährt, die uns unsere Stimmungsschwankungen bescheren, unsere Herzen mit Gefühl und Leidenschaft füllen und uns manch einen starken Drang verschaffen; diese werden aber unseren Mitbürgern in Dementia entzogen, so dass sie finster, verzweifelt, zornig, gewalttätig und gestört zurückbleiben!

Sheogorath ist nicht die Quelle unserer "Gaben". Es ist das Land selbst, das uns so unausgeglichen macht!

Die Knorze sind die Diener und der Lebenssaft in diesem parasitischen Prozess.

Wenn wir alle Knorze vernichten würden, würde das Gleichgewicht wiederhergestellt!

Zugegeben, Mania wäre weniger leuchtend, aber dafür wäre dann Dementia weniger dunkel.

Wir würden wieder eins mit unserer Welt werden!

Lasst ab vom Glauben an Sheogorath, das kollektive Hirngespinst!

Lasst ab vom Glauben an eure eigenen besonderen "Gaben!"

Wir müssen die Knorze und das Wurzelsystem zerstören!

Wir müssen jene vernichten, die uns an den Glauben an einen hochmütigen Herrscher fesseln, der mit unseren Gefühlen und unserem Wohlergehen spielt!

Zu den Waffen, Brüder und Schwestern!

Zu den Waffen!

Rislav der Rechtschaffene
Von Sinjin

Wie bei allen wahren Helden standen auch Rislav Larichs Anfänge unter einem unheilvollen Stern. Die Chronisten berichten, dass die Frühlingsnacht des 448. Jahres der Ersten Ära, in der er geboren wurde, zu kalt für die Jahreszeit war, und dass seine Mutter, Königin Lynada, sehr bald starb, nachdem sie ihren Sohn gesehen hatte. Falls sein Vater, König Mhorus von Skingrad, der bereits eine Menge von Erben hatte, drei Söhne und vier Töchter vor ihm, ihn besonders liebte, so erwähnen die Chroniken nichts darüber.

Sein Dasein war so unauffällig, dass wir für die ersten zwanzig Jahre seines Lebens praktisch nichts von ihm hören. Wir können davon ausgehen, dass seine Ausbildung der aller "Ersatzprinzen" im colovianischen Westen ähnlich war, und dass Ayleïden-Hauslehrer ihn in den Jagd- und Kampfkünsten unterrichteten. Anders als im zivilisierteren Nibenay-Tal gehörten Etikette, religiöse Unterweisung und selbst grundlegende Staatskunst nur selten zur Ausbildung eines Holchlandprinzen.

Er wird einmal, gemeinsam mit seiner Familie, als Teil der Ehrenliste bei der Krönung von Kaiser Gorieus am 23. Sonnenaufgang 1Ä 461 flüchtig erwähnt. Die Zeremonie wurde natürlich in der Zeit der Alessianischen Doktrinen von Marukh abgehalten, so dass es kein Fest gab, doch der dreizehnjährige Rislav konnte dennoch einigen der größten Gestalten der Legende begegnen. Die Bestie von Anequina, Darloc Brae, vertrat sein Königreich und erwies dem Kaiserreich seine Ehre. Der Häuptling von Himmelsrand, Kjoric der Weiße, und sein Sohn Hoag waren anwesend. Und trotz der Intoleranz des Kaiserreichs gegenüber allen Elfen waren offensichtlich auch der Chimer Indoril Nerevar und der Dwemer Dumac Zwergenkönig dort und repräsentierten Resdayn diplomatisch, alles in relativem Frieden.

Außerdem wurde in den Listen ein junger Elf erwähnt, der im Dienste des kaiserlichen Hofs von Hochfels stand und der mit Rislav eine bedeutende Rolle in der Geschichte spielen sollte: Ryain Direnni.

Ob sich die beiden jungen Männer, die ungefähr das gleiche Alter hatten, tatsächlich trafen und miteinander sprachen, liegt gänzlich in der Phantasie der Historiker. Man spricht von Ryain in lobenden Worten als einem mächtigen Landbesitzer, der schließlich die Insel Balfiera in der Iliac-Bucht kaufen und ganz Hochfels und große Teile von Hammerfell und Himmelsrand erobern sollte. Doch von Rislav hört man für weitere siebzehn Jahre nichts in den Geschichtsbüchern. Wir können über die Tatsachen, die folgen, nur Vermutungen anstellen.

Kinder von Königen werden natürlich mit Kindern anderer Könige verheiratet, um Bündnisse zu untermauern. Die Königreiche Skingrad und Kvatch stritten das ganze fünfte Jahrhundert hindurch hin und her über gemeinsames Territorium, bis sie endlich im Jahre 472 Frieden schlossen. Die Einzelheiten dieses Abkommens sind nicht überliefert, doch da wir wissen, dass Prinz Rislav sich sechs Jahre später am Hof von Kvatch befand, als Ehemann von Belene, der Tochter von König Justinius, darf man wohl annehmen, dass sie damals verheiratet wurden, um den Frieden zu besiegeln.

Dies bringt uns ins Jahr 478, in dem eine heftige Epidemie in ganz Cyrodiil wütete und sich besonders auf den unabhängigen colovianischen Westen zu konzentrieren schien. Zu den Opfern gehörten König Mhorus und der gesamte Rest der königlichen Familie in Skingrad. Nur Rislavs älterer Bruder Dorald blieb am Leben, da er sich als Priester Marukhs in der Kaiserstadt aufhielt. Er

kehrte in seine Heimat zurück, um den Thron zu besteigen.

Über Dorald wissen wir einiges. Der zweite Sohn des Königs war ein wenig einfältig, und offensichtlich äußerst fromm. Alle Chronisten sprechen von seiner Freundlichkeit und Anständigkeit, und davon, wie er in seiner Kindheit eine Vision hatte, die ihn - mit dem Segen seines Vaters - von Skingrad in die Kaiserstadt und zum Priesteramt brachte. Die Priesterschaft Marukhs sah natürlich keinen Unterschied zwischen spirituellen und politischen Angelegenheiten. Dies war die Religion des Alessianischen Kaiserreichs, und sie lehrte, dass der Widerstand gegen den Kaiser dem Widerstand gegen die Götter gleichkam. Auf dieser Grundlage ist das, was Dorald tat, als er König des unabhängigen Königreichs Skingrad wurde, kaum überraschend.

Sein erster Erlass, an seinem ersten Tag als König, war es, das Königreich an das Kaiserreich abzutreten.

Die colovianischen Landbesitzer reagierten mit Schock und Empörung, ebenso wie der Hof von Kvatch. Es wird berichtet, dass Rislav Larich zum Königreich seines Bruders ritt, in Begleitung seiner Gemahlin und zwei Dutzend Reitern der Kavallerie seines Schwiegervaters. Es war sicherlich keine eindrucksvolle Armee, gleichgültig wie die Chronisten sie ausschmücken, doch sie hatte nur geringe Probleme bei der Überwindung aller Wachen, die Dorald gegen sie aussandte, um sie aufzuhalten. In Wahrheit gab es überhaupt keine echten Gefechte, denn die Soldaten Skingrads nahmen ihrem neuen König seine Entscheidung übel, ihre Autonomie aufzugeben.

Die Brüder konfrontierten einander im Hof des Schlosses, in dem sie aufgewachsen waren.

In typisch colovianischer Art gab es keinen Prozess, keine Anklage auf Verrat, keine Geschworenen, keinen Richter. Nur einen Henker.

"Ihr seid nicht mein Bruder", sagte Rislav Larich und schlug Dorald mit einem Hieb den Kopf von den Schultern. Er hielt immer noch die blutige Axt im Arm, als er zum König von Skingrad gekrönt wurde.

Falls König Rislav vorher keine Kampferfahrung besaß, so sollte sich dies bald ändern. Rasch erreichte die Nachricht die Kaiserstadt, dass Skingrad erst angeboten und nun zurückgenommen worden war. Gorieus war bereits ein erfahrener Krieger, bevor er den Thron bestieg, und die siebzehn Jahre, die er als Kaiser verbracht hatte, waren selten friedlich gewesen. Nur acht Monate vor Doralds Ermordung und Rislavs Machtübernahme hatten Gorieus und die Alessianische Armee einem anderen seiner Krönungsgäste, Kjoric dem Weißen, auf den eisigen Feldern des Nordens gegenübergestanden. Der Hohe Häuptling von Himmelsrand verlor sein Leben in der Schlacht von Sungard. Während das Bündnis der Häuptlinge einen neuen Anführer wählte, war Cyrodiil eifrig damit beschäftigt, das Land von Süd-Himmelsrand wieder an sich zu reißen, das es verloren hatte.

Kurz gesagt, Kaiser Gorieus wusste, wie er mit rebellischen Vasallen umzugehen hatte.

Die Alessianische Armee strömte nach Westen "wie eine Flut des Todes", um die Worte des Chronisten zu benutzen, in einer Zahl, die bei weitem das überstieg, was für die Eroberung Skingrads nötig gewesen wäre. Gorieus muss geglaubt haben, dass ein tatsächliches Gefecht höchst unwahrscheinlich war. Rislav hatte, wie wir schon sagten, nur geringe oder gar keine Erfahrung in der Kriegskunst, und war erst seit wenigen Tagen König. Sein Königreich und der gesamte colovianische Westen war soeben erst von der Pest verwüstet worden. Die Alessianer rechneten damit, dass eine bloße Demonstration ihrer Waffenmacht zur Kapitulation führen würde.

Rislav aber rüstete sich zum Kampf. Rasch inspizierte er seine Truppen und entwarf Pläne.

Die Chronisten, die bisher Rislavs Leben ignoriert hatten, widmen nun mit fetischistischem Entzücken Vers auf Vers der Erscheinung des Königs. Obwohl ihren Berichten literarischer Verdienst und Geschmack fehlen mag, erfahren wir zumindest endlich einige Einzelheiten. Es ist nicht überraschend, dass der König die feinste Rüstung seiner Zeit trug, da die colovianischen Ländereien damals die besten Lederschmiede - dies war die einzige Rüstungsart, die es gab - in ganz Tamriel besaßen. Die Farbe der klibanischen Rüstung des Königs, die zur Härtung gekocht und gewachst sowie mit langen Stacheln beschlagen war, war ein sattes Kastanienrot, und er trug sie über seiner schwarzen Tunika, doch unter seinem schwarzen Umhang. Die Statue Rislavs des Rechtschaffenen, die heute in Skingrad steht, ist eine romantisierende Version eines Königs, doch nicht inkorrekt, außer bei der vom Künstler gewählten Rüstung. Ein Barde des colovianischen Westens wäre so leicht geschützt nicht einmal auf den Markt gegangen. Doch die Statue zeigt, wie wir sehen werden, die beiden wichtigsten Kriegshilfen Rislavs: seinen dressierten Falken und sein schnelles Ross.

Die Winterregen hatten die Straßen zum Süden überschwemmt und dazu geführt, dass ein Großteil der Westebene nach Valenwald hineingespült wurde. Der Kaiser nahm die Nordroute, und König Rislav trat ihm mit einer kleinen Patrouille von Wachen an einem niedrigen Pass entgegen, dort, wo heute die Goldstraße verläuft. Das Heer des Kaisers, so heißt es, war so groß, dass die Bestie von Anequina ihren Marsch über Hunderte von Meilen hin hören konnte, und die Bestie, so berichten die Chronisten, bebte vor Furcht.

Rislav bebte nicht, wie es heißt. Mit ausgesuchter Höflichkeit sagte er zum Kaiser, dass seine Gefolgschaft zu groß sei, um im winzigen Königreich Skingrad Unterkunft zu finden.

"Beim nächsten Mal", sagte Rislav, "schreibt doch, bevor Ihr kommt."

Der Kaiser hatte, wie die meisten alessianischen Kaiser, nicht viel Sinn für Humor und glaubte, dass Rislav durch einen Fluch Sheogoraths den Verstand verloren habe. Er befahl seiner Leibwache, den armen Irren gefangen zu nehmen, doch in diesem Augenblick hob der König von Skingrad den Arm und ließ seinen Falken in den Himmel aufsteigen. Dies war das Signal, auf das seine Armee gewartet hatte. Die Alessianer befanden sich alle innerhalb des Passes und in Reichweite ihrer Pfeile.

König Rislav und seine Wache begannen, so schnell wie möglich nach Westen zu reiten, "wie von der wilden Kynareth geküsst", so die Chronisten. Er wagte nicht, sich umzuschauen, doch sein Plan funktionierte tadellos. Das Ostende des Passes war durch rollende Felsen blockiert worden, so dass die Alessianer keine andere Wahl hatten, als sich nach Westen zu wenden. Die Skingrad-Bogenschützen ließen aus den Höhen der Hochebene Pfeile auf die kaiserliche Armee niederregnen, während sie selbst sicher vor Vergeltung waren. Der wütende Kaiser Gorieus jagte Rislav von der Ebene bis ins Hochland hinein, wobei er Skingrad weit hinter sich zurückließ und seine Armee immer kleiner und kleiner wurde.

Im uralten Wald des Hochlands traf die kaiserliche Armee auf die Armee von Rislavs Schwiegervater, des Königs von Kvatch. Wahrscheinlich war die Alessianische Armee ihren Gegnern immer noch zahlenmäßig überlegen, doch sie war erschöpft, und ihre Moral war durch die Jagd inmitten eines Meers von Pfeilen vernichtet worden. Nach einer Stunde des Gefechts zogen die Alessianer sich nach Norden an den Ort zurück, der heute als Kaiserliche Reserve bekannt ist, und von dort aus weiter nach Norden und Osten, um schließlich nach Nibenay zurückzuschlüpfen

und dort ihre Wunden zu lecken und ihren verletzten Stolz zu pflegen.

Es war der Anfang vom Ende der Alessianischen Hegemonie. Die Könige des colovianischen Westens schlossen sich Kvatch und Skingrad an und leisteten kaiserlichen Einfällen Widerstand. Der Direnni-Clan unter Ryain wurde beflügelt, die Religion der Alessianischen Reform in seinen Ländern in Hochfels zu verbieten, und begann, in kaiserliche Territorien vorzudringen. Der neue Hohe Häuptling von Himmelsrand, Hoag, der sich nun Hoag Elfentöter nannte, schloss sich ebenfalls dem Widerstand an, obwohl er die offizielle Fremdenfeindlichkeit des Kaisers teilte. Sein Erbe, König Ysmir Wulfharth von Atmora, half dabei, nach Hoags Tod in der Schlacht den Kampf fortzusetzen, und sicherte sich so ebenfalls seinen Platz in den Geschichtsbüchern.

Der heldenhafte König von Skingrad, der sich der Armee des Kaisers praktisch allein entgegengestellt und ihr Ende eingeläutet hat, verdient mit Recht seinen Beinamen Rislav der Rechtschaffene.

Ritteruntergang

(Auszug aus "Ritteruntergang", Geschichten von Heldentum und Ritterlichkeit, herausgegeben von Kirellian Odrenius)

Die Legende von Garridan Stalrous, erzählt in den Worten von Jaren Aethelweald, Knappe und Freund

Und so begab es sich, dass einen Monat vor der Erntezeit fast keine Feldfrüchte auf den von der Dürre ausgetrockneten Äckern des Farmantle-Tals zu finden waren. Siebenundzwanzig Familien, ihre Bäuche hohl und leer, wandten sich an ihren Herrn, der ihnen in vergangenen schweren Zeiten so redlich beigestanden hatte. Ein Mann, der nicht mit eiserner Faust herrschte, sondern mit der sanften Führung der Güte: mein Lehnsherr, Garridan Stalrous, Fahrender Ritter vom Farmantle-Tal.

Traurig sah ich, wie mein Herr Garridan von seinem kargen Bergfried aus auf die verdorrten Felder hinausschaute, und ich verfluchte das Geschick, das den Himmel verwirrt hatte und den Regen ausbleiben ließ. Die Familien in seiner Obhut würden den Winter, der in den nördlichen Gebieten der Jeralls immer bitterkalt war, nicht überstehen. Seine eigenen Getreidevorräte waren schon fast erschöpft; es gab kaum noch genug, um ihn selbst in den kommenden Monaten zu ernähren. Ich weiß, hätte mein Herr noch Nahrung besessen, so hätte er diese gerne unter den Bauern verteilt und ihnen erlaubt, ihre Schuld zu begleichen, wann und wie ihnen dieses möglich wäre... und in einigen Fällen, bei denjenigen, die in schrecklicher Not waren, hätte er sie ihnen geschenkt. Etwas musste geschehen, und zwar bald.

Mit seinem letzten Gold engagierte Garridan die besten Weisen, die er finden konnte und verwendete den Rest, um so viel Getreide zu kaufen, wie er den benachbarten Gebieten abringen konnte. Ein Monat verging, und nichts tat sich. Die eisigen Finger des Winters würden bald übers Farmantle-Tal kriechen und das Grün aus der Landschaft verbannen. Familien würden sich an ihren Feuerstellen zusammenkauern müssen, um sich warm zu halten, und die spärlichen Reste der Nahrungsmittel einteilen, die Garridan ihnen gegeben hatte. Ich konnte sehen, wie Garridans Geduld, die normalerweise unermesslich war, sich allmählich erschöpfte. Er sagte mir, er trüge sich mit dem Gedanken, seinen Bergfried zu verkaufen... seinen Besitz... alles, um sein Volk am Leben zu halten. Wenn nur die Ernte besser ausfiele, dann würden sie verschont bleiben.

Dann, als hätte Mara selbst auf seine Gebete gehört, erschien ein Weiser vor Garridans Bergfried, der die Lösung brachte. Der Legende nach, so erzählte er, gebe es ein Gefäß, genannt der Überfließende Krug, aus dem das Wasser ewig sprudeln würde. Einige meinten, er sei von den Göttern selbst erschaffen; andere wiederum, dass er das Werk eines mächtigen Magiers sei. Wie auch immer er entstanden war, Garridan wusste, dass dies seine Chance war. Den Anweisungen des Weisen folgend brachen mein Herr und ich auf, um den Wasserkrug zu finden und Farmantle-Tal von der Dürre zu erlösen.

Nach mehreren Tagen erreichten wir die beschriebene Stelle. Ein in den Hang gehauener Tunnel führte zu einer kleinen Waldlichtung. In der Mitte der Lichtung, flankiert von zwei aufrechten Steinen, stand ein Steinaltar. Auf dem Altar befand sich, wie von einem inneren Licht leuchtend, der Wasserkrug. Das aus Kristall geschliffene Gefäß war das Schönste, was ich je erblickt hatte. Wie in der Legende beschrieben war es bis zum Rande mit Wasser gefüllt, das nie weniger wurde, auch wenn man es abgoss. Voller Freude, nun heimkehren zu können, griff Garridan nach dem Krug. In diesem Moment zitterte der Erdboden, als seien die Berge selbst erzürnt. Der blaue, sonnige Himmel verwandelte sich in tristes Grau. Sogar die Bäume, die die Lichtung umgaben, schienen

sich vom Altar wegzuneigen, wie aus Furcht vor dem, was kommen mochte. Plötzlich, ohne Warnung, zerbarst eine der Steinsäulen mit einem Donnerschlag! Mir erstarrte das Blut in den Adern, als ich den Wächter der Lichtung erblickte. Eine riesige, scheinbar aus demselben Kristall wie der Wasserkrug erschaffene Kreatur trat hervor und knurrte meinen Herrn bedrohlich an. Die Luft, die es umgab, wurde eiskalt, wie von den Gletschern der nördlichen Berge hergeweht. Dies war ein Wesen aus Eis... aus lebendem, atmendem Eis!

Garridan brüllte mir zu, ich solle weglaufen, während er sein Schwert zog. Noch immer den Wasserkrug in der Hand, versetzte er dem Eiswesen einen mächtigen Hieb. Doch als die geschmiedete Klinge mit metallischem Klang auf das Ungeheuer traf, hinterließ sie lediglich eine kleine Kerbe, wie ein Bolzen, der in Granit getrieben wird. Ohne Anzeichen von Angst hieb mein Herr immer wieder auf die Kreatur ein, doch seine Hiebe prallten nahezu ohne Wirkung ab. Dann, mit einem einzigen mächtigen Hieb, streckte das Eiswesen meinen Herrn nieder. Sein Schwert entglitt ihm, und auf dem Waldboden liegend blickte er in die kristallenen Augen des Todes. Das Eiswesen holte noch einmal aus, um ihm den Todesstoß zu versetzen, und seine Faust sauste nieder auf Garridans hingestreckten Körper.

Ich weiß nicht, warum er es tat. Vielleicht war es Instinkt, vielleicht auch eine momentane Verwirrung des Geistes. Aber mein Herr rappelte sich auf ein Knie hoch und hielt den Überfließenden Krug vor sich, als wolle er sich damit verteidigen. Der Faustschlag der Kreatur traf den Krug, und ein ohrenbetäubender Knall ertönte. Laut klatschend spritzte das Wasser in eisigen Fontänen nach allen Seiten und ließ alles, was es berührte, erfrieren. Vor meinen Augen bedeckte die Flüssigkeit das Eiswesen und meinen unglückseligen Herrn. Beide erstarrten auf der Stelle, wie völlig steif gefroren. Leider stellte sich dieser Eindruck als wahr heraus. Während ich nur entsetzt zusehen konnte, wurden sie in einem Grab aus reinem Eis eingeschlossen. Ich konnte Garridans Gesicht sehen, als das Eis ihn überzog, und ich hätte schwören können, dass er weinte. Einige seiner Tränen gefroren und fielen als wunderschöne blaue Kristalle vor seinen Füßen zu Boden. Er wusste, dass er mit seiner Mission gescheitert war. Sein Volk würde verhungern, und alles war seine Schuld. Inzwischen war alles in der Lichtung von Frost und Eis bedeckt... die Bäume, die Felsen, der Boden ... alles.

Da wurde ich gewahr, dass selbst die Luft um mich herum begann zu gefrieren. Zuerst war es wie in einer kalten Winternacht, aber dann wurde es immer ärger. Die Kälte war so groß, dass sie sich anfühlte wie eisige Hitze... sie begann zu brennen. Sie schnürte mir die Kehle zu; ich konnte kaum noch atmen. Langsam schwand das Gefühl in meinen Gliedern, und mir verschwamm alles vor den Augen. Ich musste dieser eisigen Lichtung entkommen, um Garridans Geschick zu verkünden. Das war das Mindeste, was ich für diesen so edlen Mann tun konnte. Unter Aufbietung meiner letzten Kräfte lief ich dem Eisfeuer davon und durch den Tunnel zurück. So kam ich gerade noch mit dem Leben davon.

Traurig war meine Reise zurück zu den Ländereien von Herrn Garridan. Mein Herz war schwer, und meine Gedanken von Trübsal erfüllt. Er war ein guter Mann gewesen, der gütigste, den ich jemals gekannt hatte. Einen solchen Tod hatte dieser ehrenhafte Ritter nicht verdient. Als ich schließlich das Farmantle-Tal erreichte, warteten die Bauern schon auf mich. Ich setzte an, ihnen die traurige Botschaft zu erzählen, doch sie begrüßten mich mit Beifallsrufen und Freudengeschrei! Sie berichteten mir, nur eine Woche zuvor sei ein seltsamer, bläulich glühender Regen auf ihre Äcker niedergegangen, und am nächsten Tag hätte die Feldfrucht zu wachsen begonnen, als hätte es nie eine Dürre gegeben. Genau eine Woche zuvor war mein Herr in dieser schrecklichen Lichtung eingefroren worden... und seine Tränen waren zu bläulichen Regentropfen gefroren! Ich blickte nach oben, und die funkelnden Himmelslichter waren mir auf einmal ein großer Trost. Ich dankte

Mara und kehrte heim.

Ruhm und Wehklage
in den Ruinen der Ayleïden
von Alexandre Hetrard

Nach meiner Ankunft in der Gottlesfont-Priorei, auf halbem Weg auf der Goldstraße zwischen Skingrad und der Kaiserstadt, beschloss ich, einen Ausflug zu machen, um mir die prachtvollen Ruinen von Ceyatatar, oder "Schatten der Vaterwälder" in der alten Ayleïden-Sprache, anzusehen. Nach vielen Stunden eines schwierigen Trecks durch verschlungenes Weißdorngestrüpp und Limberlost erstarrte ich plötzlich sprachlos beim Anblick fünf schneeweißer Säulen, die sich aus einem jadegrünen Wall von Kletterpflanzen zu perfekten Bögen in V-Form erhoben, und eleganter Kapitelle, die über dem grünen wuchernden Wald aufragten. Dieser Anblick brachte mich dazu, über den verlorenen Ruhm der Vergangenheit und das melancholische Schicksal hoch entwickelter Zivilisationen nachzudenken, die nun wie Knochensplitter aus dem grün überwucherten Hügel einer von der Zeit überfluteten Vergessenheit hervorragten.

Innerhalb des wuchernden Waldes entdeckte ich einen Eingang, der hinunter in das zentrale Gewölbe eines großen unterirdischen Bauwerks führte, das einst Magnus, dem Gott der Sicht, des Lichtes und der Einsicht, geweiht war. Schwach erleuchtet durch die schwindende Macht der magischen Becken schimmerten die zertrümmerten weißen Mauern des Raums in einem kalten blauen Licht.

Die Marmorbänke des Platzes in der Mitte waren nach außen über das umgebende Wasser hohen Säulen und scharfen Bögen zugewandt, die die hohe Kuppel trugen. Von der zentralen Insel aus spannten sich imposante Brücken über die stillen Becken zu schmalen Wegen hinter den Säulen, mit weiten überdachten Alleen und klaren Kanälen, die durch immer tiefer werdende Düsternis in die Dunkelheit führten. In den Becken spiegelten sich die umgestürzten Säulen, zusammengefallenen Mauern, und wild wuchernde Wurzeln und Kletterpflanzen, die im dunklen Halblicht der magischen Becken gediehen.

Die alten Ayleïden erkannten nicht die vier Elemente der modernen Naturphilosophie an -- Erde, Wasser, Luft und Feuer --, sondern die vier Elemente der Hochelfen-Religion -- Erde, Wasser, Luft und Licht. Die Ayleïden hielten Feuer nur für eine schwache und korrupte Form des Lichts, das Ayleïden-Philosophen mit primären magischen Prinzipien gleichsetzten. Und so wurden ihre alten unterirdischen Tempel und Heiligtümer von Lampen, Kugeln, Becken und Brunnen reinster Magie erleuchtet.

Bei dieser uralten, schwindenden, doch immer noch aktiven Magie kniete ich nieder und dachte nach über den vergangenen Ruhm der seit langem toten Ayleïden-Architekten. Während ich durch die glasklaren Reflexionen der umliegenden Teiche blickte, konnte ich tief unten den langsamen Pulsschlag, das Ab- und Zunehmen der Welkynd-Steine sehen.

Die Hauptgefahr für den Forscher in diesen Ruinen bilden die raffinierten, tödlichen Mechanismen, welche die Ayleïden ersonnen haben, um diejenigen zu quälen und zu verwirren, die in ihre unterirdischen Heiligtümer einzudringen wagten. Welche Ironie, dass nach all diesen Jahren diese Mechanismen immer noch Wache hielten gegen diejenigen, die die Werke der Ayleïden bewundern wollten. Denn eins ist klar... diese Mechanismen wurden vergeblich geschaffen. Sie gaben den Ayleïden keine Sicherheit vor ihren wahren Feinden, die nicht die Sklaven waren, die rebellierten und ihre grausamen Herren stürzten, und auch nicht die wilden Tiermenschen, die die Kunst des Kriegs und der Magie von ihren Ayleïden-Herren erlernten. Nein, es war der arrogante Stolz auf ihre eigenen Leistungen, ihre eitle Selbstsicherheit, dass ihr Reich immer währen würde, die sie

dazu verdammten, zu versagen und in Vergessenheit zu geraten.

Rüstungshandbuch

Dieses Handbuch wurde von General Warhaft in Auftrag gegeben, um als Leitfaden und Handbuch der Rüstung für alle Offiziere im Kaiserlichen Heer zu dienen.

Auf dem Schlachtfeld sollte die Rüstung eines Soldaten seine Hauptaufgaben widerspiegeln. Kundschafter, leichte Kavallerie, Bogenschützen und Scharmützler sollten leichte Rüstung tragen. Beweglichkeit und Geschwindigkeit sind für diese Truppen von höchster Bedeutung. Es wird empfohlen, immer Brustharnisch und Beinschienen zu tragen. Helme, Panzerhandschuhe und Stiefel sind nützlich für Kavallerie und Scharmützler, aber nicht für Kundschafter oder Bogenschützen.

Leichte Rüstung besteht aus Pelz, Leder, Kettenpanzer, Mithril, Elfenmaterial oder Glas. Dies ist auch die Reihenfolge der Qualität und des Wertes. Pelz bietet am wenigsten Schutz und ist am preiswertesten, während Glas am besten und am teuersten ist. Pelz, Lederrüstung und Kettenpanzer sind überall im Reich verfügbar. Mithril, Elfenmaterial und Glas sind äußerst selten und nur in alten Ruinen und abgelegenen Grabstätten zu finden.

Schwere Rüstung sollte Frontinfanterie, Pikenieren, schwerer Kavallerie und Rittern zu Fuß vorbehalten bleiben. Alle Offiziere sollten schwere Rüstung bekommen. Helm, Brustharnisch und Beinschienen sollten stets die Standardausrüstung sein. Stiefel und Panzerhandschuhe sind nur für Kavallerie und Ritter zu Fuß notwendig.

Schmiede können schwere Rüstung aus Eisen, Stahl, Zwergenmaterial, Orkmaterial, Ebenholz oder daedrischem Material anfertigen. Dies ist auch die Reihenfolge der Qualität und des Werts. Eisen ist am wenigsten wirkungsvoll und am preiswertesten, während daedrisches Material am wirksamsten und am teuersten ist. Plattenpanzer aus Eisen und Stahl gibt es praktisch bei jedem Schmied. Die anderen Materialien sind selten, und aus ihnen gefertigte Rüstungen findet man nur in tief unter der Erde verborgenen alten Schatzkammern.

Es ist bekannt, dass mächtige Zauberer Rüstungsteile verzaubern können. Die mächtigeren Verzauberungen findet man bei Rüstungsgegenständen aus seltenen Materialien, so wie Ebenholz und Daedrisch. In allen Fällen ist die Verzauberung nur aktiv, solange der Soldat die Rüstung trägt, und solange die Rüstung durch Magie mit Energie versorgt wird. Verzauberungen können mittels geheimer Verfahren mit Seelensteinen wieder aufgeladen werden. Je mächtiger die Seele im Stein, desto mehr Magie kann dem Rüstungsgegenstand hinzugefügt werden.

Der selbsternannte Schlachtenbarde Amorous Janus hat einmal eine humoristische Ballade über einen colovianischen General verfasst, der seine Rüstung alle paar Minuten an- und auszog, um die Magie, die sie versorgte, zu erhalten. Als Antwort auf die angedeutete Kritik ließ ihn der General während der Belagerung von Schloss Fallow an den Kopf eines Rammbocks binden.

Sadrith-Mora-Führer

Sadrith Mora ist der Sitz des Fürstenhauses Telvanni und Heimat des telvannischen Rates, obwohl heute nur noch ein telvannischer Ratsherr in Sadrith Mora lebt. Sadrith Mora ist eine Ansiedlung auf einer Insel und nur auf dem Seeweg oder durch Teleportation zu erreichen. Die Stadt ist groß, mit vielen Handwerkern, Händlern und Lehrmeistern, doch nur telvannische Gefolgsleute dürfen sie betreten; Fremdländer sollten sich auf die Taverne 'Zum Torbogen', die Wolfenhalle und die kaiserlichen Viertel der Garnisonslegion und Gilden beschränken. Die Hafenanlagen befinden sich in der geschützten Bucht an der westlichen Seite der Insel; und ein Pfad führt von den Hafenanlagen zur Taverne 'Zum Torbogen'. Jenseits des Wirtshauses zum Torbogen liegt der Große Markt mit zahlreichen Handwerkern und Händlern und ein kleiner Sklavenmarkt. Nördlich des Großen Marktes steht die Telvanni Ratshalle, eine große von riesigen Pilzstielen getragene Kugel. Im Osten des Großen Marktes liegt Tel Naga, der gewaltige Zaubererturm Wohnsitz des telvannischen Ratsherren Magierfürsten Meister Neloth.

Weltliche und geistliche Dienste

Fremdländer können Dienste der Kriegergilde, der Magiergilde und des kaiserlichen Kults in der Wolfenhalle in Anspruch nehmen. Mitglieder der Diebesgilde versammeln sich in der Taverne 'Zur Dreckigen Muriel'. Die Dienste des Fürstenhauses Telvanni und des Tribunals-Tempels befinden sich in der Ratshalle; zusätzliche telvannische Dienste befinden sich im Distrikt des großen Marktes und in Tel Naga. Das Kaufmannsgasthaus 'Wirtshaus zum Torbogen' ist das einzige Haus mit öffentlichen Betten. Mitglieder der Kriegergilde, der Magiergilde und des kaiserlichen Kults suchen die Gastfreundschaft in der Wolfenhalle. Verwandtschaft und Gefolgsleute der Telvanni residieren im 'Wirtshaus zum Torbogen', in der Wolfenhalle, in der örtlichen Taverne oder in Tel Naga. Der Große Markt bietet viele Dienste und Händler und viele andere sind über die Stadt verstreut. Es gibt zwei Tavernen: 'Zur Dreckigen Muriel', für Fremdländer, und 'Faras Höhle in der Mauer' für ansässige Dunmer. Tel Naga ist der Zaubererturm von Meister Neloth.

Bedeutende Personen

Wenn Ihr kein Telvanni oder Gefolgsmann der Telvanni seid, so solltet Ihr Angaredhel, Präfekt der Gastfreundschaft im 'Wirtshaus zum Torbogen', und Ery, den Wirt, kennen. In der Wolfenhalle ist Hrundi der Nord Kämmerer der Kriegergilde, Procyon Nigiliusis der Kämmerer der Magiergilde und Aunius Autrus Priester des kaiserlichen Kults. Der große Helende, Chef der Diebesgilde, kommt regelmäßig in die Taverne 'Zur Dreckigen Muriel'. Telvannische Zauberer und Gefolgsleute besuchen die Ratshalle, um sich mit den telvannischen Sprechern (die Sprecher sind Vertreter ihrer Magierfürsten-Ratsherren) Felisa Ulessen, Galos Mathendis, Arara Uvulas, Mallam Ryon, Raven Omayn und Dalyne Arvel, Telvannischer Ratsschreiber, zu besprechen. Magierfürst-Ratsherr Meister Neloth lebt in Tel Naga, dem Zaubererturm in der Mitte der Stadt.

Reisen und Beförderung

Sadrith Mora ist eine Insel, es gibt keine Straße oder Brücke zum Festland. Um das Festland zu besuchen, muss man entweder fliegen, schwimmen oder über das Wasser gehen können, oder man muss sich auf die Schiffer am Hafen oder den Gildeführer der Magiergilde verlassen. Gals Arethi am Hafen bietet Schiffspassagen nach Ebenherz, Tel Branora, Tel Mora und Dagon Fel an. Iniel in der Magiergilde der Wolfenhalle kann Euch für eine bescheidene Gebühr nach Ald'ruhn, Vivec, Caldera und Balmora teleportieren.

Saryonis Lektionen
Die Gesegneten Almsivi, Barmherzig, Mächtig, Geheimnisvoll

[Dieser Band der Hierographa (d.h. der 'priesterlichen Schriften') wurde verfasst, zusammengestellt und kommentiert vom Erzkanoniker Tholer Saryoni. Es ist der meistverkaufte der kommentierten Tempel-Texte und von daher günstig zu erwerben und unter den Dunmern weit verbreitet. Saryoni hat die beliebtesten Lektionen sowie populäre Erklärungen der Glaubenssätze Vivecs zusammengestellt. Der Text existiert in vielen verschiedenen Ausgaben. Edlere Ausgaben sind aufwändig mit Zitaten aus Vivecs Glaubenslehre für die einzelnen Tage, Jahreszeiten und Festlichkeiten verziert.]

Gläubiger, lausche Vivec, der fünfmal spricht und dir die fünf Wege zeigt -

Schmiede den leidenschaftlichen Glauben im Feuer des Leids.
Präge dem Auge das Bild der Ungerechtigkeit ein.
Der Tod entehrt nicht; die Geister glänzen in Herrlichkeit.
Der Glaube besiegt alles. Seien wir dem Glauben ergeben.
Lieber unter dem Bösen leiden, als etwas Böses tun.

Hört die Worte von Fürst Vivec, wenn er siebenmal von den sieben Tugenden predigt -

Tapferkeit
Kühnheit
Gerechtigkeit
Höflichkeit
Stolz
Großzügigkeit
Demut

Die Tugend der Tapferkeit
Danke für deine Tapferkeit, Fürst Vivec. Ich darf den Mut nicht verlieren und mich nicht abwenden, sondern muss meinen Feinden und meiner Furcht entgegentreten.

Die Tugend der Kühnheit
Danke für deine Kühnheit, Fürst Vivec. Ich darf die Gefahr nicht meiden oder vorsichtigen Ratschlägen folgen, denn das Glück ist mit den Kühnen.

Die Tugend der Gerechtigkeit
Danke für deine Gerechtigkeit, Fürst Vivec. Ich darf weder grausam noch rücksichtslos sein, denn mit gerechtem Handeln verdient man sich die Liebe, das Vertrauen und den Respekt unseres Volkes.

Die Tugend der Höflichkeit
Danke für deine Höflichkeit, Fürst Vivec. Ich darf nichts Verletzendes oder Hartes sagen, sondern muss selbst von meinen Feinden respektvoll sprechen, denn gemäßigte Worte können den Zorn besiegen.

Die Tugend des Stolzes
Danke für deinen Stolz, Fürst Vivec. Ich darf weder mich selbst noch mein Volk oder meine Götter in Frage stellen, sondern muss an ihnen und meinen angestammten Rechten festhalten.

Die Tugend der Großzügigkeit
Danke für deine Großzügigkeit, Fürst Vivec. Ich darf nichts horten oder stehlen und mich nicht mit unnützen Reichtümern belasten, sondern muss mit den Meinen alles teilen.

Die Tugend der Demut
Danke für deine Demut, Fürst Vivec. Ich darf nicht der Diener der hohlen Eitelkeit sein, sondern muss meinen Platz in der Welt kennen und dafür dankbar sein.

Schattenzeichen
von Delvin Mallory

Ihr müsst Bescheid wissen, nicht wahr? Ihr wollt nicht in das Haus eines Totenbeschwörers stolpern oder in eine weitere Falle der Stadtwache geraten? Dann müsst Ihr dieses Buch von vorn bis hinten durchlesen. Manchmal entscheidet die Kenntnis der Schattenzeichen darüber, ob man ein Vermögen macht oder eine Klinge in die Eingeweide bekommt.

Die schlauen kleinen Zeichen gibt es überall in Himmelsrand ... meist an Türrahmen oder Häuserfronten, aber man findet sie praktisch überall, wo ein Dieb gewesen ist. Damit reden wir miteinander, ohne zu reden. Das bewahrt die frischen Diebe davor, zu toten Dieben zu werden, und dergleichen Unsinn mehr. Allzu viele der verdammten Dinger gibt es nicht, also will ich keine Ausflüchte hören, dass nicht die Zeit sei, sie zu erlernen.

Aber genug geschwätzt. Es ist Zeit, die Zaubererkappe aufzusetzen und ein paar Recherchen anzustellen.

Glossar der Schattenzeichen

Die Gilde



Dies ist das Symbol für die Gilde. Das bedeutet, hier ist es so sicher wie in der Zisterne der Flasche. Wenn Ihr dieses Schattenzeichen seht, ist auf jeden Fall jemand aus der Gilde in der Nähe.

Sicher



Dieses Schattenzeichen hinterlassen wir für gewöhnlich, wenn wir einen Ort ausbaldowert und einen sicheren Weg darin gefunden haben, zum Beispiel einen Flur ohne Fallen oder vielleicht ein Haus, das bereits ausgeräumt wurde. Wenn Ihr eines davon seht und in die Richtung geht, in die es weist, seid Ihr auf der sicheren Seite.

Gefahr



Wenn Ihr dieses Schattenzeichen seht, dreht Euch auf der Stelle um oder nehmt Euer Leben in die eigene Hand. Es bedeutet, dass sich vor Euch oder hinter dieser Tür etwas befindet, das Euer Inneres nach außen kehren will.

Fluchtroute



Bei den seltenen Gelegenheiten - sie sollten besser selten sein, falls Ihr in der Gilde arbeiten wollt -, in denen Ihr im Gefängnis sitzt, seht Euch nach diesem kleinen Schätzchen um. Wenn Ihr dieses Schattenzeichen seht, ist ein Fluchtweg nur ein paar Schritte weit entfernt.

Geschützt



Diese Schattenzeichen hinterlassen wir dort, wo Ihr nicht hingehen sollt. Es bedeutet: Finger weg, sonst droht Eurem Hinterteil die Bekanntschaft mit einem Stiefel. Diese Leute stehen unter dem besonderen Schutz der Gilde und sollten niemals ausgeraubt oder angegriffen werden.

Hehler



Dieses dürfte schnell zu Eurem Lieblingsschattenzeichen werden. Die Person in der Nähe diese Zeichens wird Eure ... hart verdienten, gestohlenen Waren zu einem guten Preis kaufen.

Diebesversteck



Wer sagt, dass wir immer nur nehmen und niemals etwas zurückgeben? Wenn Ihr dieses Schattenzeichen in der Nähe einer Truhe oder vielleicht eines ausgehöhlten Baumstamms seht, steht Euch eine Überraschung bevor... ein Geschenk der Gilde für den Dieb im Feld. Wer sagt denn, dass die Mitgliedschaft nicht auch ihre Vorteile hat?

Beute



In der Nähe dieses Schattenzeichens gibt es etwas, was sich zu stehlen lohnt. Es bewahrt Euch davor, in ein Haus einzusteigen, nur um festzustellen, dass die Bewohner nicht mal zwei Septime haben, die Ihr aneinander reiben könnt.

Leer



Das Gegenteil des Beute-Schattenzeichens. Hier braucht Ihr Euch gar nicht erst umzusehen, hier gibt es nichts zu holen.

Schmiede, Hammer und Amboss
von Adolphus Eritius

Diese Aufzeichnungen wurden in Ruinen in der Nähe von Alt-Hrol'dan gefunden. Soweit ich es beurteilen kann, stammen sie von Thorbald, einem recht berüchtigten Schmied, der kurz vor dem Beginn von Tiber Septims Herrschaft starb. Es heißt, er sei Analphabet gewesen, und da die Aufzeichnungen offenbar von einem Assistenten niedergeschrieben wurden, ist das Gerücht vermutlich wahr. Ich habe keinen Versuch gemacht, die Texte selbst zu korrigieren, da sie möglicherweise von historischem Wert sind.

Ohne weitere Umstände hier nun die Ausführungen von Thorbald:

Das ist kein Buch darüber, wie man ein groser Schmied wird. Wenn Ihr das also leest, höhrt auf damit. Das sind blos meine eigenen Notizen, weil ich alt und miesepetrig werde und Sachen vergesse. Hier gehts darum, wie ich Sachen mache.

Eisenrüstung und Eisenwaffen. Jede Menge Eisenbarren und paar Lederstreifen.

Stahlrüstung und Stahlwaffen. Jede Menge Stahlbarren, bisschen Eisen und paar Lederstreifen. Auser bei Stahlplatten. Bisschen Corundum brauchts auch.

Lederrüstung und Lederwaffen. Wer wär denn so blöd, Waffen aus Leder zu machen? Für eine Lederrüstung braucht man Leder. Grose Stücke und kleine Stücke. Genau wie für eine Pelzrüstung. Und eine beschlagene Rüstung. Schuppenrüstung auch. Ja, und für die brauchts auch noch Stahl. Und Curundum. Ohne Corundum kann man keine Schuppenrüstung machen. Das wär dumm.

Zwergenrüstung und Zwergenwaffen. Zwergenmetallschrott, bischen Eisen und paar Lederstreifen. Ich zähle Leder jetzt nich mehr immer auf, weils immer dazukommt. Schreibt Ihr auf, was ich da grade gesagt hab? Dummkopf! Einfach machen, nich schreiben. (Notiz: Thorbald is alt und fett) Elfenrüstung und Elfenwaffen. Elfen und Zwerge haben sich nich vertragen. Das habt Ihr bestimmt nich gewust. Für Elfensachen brauchts Mondstein und bischen Eisen. Außer für die vergoldeten Sachen. Für eine vergoldete Elfenrüstung braucht man noch Queksilber.

Ork-Rüstung und Ork-Waffen. Dazu braucht man Orichalcum und bischen Eisen. (Notiz: Thorbald kann Orks nich leiden)

Ebenerz-Rüstung und Ebenerz-Waffen. Dafür braucht man nur Ebenerz. Kein Eisen. Nich mal ein bisschen. Ihr wollts sicher nehmen, aber tuts nich.

Vulkanglas-Rüstung und Vulkanglas-Waffen. Dazu braucht man Malachit und bischen Mondstein. Fieses Arbeiten, mit Malachit.

Daedra-Rüstung und Daedra-Waffen. Hah! Als würd ich das hinschreiben. (Notiz: Er nimmt Dädra-Herzen. Weis nich, wo er sie herkriegt)

Das ist alles. Ihr könnt jetzt aufhören zu schreiben. Aufhörn, hab ich gesagt!

Postskriptum:
Auf der letzten Seite waren verwischte Tinte und ein paar Blutstropfen zu erkennen. Man darf wohl annehmen, dass Thorbald seinen Assistenten geschlagen hat. Ob Thorbald die zusätzlichen Notizen, die seinen Ausführungen hinzugefügt wurden, je entdeckte, können wir nicht gesichert feststellen.

- Adolphus Eritius

Schwellenbrücken

Eine Abhandlung über Theorie und Praxis des Reisens zwischen unserer Welt und Oblivion

von Camilonwe von Alinor

Schwellenüberquerende Reisen von wiederbelebten Objekten oder Wesen ohne die anhaltende Vermittlung von hyperagonalen Medien ist unmöglich, und selbst wenn sie möglich wären, würden sie zur unmittelbaren Zurückschickung der transportierten Subjekte führen. Nur eine Brücken nutzende Umkreispenetration der Schwelle resultiert in Transits von längerer als infinitesimaler Dauer.

Obwohl andere hyperagonale Medien theoretisch existieren, ist das einzige bekannte schwellenüberquerende Artefakt, das nachhaltige, Brücken nutzende Umkreispenetration erzielen kann, der Siegelstein. Siegelsteine sind Exemplare prämythischer quasikristallinischer Morpholithen, die durch die geheime Inschrift eines Daedra-Siegels in extradimensionale Artefakte verwandelt worden sind. Während manche gewöhnliche Morpholithen wie Seelensteine in der Natur gefunden werden können, kommen die exotischen Morpholithen, die für Siegelsteine verwendet werden, nur in einigen Abgründen Oblivions vor und können ohne Daedra-Hilfe weder geschürft noch abgebaut werden.

Da also sowohl die Morpholithen als auch die Daedra-Siegel, die für hyperagonale Medien erforderlich sind, nicht ohne Verkehr und Handel mit Daedra-Fürsten erworben werden können, ist es notwendig, dass ein Schwellenmechaniker Grundkenntnisse der Beschwörung erwirbt - obwohl eigens erschaffene Verzauberungen ausgetauscht werden können, wenn der Mechaniker über ausreichendes Anrufungsgeschick verfügt. Verkehr und Handel mit Daedra-Fürsten sind esoterische, doch wohl etablierte Praktiken und würden den Rahmen dieser Abhandlung sprengen. [1]

Wenn wir davon ausgehen, dass ein Siegelstein erworben worden ist, muss der Schwellenmechaniker zunächst den Morpholithen darauf vorbereiten, das Daedra-Siegel zu empfangen.

Der Mechaniker muss eine Kammer vorbereiten, abgeschirmt gegen alles Tageslicht und jegliche Störungen durch Außenluft, überdacht und von Mauern aus weißem Stein umgeben sowie mit einem Fußboden aus schwarzen Fliesen versehen. Alle Oberflächen dieser Kammer müssen zeremoniell geläutert werden mit einer Lösung von Salzen der Abgründe in Ätherlösungsmittel.

Ein quadratischer Tisch soll in die Mitte der Raums gestellt werden, darauf eine Schale, um den Morpholithen aufzunehmen. Vier Weihrauchbrenner sollen mit einem Weihrauch aus Gorvix und Harrada bestückt werden. Zur Tagundnachtgleiche soll der Mechaniker dann den Morpholithen in die Schale legen und die Riten des Buches des Gesetzes anstimmen, wobei er bei Morgengrauen beginnt und ohne Unterbrechung bis Sonnenuntergang desselben Tages fortfährt.

Anschließend mag der Mechaniker den geläuterten Morpholithen dem Daedra-Fürsten für seine Inschrift übergeben. Sobald der Morpholith die Inschrift des Siegels des Daedra-Fürsten trägt, wird er zu einem wahren Siegelstein, einem mächtigen Artefakt, das geheime Macht sammelt und speichert - in vieler Hinsicht ähnlich einem geladenen Seelenstein, doch von bei weitem größerer Macht. Und es ist dieser Siegelstein, der benötigt wird, um die enorme geheime Kraft zu liefern, die erforderlich ist, um die Verzauberung aufrechtzuerhalten, von der die Brücken nutzende Umkreispenetration der Schwelle unterstützt wird.

Um ein Tor nach Oblivion zu öffnen, muss der Mechaniker direkt, sei es durch Zauber oder Verzauberung, mit dem Daedra-Fürsten kommunizieren, der den fraglichen Siegelstein beschriftet hat. Der Daedra-Fürst und der Mechaniker intonieren gemeinsam die Beschwörungsurkunde [2], und der Mechaniker aktiviert den geladenen Siegelstein, der auf der Stelle durch die Schwellenbarriere an den Ort transportiert wird, an dem er seine Inschrift erhielt, wodurch ein temporäres Portal zwischen unserer Welt und Oblivion geöffnet wird. Dieses Portal bleibt eventuell nur eine kurze Zeit geöffnet, abhängig von der Stärke der Schwellenbarriere an den gewählten Orten; mehrere Minuten ist die längste Zeit, über die jemals berichtet wurde, so dass die Nützlichkeit eines solchen Tors recht beschränkt ist.

[1] Interessierte Studenten werden ermuntert, die Werke von Albrecht Theophannes Bombidius und Galerion dem Mystiker in Bezug auf die Grundlagen dieser Disziplin zu Rate zu ziehen.
[2] Empfohlene Beispiele der Beschwörungsurkunde finden sich in Therions Buch der Geheimsten Bünde oder in Ralliballahs Elf Rituellen Formen.

Sechzehn Akkorde des Wahnsinns

Band VI
Hircines Geschichte

Oblivions stolzer, hochmütiger Fürst des Wahnsinns stand am fünften Tag der Jahresmitte inmitten der eisigen Bergspitzen Himmelsrands und rief Hircine zu einer Unterredung herbei. Der Gott der Jagd erschien aus dem Nichts, denn dies war sein Tag, und Sheogoraths Dreistigkeit machte ihn neugierig.

Der mit Ironie ohnegleichen gesegnete Sheogorath beherbergt in seinem Reich kichernde Verrückte, extravagante Künstler und blutrünstige Zerstörer. Der Fürst des Wahnsinns schließt nutzlose Wetten ab oder provoziert sinnloses Blutvergießen, nur um sich an der Verwirrung, dem Unglück oder der Wut anderer zu ergötzen. So kam es, dass Sheogorath ein Schauspiel inszenierte, in dem Hircine als sein Gegenspieler auftreten sollte.

In aller Ruhe forderte der neckische Fürst sein Gegenüber heraus: jeder Fürst sollte eine Bestie heranzüchten. In drei Jahren würden sie sich zur gleichen Stunde an diesem Ort wieder treffen und mit den Untieren einen Kampf auf Leben und Tod veranstalten. Mit scheinbar ausdrucksloser Miene stimmte Hircine zu, und in einer stiebenden Schneewolke kehrten die Fürsten wieder in ihre Reiche zurück.

Hircine war sich des Sieges sicher, aber da er Sheogorath als Witzbold kannte, züchtete er heimlich in seinem Reich ein schreckliches Ungetüm. Er beschwor einen uralten Daedroth herauf und belegte ihn mit einem üblen Werwolfzauber. Dem unsäglichen Monster mit seinem pechschwarzen Herzen und seinen messerscharfen Reißzähnen waren selbst die größten Jäger in Hircines Reich nicht gewachsen.

Am vereinbarten Tag im dritten Jahr kehrte Hircine an die Stelle zurück, wo Sheogorath mit gekreuzten Beinen an einem Felsen lehnte und gelangweilt vor sich hin pfiff. Der Fürst der Jagd rammte seinen Speer in den Boden, um seine grausige, grässlich knurrende Ausgeburt herbeizurufen. Verschmitzt wie immer lüftete Sheogorath seine Mütze, richtete sich auf und trat zur Seite, um einen winzigen bunten Vogel zu enthüllen, der auf dem Felsen saß. Dieser piepste bescheiden vor sich hin, kaum hörbar in dem stürmischen Wind.

Mit einem gewaltigen Satz stürzte sich der Daedroth auf den Felsen und verwandelte ihn auf der Stelle in einen Geröllhaufen. Siegessicher verzog sich das blutige Maul des Ungeheuers zu einem spöttischen Grinsen. Aber plötzlich tönte ein leiser Gesang durch die frostklare Luft. Das Vögelchen hüpfte auf der Schnauze des wütenden Daedroth entlang. Sheogorath sah vergnügt zu, wie das winzige Ding an einem Steinchen pickte, das in den Schuppen zwischen den glutroten Augen der riesigen Bestie steckte. Unter wütendem Geheul blendete sich das Wergeschöpf selbst beim Versuch, den Plagegeist mit den Pranken beiseite zu fegen. So ging es stundenlang weiter. Hircine musste beschämt zusehen, wie seine großartige Ausgeburt sich bei der Verfolgung des scheinbar selbstvergessenen Vögelchens, das eine traurige Melodie in die einsamen Berge hinauszwitscherte, allmählich selbst zerstörte.

Der wütende, aber geschlagene Hircine verbrannte den zerfleischten Kadaver und zog sich in sein Reich zurück, wobei er in vergessenen Zungen vor sich fluchte. Jene Gipfel sind noch immer von seinen Flüchen belegt und kein Reisender verweilt dort, aus Angst vor seinem zornigen Erscheinen in jenen verborgenen Höhen.

Sheogorath wandte sich ab, winkte den winzigen Singvogel herbei, der sich auf seiner Schulter niederließ, und schlenderte den Berg hinunter in Richtung der warmen Brisen und farbenprächtigen Sonnenuntergänge der abeceanischen Küste, während er zur Melodie des winzigsten Champions in ganz Tamriel die Begleitung pfiff.

Band IX
Vaerminas Geschichte

Darius Shano merkte, dass er so schnell lief, wie er nur konnte.

Wovor er davonlief oder wohin, wusste er nicht, und es war ihm gleich. Nur ein Gedanke beherrschte ihn -- Flucht war das einzige, das noch zählte. Er suchte in der Ferne nach einem markanten Punkt, irgendetwas, woran er sich orientieren oder was er als Ziel nehmen konnte, aber vergeblich -- die eintönige Grassteppe, durch die er rannte, erstreckte sich bis zum Horizont. "Einfach weiterlaufen", sagte er sich. "Ich muss so schnell laufen, wie ich kann". Immer weiter rannte er, ohne Ende, ohne Sinn...

Über Darius Shano, der ruhig in seinem Bett lag, standen seine Herrin, Vaermina, die Traumweberin, und der Wahngott Sheogorath. Vaermina sah mit Stolz auf ihren Jünger hinunter und prahlte mit ihrem kleinen Juwel.

"In ihm schlummern so viele Möglichkeiten! Durch inspirierende Träume habe ich seiner literarischen Begabung zur Reife verholfen, und nun wird er als aufstrebender Barde und Dichter gefeiert! Er wird noch viel Anerkennung finden, bis ich seiner überdrüssig werde." Auch Sheogorath betrachtete den jungen bretonischen Künstler und sah, dss dieser tatsächlich unter den Sterblichen eine Berühmtheit war.

"Hmmm", sagte Sheogorath nachdenklich, "aber wie viele hassen diesen Sterblichen, den Ihr begünstigt habt? Die Sterblichen belohnen Größe nicht mit Liebe, sondern mit Hass. Sicher könnt Ihr das ebenso hinbekommen?"

Vaerminas Augen wurden schmal. "Ja, die Sterblichen sind tatsächlich oft dumm und kleinlich, und es ist wahr, dass viele ihrer kühnsten Talente verachtet wurden. Sorgt Euch nicht, Fürst des Wahnsinns, denn bei diesem hier habe ich die Macht, viele Formen der Größe zu erreichen, auch den Hass."

"Traumweberin, vielleicht wäre es amüsant aufzuzeigen, wer nun diese Macht besitzt. Ihr sollt zehn Jahre lang dummen, hochmütigen Hass auf diesen Sterblichen erwecken, und danach werde ich dasselbe tun. Wir wollen sehen, wer das besser fertigbringt, und zwar ohne Hilfe oder Einmischung irgendwelcher Daedra."

Ihre Züge entspannten sich und sie lächelte selbstbewusst. "Wahngott, Ihr seid wirklich mächtig, aber diese Aufgabe entspricht doch eher meinen Fähigkeiten. Sterbliche widert der Wahnsinn zwar an, sie finden ihn aber selten des Hasses würdig. Es wird mir Vergnügen bereiten, Euch dies zu demonstrieren, indem ich ein tieferes Entsetzen aus dem Unterbewusstsein dieses Sterblichen an die Oberfläche bringe."

Und so begannen sich im 19. Lebensjahr des Darius Shano seine Träume zu verändern. Nächtliche Ängste hatten ihn schon immer begleitet, aber nun war da noch etwas anderes. In seine Träume schlich sich langsam eine Finsternis, die alles Gefühl, alle Farbe verdrängte und nur noch Leere hinterließ. Als dies geschah, öffnete er den Mund, um zu schreien, und stellte fest, dass ihm die Finsternis auch seine Stimme geraubt hatte. Alles, was ihm blieb, war eine entsetzliche Angst und die Leere, und jede Nacht erfüllten sie ihn mit neuen Begreifen des Todes. Doch wenn er erwachte, hatte er keine Angst, denn er glaubte fest daran, dass seine Herrin wusste, was sie tat.

Und in der Tat erschien eines Nachts Vaermina persönlich aus der Leere. Sie beugte sich hinunter und flüsterte ihm ins Ohr.

"Sieh her, mein Geliebter!" Mit diesen Worten zog sie die Leere weg, und in jeder darauf folgenden Nacht zeigte sie Darius stundenlang die schauerlichsten Perversionen der Natur: Menschen, die gehäutet und lebendig von anderen Menschen verspeist wurden; unvorstellbare Bestien mit vielen Gliedern und Mäulern; ganze Völker, die verbrannt wurden und deren Schreie seine Nächte erfüllten. Mit der Zeit nagten diese Visionen an seiner Seele, und seine Werke begannen immer mehr die Form seiner Albträume anzunehmen. Seine nächtlichen Visionen brachte er zu Papier, und seine Leserschaft war von den schrecklichen, sinnlosen Grausamkeiten in seinen Geschichten angewidert und fasziniert zugleich. Sie weidete sich an all den ekelhaften Einzelheiten. Es gab auch solche, die offen bekannten, dass sie seine schockierenden Werke mochten, und diese Beliebtheit nährte nur den Hass jener, die ihn abscheulich fanden. So ging es Jahre lang, und Darius gelangte zu großer, wenn auch fragwürdiger Berühmtheit. Dann, in seinem 29. Jahr, hörten die Träume und Albträume abrupt auf.

Darius war eine Last genommen, da er die nächtlichen Qualen nicht mehr erleiden musste, aber er war verwirrt. "Was habe ich nur getan, um meiner Herrin zu missfallen?", fragte er sich. "Warum hat sie mich verlassen?" Doch Vaermina antwortete nicht auf seine Gebete. Er bekam nie eine Antwort, die rastlosen Träume verblassten, und Darius' Schlaf wurde immer ruhiger und tiefer.

Das Interesse an Darius Shanos Werken schwand. Sein Schreibstil wurde flach und eintönig, und seine Ideen lösten die Empörung und das Entsetzen seiner früheren Werke nicht mehr aus. Als die Erinnerung an seine traurige Berühmtheit und seine schrecklichen Träume verblasste, wurde aus seiner Ratlosigkeit schließlich Groll auf seine ehemalige Schutzherrin Vaermina. Groll wurde zu Hass, Hass wurde zu Hohn, und mit der Zeit wurde aus Hohn Unglaube. Langsam wurde ihm klar, das Vaermina überhaupt nie mit ihm gesprochen hatte; seine Träume waren einfach Ausgeburten eines kranken Geistes gewesen, der sich inzwischen erholt hatte. Sein eigenes Unterbewusstsein hatte ihn getäuscht, und Wut und Scham überwältigten ihn. Der Mann, der einst mit einer Gottheit verkehrt hatte, verfiel immer mehr der Ketzerei.

Im Lauf der Zeit entstand aus all der Bitterkeit, dem Zweifel und den frevelhaften Gedanken, die Darius hegte, eine kreative Philosophie, die sich wie ein roter Faden durch seine späteren Werke zog. Er stellte die Götter in Frage und verhöhnte das infantile Volk und den korrupten Staat, die sie anbeteten. Er verspottete alles und jeden unverhohlen und schonungslos mit perversen Karikaturen. Er forderte die Götter öffentlich heraus, ihn niederzuschlagen, falls sie existierten, und machte sich über sie lustig, als die Strafe ausblieb. Darauf reagierte das Volk mit weit größerer Empörung als über seine früheren Werke. Bisher hatte er mit seinem Schaffen nur das Feingefühl des Volkes verletzt, aber nun traf er direkt ins Herz.

Sein Schaffen nahm an Umfang und Intensität weiter zu. Ob Tempel, Adel oder Bürgerliche, alle wurden zum Ziel seines Spotts. Schließlich, mit 39, schrieb Darius ein Werk mit dem Titel "Der edelste Narr", in dem er den Gottkaiser Tiber Septim verhöhnte, weil dieser sich in den läppischen Kult der Neun Göttlichen eingefügt hatte. Der König von Daenia, den dieser Emporkömmling zuvor oft gedemütigt hatte, ergriff die Gelegenheit beim Schopfe. Wegen Frevel gegen das Reich wurde Darius Shano vor einer jubelnden Menge feierlich mit dem Zeremonienschwert hingerichtet. Seine letzten, verbitterten Worte gurgelte er durch einen Mund voll Blut hervor.

20 Jahre, nachdem sie ihre Wette abgeschlossen hatten, trafen Vaermina und Sheogorath über dem kopflosen Leichnam von Darius Shano wieder zusammen. Die Traumweberin hatte dieser

Begegnung entgegengefiebert; sie hatte schon seit Jahren darauf gewartet, den daedrischen Fürsten wegen seiner Tatenlosigkeit zu konfrontieren.

"Sheogorath, Ihr habt mich getäuscht! Ich habe unsere Abmachung eingehalten, aber in Euren zehn Jahren habt Ihr nicht ein einziges Mal mit dem Sterblichen gesprochen. Seine Größe ist jedenfalls nicht Euch, Euren Fähigkeiten oder Eurem Einfluss zu verdanken!"

"Unsinn", krächzte der Wahngott. "Ich war sein ständiger Begleiter! Als Eure Zeit zu Ende ging und meine begann, habe ich Euer Flüstern in seinem Ohr durch mein Schweigen ersetzt. Ich habe seine Verbindung zu allem, worin er Trost und Sinn suchte, getrennt, und ihm die Aufmerksamkeit vorenthalten, die er so verzweifelt suchte. Ohne seine Herrin konnte der Charakter dieses Mannes durch Groll und Hass reifen. Jetzt ist seine Bitterkeit vollkommen, und nun, da er dem vom Zorn genährten Wahnsinn anheim gefallen ist, dient er mir auf ewig in meinem Reich."

Sheogorath wandte sich um und sprach in den leeren Raum neben sich hinein.

"Darius Shano war in der Tat ein prächtiger Sterblicher. Er wurde vom eigenen Volk verachtet, von seinen Königen, und sogar von den Göttern, die er verhöhnte. Um meinen Erfolg zu feiern, werde ich sechzig Anhänger Vaerminas in meine Dienste aufnehmen. Und die Träumer werden als Verrückte erwachen."

Und so lehrte Sheogorath Vaermina, dass es ohne Wahnsinn keine Träume und keine Schaffenskraft gibt. Vaermina wird diese Lektion nie vergessen.

Band XII
Mlacaths Geschichte

In den Tagen vor der Gründung Orsiniums wurde die verschmähte Rasse der Orks noch unerbittlicher verfolgt und geächtet als ihre Nachkommenschaft zu unserer Zeit. So kam es, dass viele Champions der Orsimer auszogen, um so gut wie möglich ihre Grenzen zu schützen und somit das Wohlergehen ihres Volkes zu sichern. Noch heute gibt es viele Erzählungen über diese Champions, zu denen die Legion der Verdammten, Gromma der Haarlose und der edle Emmeg gro-Kayra gehörten. Letzterer wäre gewiss in ganz Tamriel zur Legende geworden, hätte er nicht die Aufmerksamkeit eines gewissen daedrischen Fürsten erregt.

Emmeg gro-Kayra war der uneheliche Sohn einer jungen Maid, die bei seiner Geburt starb. Er wurde in den Bergen, die wir heute die Höhen von Normar nennen, vom Schamanen seines Stammes, der Grilikamaug, aufgezogen. Am Ende seines fünfzehnten Lebensjahres schmiedete Emmeg mit eigener Hand einen reich verzierten Schuppenpanzer. Dies war ein Übergangsritus seines Stammes. An einem stürmischen Tag hämmerte Emmeg den letzten Niet ein, warf einen schweren Umhang über den wuchtigen Panzer und verließ sein Dorf füt immer. In seiner Heimat hörte man oft Berichte über seine Heldentaten, sei es die Verteidigung einer Handelskarawane gegen Wegelagerer oder die Befreiung versklavter Tiermenschen. Die Berichte über den edlen Ork-Ritter sprachen sich sogar bei den Bretonen herum, mit einem gewissen Unterton der Furcht.

Zwei Jahre nach seinem Eintritt ins Erwachsenenalter schlug gro-Kayra eines Abends gerade sein Lager auf, als eine dünne Stimme aus der Dämmerung zu ihm sprach. Er war überrascht, die Sprache seines Volkes aus dem Munde von jemandem zu hören, der offensichtlich nicht zu den Orks gehörte.

"Edler Kayra", sagte die Stimme, "die Geschichten über Eure Taten sind durch viele Münder gegangen und haben auch meine Ohren erreicht." In die Finsternis spähend erkannte Emmeg durch den wabernden Rauch des Lagerfeuers den vagen, schimmernden Umriss einer bemäntelten Figur. Von der Stimme her hatte er den Eindringling zunächst für ein altes Weib gehalten, doch nun erkannte er, dass es sich um einen schmal gebauten, hageren Mann handelte, auch wenn er keine Einzelheiten ausmachen konnte.

"Mag sein", erwiderte der Ork vorsichtig, "aber ich suche keinen Ruhm. Wer seid Ihr?"

Der Fremde ignorierte die Frage und fuhr fort: "Dennoch hat Euch der Ruhm gefunden, Orsimer, und ich habe ein Geschenk für Euch, das dieses Ruhmes würdig ist." Der Besucher öffnete seinen Umhang ein wenig, wobei im fahlen Mondlicht nur ein paar schwach schimmernde Knöpfe zu sehen waren, nahm ein Bündel heraus und warf dieses neben das Lagerfeuer. Emmeg entfernte vorsichtig die Lumpen, in die der Gegenstand gewickelt war und stellte mit Erstaunen fest, dass es sich um ein breites Krummschwert mit reich verziertem Griff handelte. Als Emmeg die schwere Waffe in die Hand nahm und probeweise schwang, erkannte er, dass der kunstvoll gearbeitete Knauf dem praktischen Zweck diente, das beträchtliche Gewicht der Klinge auszugleichen. In seinem jetzigen Zustand machte das Schwert nicht viel her, dachte der Ork, aber wenn er es aufpolierte und einige fehlende Edelsteine ersetzte, würde es zu einer Waffe, die zehnmal soviel wert war wie er selbst, der Champion.

"Es wird Neb-Crescen genannt", sprach der schmächtige Fremde, der die Anerkennung in gro-Kayras Augen sah. "Ich habe es in einer wärmeren Gegend gegen ein Pferd und ein Geheimnis getauscht, aber in meinem Alter könnte ich von Glück sagen, eine solche Waffe überhaupt heben zu

können. So ist es nur recht, wenn ich es an jemanden wie Euch weitergebe. Sein Besitz soll Euer Leben für immer ändern." Emmeg zwang sich, den Blick von der gebogenen Klinge aus geschliffenem Stahl zu reißen und richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf den Besucher.

"Schöne Worte, alter Mann", sprach Emmeg, wobei er seinen Argwohn nicht verbarg, "doch ich bin kein Narr. Ihr habt diese Klinge bei einem Tauschhandel bekommen und wollt heute Abend gewiss wieder handeln. Was wollt Ihr von mir?" Die Schultern des Fremden sackten zusammen und Emmeg freute sich, den wahren Grund für dessen abendlichen Besuch durchschaut zu haben. So saß er eine Weile mit dem Fremden und bot ihm schließlich einen Stapel Pelze, eine warme Mahlzeit und eine Handvoll Münzen als Entgelt für die exotische Waffe. Als der Tag anbrach, war der Fremde fort.

Eine ganze Woche nach der Begegnung mit dem Fremden hatte Emmeg Neb-Crescen nicht einmal ziehen müssen. Im Wald war er auf keine Feinde gestoßen, und seine Mahlzeiten hatten aus Geflügel und kleineren Tieren bestanden, die er mit Pfeil und Bogen erlegt hatte. Die Ruhe war ihm nur recht gewesen, doch am siebenten Morgen, als der Nebel noch in den tieferen Zweigen hing, spitzten sich Emmegs Ohren, als er das Knirschen nahender Schritte im Schnee des Waldbodens hörte.

Emmegs Nasenflügel weiteten sich, aber er hatte den Wind im Rücken. Da er den Unbekannten weder sehen noch riechen konnte, jedoch wusste, dass die Brise seinen Geruch in dessen Richtung trug, war Emmeg sofort auf der Hut und zog Neb-Crescen vorsichtig aus der Scheide. Was danach geschah erlebte Emmeg wie im Rausch.

Als Emmeg Gro-Kayra wieder zu sich kam, erinnerte er sich zunächst nur an das Bild der gekrümmten Klinge, die vor ihm durch die Luft kreiste und den jungfräulichen Schnee, der den Waldboden bedeckte, mit Blut bespritzte. Dann wurde er gewahr, dass ein rasender Blutrausch ihn überwältigt hatte. Doch dann erblickte er sein Opfer. Es war eine Orkmaid, wenige Jahre jünger als er selbst. Ihr Körper war mit grausigen Wunden übersät, die selbst einen zehnmal stärkeren Gegner getötet hätten.

Sein Blutrausch wich einem Gefühl des Entsetzens. Unter Aufbietung seiner ganzen Willenskraft ließ Emmeg Neb-Crescen los und schleuderte das Schwert weit von sich. Mit einem misstönenden Klirren segelte die Klinge durch die Luft und grub sich in eine Schneewehe. Von Scham und Entsetzen gepackt zog Emmeg seinen Umhang enger um sich, um sich vor den missbilligenden Augen der aufgehenden Sonne zu verbergen, und floh diesen schlimmen Ort.

Der Schauplatz des Mordes von Emmeg gro-Kayra an jemand aus seinem eigenen Volk bot ein schauerliches Bild. Vom Hals abwärts war die Leiche fast bis zur Unkenntlichkeit zerfetzt und verstümmelt, doch das unberührte Gesicht war zu einer Maske blanken Grauens erstarrt.

An dieser Stelle vollzog nun Sheogorath gewisse Riten, um Malacath herbeizubeschwören. Die beiden daedrischen Fürsten hatten eine Unterredung bei dem entstellten Leichnam.

"Warum zeigst du mir das, Wahngott?" begann Malacath, nachdem er sich von seiner anfänglichen stummen Empörung erholt hatte. "Macht es dir solches Vergnügen, zu sehen, wie mich der Mord an meinen Kindern betrübt?" Die kehlige Stimme des Schutzherrn der Orismer war voller Zorn, und er musterte sein Gegenüber mit vorwurfsvollem Blick.

"Von der Geburt her gehörte sie dir, Bruder", begann Sheogorath mit ernster Haltung und Miene.

"Aber durch ihre eigenen Gewohnheiten war sie auch meine Tochter. Meine Trauer und Empörung sind nicht geringer als deine."

"Da bin ich mir nicht so sicher", knurrte Malacath, "aber sei versichert, dieses Verbrechen werde ich persönlich rächen. Ich erwarte, dass du dich nicht einmischst. Geh beiseite." Als der schreckliche Fürst sich an ihm vorbeidrängen wollte, sprach Sheogorath wieder.

"Ich habe nicht die Absicht, zwischen dir und deiner Rache zu stehen. Im Gegenteil, ich werde dir dabei helfen. Ich habe Diener in dieser Wildnis und kann dir sagen, wo sich unser gemeinsamer Feind jetzt befindet. Ich bitte nur darum, dass du dazu eine Waffe meiner Wahl verwendest. Richte den Verbrecher mit meiner Klinge, und verbanne ihn auf meine Ebene, damit auch ich ihn bestrafen kann. Das Recht auf die Ehrentötung gebührt dir."

Malacath stimmte zu, nahm von Sheogorath das breite Schwert und verschwand.

Malacath erschien aus dem Nichts auf dem Weg vor dem Mörder. Dessen Figur war in ihrem Umhang in dichten Schneetreiben nur undeutlich zu erkennen. Malacath stieß einen so üblen Fluch aus, dass alle Bäume um ihn herum abstarben. Er zog die Klinge und bewegte sich schneller als ein tollwütiger Wolf. Vor Wut schäumend schwang er das Schwert im glatten Bogen, trennte den Kopf seines Feindes von dessen Schultern und stieß ihm dann die Klinge bis ans Heft in die Brust. Aus der Wunde unter dem Schuppenpanzer und dem schweren Umhang sprudelte Blut und wuchs zu einem roten Fleck.

Malacath fiel keuchend vor Wut und Anstrengung nach der unerwartet heftigfen Begegnung auf die Knie, während der Körper vor ihm rückwärts zu Boden taumelte und der Kopf auf einem breiten, flachen Stein dumpf aufprallte. Auf einmal wurde die Stille wie von einem Donnerschlag unterbrochen.

"Es -- tut mir so Leid..." stammelte die Stimme von Emmeg gro-Kayra. Malacaths Augen weiteten sich, als er den abgetrennten Kopf ansah. Aus der Wunde strömte Blut, doch irgendwie lebte er noch. Emmegs Blick flackerte wild umher, während er versuchte, sich auf Malacath zu richten. Die einst so stolzen Augen des Champions füllten sich mit Tränen des Kummers, des Schmerzes und des verwirrten Wiedererkennens.

Zu seinem Entsetzen merkte Malacath erst jetzt, dass er nicht nur eines seiner Orsimer-Kinder getötet hatte, sondern seinen eigenen Sohn, den ihm vor vielen Jahren eine Orkmaid geboren hatte. Lange, schmerzerfüllte Augenblicke lang blickten die beiden sich an, niedergeschlagen und erschüttert.

So leise wie geölter Stahl betrat Sheogorath die Lichtung. Er hob Emmeg gro-Kayras abgetrennten Kopf vom Boden auf und steckte ihn in einen kleinen, grauen Sack. Dann zog er Neb-Crescen aus dem Leichnam heraus und wandte sich ab, um zu gehen. Malacath mühte sich auf die Beine, aber er sank wieder auf die Knie, als ihn die Erkenntnis traf, dass er seinen eigenen Sohn für immer ins Reich von Sheogorath verdammt hatte. Trauer erfüllte ihn ob seines Versagens, während das heisere Flehen seines Sohnes in der Ferne verklang.

Seelen, Schwarz und Weiß

Das Wesen der Seele kann man nicht erkennen. Jeder Zauberer, der dies versucht, verschwindet spurlos. Was man erkennen kann, ist, dass Seelen eine Quelle mystischer Energie sind, die eingefangen werden kann.

Jede Kreatur, lebend oder tot, wird von einer Seele animiert. Ohne eine Seele wären sie nur Fleischklumpen oder Knochenhaufen. Diese belebende Kraft kann in einem Seelenstein eingesperrt werden, wenn der Seelenstein dazu geeignet ist. Von diesem Stein aus kann die Kraft genutzt werden, um magische Gegenstände anzutreiben.

Jahrhunderte des Experimentierens haben gezeigt, dass es schwarze Seelen und weiße Seelen gibt. Nur der seltene schwarze Seelenstein kann die Seele einer höheren Kreatur aufnehmen, wie die eines Menschen oder eines Elfen. Obwohl die Seelen niederer Kreaturen von Steinen zahlreicher Farben eingefangen werden können, werden diese Steine alle als weiße Seelensteine klassifiziert. Davon leitet sich die Unterscheidung der Seelen in Schwarz und Weiß ab.

Weiße Seelen sind viel sicherer als schwarze Seelen, jedoch nicht so mächtig. Studienanfänger in der Mystik sollten nicht mit schwarzen Seelen oder schwarzen Seelensteinen herumspielen. Selbst wenn man die Gildenkritik an den Totenbeschwörungskünsten, die zum Antrieb schwarzer Seelensteine benutzt werden, außer Acht lässt, ist es immer noch gefährlich für den Anwender, sie lange Zeit zu handhaben. Falls der Stein nicht genau die gleiche Größe wie die eingesperrte Seele hat, können kleine Teile der Seele des Anwenders bei Berührung des Steins in diesen eindringen.

Shezarr und die Göttlichen
von Faustillus Junius

Faustillus Junius : Unterkurator für antike Theologie und Paläonumerologie, Kaiserliche Bibliothek

Die Stellung, die Shezarr im cyrodiilischen Kult innehat, wird oft missverstanden. Er und tausend andere Gottheiten besitzen ansehnliche Kulte in der Kaiserstadt. Shezarr wird besonders im colovianischen Westen verehrt, obwohl er dort Shor genannt wird, da die West-Könige ganz entschieden, und auch was die Religion betrifft, Nord sind.

Die Unklarheit über Shezarrs Verhältnis zu den Göttlichen - er wird oft ihr "verschollener Bruder" genannt - beginnt mit der heiligen Alessia, der so genannten "Sklavenkönigin von Cyrodiil", der Begründerin des ursprünglichen Cyrodiilischen Kaiserreichs. In den frühesten Cyro-Nord-Erzählungen aus dem Herzland bekämpfte Shezarr die Ayleïden - die "Herzland-Hochelfen" - auf der Seite der Menschheit. Dann tauchte er aus unbekannten Gründen unter, vermutlich, um anderswo anderen Menschen zu helfen, und ohne seine Führung besiegten die Ayleïden die Menschen und versklavten sie.

Diese Sklaverei dauerte über Generationen an. Die isolierten Menschen begannen allmählich, das Pantheon ihrer Herren zu verehren, oder übernahmen zumindest so viele der religiösen Praktiken der Hochelfen in ihre einheimischen Traditionen, dass die beiden Einflüsse nicht mehr zu unterscheiden waren.

Im Jahre 1Ä 242, unter der Führung Alessias, begannen ihr Halbgott-Liebhaber, Morihaus-Atem-der-Kyne, und der berüchtigte Pelinal Weißplanke die Rebellion der Menschen von Cyrodiil. Als Himmelsrand seine Armeen der Sklavenkönigin des Südens zu Hilfe schickte, hatte die Revolution Erfolg. Die Ayleïden-Hegemonien wurden rasch gestürzt. Kurz darauf wurde der Weißgoldturm von Alessias Truppen erobert, und sie erklärte sich unverzüglich zur ersten Kaiserin von Cyrodiil. Das bedeutete gleichzeitig, dass sie auch Hohepriesterin von Akatosh werden musste. Akatosh war ein Aldmer-Gott, und Alessias Untertanen waren noch nicht bereit, ihrem Glauben an das Elfen-Pantheon abzuschwören. So befand sie sich in einer höchst prekären politischen Lage. Sie musste die Nord als Verbündete bei der Stange halten, doch diese standen zu jener Zeit jeder Verehrung von Elfen-Gottheiten äußerst feindlich gegenüber. Auf der anderen Seite konnte sie ihre Untertanen nicht zwingen, sich wieder zum Nord-Pantheon zu bekehren, wenn sie keine neue Revolution verursachen wollte. Daher wurden Kompromisse geschlossen, und Kaiserin Alessia führte eine neue Religion ein: die Acht Göttlichen, eine elegante, gut fundierte Synthese beider Götterkreise, jener der Nord und der Aldmer.

Folglich musste Shezarr sich ändern. Er konnte nicht mehr der blutrünstige Anti-Aldmer-Kriegsfürst von früher sein. Er konnte aber auch nicht völlig verschwinden, sonst hätten die Nord ihr die Unterstützung für ihre Herrschaft entzogen. Schließlich war er zum "Geist hinter allen menschlichen Unternehmungen" geworden. Obwohl es sich dabei nur noch um eine dürftig verschleierte, verwässerte Version Shors handelte, waren es die Nord zufrieden.

Was die Gründe angeht, warum Tiber Septim nicht versuchte, Shezarr während seiner Kriege gegen die Aldmer-Herrschaft "wiederzubeleben", so können wir nur spekulieren, dass zu dieser Zeit die Erinnerungen an die Torheiten des Alessianischen Ordens - der Drachenbruch, der Krieg der Rechtschaffenheit, die Niederlage auf dem Gelnumbria-Moor - seinem Streben nach der Kaiserkrone nur geschadet hätten.

Sieben Visionen von Sieben Aufgaben des Fleisch-Gewordenen

[Dies sind die Worte aus der Prophezeiung 'Sieben Visionen von Sieben Aufgaben des Fleisch-Gewordenen.' Ich schrieb sie nieder, wie sie sie mir sagte.]

Sieben Prüfungen
Was er berührt, das soll getan werden.
Was unerledigt ist, das soll beendet werden.

Erste Prüfung
Unbekannten Eltern an einem bestimmten Tag geboren
Fleisch gewordener Mond und wiedergeborener Stern

Zweite Prüfung
Weder Pest noch Alter können ihm schaden
Der Fluch-des-Fleisches vor ihm flieht

Dritte Prüfung
in dunklen Höhlen Azuras Auge sieht
und Mond und Stern erstrahlen lässt

Vierte Prüfung
Eines Fremden Stimme vereint die Häuser
Drei Hallen nennen ihn den Hortator

Fünfte Prüfung
Eines Fremden Hand vereint die Velothi
Vier Stämme nennen ihn Nerevarine

Sechste Prüfung
Er ehrt das Blut des nicht betrauerten Stamms
Er isst ihre Sünde und wird wieder geboren

Siebte Prüfung
Seine Gnade befreit die verfluchten falschen Götter,
Heilt die Gebrochenen, erlöst die Wahnsinnigen.

Ein Schicksal
Er spricht das Gesetz für das Volk von Veloth
Er spricht für ihr Land und nennt sie groß.

Sithis

Sithis ist der Beginn des Hauses. Vor ihm existierte nichts. Für dieses Nichts haben nur die törichten Altmer Namen und nur sie verehren es. Das liegt daran, dass sie alle faule Sklaven sind. Wie wahr sind doch die Lektionen: 'Stasis braucht nur sich selbst und somit nichts.'

Sithis umzingelte das Nichts und veränderte seine Teile aus Myriaden von Möglichkeiten. Die Ideen kamen und gingen, ganz so wie es sein sollte.

Eine Idee hingegen wurde eifersüchtig und wollte nicht sterben. Wie die Stasis wollte sie ewig währen. Dies war der Dämon Anui-El, der Freunde fand, die sich selbst Aedra nannten. Sie versklavten alles, was Sithis kreiert hatte, und erschufen Reiche von ewiger Unvollkommenheit. Daher sind die Aedra die falschen Götter und somit reine Illusion.

Also brachte Sithis Lorkhan hervor und sandte ihn aus, um das Universum zu vernichten. Lorkhan! Unbeständiger Mutant!

Lorkhan fand die Schwäche der Aedra. Weil jeder von ihnen von Natur aus unermesslich war, waren sie durch Eifersucht und Eitelkeit voneinander getrennt. Außerdem waren sie nicht willens, in das Nichts zurückzukehren. Also füllte Lorkhan, während sie ihre falsche Herrschaft fortsetzen, das Nichts mit neuen Ideen. Diese Ideen waren von ungezählter Zahl. Schon bald hatte Lorkhan ein eigenes Herrschaftsgebiet mit Sklaven und nimmer endender Unvollkommenheit und er schien der ganzen Welt wie ein Aedra. Daher offenbarte er sich dem Dämon Anui-El und den Acht Schenkenden: als ein Freund.

Gehe zu den Sharmat Dagoth Ur, als ein Freund.

Ae Herma Mora Altadoon Padhomé Lkhan Ae Ai.

Skingrad-Führer
von Alessia Ottus

Bei Julianos liegt alle Gerechtigkeit und Weisheit!
Mein Name ist Alessia Ottus, und ich möchte Euch alles über Skingrad erzählen.

Die Grafschaft Skingrad ist für ihre Weine, Tomaten und ihren Käse berühmt, und die Stadt Skingrad ist einer der saubersten, sichersten und wohlhabendsten Orte in ganz Cyrodiil. Skingrad ist im Herzen der Hochländer der Westebene gelegen. Es ist das Juwel von Alt-Colovia, und seine Bürger sind ein Muster an Colovier-Tugenden: Unabhängigkeit, harte Arbeit und Unbeugsamkeit.

Skingrad hat drei Bezirke: das Schloss, die Oberstadt, und der Kirchen-Bezirk. Die untere Straße verläuft von Osten nach Westen unter den Mauern und Brücken der oberen Stadt. Die Gilden und die Herberge 'Zur Westebene' befinden sich im Westen der Oberstadt, während viele Geschäfte und gehobene Residenzen eine Straße im Norden säumen. Die südliche Hälfte der Stadt umschließt die Kapelle an ihrem Ostende. Die zweite Herberge Skingrads, das Gasthaus 'Zwei Schwestern', steht in einer Straße im Zentrum, und weitere bescheidene, armselige Wohnhäuser stehen verstreut im restlichen Bezirk. Mehrere Tore und Brücken führen über die untere Straße, um die Oberstadt und die Kapelle an mehreren Stellen miteinander zu verbinden. Schloss Skingrad steht, von der Stadt völlig abgetrennt, auf einem hohen Hügel im Südosten. Eine am Osttor beginnende Straße führt von der Stadt hinauf zum Schloss.

Der Graf von Skingrad, Janus Hassildor, herrscht seit vielen Jahren über Skingrad, und ihm geht der Ruf voraus, ein mächtiger Magier zu sein. Er lebt sehr zurückgezogen, schlägt alle Bitten um ein Gespräch aus, und er vernachlässigt seine Gebete an die Neun in der Kapelle auf schändliche Weise. Wie soll das Volk tugendhaft werden, wenn sein Herrscher nicht mit gutem Beispiel vorangeht? Dennoch genießt er beim Volk großes Ansehen und Respekt, und Skingrad ist das Musterbeispiel einer gut geführten, ordentlichen Grafschaft. Verbrechen, Glücksspiel und Betrunkenheit in der Öffentlichkeit sind fast unbekannt, und die hiesigen Wein- und Käsesorten erzielen überall in Tamriel hohe Preise.

Es gibt zwei Herbergen in Skingrad. Eine, das Gasthaus 'Zwei Schwestern' ist im Besitz von zwei Orks. Ich freue mich, sagen zu können, dass dieses Gasthaus sauber und ordentlich geführt wird, und man dort weder durch Raufereien noch öffentliche Betrunkenheit gestört wird. Das andere Gasthaus wird von einer netten Frau aus dem Kaiserreich geführt. Keiner dieser Inhaber lässt sich in der Kapelle des Julianos blicken, deshalb kann ich Euch nicht sagen, wen ihr wählen solltet, falls Ihr Kost oder Logis sucht.

Ich weiß jedoch mit Sicherheit, wohin Ihr gehen müsst, um Euch süße Brötchen zu holen - zu Salmo, dem Bäcker im Kirchen-Bezirk! Sie sind einfach köstlich. Wo Ihr die anderen kulinarischen Leckerbissen Skingrads probieren solltet - vorwiegend Käse und Tomaten - liegt in Eurem Ermessen. Ich bin sicher, dass ihr Euch für die Weine von Skingrad nicht interessieren werdet, weil das Trinken zum Übermut führt, und Übermut wiederum führt zu Sünde.

Die Magiergilde ist hier nicht besser als anderswo, aber die Kämpfergilde hat sich auf die Koboldjagd spezialisiert, womit sie Reisenden in der Westebene einen großen Dienst erweist. Und ich war erschüttert, als ich erfuhr, dass die Stadtschmiedin offen von sich selbst als 'Agnete die Besäuselte' spricht. Könnt ihr Euch vorstellen, auf solch schändliches Benehmen stolz zu sein?

Behaltet die Neun in Eurem Herzen!

Sovngarde, eine Betrachtung
von Beredittе Jastal

Tod. Etwas, dem wir alle ins Auge blicken müssen. Oder?

Fragt einfach den nächstbesten Nord, was er über das Ende des Lebens denkt, und Ihr werdet vermutlich eine furchtbare Geschichte von Blut, Knochen und Eingeweiden zu hören bekommen, von mutigen Taten und herzzerreißender Sorge. Ungeachtet des Blutbades mag der Tod mehr bedeuten, als dem durchschnittlichen Krieger der Nord bewusst ist. Neue Beweise lassen auf ein Leben nach dem Schlachtfeld schließen, wo ein tapferer Nord vielleicht für immer leben kann, Met trinkend und sich in Wettbewerben der Stärke und Gewandtheit messend. Aber um die Möglichkeit eines ewigen Lebens für einen Nord vollständig verstehen zu können, muss man zunächst die Legenden neu untersuchen, die sich um diese geheimnisvollste aller Zuflüchte eines Kriegers ranken – Sovngarde.

Laut den uralten Aufzeichnungen und mündlichen Überlieferungen der Nord, die bis in die späte Mer-Ära zurückgehen, gibt es einen Ort, so großartig, so ehrwürdig, dass sein Eingang dem Auge verborgen liegt. Sovngarde wird er genannt, erbaut von dem Gott Shor, um jene Nords zu ehren, die ihren Mut in der Schlacht bewiesen haben. Innerhalb dieser "Halle der Tapferkeit" hat die Zeit keinerlei Bedeutung. Das Konzept von Leben und Tod wird an der Türschwelle zurückgelassen und die, die im Inneren wohnen, existieren in einer Art immer währenden Euphorie, frei von Schmerz, Leiden und dem schwersten Übel, das einen Nord befallen kann - Langeweile.

Aber wie gut nun der Eingang nach Sovngarde verborgen ist, hat unter den Gelehrten zu vielen Debatten geführt und manche glauben, dass Shors große Halle nicht mehr als ein Mythos ist, da es keinerlei Berichte aus erster Hand von Nord gibt, die die Wunder von Sovngarde erlebt haben und dann zurückgekehrt sind, um ihre Geschichte zu erzählen. Nicht, dass das jemals jemanden davon abgehalten hätte, danach zu suchen. Manche Nord verbringen ihr ganzes Leben mit der Suche nach dem geheimnisvollen verborgenen Eingang von Sovngarde. Die meisten kehren traurig und gebrochen zurück, ihre Herzen ob des Versagens schwer. Sie werden niemals die Freuden eines sich nie leerenden Kruges Met genießen können oder die eines nie endenden Ringerwettkampfs.

Was, mögen nun einige fragen, hat der Eingang nach Sovngarde mit dem Tod zu tun? Laut einer alten Pergamentsammlung, die kürzlich in der Dachkammer eines verstorbenen Nord in Cyrodiil gefunden wurde, alles. Was man zunächst für eine Serie von Liebesbriefen hielt, entpuppte sich als die Korrespondenz zwischen einer gewissen Felga Vier-Finger, einem Medium von einiger Bedeutung, und dem Geist eines nordischen Kriegers namens Rolf der Große. Gemäß den Pergamenten hat Rolf sein gesamtes Leben mit der Suche nach dem Eingang von Sovngarde verbracht - ohne Erfolg. Er war gerade dabei, in seine Heimat Himmelsrand zurückzukehren, als ihm eine Gruppe Riesen auflauerte. Rolf kämpfte tapfer, aber er wurde schnell getötet und die Riesen machten sich daran, mit seinem Kopf Zuwerfen zu spielen. Erstaunlicherweise wurde all dies von Rolf beobachtet, als er in Geistesgestalt von der Szene hinfort schwebte, in den Himmel hinauf, wo er endlich ankam - in der prachtvollen Halle von Sovngarde!

Rolf konnte sein Glück gar nicht fassen und auch nicht seine Torheit, die Wahrheit nicht schon vor vielen Jahren erkannt zu haben. Denn der Tod war der Eingang nach Sovngarde. Das wurde ihm von Shor selbst offenbart, der Rolf den Großen als einen Bruder begrüßte und ihm persönlich eine geröstete Hammelkeule und die Hand eines hübschen Mädchens reichte. Sovngarde, so erklärte Shor ihm, kann von jedem Nord betreten werden, der tapfer in einem ehrenvollen Kampf stirbt.

Es ist an der Zeit, dass die Nord die Wahrheit erfahren. Ewiges Leben kann ihnen gehören, ohne dass sie ihr ganzes Erdenleben mit der Suche nach etwas absolut Unerreichbarem vergeuden. Am Ende können alle tapferen Nord Sovngarde betreten. Abgetrennte Gliedmaßen, Enthauptung oder Ausweidung erscheinen als ein kleiner Preis für die Chance, die Ewigkeit in Shors wunderbarer Halle verbringen zu können.

Spielarten der Daedra
Von Aranea Drethan,
Heilerin und nonkonformistische Priesterin

Es ist nicht anzunehemen, dass wir jemals die verschiedenen Ordnungen der Daedra und ihre Beziehungen zu den Daedra-Fürsten und ihren Herrschaftsbereichen verstehen werden. Es gibt unendlich viele Spielarten der Daedra, die in unserer Welt erscheinen, und ihrer Beziehungen zu ihresgleichen sowie zu ihren Daedra-Schirmherren. An einem Ort und zu einer Zeit sieht man sie als ein Ding, und an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit als das genaue Gegenteil, und an wieder einem anderen Ort und zu wieder einer anderen Zeit kann man sie als sowohl dies als auch das sehen, was sich völlig widerspricht. Welcher Daedra dient diesem Prinz? Welcher Daedra gibt Befehle, und welcher Daedra dient, und in welcher Hierarchie, und unter welchen Umständen? Welche Daedra leben in Kameradschaft miteinander, welche Daedra sind Feinde auf ewig, und welche Daedra sind Eigenbrötler, oder sozial oder abwechselnd Eigenbrötler und sozial? Es gibt keine Grenzen für die Verhaltensweisen, die man beobachten kann; an einem Ort können sie dies sein, und an einem anderen Ort das, und alle Regeln, sie zu beschreiben, stellen sich immer als widersprüchlich und einander ausschließend heraus.

Außerdem, wer könnte wohl unsere Fragen zu diesen Ordnungen beantworten? Sterbliche, die kaum mehr wissen als die Kleinigkeiten, die sie von einer anderen Welt wahrnehmen können? Götter, die in Rätseln von Geheimnissen sprechen, die in Mysterien gehüllt sind, und die uns Dinge vorenthalten, um ihre Herrschaft über uns besser zu bewahren? Von den Daedra selbst, die niemals ein Musterbeispiel der Geradlinigkeit oder Wahrheitsliebe waren, sondern eher berühmt sind für Falschaussagen und Irreführung? Und selbst wenn die Daedra die Wahrheit sagen würden, wie können wir wissen, ob sie sich selbst kennen, oder ob ihnen klar ist, dass es etwas über sie zu wissen gibt, oder ob alle Zusammenhänge bei den Daedra wandelhaft sind und dauerndem Wechsel unterliegen?

Kurz gesagt - was es zu wissen gibt, ist wenig, und es gibt nichts, auf das man bauen kann.

Nachdem diese Dinge klargestellt sind, werde ich versuchen zu berichten, was ich über die Beziehungen der Diener des Fürsten Dagon während meiner kurzen Dienstzeit beim Telvanni-Zauberer Divayth Fyr beobachtet und gehört habe; damals suchte ich ihn auf und bot ihm an, den Corprus-Opfern in seinem Sanatorium Frieden zu bringen, sobald die Prophezeiungen des Fleischgewordenen erfüllt, Dagoth Ur vernichtet und die Pest auf immer von der Insel Vvardenfell verbannt worden war.

Divayth Fyr erzählte mir, dass er aus eigener Wahl nur mit zwei Daedra-Mächten Handel trieb -- Mehrunes Dagon und Azura. Azura, so sagte er, wusste und verstand alle Dinge, weigerte sich aber, davon zu sprechen, oder sprach nur in Rätseln. Mehrunes Dagon dagegen wusste und verstand nichts aufgrund seines Stolzes, der Starrheit seiner Absichten sowie eines voraussagbaren Mangels an Scharfsinnigkeit, neigte dazu, offen und ohne Falschheit zu reden.

Divayth Fyr sagte, dass Dagons wichtigste Diener, die Dremora, ihm in Stolz, starrer Absicht und mangelnder Finesse glichen, wobei noch die merkwürdigen Eigenschaften Ehre und Treue hinzukamen, sowohl innerhalb ihrer Klasse als auch in ihrer Beziehung zu Fürst Dagon. Weiterhin sagte Divayth Fyr, dass die Dremora in klar definierte Clans und Kasten eingeteilt seien. Einzelne Dremora können innerhalb der Ränge auf- oder absteigen oder sich zwischen Clans hin- und her bewegen, doch nur geregelt durch komplizierte Eide und immer nur nach dem Willen und der Laune ihres Fürsten Dagon.

Die Dremora nennen sich selbst "Kyn" ("Volk"), womit sie sich von anderen Daedra absetzen, die sie als vernunftlose Tiere betrachten. Der Begriff "Kynaz" bezieht sich auf ein Mitglied der Dremora-Rasse ("einer der Kyn"). Die geringste der Kyn-Kasten sind die Rüpel, der durchschnittliche Pöbel des geringsten Rangs der Dremora. Rüpel sind unterwürfig gegenüber höher Gestellten, jedoch furchtbar grausam zu Menschen und anderen Daedra. Als nächstes in der Rangliste kommen die Caitiffs, Wesen mit nicht berechnendem Eifer, voller Energie ohne Urteilsvermögen. Caitiffs werden in den Parteikriegen der Daedra als irreguläre Truppen eingesetzt, als Berserker und Stoßtruppen, undiszipliniert und unzuverlässig, doch eifrig und bereitwillig. Der höchste reguläre Rang der Dremora sind die Kynvals, Ritterkrieger, die sich in Schlachten ausgezeichnet und die konsequente Beharrlichkeit potenzieller Feldherren gezeigt haben.

Über der großen Masse der Krieger der Rüpel-, Caitiff- und Kynval-Kasten stehen die Offizierskasten. Ein Kynreeve ist ein Clan-Sheriff oder Clan-Offizier. Kynreeves sind gewöhnlich entweder mit einer Clan-Kampfeinheit oder einem Verwaltungsamt in der Kampfordnung verbunden. Der Kynmarcher ist der Herr und Hauptoffizier einer Daedra-Zitadelle, eines orpostens oder Tors. Die Befehlsgewalt eines Kynmarchers ist gewöhnlich sowohl mit einer Einheit als auch einem 'Lehen' verbunden - einem Ort oder Territorium, für das er verantwortlich ist. Über dem Kynmarcher steht der Markynaz oder 'Großherzog'. Ein Markynaz ist ein Fürst unter Fürsten und Mitglied des Markyn, Mehrunes Dagons Rat der Fürsten. Den höchsten Rang der Dremora nimmt der Valkynaz oder 'Prinz' ein. Dieser Kriegerherzog ist ein Mitglied der Valkyn, Mehrunes Dagons persönlicher Wache. Einem Valkynaz begegnet man in Tamriel nur selten; gewöhnlich bleiben sie an der Seite von Mehrunes Dagon oder leisten Dienst als Kommandanten bei Operationen von besonderer Bedeutung und besonderem Interesse für Dagon.

Über die Spielarten anderer Daedra, denen ich während meiner Arbeit in Divayth Fyrs Corprusarium begegnete -- Ogrims und Goldene Heilige, Daedroths und Geflügelte Zwielichter, Skampe und Clannfears -- könnte man viel sagen, doch nur wenig, das hilfreich oder verlässlich wäre. Ich bemerkte jedoch, dass Divayth Fyr, wenn er nach einem Daedra mit einem Charakter ähnlich den Dremora suchte, doch mit größerer Macht und größerer Neigung zu Unabhängigkeit und Initiative, oder allein als Meister, Xivilai heraufbeschwor, die in Persönlichkeit und Temperament den Dremora gleichkommen, mit der Ausnahme, dass sie Unterwerfung hassen und zu Untreue und Verrat neigen, wenn sie meinen, nicht mit der ihnen zustehenden Achtung und Ehrerbietung behandelt worden zu sein.

Die wilden, tierähnlichen Daedra wie die Clannfears und die Daedroths erscheinen im Dienst vieler verschiedener Daedra-Mächte und können allgemein verbreitete echte Kreaturen repräsentieren, wie die wilden Tiere in der Wildnis von Oblivion. Andere primitive, halbintelligente Wesen wie Skampe und Spinnen-Daedra finden sich ebenfalls in den Reichen verschiedener Daedra-Fürsten. Der Fall des Elementar-Atronach ist andererseits weniger sicher. Flammen- und Frost-Atronach zum Beispiel scheinen höchst intelligent zu sein, doch sind wohl nicht alle Spielarten der Elementar-Atronach sozial, oder können sprechen. Divayth Fyr zog es vor, diese Kreaturen nicht heraufzubeschwören oder mit ihnen zu verkehren; er besaß nur geringe Erfahrung mit ihnen und zeigte keinerlei Neigung, über ihr Wesen zu spekulieren, so dass ich in meiner Zeit in Tel Fyr nur wenig über sie lernte.

Stille
von Ganpheril Kimeth

'Ich habe von Euch gehört', sagte der alte Landstreicher sehr beeindruckt. 'Seid Ihr nicht der Abenteurer, der vor einigen Monaten all diese Aschenvampire in Geisterpforte vernichtet hat?'

'Das bin ich', sagte Oristian Silberdorn mit einem müden Lächeln für seinen Bewunderer. Er wusste, dass sein Name noch keine Legende war, und dass es am besten war, höflich zu sein. 'Und Ihr seid?'

'Meine Name wird keine Bedeutung für Euch haben, aber ich bin Erer Darothil', sagte er und erhob ein Glas Greef. 'Ich komme aus der Region von Geisterpforte, darum kannte ich Euren Namen. Seid Ihr gerade in einem Abenteuer?'

'Ja', sagte Silberdorn mit grimmigem Gesichtsausdruck. 'Ich wurde aufgefordert, die Weidenländer von einem schurkischen Kampfmagier namens Egroamaro zu befreien.'

'Von ihm habe ich auch schon gehört', sagte Darothil. 'Es wird gesagt, dass er sehr mächtig ist, ein erbarmungsloser Feind.'

'Deshalb trinke ich jetzt auch', seufzte Silberdorn. 'Aber erzählt mir, was ist Euer Beruf?'

'Ich mache nichts', sagte Darothil mit einem gewissen Maß an Stolz. 'Aber in meiner Jugend unterrichtete ich die Fertigkeiten der Illusion an der Universität von Gwylim.'

'Vielleicht könnt Ihr mir dann helfen', sagte Silberdorn, plötzlich aufgeregt. 'Könnt Ihr den Zauber Stille lehren? Ich kann Euch selbstverständlich bezahlen.'

'Ich kenne den Zauber', sagte Darothil. 'Ihr könntet auch Unsichtbarkeit hilfreich finden, oder vielleicht auch Dunkelheit, der es Euch erlaubt, Euch an den alten Egroamaro heranzuschleichen.'

'Nein', sagte Silberdorn energisch. 'Ich habe nur die Zeit, einen Spruch zu lernen. Ich muss Egroamaro töten, die Belohnung zu nehmen, und so schnell wie möglich nach Gnisis zurückkehren. Meine Gemahlin sorgt sich, wenn ich fort bin.'

Darothil war einverstanden und, als die beiden sich in ihren Sitzen in der Taverne zurücklehnten und mehrere Gläser Greef tranken, teilte der alte Mann sein Wissen über den Zauber. Er erklärte, was es wirklich bedeutete, den Schall zu krümmen, und einen Kegel aus Stille zu erschaffen, so wie Glas das Licht krümmt. Er ließ Silberdorn die Augen schließen, während er gegen das Glas klopfte, und ließ ihn sich den Schall als die körperliche Einheit vorstellen, die er war, bevor er ausgelöscht wurde.

Nach Stunden der Unterweisung bezahlte der Abenteurer den alten Lehrer und machte sich auf den Weg. Indoranyon, Egroamaros Festung, war nicht weit von Sadrith Mora entfernt, und er sah bald den Schandfleck der Ruine, die Egroamaros Visitenkarte war. Als er immer tiefer in die Ruine hinein ging, wurde er von Egroamaros Untergebenen, lebenden und auch untoten, angegriffen. Mit seinem magischen Ebenerzschwert schlug er sich durch die Legionen, bevor er dem Meister selbst in der verlassenen Haupthalle gegenüberstand.

Egroamaro verbeugte sich höhnisch vor seinem Gegner und bereitete sich dann vor, einen Feuerball zu entfesseln, der ihn niederbrennen sollte. Bevor er das noch erste Wort des Zaubers

ausgesprochen hatte, bemerkte er plötzlich, dass die Seufzer und Ächzer der Ruinen um ihn herum still waren. Er öffnete den Mund, um zu sprechen, aber kein Laut kam heraus. Silberdorn nahm sich Zeit und schlenderte die Halle entlang, bevor er den Kampfmagier mit einem Schlag seines Schwerts tötete.

Der Abenteurer eilte zurück zum Tribunals-Tempel, in dem er seine Aufgabe erhalten hatte, nahm Geld und Dank entgegen, und war einige Tage später wieder in seinem Haus in Gnisis. Seine Gemahlin Liah war außer sich vor Sorge.

'Alles was ich tun konnte, Nacht für Nacht, war, mich schlaflos im Bett zu wälzen. Ich habe mir immer wieder vorgestellt, wie Ihr von diesem Kampfmagier zu Asche verbrannt werdet. Und was sollte ich dann tun? Haben wir genug Geld, dass ich mich selbst versorgen könnte, falls Ihr - wovor der heilige Seryn Euch bewahren möge - falls Ihr also getötet würdet während eines dieser Ausflüge? Das glaube ich nicht. Warum konntet Ihr keine nette Stellung in der Kriegergilde gleich hier in der Stadt annehmen? Ich hörte, dass sie einen Ausbilder für die kaiserliche Wachen suchen. Ich weiß, ich weiß, Ihr wollt ein Leben voller Abenteuer und Gefahr und Freiheit, aber dächtet Ihr doch nur einen Moment an mich. Ich sitze hier mutterseelenallein fest und sorge mich um Euch. Ich vermute, es würde Euch gefallen, wenn ich mehr Interesse an Eurer Arbeit zeigte, aber es ist so, wie ich Ser Calissah Vignum letztens sagte, ich sagte: 'Calissah, wofür ist ein Gemahl gut, wenn er -"

Liah setzte ihren Redeschwall fort, taub gegenüber der Tatsache, dass ihre Wörter tot waren, bevor sie noch ihren Mund verließen. Silberdorn lächelte und nickte und genoss die Stille. Er hätte Egroamaro auch ohne den Zauber töten können, dachte er bei sich, aber seine Gemahlin hätte er niemals überleben können.

Streitkolben-Etikette

Krieger machen gelegentlich den Fehler zu denken, dass es bei einem Streitkolben keine Taktik gibt. Sie nehmen an, dass es beim Schwert allein um Können geht und beim Streitkolben allein um Kraft und Konstitution. Als erfahrener Lehrer der Streitkolben-Taktik kann ich Euch sagen, dass sie sich irren.

Die korrekte Handhabung eines Streitkolbens erfordert vor allem Koordination und Schwung. Sobald der Schwung des Streitkolbens begonnen wurde, ist es schwierig, diesen zu stoppen oder abzubremsen. Der Kämpfer hat sich nicht allein auf den Hieb festgelegt, sondern auch auf den Rückstoß. Beginnt Euren Schlag, wenn der Gegner vorgeneigt und hoffentlich aus dem Gleichgewicht gebracht ist. Wir können fest davon ausgehen, dass er sich zurückneigen wird, daher zielt auf einen Punkt hinter seinem Kopf. Bis der Streitkolben diesen Punkt erreicht, wird sein Kopf in seiner Linie sein.

Der Streitkolben sollte einsatzbereit auf Schulterhöhe gehalten werden. Das Ende sollte nicht mehr als eine Handbreite über die Schultern hinausragen. Führt beim Schwung mit dem Ellbogen. Wenn der Ellbogen auf Höhe Eures Schlüsselbeins vorbeikommt, streckt den Unterarm rasch wie bei einem Peitschenschlag. Der zusätzliche Schwung lässt den Streitkolben rascher und härter schwingen, so dass größerer Schaden angerichtet wird.

Beim Aufprall lockert Euer Handgelenk. Der Streitkolben prallt ab und kann zu Verletzungen an steif gehaltenen Handgelenken führen. Lasst den Rückstoß des Hiebs den Streitkolben zurück in die Bereitschaftsposition bringen, wodurch der Krieger für einen schnelleren zweiten Schlag bereit ist.

Tal Marog Kers Untersuchungen

Das Ende der Erntezeit, 3Ä 172

Chimere, Großer Hexenmeister, Beschwörer und Gefolgsmann der Direnni:

Chimere Graegyn war ein Gefolgsmann des ehrgeizigen Direnni-Clans. Die Direnni gewinnen den Hauptteil ihrer Macht aus dem Umgang mit Daedra, ein sehr einträglicher, aber gefährlicher Weg zum Erfolg. Chimere war vielleicht der begabteste und ehrgeizigste der Direnni- Beschwörer. Er wagte es, gegen Fürst Dagon zu intrigieren, und gewann. Als diese List Erfolg hatte, wurde Dagon ins Reich des Vergessens geworfen. Gleichwohl schlug Dagon im Augenblick des Verrates gegen den Sterblichen, der ihn betrogen hatte, zurück. Chimeres Vertrag stellte sicher, dass er für immer in seiner Heimatstadt inmitten der fröhlichen Stimmen seiner Freunde und Mitbürger leben würde. Indem er die eigentlichen Worte von Chimeres Vertrag verdrehte, erfasste Dagon die winzige Insel Caecilly (eine kleine Insel nahe der Küste von Nordmoor) und schleuderte sie in die Leere. Alle Freunde und Mitbürger von Chimere wurden augenblicklich getötet, doch ihre Stimmen blieben, um Chimeres Gedächtnis zu peinigen. Chimere war dazu verdammt, für immer zu leben, nach und nach zu altern und durch Arthritis zu verkrüppeln, und die tragischen Folgen seiner Herausforderung des Schicksals und des Glücks durch Betrug an einem Daedrafürsten vor Augen zu haben.

Harnisch aus des Erretters Haut

Erschaffen vom Daedrafürsten Malacath, hat diese Rüstung die wunderbare Eigenschaft, einen Eid wirkungslos zu machen. Chimere verleitete Dagon, einen Eid gegen die Mächte zu schwören, den dieser nicht halten wollte. Das Versteck des Retters hielt Dagons gigantische Wut lange genug zurück, dass Chimere seinen eigenen Angriff anbringen konnte - eine Beschwörungsformel gerichtet auf Dagons 'Protonymik' (sein Inkantorischer wahrer Name). Unglücklicherweise ist die Rüstung, wie viele von Malacaths Geschenken, ein zweifelhafter Segen. Es macht seinen Träger auch außerordentlich verwundbar für magische Angriffe, man sollte sie also nur zu besonderen Anlässen tragen.

Dagons Protonymik

Chimere nutzte Dagons Protonymik in einer Beschwörung, um eine Hexerei zu erflehen, die die ganze Macht Dagons allmählich in die Leere fließen lassen würde. Chimere hatte sich jedoch verrechnet und nicht erkannt, dass Dagons Widerstand den Abfluss der Macht verlangsamen würde, auch wenn er ihn nicht stoppen konnte. Das Ergebnis war, dass Dagon die Zeit hatte, Chimere mit der wörtlichen Erfüllung der Bedingungen des Handels zu verfluchen. Anstatt seine Macht in die Leere fließen zu lassen, warf Dagon sie ganz in seinen Fluch. Das Ergebnis war, dass die Insel Caecilly in die Leere geworfen wurde, ihre ganzen Einwohner auf abscheuliche Weise getötet wurden, und Chimere verflucht war, für immer in den Trümmern seines größten Ehrgeizes zu leben.

Rituale der Jagd

Die Kapelle der Unschuldigen Beute: Chimere glaubt, dass Dagon die Insel Caecilly als den Sitz der Kapelle der Unschuldigen Beute bestimmt hat, um Chimere zu verspotten und zu quälen. Der

kristallgrüne Bau wurde durch Zauber errichtet, und ist das einzige Gebäude auf der Insel, dass errichtet wurde, seit sie aus Tamriel gerissen und in die Leere geschleudert wurde.

Der Speer

Vermutlich kann der Speer der bitteren Gnade in den Wilden Jagden nicht von irgendeinem Sterblichen oder Unsterblichen berührt werden, ausgenommen derer, die der Jagd geweiht und durch ihre Regeln gebunden sind. Jedoch hat Chimere festgestellt, dass, obwohl die Macht des Speeres groß ist, sie nicht unbegrenzt ist, und dass gewisse verzauberte Gegenstände - zum Beispiel die Rüstung von des Retters Versteck, geschmiedet von Malacath - fähig sind, den sterblichen oder unsterblichen Träger vor seinen schädlichen Kräften zu schützen.

Talos' Fehler
von Leonora Venatus,
kaiserliche Botschafterin im Aldmeri-Bund

Als Bürger des Kaiserreiches sind wir natürlich mit den Taten Kaiser Tiber Septims vertraut. Aber in diesem Werk geht es um Tiber Septims Aufstieg zur Göttlichkeit als Talos.

Bis zu Tiber Septims Tod gab es nur acht Göttliche: Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Stendarr, Mara, Kynareth und Julianos. Diese Götter wurden und werden immer noch im ganzen Kaiserreich verehrt. Und während manche in den verschiedenen Provinzen unterschiedliche Namen haben - so nennen die Aldmer zum Beispiel Akatosh "Auri- El", während Arkay manchmal "Ar'Kay" genannt wird -, so werden sie doch alle von den verschiedenen Völkern und Kulturen Tamriels anerkannt und verehrt.

Aber als Tiber Septim nach Aetherius hinübersetzte, entstand ein Neunter Göttlicher - Talos, auch bekannt als Ysmir, der Drache des Nordens. Dem Mann, der zu Lebzeiten so sehr geliebt wurde, schlug nun im Tode Verehrung entgegen. In der Tat lässt sich behaupten, Talos, der Neunte Göttliche sei sogar wichtiger als die Acht, die ihm vorausgingen - zumindest für die Menschen. Denn er war ein Gott, der einst selbst Mensch gewesen und dank seiner großen Taten zum Gott aufgestiegen war. Und wenn dies einem Menschen gelingen konnte - könnte es nicht noch einmal gelingen? Könnten nicht alle Menschen nach Göttlichkeit streben?

Das glaubten wir Menschen. Und so beteten wir Talos an und verehrten ihn als größten Heldengott. Aber das war damals. Heute aber kennen wir die Wahrheit: Wir hatten uns getäuscht.

Als Bürger des Kaiserreichs erlebten wir die Grauen des Großen Krieges. Und erst mit der Unterzeichnung des Weißgoldkonkordats, dem Abkommen zwischen dem Kaiserreich und dem Aldmeri-Bund, kam der Frieden wieder zu uns. Wie viele Bürger des Kaiserreiches wissen, ist eine der wichtigsten Klauseln des Vertrages, dass Talos nicht mehr als Gott verehrt werden darf. Dieses Edikt erschütterte die Grundfesten des Kaiserreichs. Es gab sogar jene, die sich gegen dieses Gesetz auflehnten. Und manche tun es noch heute.

Aber die Bürger des Kaiserreiches müssen Folgendes wissen: Der Kaiser erklärte sich nicht bereit, die Anbetung Talos' zu verbieten, weil es der Thalmor, der höchste Rat des Aldmeri-Bundes, so wollte.

Thirsks Geschichte
von Beredittе Jastal

Am östlichen Ufer des Fjalding-Sees steht Thirsk, ein großes Methaus, das einem der tapfersten Clans nordischer Krieger als Stammsitz und Mittelpunkt aller Aktivitäten dient.

Vor schätzungsweise einhundert Jahren beschloss eine kleine Gruppe von Skaal, die Hauptstadt zu verlassen und nicht länger so strikt an der Naturanbetung festzuhalten wie ihre Brüder. Sie strebten danach, so zu leben wie ihre Vorfahren in Himmelsrand - frei zu töten, was sie wollten und wann sie es wollten, frei, ihren Glauben auf jede Weise, die ihnen gefiel, zu praktizieren.

Die Gruppe trotzte dem rauen Wetter und reiste zum Fjalding-See, wo sie den perfekten Standort für eine neue Siedlung fand. Dort beschloss sie, ein großes Methaus zu errichten, das ihnen allen als neue Heimat und als Jagdhütte dienen sollte. Nach einigen Monaten der Bauarbeiten hatten die Gefährten die Arbeiten abgeschlossen und tauften das Methaus Thirsk.

Die Siedler betrachteten, was sie geschaffen hatten, und waren wahrhaft stolz ob ihrer Leistung. Aber ihre Freude währte nur kurz, denn schon bald stellten die Siedler fest, dass nicht jeder die Erbauung Thirsks feierte. Als das Methaus errichtet wurde, brachte dies Lärm und Unruhe mit sich und störte eine uralte Kreatur, die unter dem Eis im Schlafe lag. Es war eine tragische Ironie des Schicksals, dass die schlafende Kreatur schließlich genau in dem Moment erwachte, als der letzte Balken des Methauses festgenagelt wurde. Ihr uralter Name war Udyrfrykte, doch die Siedler kannten sie nur als den Tod. Der Udyrfrykte kam zum gerade fertig gestellten Methaus und nahm Rache an denen, die den Frieden seines langen, kalten Schlafes gestört hatten. Er tötete ohne Warnung, ohne Gnade und die Hälfte der Nord von Thirsk fiel ihm zum Opfer. Es war der mutige Hexenmeister Eldrid Eislicht, der die Bestie schließlich zurück in ihren Bau unterhalb des gefrorenen Sees zurücktrieb und seine Magie benutzte, um den Eingang mit einer großen Wand aus Eis zu versiegeln. Das Grauen war vorüber, aber der Preis war hoch. Die Siedler brauchten zwei Monate, um den Schaden zu reparieren, den der Udyrfrykte angerichtet hatte. Und nun, da so viele starke Hände verloren waren, war es eine langsame und mühsame Arbeit.

Schließlich stand Thirsk wieder groß und stolz wie zuvor. Aber obwohl die Siedler beim Bau des Methauses und dem Kampf gegen den Udyrfrykte zusammengearbeitet hatten, entstand schnell Unstimmigkeit über die Frage, wer ihr Anführer sein sollte. Die meisten betrachteten Hrothmund den Roten als ihren Häuptling, da er der Stärkste und Fähigste der gesamten Gruppe war. Aber ein Krieger, Drengr Bronzehelm, war anderer Meinung. Er hielt sich selbst für am besten geeignet, über Thirsk zu herrschen, und verlieh seiner Opposition gegen Hrothmund lautstark Ausdruck. Da dieser wusste, dass Streit und Zwietracht nur dazu dienen würden, das neue Leben zu zerstören, an dessen Aufbau sie so hart gearbeitet hatten, traf er die einzig mögliche Entscheidung - er schwang seine große Axt und schlug Bronzehelm den Kopf ab. Die Nord schätzen nichts mehr als das Können eines Kriegers in der Schlacht und Drengrs Tötung bewies ihnen, dass Hrothmund tatsächlich würdig war, Häuptling von Thirsk zu sein. Damit die anderen Nord niemals vergaßen, dass er sein Recht als Anführer bewiesen hatte, stellte Hrothmund Drengrs Kopf auf ein Podest in der Mitte von Thirsks Haupthalle, wo ihn alle sehen konnten.

Und so begann Thirsks altehrwürdigste Tradition. Jeder Krieger, unabhängig von Rasse und Geschlecht, konnte Anspruch auf die Führerschaft erheben, indem er die beeindruckendste Kampftrophäe auf dem Podest der großen Halle präsentierte. Solange der Geist von Hrothmund dem Roten einverstanden war, würde dieser Krieger Häuptling genannt werden.

Hrothmunds Fluch

Einundzwanzig Jahre lang herrschte Hrothmund der Rote als Häuptling über Thirsk und seine Bewohner. Mit seiner sanften Stimme und seiner großen Axt - von der man sagt, dass sie die größte Waffe ihrer Art war, die jemals von einem Nord geschwungen wurde - brachte Hrothmund Frieden und Wohlstand nach Thirsk. Aber der Frieden sollte Hrothmund schließlich zum Verhängnis werden, denn der mächtige Nord wurde in der Wärme und Sicherheit des Methauses immer rastloser. Er sehnte sich nach Kämpfen und Abenteuern, wollte endlich wieder den Frost in seinen Adern spüren und konnte dem Verlangen nach Heldentaten nicht länger widerstehen. Als sich die Nachricht von einem riesigen, blutrünstigen weißen Wolf verbreitete, der die Reisenden in den Moesring-Bergen terrorisierte, nahm Hrothmund seine große Axt und brach auf, die Bestie ganz allein zu bezwingen. Die Männer in den Bergen hatten ihr den Namen Ondjage der Schreckenswolf gegeben. Das Tier war so groß wie ein Ochse, mit weißem Fell, gleich frisch gefallenem Schnee, und man sagte, dass es keinen Mann und keine Frau gab, die Ondjage töten konnten. Die Worte des Bergvolks erwiesen sich als wahr, denn obwohl es Hrothmund gelang, dem Wolf einen Lauf abzuschlagen, verschlang Ondjage den mächtigen Nord in einem Stück und ließ nur seine große Axt als grimmige Erinnerung an die Niederlage von Mensch gegen Tier zurück. Voller Gram und Wut marschierten die Bewohner Thirsks auf der Suche nach dem Wolf, den sie Hrothmunds Fluch nannten, in die Berge. Zusammen gelang es ihnen, Ondjage zu erschlagen, und als eine Familie labten sie sich an seinem gerösteten Fleisch.

Es folgt eine Liste der Häuptlinge Thirsks seit Hrothmunds Regentschaft:

Hrothmund der Rote. Männlicher Nord. Erschlug Drengr Bronzehelm und präsentierte dessen Kopf als Kampftrophäe. Herrschte einundzwanzig Jahre über Thirsk. Getötet und verschlungen von Ondjage dem Schreckenswolf.

Isgeror Weißwelle. Weiblicher Nord. Erschlug den Totenbeschwörer Hildir Wurmherz und präsentierte dessen Herz als Trophäe. Herrschte vier Jahre über Thirsk.

Einarr. Männlicher Nord. Erschlug den Eisriesen Guolog und präsentierte dessen Fuß als Trophäe. Herrschte sechs Jahre über Thirsk.

Gisl Rundbauch. Männlicher Nord. Erschlug Einarr und präsentierte dessen Schwert als Trophäe. Herrschte zwei Monate über Thirsk.

Einarr der Jüngere. Männlicher Nord. Erschlug Gisl Rundbauch und präsentierte dessen Bauch als Trophäe. Herrschte sieben Jahre über Thirsk.

Grjotgaror. Männlicher Nord. Erschlug die weiße Hexe Katla und präsentierte ihren Stab als Trophäe. Herrschte zwei Jahre über Thirsk.

Amelie Bontecou. Bretonin. Erschlug Grjotgaror und präsentierte dessen Kopf als Trophäe. Herrschte drei Jahre über Thirsk.

Thorormr Sturmtöter. Männlicher Nord. Erschlug die Brüder Ani und Ali und präsentierte ihre magischen Hämmer als Trophäen. Herrschte sechzehn Jahre über Thirsk.

Aegilief. Weiblicher Nord. Erschlug Oddny die Treulose und präsentierte deren Hand als Trophäe.

Herrschte acht Jahre über Thirsk.

Caccino Aurelia. Kaiservolk-Mann. Erschlug den Kaiservolk-Helden Claudius Anzione und präsentierte dessen Schwert als Trophäe. Herrschte drei Wochen über Thirsk. Betrüger.

Eldjar Bärenhäuter. Männlicher Nord. Erschlug den kaiserlichen Betrüger Caccino Aurelia und präsentierte dessen Zunge als Trophäe. Herrschte fünf Jahre über Thirsk.

Falki der Fette. Männlicher Nord. Erschlug ein Rudel von sechs tollwütigen Wölfen und präsentierte ihre Krallen als Trophäen. Herrschte drei Monate über Thirsk. Verfiel aufgrund von Tollwut dem Wahnsinn und erlag der Krankheit schließlich.

Svana das Messer. Weiblicher Nord. Erschlug Gretta Wolfstochter und präsentierte deren Schwert als Trophäe. Herrschte vier Jahre über Thirsk.

Beinir Weißbart. Männlicher Nord. Erschlug drei Ork-Piraten und präsentierte ihre Augen als Trophäen. Herrschte zweiundzwanzig Jahre über Thirsk.

Skjoldr Wolfsläufer. Männlicher Nord. Erschlug den Zauberer Griss den Gelben und präsentierte dessen Kopf als Trophäe. Herrscht seit drei Jahren über Thirsk und ist zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Textes immer noch Häuptling.

Zusatz:

Das Methaus Thirsk ist beinahe noch so wie vor über hundert Jahren, ein Zeugnis für die Qualität seiner Konstruktion. Aber während Thirsk selbst nicht größer wurde, wuchs die Anzahl seiner Bewohner und schon bald konnte das große Methaus nicht mehr alle unterbringen, die ihn ihm wohnen wollten. Daher haben über die Jahre viele Nord Thirsk verlassen, um draußen in der Wildnis ihre eigenen Wohnstätten zu errichten, wobei sie sich die vielen Höhlen und natürlichen Zufluchtsmöglichkeiten der Insel zu Nutze machten. Trotzdem sind diejenigen, die Thirsk verlassen haben, jederzeit willkommen und viele kehren regelmäßig zurück, um die Gastfreundschaft des Methauses zu genießen. Es ist außerdem wichtig anzumerken, dass, obwohl über hundert Jahre vergangen sind, seit die erste Gruppe das Dorf Skaal verlassen hat, die Nord von Skaal und Thirsk sich immer freundlich gesonnen geblieben sind und gelegentlich sogar Waren tauschen.

Beziehungen zum Kaiserreich:

Über die Jahre sind die Nord von Thirsk und das Kaiserreich eine simple, aber effektvolle Beziehung eingegangen: sie lassen sich gegenseitig in Ruhe und sind damit glücklich. Kurz nach ihrer Ankunft auf Solstheim stellten die Kaiserlichen fest, dass ihre Autorität auf der Insel auf die Eisfalter-Festung und deren Umgebung beschränkt blieb. Solstheim war, ist und wird vielleicht für immer ein wildes und eisiges Ödland bleiben, dem die uralten Gebräuche der Nord besser entsprechen als das konventionelle kaiserliche Gesetz. Solange die Bewohner Thirsks die Eisfalter-Festung in Ruhe lassen, werden sich die Kaiserlichen genauso verhalten. Tatsächlich ist die Beziehung zwischen den beiden Orten relativ freundlich und die Nord von Thirsk haben beim Kaiserreich eine beachtliche Gunst erlangt, als sie den bretonischen Flüchtling Alain Montrose an die Garnison in der Eisfalter-Festung auslieferten, nachdem er versucht hatte, sich in Thirsk zu verstecken.

Recht und Gesetz in Thirsk:

Innerhalb des Methauses fungiert der Häuptling als Richter, Geschworener und falls notwendig, als Henker. In Wirklichkeit ist es so, dass Thirsk immer ein recht friedlicher Ort gewesen ist, wo Kameradschaft und freundschaftlicher Umgang die Regel sind. Solstheim kann eine raue Heimat sein und die Nord von Thirsk haben schon vor langer Zeit festgestellt, dass gegeneinander zu kämpfen bei weitem nicht so produktiv ist wie der Kampf gegen die Bären, Wölfe, Draugr, Rieklinge und die anderen furchtbaren Kreaturen, die sonst noch durch das Land streifen. Dennoch gibt es gelegentlich Streit, der meist in Blutvergießen endet, und alle paar Jahre setzt sich jemand in den Kopf, den Häuptling zu einem blutigen Duell herauszufordern, um die Macht über Thirsk zu erringen. Im Großen und Ganzen sind die Nord von Thirsk eine große, glückliche Barbarenfamilie. Und wie jede Familie streiten sie auch gelegentlich.

Töten - oder getötet werden
von Eduardo Corvus

Ich habe viele Männer in den Kampf stürmen und nur Augenblicke später ihr Leben aushauchen sehen. Seit vielen Jahren lehre ich die Künste des Krieges - und in meinem Stammbaum finden sich Ritter, Klingen und sogar ein, zwei entfernt verwandte Söldner.

Mit diesem Wissen will ich versuchen, eine kurze Abhandlung über die subtile Kunst des Krieges zu schreiben. Nicht über Magier-Schnickschnack, die Schießkunst oder hinterhältiges Meucheln. Sondern Krieg! Mann gegen Mann mit nichts als einem feinen Stück Stahl dazwischen.

Als Erstes müsst Ihr das Blocken erlernen. Die beste Methode, nicht umgebracht zu werden, ist es, den anderen davon abzuhalten, Euch zu treffen. Nehmt ein Schild und nutzt es gut. Davon werdet Ihr ermüden. Vielleicht tut es sogar ein wenig weh. Aber ein geblockter Schlag ist immer besser als einer, der trifft. Mit der Zeit werdet Ihr dazulernen und am Ende nehmt Ihr selbst die mächtigsten Hiebe gelassen hin.

Aber Vorsicht - wenn Eure Gegner keine schlichten Gossenschläger sind, werden sie Gegenmittel kennen. Sie werden Euch immer wieder mit allem angreifen, was sie haben, um Eure Verteidigung zu durchbrechen. Darum seid bei solchen kraftvollen Angriffen vorsichtig. Wenn es auch besser ist, den Aufprall mit fingerdickem Stahl aufzufangen, am allerbesten ist es immer noch, ganz auszuweichen.

Bedenkt, dass Euer Schild gegen Zauber nutzlos ist, wenn Ihr nicht ausgebildet seid. Darum nähert Euch Magiern besonders schnell und lasst sie Euren Stahl spüren. Geschieht ihnen mit ihren Hexenwaffen ganz recht.

Ihr könnt auch ohne Schild blocken - wehrt den Schlag einfach mit Eurem Schwert ab, auch wenn das bei Weitem nicht so effektiv ist. Und wenn Ihr Euch für besonders raffiniert haltet und mit zwei Klingen kämpft, könnt Ihr überhaupt nicht blocken, also versucht es gar nicht erst.

Wenn Ihr den Griff nicht mit beiden Händen haltet, reicht Eure Kraft nicht, um Schläge zu kontern. Aber mit einer Waffe in jeder Hand könnt Ihr Eure Gegner schneller ausschalten. Und darin liegt die beste Verteidigung, sagen manche.

Es gibt ein paar Grundsätze beim Führen einer Klinge. Schnelle Stöße sind immer gut, können aber abgewehrt werden. Deshalb müsst Ihr auf die Defensivhaltung des Gegners achten. Wartet auf eine Lücke in seiner Verteidigung oder schafft mit schweren Angriffen selber eine. Hämmer schlagen am härtesten zu, sind aber langsam. Dasselbe gilt für Streitkolben und alle stumpfen Waffen. Äxte sind ein guter Mittelweg, Schwerter sind am schnellsten, aber bringen die Gegner bei schweren Treffern nicht so leicht aus dem Gleichgewicht.

Achtet darauf, dass Ihr nicht außer Atem geratet – bewahrt immer einen Teil Eurer Stärke, um Schläge abzuwehren oder sogar die Flucht zu ergreifen! Bleibt im Kampf beweglich. Lasst Euch nicht in eine Ecke drängen oder umzingeln. Wählt Eure Ziele sorgfältig aus - ich erledige immer zuerst die verwundbaren, aber gefährlichen Zauberer.

Das Schild ist nicht nur zum Verteidigen gut. Legt die Schulter hinein und führt einen Gegenangriff durch. Der Gegner fliegt dann zurück und ist damit für schnelle Gegenangriffe offen. Wenn Ihr noch mehr Schwung hineinlegt, zwingt Ihr kleine Gegner mit einem mächtigen Gegenangriff in die Knie.

Größere Gegner bringt ein schwerer Angriffen nicht aus dem Gleichgewicht. Nur der mächtige Gegenangriff ist stark genug, um die Verteidigung dieser Gegner zu durchbrechen.

Also noch mal - blocken, kontern, Gegenangriff! Wenn sie am Boden liegen, schlagt zu! Sie zeigen kein Erbarmen, warum solltet Ihr es also tun? Beim Kampf geht es um die Offensive, darum, Euren Gegner früh zu erwischen und dann nicht nachzulassen. Bleibt beweglich und schlagt immer wieder zu. Wenn Ihr Euch für stark genug haltet, nehmt einen Zweihänder zur Hand und Ihr werdet die Reihen Eurer Gegner niedermähen wie die Sense durch den Weizen. Diese Waffen sind langsam und unhandlich, aber es gibt nichts Besseres, um Knochen zu zerschmettern und tiefe Wunden zu verursachen.

Die Friedhöfe sind voller mittelmäßiger Schwertkämpfer. Wenn Euch der Krieg nicht schmeckt, versucht Euch als Mönch. Aber wenn Ihr auf dem Weg des Kriegers wandelt, erlernt die Grundlagen und behaltet Euren Kopf stets fest auf den Schultern - sonst haut ihn Euch noch einer herunter.

Totenbeschwörer-Mond

Brüder und Schwester des Wurms,

verzweifelt nicht ob der Prüfungen, die uns bevorstehen, denn unsere Zeit naht.

Der Gott der Würmer wacht über unseren Orden und wird uns am Tag der Abrechnung von diesen kummervollen Zeiten erlösen. Führt bis dahin Sein Werk im Verborgenen fort, dient Seinen Zwecken, und achtet am Himmel auf Sein Zeichen.

Der Wiedergänger, der Totenbeschwörer-Mond, wacht über uns alle. Seine zur Gottheit aufgestiegene Gestalt hat ihren rechtmäßigen Platz am Himmel eingenommen und verbirgt die Feinde aus Arkay vor uns, damit wir Ihm dienen. Achtet auf das Zeichen: Wenn das himmlische Licht von oben hinabsteigt, eilt zu Seinen Altären und bringt eure Opfer, auf dass Er euch mit einem Funken Seiner wahren Macht segnen kann. Ihm geopferte Große Seelensteine werden sich verdunkeln und können verwendet werden, um die Seelen der Unwissenden einzufangen; eine Leistung, über die sogar der große N'Gasta staunen würde.

Bleibt dem Orden des Schwarzen Wurms treu, denn mit der Zeit wird eure Loyalität belohnt. Bald wird Er zurückkehren, um eine neue Weltordnung zu schaffen, und die, die sich Ihm in den Weg stellen, werden unter seiner Hand ewige Qualen erleiden, ebenso wie diejenigen, die sich Ihm einst entgegengestellt haben.

Bis zu diesem Tag müsst ihr glauben und geduldig sein. Verbergt euch in euren Höhlen, in euren zerstörten Festungen, in euren heimlichen Verstecken. Sammelt eure Ergebenen um euch, ruft eure Diener herbei, wendet euren Zauber an. Folgt dem Ruf des Ordens, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Bleibt wachsamen Auges und Ohres.

Tragödie in Schwarz

Eine Volkssage aus der Zeit der Oblivion-Krise Der Dremora blickte voller Verachtung auf den Jungen hinunter. Er sah nicht älter aus als siebzehn oder achtzehn, gerade an der Schwelle zum Mannesalter.

"Ihr? Ihr habt mich gerufen?"

"Mutter sagt, dass ich gut zaubern kann. Eines Tages werde ich Zauberer. Oder sogar Erzmagier!"

"Und was weiß deine Mutter über Magie, Junge?"

"Sie ist eine Zauberin! Ein Verzauberer an der Arkanen Universität."

"Ah. Eine weitere Dilettantin der mystischen Künste. Ich bin mir sicher, dass sie nicht einmal mittelmäßig ist."

"Seid still! Ich habe die Schriftrolle gelesen. Ich werde Euch sagen, was zu tun ist."

Der Dremora war still. Er war zum Schweigen gezwungen worden.

"Ich möchte wissen, wie man ein magisches Kleid herstellt. Ich brauche es für ihren Geburtstag."

Die Antwort des Dremora war weiteres Schweigen. "Ihr müsst es mir sagen. Das steht in den Regeln."

Befreit von dem vorherigen Zwang zu schweigen, antwortete der Dremora: "Als Erstes braucht Ihr einen Seelenstein. Ich besitze zufällig einen und würde ihn Euch für so eine ehrenvolle Sache geben."

"Wirklich? Wozu brauche ich ihn?"

Mit einem geheimnisvollen Lächeln reichte ihm der Dremora den matten schwarzen Stein.

"Es genügt nicht, nur einen Zauber auf einen unbeweglichen Gegenstand zu wirken. Beim Zaubern sind Gedanke, Absicht, Wille und Gefühl wichtig. Die Seele liefert die Energie. Je größer die Seele, desto mächtiger die Verzauberung."

"Und wie groß ist die Seele in diesem Seelenstein?"

"Oh, der Stein ist leer. Ihr müsst ihn erst auffüllen. Aber er kann mit Leichtigkeit die größte aller Seelen fassen. Wisst Ihr, wie das funktioniert?"

"Nein", antwortete der junge Mann mürrisch.

"Dann zeige ich es Euch. Einen Zauber wirkt Ihr folgendermaßen."

Die Fäden des Zaubers Seelenfalle verließen seine Finger und umkreisten den Jungen. Die Augen des jungen Mannes wurden groß.

"Ich habe nichts gespürt", beschwerte er sich.

"Und jetzt?", fragte der Dremora und stieß seine Klauen in den Brustkorb des Jünglings. Das Herz schlug ein letztes Mal, bevor es aus den Brustkorb herausgerissen wurde.

Schnell holte sich der Dremora den schwarzen Seelenstein zurück, als der Jüngling sein Leben aushauchte. Seine Seele versuchte zu entkommen, war aber durch den Zauber gefangen und wurde in den Stein gezogen.Nur schwarze Seelensteine können die Seelen von Menschen und Elfen einfangen.

"Eure Mutter hat Euch wohl nie erzählt, kein freiwilliges Geschenk eines beschworenen Dremoras anzunehmen", sprach er zum Leichnam. "Wie Ihr seht, bricht das die Beschwörung und befreit den Beschworenen vom Beschwörer. Und jetzt suchen wir Eure Mutter. Schließlich habe ich noch einen schwarzen Seelenstein."

Über Artaeum
von Taurce il-Anselma

Die Insel Artaeum ist die drittgrößte Insel des Summerset-Archipels, südlich des Dorfes Moridunon in Potansa und westlich des auf dem Festland gelegenen Dorfes Runcibae. Sie ist vor allem als Heimat des Psijic-Ordens bekannt, der wahrscheinlich ältesten Ordensgemeinschaft Tamriels.

Die ersten schriftlichen Aufzeichnungen über die Psijic stammen aus dem 20. Jahr der Ersten Ära und erzählen die Geschichte der berühmten Breton-Saga. Sie wurden von Voernet aufgeschrieben, der zur Insel Artaeum reiste, um dort Iachesis, den Zeremonienmeister der Psijic, zu treffen. Bereits zu diesem Zeitpunkt waren die Psijic die Berater der Könige und Befürworter der 'Tradition der Ahnen', die sie von der ursprünglich in Tamriel wohnenden Rasse gelehrt bekommen hatten. Die Tradition der Ahnen ist eine Philosophie, die auf Meditation und Studium beruht und die Kräfte der Natur an den persönlichen Willen binden soll. Er hat ursprünglich nichts mit Magie zu tun, der Effekt ist aber in etwa der gleiche.

Daher ist es wahrscheinlich kein Zufall, dass die Insel Artaeum zu Beginn der Zweiten Ära buchstäblich von den Küsten Summursets verschwand - etwa zur gleichen Zeit, als die Magiergilde in Tamriel gegründet wurde. Verschiedene Historiker und Gelehrte haben Theorien darüber veröffentlicht, aber außer Iachesis und seinen Anhängern konnte anscheinend niemand Licht in diese Sache bringen.

Fünfhundert Jahre vergingen und Artaeum kehrte zurück. Die Psijic auf der Insel bestanden aus Personen, meist Elfen, die während der Zweiten Ära verschwanden und für tot gehalten wurden. Sie konnten oder wollten keine Erklärungen zum Verbleib Artaeums in dieser Zeit oder zum Schicksal Iachesis' und des früheren Rats von Artaeum abgeben.

Zur Zeit werden die Psijic von Lehrmeister Celarus angeführt, der den Rat von Artaeum seit zweihundertfünzig Jahren vorsteht. Der Einfluss des Rates auf die Politik Tamriels schwankt: Die Könige von Summurset, besonders die in Moridunon, fragen oft nach der Meinung der Psijic. Kaiser Uriel V. wurde in der ersten, ruhmreichsten Zeit seiner Herrschaft sehr vom Rat beeinflusst. Dies war vor seinem katastrophalen Angriff auf Akavir. Es heißt, dass die Flotte König Orghums von Pyandonea von den vereinten Kräften des Kaisers Antiochus und des Psijic-Ordens zerstört wurde. Die letzten vier Kaiser, Uriel VI., Morihatha, Pelagius IV. und Uriel VII., waren so skeptisch gegenüber den Psijic, dass sie in der Kaiserstadt keine Botschafter der Insel Artaeum duldeten.

Die Insel Artaeum ist kartographisch schwer zu erfassen. Es heißt, dass sie sich ständig durch Zufall oder den Willen des Rates bewegt. Besucher sind auf dieser Insel so selten, dass man kaum je davon gehört hat. Wer einen Psijic treffen möchte, kann in Potansa und Runcibae und in vielen Königreichen Summursets Kontakte knüpfen.

Wenn es besser erreichbar wäre, wäre Artaeum jedoch das bevorzugte Ziel von Reisenden. Ich war einmal auf der Insel und träume immer noch von den idyllischen Obstgärten und offenen Weiden, den stillen und ruhigen Lagunen, dunstigen Wäldern und der einmaligen Architektur der Psijic, die wie ihre Umgebung überaus natürlich und wundervoll ist. Ich habe den Turm Ceporah ganz besonders studiert, da er ein Relikt einer Zivilisation ist, die noch um einige hundert Jahre älter ist als die der Hochelfen, und immer noch für bestimmte Riten der Psijic genutzt wird. Vielleicht kehre ich eines Tages zurück.

[Anmerkung: Der Autor befindet sich zur Zeit mit freudlicher Generhmigung des Herren Sargenius

vom Rat von Artaeum auf der Insel Artaeum.]

Über das Reich des Vergessens
von Morian Zenas

Es ist unschicklich, jedoch gebräuchlich, von den Bewohnern des Reiches des Vergessens als 'Dämonen' zu sprechen. Dieser Brauch geht wahrscheinlich auf die alessianischen Lehren des Propheten der Ersten Ära Marukh zurück - welcher, eher belustigend, 'Verkehr mit Dhaemonen' verbot und dann versäumte zu erklären, was Dämonen sind.

Es ist wahrscheinlich, dass 'Dhaemonen' eine falsche Buchstabierung oder etymologische Übersetzung von 'Daedra,' dem alten Elfenwort für diese starken, kraftvollen Wesen mit zweifelhaften Beweggründen, die aus dem Reich des Vergessens kommen, ist. ('Daedra' ist die Mehrzahl und Daedroth die Einzahl.') In einer späteren Abhandlung von König Hale dem Frommen von Himmelsrand, beinahe tausend Jahre nach der Veröffentlichung der ursprünglichen Lehren, vergleicht er die üblen Machenschaften seiner politischen Gegner mit 'der Bosheit der Dämonen aus dem Reich des Vergessens ... Ihre Verderbtheit gleicht der von Sanguine selbst, sie sind grausam wie Boethiah, berechnend wie Molag Bal und verrückt wie Sheogorath.' Ferner stellte Hale der Fromme erstmals in schriftlicher Form langatmig vier der Daedrafürsten vor.

Doch die Niederschrift ist letzten Endes nicht der richtige Weg, um das Reich des Vergessens und seine Bewohner, die Daedra, zu untersuchen. Diejenigen, die 'Verkehr mit Dhaemonen' haben, möchten vermeiden, dass dies bekannt wird. Nichtsdestotrotz finden sich im Schrifttum der Ersten Ära Tagebücher, Journale, Nachrichten von Hexenverbrennungen und Führer für Daedra-Jäger. Diese habe ich als hauptsächliches Quellenmaterial genutzt. Sie sind mindestens so vertrauenswürdig wie die Daedrafürsten, die ich tatsächlich beschworen habe und mit denen ich ausführlich sprach.

Offenbar ist das Reich des Vergessens ein Ort, der sich aus mehreren Reichen zusammensetzt - daher die vielen Namen, mit denen das Reich des Vergessens gleichbedeutend ist: Frosthafen, Sumpf, Mondschatten, usw. Es mag eine richtige Vermutung sein, dass jedes Reich des Vergessens von einem Prinzen regiert wird. Die Daedraprinzen, deren Namen immer wieder in den alten Schriften auftauchen (auch wenn dies sicher kein unfehlbarer Beweis ihrer Echtheit oder Existenz darstellt), sind wie vorgenannt Sanguine, Boethiah, Molag Bal und Sheogorath, hinzu kommen Azura, Mephala, Clavicus Vile, Vaernima, Malacath, Hoermius (oder Hermaeus, oder Hormaius, oder Herma - es scheint keine einheitliche Schreibweise zu geben), Mora, Namira, Jyggalag, Nocturnal, Mehrunes Dagon und Peryite.

Meine Erfahrung ist, es gibt eine Vielzahl von Daedras. Abgesehen von ihrer ungeheuren Kraft und ihres Hanges zum Extremismus ist es fast unmöglich, sie als Ganzes zu typisieren. Sei es wie es ist, rein im Sinne der Wissenschaft habe ich hier in einigen Fällen den Versuch gemacht.

Mehrunes Dagon, Molag Bal, Peryite, Boethiah und Vaernima sind von den Daedras am ehesten 'dämonisch' zu nennen, was bedeutet, dass ihr Wirken von Natur aus zerstörerisch ist. Natürlich können die anderen Daedra genauso gefährlich sein wie diese fünf, doch selten nur zum Zweck der Zerstörung. Noch sind diese fünf vergleichbar in ihrer Zerstörungswut. Mehrunes Dagon scheint Naturkatastrophen - Erdbeben und Vulkanausbrüche - zu bevorzugen, um seinem Ärger Luft zu machen. Molag Bal nutzt die Arbeit anderer Daedra, und Boethiah beeinflusst die Waffen sterblicher Krieger. Perytes Bereich scheint die Pestilenz zu sein, und Vaernimas die Folter.

In Vorbereitung der Fortsetzung dieser Reihe werde ich zwei Angelegenheiten untersuchen, die meine Neugier erregen, seit ich meine Laufbahn als Daedra-Forscher begann. Die erste ist ein

spezieller Daedroth, vielleicht ein weiterer Daedraprinz, der in diversen Teilen der Erstdrucke als Hircine erwähnt wird. Hircine wurde 'der Jäger der Prinzen' und 'der Vater der Menschen-Tiere' genannt, aber ich habe noch niemanden gefunden, der ihn beschwören konnte. Das andere, weitaus zweifelhaftere, meiner Ziele ist, etwas zu finden, das Sterblichen den Übergang ins Reich des Vergessens ermöglicht. Es war schon immer meine Auffassung, dass wir nur das fürchten müssen, was wir nicht verstehen - und mit diesem Gedanken verfolge ich stets meine Ziele.

Ein kurzgefasster Bericht über den Großen Krieg zwischen dem Kaiserreich und dem Aldmeri-Bund von Legat Justianus Quintius

Anmerkung des Autors: Vieles in diesem Buch habe ich aus feindlichen Dokumenten, die während des Krieges in unsere Hände fielen, aus Verhören von Gefangenen sowie Augenzeugenberichten überlebender Soldaten und kaiserlicher Offiziere zusammengetragen. Ich selbst befehligte die Zehnte Armee in Hammerfell und Cyrodiil, bis ich beim Angriff auf die Kaiserstadt im Jahre 175 verwundet wurde. Trotzdem wird die vollständige Wahrheit über einige Ereignisse wahrscheinlich nie enthüllt werden. Ich habe mein Bestes getan, die Lücken basierend auf meinen Erfahrungen und meinem hart erarbeiteten Wissen über den Feind mit fundierten Vermutungen zu füllen.

Der Aufstieg der Thalmor

Wenngleich nicht allgemein bekannt, litten die Summerset-Inseln unter der Oblivion-Krise nicht weniger als Cyrodiil. Die Elfen führten Krieg gegen die Angreifer aus dem Reich des Vergessens, das sie manchmal sogar betraten, um Oblivion-Tore zu schließen. Als Nation waren sie erfolgreicher als Cyrodiil, obwohl das Ende aufgrund der endlosen Horden der Daedra bereits besiegelt war.

Die Thalmor waren schon immer eine starke Fraktion auf den Summerset-Inseln, jedoch stets in der Minderheit. Während der Krise war der Kristallturm gezwungen, den Thalmor mehr Macht und Einfluss zu gewähren. Ihre Anstrengungen retteten die Summerset-Inseln mit großer Wahrscheinlichkeit davor, überrollt zu werden. Sie nutzten ihren Erfolg, um im Jahr 4Ä 22 die totale Kontrolle zu übernehmen, und nannten ihre Nation Alinor, ein Name, der zu einem früheren Zeitalter vor der Herrschaft der Menschen zurückreicht. Die meisten außerhalb des Aldmeri-Bunds nennen sie immer noch Summerset-Inseln, entweder aus Verdrießlichkeit oder Ignoranz.

Im Jahr 4Ä 29 wurde die Regierung von Valenwald durch Thalmor-Kollaborateure gestürzt, die eine Union mit Alinor ausriefen. Anscheinend hatten Thalmor-Agenten schon vor der Oblivion-Krise enge Verbindungen zu gewissen Bosmeri-Fraktionen hergestellt. Das Kaiserreich und die verbündeten Bosmer waren völlig unvorbereitet und konnten von den wesentlich besser organisierten Altmer- Truppen, die Valenwald kurz nach dem Staatsstreich angriffen, schnell besiegt werden. Dies war die Wiedergeburt des Aldmeri-Bunds.

Kurz danach brach der Aldmeri-Bund jegliche Verbindung zum Kaiserreich ab. 70 Jahre herrschte Stille. Die meisten Gelehrten glauben, dass es einen internen Streit in Alinor gab, jedoch ist nur wenig über die Spannungen bekannt, die innerhalb des Bundes anhielten, während die Thalmor ihre Macht in Summerset und Valenwald festigten.

Im Jahr 4Ä 98 verschwanden die beiden Monde Masser und Secunda, was fast überall im Kaiserreich Angst und Schrecken auslöste. In Elsweyr aber war es noch weit schlimmer, da die Monde in der Kultur der Khajiit eine wesentlich größere Bedeutung hatten. Nach zwei Jahren der Nächte der Leere kehrten die Monde zurück. Die Thalmor behaupteten, die Monde mit zuvor unbekannter Dämmermagie zurückgeholt zu haben, allerdings ist es unklar, ob dies wirklich der Fall war oder sie nur das Wissen um ihre Rückkehr genutzt hatten.

Ungeachtet des Wahrheitsgehaltes dieser Geschichte sahen die Khajiit die Thalmor als ihre Erlöser an. Innerhalb von 15 Jahren war der Einfluss des Kaiserreichs in Elsweyr so sehr zurückgegangen,

dass es nicht mehr auf den Staatsstreich von 4Ä 115 reagieren konnte. Dieser führte zur Auflösung der Elsweyr-Konföderation und zur Wiederherstellung der antiken Königreiche Anequina und Pelletine als Vasallenstaaten des Aldmeri-Bunds. Erneut konnte das Kaiserreich der Macht der Thalmor keinen Einhalt gebieten.

Als Titus Mede II. im Jahr 4Ä 168 den Thron bestieg, fand er ein geschwächtes Reich vor. Die Blütezeit der Septims bestanden nur noch in der Erinnerung. Valenwald und Elsweyr waren verschwunden und an die Thalmor abgetreten. Die Schwarzmarsch stand nach der Oblivion-Krise nicht mehr unter kaiserlicher Herrschaft. Morrowind hatte sich nach dem Ausbruch von Berg Vvardenfell nie richtig erholt. In Hammerfell tobten interne Machtkämpfe zwischen Königstreuen und Altvorderen. Nur Hochfels, Cyrodiil und Himmelsrand blieben wohlhabend und friedlich.

Kaiser Titus Mede blieben nur wenige Jahre zur Festigung der Herrschaft, bevor seine Führungsqualitäten hart auf die Probe gestellt werden sollten.

Der Krieg beginnt

Am 30. Eisherbst des Jahres 4Ä 171 entsandte der Aldmeri-Bund einen Botschafter mit einem Geschenk in einem überdachten Wagen und einem Ultimatum an den neuen Herrscher in die Kaiserstadt. Die lange Liste an Forderungen umfasste gigantische Tributzahlungen, die Auflösung der Klingen, das Verbot der Anbetung von Talos und den Abtritt großer Teile von Hammerfell an den Bund.

Trotz der Warnungen seiner Generäle vor der militärischen Schwäche des Kaiserreichs lehnte Titus Mede II. Das Ultimatum ab. Der Thalmor-Botschafter stellte seinen Wagen hochkant, aus dem über hundert Köpfe herausrollten: die aller Agenten der Klingen in Summerset und Valenwald. Und so begann der Große Krieg, der das Kaiserreich und den Aldmeri-Bund in den nächsten Jahren in Anspruch nehmen sollte.

Innerhalb weniger Tage fielen Aldmeri-Armeen gleichzeitig in Hammerfell und Cyrodiil ein. Eine von Thalmor-General Fürst Naarifin angeführte, schlagkräftige Truppe griff Cyrodiil im Süden aus versteckten Lagern im nördlichen Elsweyr an und flankierte die kaiserliche Verteidigung entlang der Grenze zu Valenwald. Leyawiin fiel schon bald an die Angreifer und Bravil wurde von der Außenwelt abgeschnitten und belagert.

Zur selben Zeit marschierte eine Aldmeri-Armee unter Führung von Lady Arannelya aus Valenwald ins westliche Cyrodiil, an Anvil und Kvatch vorbei und schließlich nach Hammerfell. Kleinere Aldmeri-Truppen landeten entlang der südlichen Küste von Hammerfell. Die zersplitterten Kräfte der Rothwardonen boten den Angreifern nur wenig Widerstand, woraufhin die Küstenlinie im Süden schnell überrollt wurde. Die zahlenmäßig stark unterlegene kaiserliche Armee zog sich durch die Alik'r-Wüste im berühmten Durstmarsch zurück..

4Ä 172-173: Der Vorstoß der Aldmeri nach Cyrodiil
Anscheinend hatten die Aldmeri ursprünglich das Ziel, Hammerfell zu erobern, und die Invasion von Cyrodiil diente nur der Beschäftigung der kaiserlichen Armee während der Stürmung von Hammerfell. Der überraschende Anfangserfolg von Lord Naarifins Angriff ließ die Thalmor jedoch annehmen, das Kaiserreich wäre schwächer als gedacht. Die Einnahme der Kaiserstadt selbst und der vollständige Sturz des Reichs waren daher in den nächsten zwei Jahren die Hauptziele der Thalmor, die sie auch fast erreichten. Nur die entschlossene Führung unseres Kaisers in der

dunkelsten Stunde des Reichs konnte diese Katastrophe abwenden.

Im Laufe des Jahres 4Ä 172 stießen die Aldmeri tiefer nach Cyrodiil vor. Bravil und Anvil fielen beide an die Invasoren. Gegen Ende des Jahres war Lord Naarifin bis an die Mauern der Kaiserstadt vorgerückt. Die kaiserlichen Truppen wollten das östliche Ufer halten, was zu schweren Seegefechten auf dem Rumaresee und entlang des Niben führte.

In Hammerfell festigten die Thalmor ihre Eroberungen, indem sie die gesamte südliche Küstenlinie einnahmen, was ihr erklärtes Ziel im Ultimatum an den Kaiser gewesen war. Von den südlichen Städten hielt nur noch Hegathe stand. Die Überlebenden des Durstmarschs sammelten sich im nördlichen Hammerfell, unterstützt von Verstärkungen aus Hochfels.

Das Jahr 4Ä 173 war durch einen erstarkenden Widerstand des Kaiserreichs in Cyrodiil geprägt, doch der scheinbar unaufhaltsame Vorstoß der Aldmeri ging weiter. Frische Truppen aus Himmelsrand verstärkten die Hauptarmee des Kaisers in der Kaiserstadt, doch die Aldmeri erzwangen die Überquerung des Niben und begannen in großer Zahl mit dem Vorstoß am östlichen Ufer. Gegen Ende des Jahres war die Kaiserstadt auf drei Seiten umstellt. Nur die nördliche Versorgungsroute nach Bruma blieb offen.

In Hammerfell wendete sich das Schicksal des Kaiserreichs zum Guten. Zu Beginn des Jahres 4Ä 173 durchbrach eine Armee der Altvorderen aus Sentinel die Belagerung von Hegathe (einer Stadt der Königstreuen), was zur Aussöhnung der beiden Fraktionen führte.

Trotzdem schaffte es Lady Arannelyas Haupttruppe, die Alik'r-Wüste zu durchqueren. Die kaiserliche Armee unter General Decianus traf mit ihr vor Skaven in einer blutigen, aber ergebnislosen Schlacht zusammen. Decianus zog sich zurück und überließ Arannelya Skaven; allerdings waren die Aldmeri zu geschwächt für einen weiteren Vorstoß.

4Ä 174: Die Plünderung der Kaiserstadt
Im Jahre 4Ä 174 setzte die Führung der Thalmor alle verfügbaren Kräfte für den Feldzug in Cyrodiil ein und spekulierte damit auf einen entscheidenden Sieg, der den Krieg ein für allemal beenden sollte. Im Frühjahr versammelten sich Aldmeri-Verstärkungen im südlichen Cyrodiil, und am 12. der Zweiten Saat starteten sie einen Großangriff auf die Kaiserstadt. Eine Armee begab sich nach Norden, um die Stadt komplett einzukreisen, während Lord Naarifins Haupttruppe die Mauern von Süden, Osten und Westen her angriff. Die Entscheidung des Kaisers, sich den Weg aus der Stadt hinaus freizukämpfen, statt ein letztes Gefecht auszutragen, war kühn. Kein General hatte es gewagt, ihn zur Aufgabe der Hauptstadt zu bewegen, aber letztendlich sollte Titus II. Recht behalten.

Während die Achte Armee einen verzweifelten und zum Scheitern verurteilten Rückzugskampf an den Mauern der Stadt führte, brach Titus II. im Norden mit seinen Soldaten durch die Aldmeri-Truppen und traf sich mit Nachschubtruppen, die unter General Jonna aus Himmelsrand in Richtung Süden unterwegs waren. In der Zwischenzeit fiel jedoch die Hauptstadt an die Angreifer und die berüchtigte Plünderung der Kaiserstadt begann.

Der Kaiserpalast wurde niedergebrannt, der Weißgoldturm geplündert und die rachsüchtigen Elfen begangen alle nur erdenklichen Grausamkeiten an der unschuldigen Bevölkerung.

In Hammerfell bereitete sich General Decianus währenddessen darauf vor, die Aldmeri aus Skaven zu vertreiben, als er den Marschbefehl nach Cyrodiil erhielt. Da er Hammerfell nicht vollständig

aufgeben wollte, erlaubte er einer großen Anzahl von "Invaliden" aus der Armee auszutreten, bevor sie sich nach Osten in Bewegung setzte. Diese Veteranen bildeten den Kern der Truppe, die schließlich Lady Arannelyas Armee zum Ende des Jahres 174 durch die Alik'r-Wüste zurückdrängte - unter schweren Verlusten durch die ständigen Angriffe der Alik'r-Krieger.

4Ä 175: Die Rotringschlacht
Im Winter 4Ä 174-175 schien der Krieg in Cyrodiil für die Thalmor schon vorbei gewesen zu sein und sie versuchten mehrmals, mit Titus II. zu verhandeln. Der Kaiser ließ sie glauben, er bereitete sich auf die Kapitulation vor, versammelte aber in der Zwischenzeit seine Truppen, um die Kaiserstadt zurückzuerobern.

Im mittlerweile als Rotringschlacht bekannten Zusammenstoß, der Generationen von kaiserlichen Strategen als Beispiel dienen wird, teilte Titus II. Seine Armee in drei Truppen auf. Eine davon, mit den Männern aus Hammerfell unter General Decianus, legte sich im Colovianischen Hochland in der Nähe von Chorrol auf die Lauer. Dem Aldmeri-Bund war nicht bewusst, dass er sich nicht mehr in Hammerfell aufhielt; vielleicht, weil die von Decianus zurückgelassenen Veteranen Lady Arannelya hatten glauben lassen, sie würde es immer noch mit einer kaiserlichen Armee zu tun haben. Die zweite Truppe, hauptsächlich aus Nord-Kräften unter General Jonna bestehend, ging bei Cheydinhal in Position. Die Hauptarmee wurde vom Kaiser selbst befehligt und sollte die Kaiserstadt von Norden her angreifen.

Am 30. der Regenhand begann die blutige Rotringschlacht: General Decianus griff die Stadt von Westen her an, während General Jonnas Soldaten sich entlang der Rotringstraße nach Süden bewegten. Nach zweitägigen Kämpfen überquerte Jonnas Armee den Niben, stieß nach Westen vor und unternahm den Versuch, sich mit Decianus' Soldaten zu treffen, um die Kaiserstadt zu umstellen. Für Lord Naarifin kam Decianus' Angriff überraschend, doch Jonnas Truppen stießen beim Gegenangriff der Aldmeri aus Bravil und Skingrad auf heftigen Widerstand. Die heldenhaften Kämpfer der Nord hielten sich jedoch wacker und wehrten die vereinzelten Aldmeri-Angriffe ab. Am fünften Tag der Schlacht war die Armee des Aldmeri-Bundes in der Kaiserstadt umzingelt.

Titus II. führte den Angriff von Norden her an und nahm Lord Naarifin eigenhändig gefangen. Angeblich trug der Kaiser das berühmte Schwert Goldbrand, obwohl die kaiserliche Regierung dies nie offiziell bestätigte. Ein Versuch des Aldmeri-Bundes, im Süden aus der Stadt auszubrechen, wurde von einem undurchdringlichen Schildwall der angeschlagenen Truppen von General Jonna verhindert. Letzten Endes wurde die Hauptarmee des Aldmeri-Bundes in Cyrodiil vollständig vernichtet. Die Entscheidung des Kaisers, sich im Jahre 4Ä 174 aus der Kaiserstadt zurückzuziehen, hatte eine blutige Bestätigung erfahren. Lord Naarifin wurde 33 Tage lang bei lebendigem Leibe an den Weißgoldturm gehängt. Es ist nicht bekannt, wo oder ob er überhaupt begraben wurde. Eine Quelle behauptet, ein geflügelter Daedra hätte ihn am 34. Tag mitgenommen. Das Weißgoldkonkordat und das Ende des Krieges Obwohl sie den Sieg errungen hatten, waren die kaiserlichen Armeen nicht imstande, den Krieg fortzusetzen. Die gesamten restlichen Truppen, erschöpft und dezimiert durch die Rotringschlacht, versammelten sich in Cyrodiil. In keiner Armee war mehr als die Hälfte der Soldaten einsatzfähig. Zwei Armeen waren nahezu ausgelöscht worden, dazu kam noch der Verlust der Achten Armee während des Rückzugs aus der Kaiserstadt im Jahr zuvor. Titus II. wusste, dass die Zeit perfekt für Friedensverhandlungen war, und so unterzeichneten das Kaiserreich und der Aldmeri-Bund gegen Ende des Jahres 4Ä 175 das Weißgoldkonkordat und beendeten damit den

Großen Krieg.

Die Bedingungen waren hart, aber Titus II. glaubte, dass dies nötig war, um den Frieden zu sichern und dem Kaiserreich die Möglichkeit zu bieten, seine Stärke wiederzuerlangen. Die umstrittensten Bedingungen des Konkordats waren das Verbot der Verehrung von Talos und der Abtritt eines großen Teils des südlichen Hammerfell, das ohnehin fast zur Gänze von Aldmeri-Truppen besetzt war. Kritiker führten an, dass das Konkordat und das fünf Jahre zuvor vom Kaiser abgelehnte Ultimatum nahezu identisch waren. Es besteht jedoch ein gewaltiger Unterschied zwischen der Annahme solcher Bedingungen im Angesicht einer bloßen Kriegsgefahr oder am Ende eines langen und zerstörerischen Konflikts. Kein Teil des Kaiserreichs hätte dieses im Jahr 4Ä 171 von den Thalmor aufgezwungene Abkommen angenommen und Titus II. hätte einen Bürgerkrieg riskiert. Im Jahre 4Ä 175 jedoch war der Frieden nahezu im ganzen Kaiserreich zu fast jedem Preis willkommen.

Epilog: Hammerfells einsamer Kampf

Hammerfell weigerte sich, das Weißgoldkonkordat und die Niederlage sowie einen solch großen Gebietsverlust zu akzeptieren. Titus II. war gezwungen, Hammerfell den Status als kaiserliche Provinz offiziell abzuerkennen, um das hart erarbeitete Friedensabkommen nicht zu gefährden. Die Rothwardonen sahen dies verständlicherweise als Verrat an. Damit erreichten die Thalmor eines ihrer langfristigen Ziele: anhaltende Zwietracht zwischen Hammerfell und dem Kaiserreich zu säen.

Letzten Endes brachten die heldenhaften Rothwardonen den Aldmeri-Bund im Kampf zu Fall, obwohl der Krieg fünf weitere Jahre dauerte und das südliche Hammerfell verwüstete. Für die Rothwardonen war dies ein Beweis für die Überflüssigkeit des Weißgoldkonkordats. Ihrer Ansicht nach hätte Titus II. die Nerven bewahren müssen, um es den vereinten Truppen aus Hammerfell und dem Rest des Kaiserreichs zu ermöglichen, den Aldmeri-Bund wirklich zu besiegen. Ob diese Einschätzung gerechtfertigt war, wird sich natürlich niemals sagen lassen. Doch die Rothwardonen sollten auch das große Opfer kaiserlichen Bluts - bretonisch, Nord und cyrodiilisch - in der Rotringschlacht nicht vergessen. Dadurch wurde der Bund so sehr geschwächt, dass schließlich im Jahr 4Ä 180 das Zweite Abkommen von Stros M'kai und der Rückzug der Aldmeri-Truppen aus Hammerfell möglich wurden.

Es besteht kein Zweifel daran, dass der derzeitige Frieden nicht ewig bestehen wird. Die Thalmor planen langfristig, wie man an den Ereignissen, die zum Großen Krieg führten, klar erkennen kann. Wer die Freiheit der Tyrannei vorzieht, kann nur hoffen, dass Hammerfell und das Kaiserreich sich aussöhnen, um gemeinsam der Bedrohung durch die Thalmor zu trotzen, bevor es zu spät ist. Andernfalls besteht nicht viel Hoffnung, die Herrschaft der Thalmor über ganz Tamriel noch abzuwenden.

Über den Großen Zusammenbruch

An den hochgeschätzten Jarl Valdimar von Winterfeste:
Bitte erlaubt mir zunächst, Euch mein aufrichtiges Beileid auszusprechen. Wie ich höre, habt Ihr, so wie viele andere auch, Familienangehörige verloren, und Ihr könnt Euch meiner tief empfundenen Anteilnahme gewiss sein.

Ich habe ebenfalls erfahren, dass einige Mitglieder Eures Rates meinen Kollegen von der Akademie die Schuld für diese schreckliche Katastrophe geben. Zwar kann ich ihr Entsetzen über das Ausmaß der jüngsten Ereignisse sowie ihren Wunsch, das Geschehene zu verstehen, durchaus nachvollziehen, doch ich muss Euch sehr bitten, das große Ganze im Auge zu behalten. Ihr wisst so gut wie jeder andere, welche Geschichte und welches Ansehen die Akademie in Winterfeste besitzt. Sie ist seit langem eine Quelle des Stolzes für Eure Stadt, eine einzigartige Institution in Himmelsrand. Einige der größten Zauberer haben hier studiert, und die Akademie hat stets zu guten Beziehungen mit den anderen Provinzen von Tamriel beigetragen.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass diese Beziehungen in den letzten Jahrzehnten, etwas, sagen wir mal, angespannt waren. Nach der Oblivion-Krise war es nur allzu verständlich, dass die Völker von Himmelsrand Magiern misstrauten, obwohl die überwiegende Mehrheit von uns den Machenschaften des Kults der Mythischen Morgenröte aktiv entgegenwirkte. Die Akademie hatte mit einer solchen Reaktion gerechnet, hoffte aber, dass das Misstrauen sich mit der Zeit verflüchtigen würde.

Und dann kam das Rote Jahr. Niemand hatte die Eruption des Roten Berges und die verheerende Wirkung, die sie auf die Kultur der Dunmer haben würde, vorausgesehen. Euer Vorgänger war so freundlich und hat viele der Flüchtlinge willkommen geheißen, insbesondere jene, die einen Beitrag zu den Forschungen der Akademie leisten konnten. Wir waren wirklich sehr dankbar.

Als man den Dunmer das großzügige Angebot machte, Solstheim zu ihrer neuen Heimat zu machen, war ich genauso überrascht wie alle anderen. Allerdings hegte ich nicht, wie offenbar so mancher, die Erwartung, dass nun alle Dunkelelfen Himmelsrand verlassen würden. Es blieb nicht unbemerkt, dass es in Winterfeste viele gab, denen es nicht gefiel, dass viele Magier lieber an der Akademie blieben, anstatt umzusiedeln.

Und jetzt haben sich die Stürme, die an der Küste von Himmelsrand seit beinahe einem Jahr tobten, endlich gelegt, doch wir alle mussten dafür einen hohen Preis bezahlen. Der große Zusammenbruch, der Winterfeste verwüstete, kam wirklich überraschend, das kann ich Euch versichern. Dass die Akademie nicht davon berührt wurde ist lediglich ein Beleg für die Wirksamkeit der Schutzzauber, mit denen sie vor so langer Zeit umgeben wurde. Es bedeutet auf gar keinen Fall, dass wir uns in irgendeiner Weise besonders auf dieses Ereignis vorbereitet hätten, und ist ganz gewiss kein Anzeichen dafür, dass die Akademie dafür verantwortlich war.

Natürlich würde ich Euch niemals für die Gerüchte verantwortlich machen, die in der Bevölkerung von Winterfeste umgehen. Doch lasst bitte nicht zu, dass diese Gerüchte Fuß fassen und sich in eine gemeinhin vertretene Auffassung verwandeln. Ich möchte nicht, dass unsere Beziehung ebenso zerfällt wie Winterfeste, denn ich kann Euch versichern, dass die Akademie noch sehr, sehr lange bestehen wird.

Euer steter Fürsprecher,
Erzmagier Deneth

Über die Aufbereitung einer Leiche

Kapitel 1: Leichenbeschaffung

Die Kunst der Totenbeschwörung ist zwar nur in der Provinz Morrowind illegal, jedoch haben nur wenige Einwohner des Imperiums eine vorurteilsfreie Meinung über unsere Kunst. Daher ist die Beschaffung von Leichen zu experimentellen Zwecken oft nicht einfach.

In Cyrodiil werden manchen Totenbeschwörern, die dem Imperium treu gedient haben, die Leichen von Verbrechern und Verrätern zum rechtmäßigen Gebrauch überlassen. Damit haben diejenigen, die einen solchen Posten bekleiden, stets einen frischen Vorrat an zumeist jungen, kräftigen und intakten Leichen.

In Morrowind hätte das Verbot der Totenbeschwörung deren Ausübung unmöglich gemacht, gäbe es nicht den glücklichen Umstand der Sklaverei. Während der Tempel offensichtliche Anzeichen für Nekromantie, wie eilig geleerte Gräber und Asche, die aus ihren Aschegruben gestohlen wurde, untersucht, kann ein umsichtiger und diskreter Totenbeschwörer in Morrowind durchaus prosperieren, indem er sich von Zeit zu Zeit einen Sklaven nimmt. Man wird in der Regel davon ausgehen, dass der Sklave geflohen oder im Aschland umgekommen ist.

In Schwarzmarsch gibt es wegen der raschen Verwesung so gut wie keine geeigneten Leichen. Außerdem lauern dort Krankheiten, Argonierstämme und andere Schwierigkeiten. Ich kenne nur einige wenige Krecken-Totenbeschwörer, die in Schwarzmarsch erfolgreich arbeiten, und selbst sie bleiben in Küstennähe.

In den Wäldern von Elsweyr gibt es ähnliche Probleme wie in Schwarzmarsch; die Wüsten jedoch konservieren Leichen über Jahrhunderte, so dass kaum Vorbereitungsarbeiten erforderlich sind. Khajiit werden häufig nur unter kleinen Steingräbern beigesetzt, die leicht zu finden und freizulegen sind. Die Khajiit stehen der Freilegung von Gräbern bemerkenswert gleichgültig gegenüber. Man sagt, dass man in der Hafenstadt Senchal alles kaufen kann, was das Herz begehrt. In Bezug auf den Erwerb von frischen Leichen entspricht dies sicherlich der Wahrheit.

Nur wenige Bosmer vollziehen bei Beerdigungen die Riten des Arkay. Die primitiveren Bosmer praktizieren an ihren Feinden nach wie vor den Kannibalismus, wodurch die Zahl der verfügbaren Leichen reduziert wird. Wie man es von derart rückständigen Menschen erwartet, stehen sie entgegen aller Vernunft der Totenbeschwörung völlig intolerant gegenüber. Viele der Totenbeschwörer, die unsere Künste in Valenwald praktizieren, werden selbst 'eins mit den Bäumen'.

Die Insel Summerset ist in mancher Beziehung noch schlimmer. Manche der in die angesehensten adligen und gebildeten Familien geborenen Altmer dürfen die Toten sogar in aller Offenheit studieren. Ihre Studien scheinen sich jedoch darauf zu konzentrieren, Methoden zu finden, ihr Leben noch weiter zu verlängern, und nicht auf die mehr praktischen Anwendungen unserer Kunst. Totenbeschwörer anderer Rassen jedoch können auf Summerset mit den schlimmsten Strafen rechnen, wenn sie sich erwischen lassen.

In Hammerfell, wo der Arkay-Kult am meisten Anhänger hat, werden die Toten fast immer nach dem Gesetz des Arkay behandelt. Ausnahmen gibt es nach großen Schlachten oder in entlegenen Gebieten, wo der Tod weit weg von lästigen Priestern kommt. Glücklicherweise ist dank des schwierigen Terrains und der Kreaturen in den Wüsten und Bergen von Hammerfall die

Beschaffung von Leichen möglich; allerdings sind diese meist in einem schlechten Zustand und erfordern bei der Vorbereitung besondere Aufmerksamkeit.

Die neu gegründete Provinz Orsinium stellt eine besondere Gelegenheit dar. Bekanntlich sind Ork-Leichen wegen der Haltbarkeit ihrer Haut und der Stärke ihrer Knochen äußerst begehrt. Wenn König Gortwog auf die Stimme der Vernunft hörte, könnten wir als Gegenleistung für die Entsorgung der Ork-Toten unsere Kunst zur Verteidigung dieser jungen Nation anbieten. Eine beiderseitig vorteilhafte Übereinkunft, wie die Orks sicher auch finden werden. Zu diesem Zweck ist eine Delegation nach Orsinium entsandt worden, aber wir haben noch nichts vom Stand dieser Verhandlungen erfahren können.

In meinem Heimatland Hochfels erfordert die auf die Hexenkönige und nomadischen Reitervölker zurückgehende Tradition, dass die Toten eingeäschert werden. Dies wird im Norden fast ausnahmslos praktiziert, im Süden dagegen sind Bestattungen in Gruften oder auf den Friedhöfen der Städte vorherrschend. Es gibt immer noch viele Leichen, die von den Schlachtfeldern des Betonienkrieges und den Gesetzlosen Zeiten danach, geholt werden können. Es sind sogar Gerüchte im Umlauf, wonach König Gothryd eventuell den imperialen Brauch einführen wird, die Leichen von Verbrechern für nekromantische Studien kostenlos zur Verfügung zu stellen, dies soll zur Abschreckung der Banditen und Piraten dienen, welche die Iliac-Bucht immer noch bedrohen.

In Himmelsrand können einige Totenbeschwörer dank des kalten Klimas und des isolierten Terrains uneingeschränkt wirken. Leider gibt es jedoch nur Leichen von erfrorenen oder im Kampf gefallenen Nord. Die Kälte wirkt zwar konservierend, jedoch ist es wegen des Schnees schwierig, diese Leichen zu finden. Studien, wie man Leichen auf magische Weise entdecken kann, wären für die Totenbeschwörer in Himmelsrand von unschätzbarem Wert.

Die Krecken sind die berühmtesten Totenbeschwörer, jedoch ist nur wenig über ihre Heimatregion Thras bekannt. In Tamriel praktizieren die Krecken die Totenbeschwörung nur an anderen Rassen. Man weiß nicht genau, ob das auch auf Thras zutrifft. Wenn ja, würde das die Menge der Sklaven erklären, die von Krecken-Kaufleuten in Tränenstadt erworben wurden und die Gerüchte über Luftschiffe der Krecken, die Leichen aus Senchal transportieren.

Wegen all dieser Schwierigkeiten schaffen sich viele Totenbeschwörer ihren eigenen Leichenvorrat. Ich arbeite lieber mit Toten, die auf natürliche Art und Weise ums Leben gekommen sind, jedoch ist manchmal eine zweckdienlichere Methode erforderlich, um das Studium unserer Kunst zu fördern.

Die Kunst der Totenbeschwörung kann auch an Tieren geübt werden, aber derartige Experimente produzieren nur selten interessante Ergebnisse. Die Fähigkeit des Dieners, Anweisungen zu folgen, scheint mit der Intelligenz des Objekts zu dessen Lebzeiten in Zusammenhang zu stehen. Während die Auferweckung eines toten Menschen, Elfen oder Tiermenschen einen nützlichen Diener hervorbringen kann, werden aus Tierleichen bestenfalls Wachhunde. Oft kann ein wieder auferwecktes Tier nicht zwischen seinem Herrn und dem Rest der Lebenden unterscheiden, und viele Amateure wurden von den Tierdienern zerrissen, die sie erschaffen hatten. Lasst Euch solche Geschichten eine Lehre sein!

Kapitel 2: Eine skelettierte Leiche aufbereiten

Wird ein Skelettdiener erweckt, so ist es äußerst wichtig, dass der Körper des Skeletts vollständig ist. Fehlen dem Skelett entscheidende Knochen, so können die Ergebnisse niederschmetternd sein. Es sollte nur versucht werden, Skelette zu erwecken, wenn man sich sicher sein kann, dass alle, oder jedenfalls fast alle, Knochen vorhanden sind.

Zwar wird die eingesetzte Magie die Knochen des Skeletts in der richtigen Reihenfolge anordnen, dennoch können Skelette beträchtlich verstärkt werden, wenn eine Unterstützung der Gelenke hinzugefügt wird. Die geläufigsten Unterstützungen sind Lederriemen, die die Knochen fester aneinander binden. Einige Fachleute schlagen auch Metallnägel zwischen die Gelenke, was zwar teuerer und zeitraubender ist, den Diener aber an seinen schwächsten Stellen sichert. Die Details sind unwichtig, denn sogar ein Laie kann ein Skelett bedeutend verstärken. Nur die Praxis wird die besten Methoden, einen Skelettdiener zu verstärken, enthüllen. Laien machen oft den Fehler, die Knochen zu fest zusammenzubinden, und somit die Bewegungsfreiheit des Skeletts einzuschränken, was den Diener nutzlos macht. Und wieder kann nur die Praxis die notwendige Erfahrung in dieser Angelegenheit geben. Dennoch ist es besser, feste Bindungen zu versuchen. Sie können auch noch zu einem späteren Zeitpunkt gelockert werden.

Ein weiteres Wort an den Lernenden: Während die meisten Untoten wieder und wieder erweckt werden können, sind Skelette oft in einer Art und Weise beschädigt, die eine erneute Erweckung unmöglich macht. Dies ist ein weiterer Grund, warum besondere Sorgfalt zur Aufbereitung eines Skeletts benötigt wird. Zu viele junge Totenbeschwörer erwecken jedes Skelett, das sie sehen, mit wenig oder gar keiner Aufbereitung. Bedenkt man die Schwierigkeit, an Leichen zu gelangen, kann diese Art der Unfähigkeit nicht geduldet werden.

Kapitel 3: Die frische Leiche

Frische und verweste Leichen sind diejenigen, die noch etwas Fleisch an den Knochen haben. Falls der Verwesungsprozess fortgeschritten ist, oder wenn stattdessen ein Skelettdiener gewünscht ist, legt man die Leiche in der Nähe einer Küste oder in Sumpf- oder Marschland ab. Tiere sind die größten Verbündeten eines Totenbeschwörers, wenn es darum geht, das Fleisch von einer Leiche zu entfernen. Die Schlickkrabben von Morrowind können eine Leiche innerhalb weniger Tage bis auf die Knochen abnagen. Kleinere Krabben in anderen Provinzen bewirken das gleiche innerhalb weniger Wochen.

Wünscht Ihr einen Zombiediener zu erschaffen, müsst Ihr nur die Leiche an einen geeigneten Ort bringen und die passenden Rituale vollziehen. Jedoch gibt es einige Ratschläge, die ein junger Totenbeschwörer hilfreich finden wird. Zum Beispiel kann ein verwester Diener viele Male erweckt werden, selbst wenn er von jenen verstümmelt wurde, die unsere Kunst nicht schätzen. Falls einer unserer Diener ein unglückliches Ende finden sollte, könnt Ihr den Diener wieder erwecken, wenn Ihr sorgfältig so viele seiner Gliedmaßen einsammelt, wie Ihr finden könnt, seine Knochen mit Lederriemen zusammenbindet und das Fleisch (wenn es nicht zu verwest ist) mit Darmsaiten näht. Euer Diener wird zwar bei jedem Mal, wenn Ihr dies tut, schwächer, doch mit Sorgfalt und Behutsamkeit könnt Ihr einen Zombie mehrere Dutzende Male wieder erwecken.

Trotzdem ist die Erschaffung eines Zombies eine Methode, die besser den faulen oder verzweifelten Ausübenden überlassen wird. Mit nur ein wenig mehr Zeit und Anstrengung, ist es möglich einen viel brauchbareren mumifizierten Diener zu erschaffen.

Der erste Schritt zur Schaffung eines mumifizierten Dieners ist, die verwesende Leiche in einem Bad aus Salz oder Natron für wenigstens einen Monat einzuweichen. Dies wird den Verwesungsprozess der Leiche aufhalten, und wenn der Leichnam noch frisch ist, werden die Salze auch den unangenehmen Geruch beseitigen. In einem feuchten Klima, wie in Argonien oder Thras, benötigt Ihr wahrscheinlich mehr Salze, falls die Leiche zuviel Flüssigkeit aufgenommen hat. Einige Totenbeschwörer entfernen vor oder nach dieser Prozedur die lebenswichtigen Organe, aber ich habe niemals einen praktischen Nutzen darin gefunden.

Der nächste Schritt ist, den Diener in Stoffe oder Leintücher zu wickeln. Dies wird den Körper weiterhin vor Verwesung bewahren und, wenn es richtig ausgeführt wurde, wird es ihm auch einigen Schutz bieten. Sorgt Euch nicht, falls der Leichnam zu steif oder vertrocknet erscheint, um ein nützlicher Diener zu sein, denn die richtigen Rituale werden den mumifizierten Körper mit genug Stärke durchdringen, dass er sich selbst fortbewegen kann. Viel wichtiger ist, dass Ihr nun einen stärkeren Diener habt, der Eure Befehle mit mehr Unabhängigkeit und Verstand befolgen wird.

Über die Dwemer
Ihre Architektur und Zivilisation
von Thelwe Ghelein, Gelehrter

Band I

Den Menschen fern, in den Tiefen Hallen nieder
Im einsamen Roten Berg, verlorene Brüder
Huldigen dem Verstand, huldigen dem Stein
Stolz der Zwerge, stärker als Gebein

ein Leben lang habe ich mich mit den Dwemer befasst, mit ihrer obskuren Geschichte und ihrem geheimnisvollen Verschwinden. Hiermit möchte ich meine Feststellungen und Schlussfolgerungen weitergeben, die sich auf achtzigjährigem Studium ihrer einzigartigen architektonischen Überreste gründen.

Die Abwanderung der Tiefgründigen oder Klugen Elfen von Dwemereth, dem Heim ihrer Vorfahren, dem heutigen Morrowind, ist eine allgemein anerkannte Tatsache. Das wird auch durch geschichtliche Aufzeichnungen gestützt; besonders erwähnt werden hier die Weigerung des Rourken-Clans, sich zur Gründung des Ersten Rates König Dumac anzuschließen, und ihr darauffolgender Exodus nach Hammerfell. Auch die architektonische Prämisse ist gut fundiert, denn die Baugewohnheiten der Zwerge haben sich im Lauf der Zeit geändert und an die Gegebenheiten angepasst, wenn auch langsam und beinahe unmerklich.

Ich bin der Auffassung, dass einige dieser Unterschiede sowohl stilistische als auch praktische Gründe haben Traditionell wird vermutet, dass die Dwemer von Vvardenfell die fruchtbarsten ihrer Art waren. Ausgehend von meinen Ausgrabungen in ganz Himmelsrand, Morrowind und Hochfels bin ich nicht sicher, dass das den Tatsachen entspricht. Während in Vvardenfell Zwergenruinen überall über die Landschaft verstreut liegen und die Oberfläche durchbrechen, unterscheidet sich die Bauweise dieser Ruinen auf fundamentale Weise von der Mehrzahl dessen, was ich anderenorts gesehen habe.

Je weiter wir außerdem in die Ruinen von Vvardenfell vordringen, desto mehr wird offenbar, dass ihr innerer Aufbau ganz anders ist. Während in einer Ruine in Vvardenfell in der Nähe der Oberfläche größere städtische und operative Kammern zu finden sind, ist das auf dem Hauptland nicht üblich. Unbedeutendere Passagen und Lagerräume befinden sich nahe an der Oberfläche, doch die wichtigeren Stätten befinden sich in viel tieferen Lagen.

Da solche bedeutenden Stätten in Dwemer-Ruinen außerhalb von Morrowind gut versteckt sind, glaubten viele Forscher, dass sie in Ruinen außerhalb dieser Provinz gar nicht vorhanden seien. Diese voreilige Schlussfolgerung führte einige zu der Annahme, dass es sich bei solchen Stätten um bloße Außenposten handele. Meine Forschungen haben gezeigt, dass dies nicht der Fall ist.

Es gibt einige Theorien, die diesen Unterschied erklären können. Vielleicht hatten die Architekten der einzelnen Clans einfach ihren eigenen Stil und ihre eigenen Präferenzen bei der Städteplanung. Das erscheint nur in gewissem Maße wahrscheinlich; da Zwergentechniken auf empirischen Studien fußten, gab es nur wenig Spielraum für kreative Auslegungen der Bautechnik. Die geologischen Gegebenheiten des Geländes spielten fast mit Gewissheit eine Rolle, besonders in einer Region wie dem nördlichen Himmelsrand, wo der Boden in der Nähe der Oberfläche sehr felsig und häufig gefroren ist, im Gegensatz zu dem vulkanischen Untergrund, wie er in Vvardenfell

vorkommt, oder den allgegenwärtigen wasserführenden Schichten in Hammerfell. Es ist denkbar, dass die Zwergenarchitekten im Norden gar nicht in der Lage waren, größere Strukturen auszuheben, bis sie eine Schicht fanden, die sich leichter bearbeiten ließ.

Ich dagegen vermute, dass viele Bauten westlich von Morrowind erst nach 1Ä 420 errichtet wurden. Als der Clan Rourken Vvardenfell verließ, scheint die Annahme naheliegend, dass mehrere Clans sich absetzten, um eigene Siedlungen zu gründen, und sich dafür entschieden, in größerer Isolation zu leben als ihre östlichen Geschwister. Diese Theorie ist besonders faszinierend, da ich daraus den Schluss ziehe, dass Zwergenarchitekten im Lauf der Zeit vielleicht noch ausgeklügeltere Methoden entwickelt haben könnten, ihre Festungen zu verbergen.

Das eröffnet die eindeutige Möglichkeit, dass in ganz Tamriel noch unberührte archäologische Stätten der Zwerge vorhanden sind, selbst in südlichen Gegenden wie Cyrodiil oder Schwarzmarsch, von denen angenommen wird, dass dort nie Zwerge in größerer Zahl gelebt haben. Wir dürfen uns zwar nicht zu Höhenflügen versteigen, doch diese Logik ließe die Schlussfolgerung zu, dass einige Zwergen-Clans viel länger als zuvor angenommen unter uns lebten, vielleicht sogar noch lange nach dem Verschwinden im Krieg am Roten Berg im Jahre 1Ä 700.

Band II

Den Menschen fern, in den Tiefen Hallen nieder
Im einsamen Roten Berg, verlorene Brüder
Huldigen dem Verstand, huldigen dem Stein
Stolz der Zwerge, stärker als Gebein

Die wenigen Aufzeichnungen, die es gibt, stützen das Bild der Tiefgründigen oder Klugen Elfen, in deren Kultur Logik und Wissenschaft hoch angesehen waren. Dies steht in deutlichem Kontrast zu dem Glaubenssystem der meisten anderen Mer-Kulturen. Bei einer Gesellschaft, die sich um eine so zentrale Ideologie dreht, scheint es nur logisch, dass produktive Gelehrte, insbesondere auf Gebieten wie Mathematik, Metallurgie oder Architektur, einen erhöhten sozialen Status genießen, vergleichbar den Priestern in einer eher mystisch ausgerichteten Kultur. Die Theorie wird durch ein Fragment eines Textes in Dwemeris gestützt, der in einer Kolonie in Himmelsrand - Irkgnthand – gefunden wurde und meiner Meinung nach mit dem Clan Rourken in Zusammenhang steht. Es folgen das Original in Dwemeris und meine Übersetzung:

"Aufgestiegen auf Anweisung Vetter-mit-Vorrecht Cuolec von Scheziline privilegierte Pflichten. Bau Clanheim Hoagen Kultorra Tradition für Gefeierten Weltenformer"

"Zur Erhebung des berechtigten-Vetters Cuolec von [unübersetzbar] Privileg mit Pflichten für den Bau des Familienheims Hoagen Kultorra [?] Tradition zu Vater Mundus-Former"

Einige Gelehrte deuten dies als Nachweis dafür, dass die Dwemer Mundus verehrt haben, doch ich bin anderer Ansicht. Meine Übersetzung dieser Passage lässt darauf schließen, dass ein geachteter Dwemer namens Cuolec auf einen städtischen Posten befördert wurde, wahrscheinlich den eines Lautarchitekten. Die zweite Hälfte des Fragments lässt vermuten, dass Cuolecs Position es erfordert, einem spezifischen Baustil zu folgen.

Bislang habe ich den Begriff Hoagen Kultorra noch nicht entschlüsseln können, aber ich glaube, es könnte sich um die Bezeichnung der betreffenden Stilart handeln. Möglicherweise gab es mehrere verschiedene Stilarten, die sich in ihren Konstruktionsprinzipien und typischen Strukturen unterschieden.

Ganz typisch für das, was ich für den vorherrschenden Dwemer-Stil bei den nördlichen Clans halte, war ein Merkmal, das ich Tiefstatt nenne. Tiefstätten zeichnen sich häufig dadurch aus, dass sie aus einer oder mehreren weitläufigen natürlichen Höhlen bestehen, in denen es mehrere weitere Strukturen gibt. Die Strukturen innerhalb der Tiefstatt können aus dem Stein selbst gehauen oder frei auf dem Höhlenboden errichtet worden sein. Die größten und eindrucksvollen Tiefstätten, etwa die in Bthardamz gefundene, können sogar Straßen aufweisen, die breit genug sind, dass zehn große Männer Schulter an Schulter darüber marschieren können.

Arcanex sind meist kleinere Bauwerke. Nur sehr wenige konnten richtig untersucht werden, bevor sie von Grabräubern oder gierigen Abenteurern zerstört wurden, aber diese wenigen unberührten Stätten enthielten eine überraschende Sammlung magischer Objekte wie Seelensteine, alchemistische Tränke und magische Texte.

Manche Gelehrten betrachten diese als Nachweis dafür, dass die Dwemer sich tatsächlich mit den magischen Künsten befasst haben. Auf der Grundlage dessen, was wir von ihrer Kultur wissen, sowie der Tatsache, dass es sich bei den meisten Arcanex - verglichen mit anderen gebräuchlicheren

Einrichtungen - um kleinere Bauwerke handelt, nehme ich an, dass es sich bei ihnen schlicht und ergreifend um Studienzentren handelte. Vielleicht etablierten die Zwerge diese Hallen als Mittel zum Studium von Menschen und Mer, die den Dwemer sicherlich genauso fremd erschienen wie die Dwemer heute uns?

In vielen Zwergenfestungen befinden sich große Animoculotorien. Das waren die Fabriken, in denen die Zenturien und andere Konstrukte erbaut wurden. Ich hatte gehofft, diese Kammern nach Hinweisen darauf untersuchen zu können, wie diesen geheimnisvollen Maschinen Leben eingehaucht wurde, aber eben diese Wächter machen sie zu außerordentlich schwierig und gefährlich zu erforschenden Bereichen.

Band III

Den Menschen fern, in den Tiefen Hallen nieder
Im einsamen Roten Berg, verlorene Brüder
Huldigen dem Verstand, huldigen dem Stein
Stolz der Zwerge, stärker als Gebein

Meine Studien und dieser Text konzentrierten sich vor allem auf die Tatsache, dass archäologische Stätten der Dwemer westlich von Vvardenfell in viel größeren Tiefen als ihre Gegenstücke in der Nähe des Roten Berges erbaut worden sind. Ich vermute, dass es eine spezifische Schwelle gab, bis zu der die Ausschachter der Zwerge gruben, bevor sie mit der Errichtung wichtiger Bauwerke begannen.

Ich habe diese Schwelle bislang als "Geoschwelle" bezeichnet, aber ich habe festgestellt, dass dies häufig redundant mit der Tiefstatt einer Kolonie ist. Doch bei der tatsächlichen Tiefe einer Tiefstatt gibt es noch eine gewisse Variation, während die Geoschwelle immer der Punkt ist, an dem meiner Meinung nach die eigentliche Stadt beginnt.

Tunnel und Kammern, die näher an der Oberfläche liegen, weisen zwar häufig einen prächtigen Baustil auf, scheinen aber nur selten zu wichtigen städtischen Zwecken verwendet worden zu sein. Lager von überschüssigen Lebensmitteln, Lagerkammern, die beim Handel mit in der Nähe gelegenen Siedlungen an der Oberfläche benutzt worden sein könnten, oder Kasernen für Patrouillen der Oberfläche sind oberhalb der Geoschwelle häufig anzutreffen.;

Diese Tunnel, so habe ich beobachtet, können in einem scheinbar zufälligeren Muster als die geplant angelegten Strukturen darunter mäandern. Ich nehme an, dass dies durch die Unvorhersehbarkeit begründet ist, der jede Ausgrabung unterliegt, selbst für ein so geschicktes Volk wie die Dwemer. Sicherlich können unerwartete Steinablagerungen oder geologische Ereignisse die Arbeiten erschweren, und ich glaube, dass diese planlosen Tunnel häufig durch die Suche nach geeigneten Schichten zum Bauen zustande kamen.

Ich habe in einigen Ruinen Hinweise auf eine geologische Anomalie oder einen Ort gefunden, der als FalZhardum Din bekannt ist. Das Interessante daran ist, dass der Begriff nicht nur in einigen wenigen Tafelfragmenten, sondern speziell auf metallenen Schmuckrahmen in den tiefsten Bereichen der Himmelsrand-Festungen Alftand, Irkgnthand und Mzinchaleft vorkommt. Die Bedeutung dieser kunstvollen Schnitzereien habe ich noch nicht entziffern können, aber ich halte es für äußerst merkwürdig, dass sie im tiefsten Bereich jeder dieser Ruinen vorkommen.

"Aufgestiegen auf Anweisung Vetter-mit-Vorrecht Cuolec von Scheziline privilegierte Pflichten. Bau Clanheim Hoagen Kultorra Tradition für Gefeierten Weltenformer" Die vernünftigste Übersetzung, die ich für FalZhardum Din ausmachen konnte, ist "Schwärzeste Bereiche des Reiches", aber ich kann mir nicht vorstellen, was das bedeuten soll.

Ich vermute, es könnte hier ein Muster geben, das ich einfach nicht erkenne. Dieser schleichende Zweifel hat in den letzten Jahren einen Schatten über meine berufliche Laufbahn geworfen, und ich beginne daran zu zweifeln, dass ich zu meinen Lebzeiten noch ein großes Geheimnis der Zwerge lüften werde, selbst es direkt unter meiner Nase - oder auch unter meinen Füßen - liegen solltet.

Über die Vorsicht - Die Nord-Ruinen in Himmelsrand
von Sigilis Justus

In ganz Himmelsrand sind die Nord-Ruinen ein Beweis der Genialität der alten Nord. Beim Bau der letzten Ruhestätten ihrer Adeligen ging dieses Volk alles andere als "barbarisch" vor und entwickelte einige der ausgeklügeltsten und intelligentesten Verteidigungsmechanismen, die je entdeckt worden sind. In Verbindung mit der Anwesenheit der furchterregenden Draugr stellen diese Gräber eine ziemliche Herausforderung für jeden Möchtegern-Schatzjäger dar. Die meisten Probleme bereiten dabei die oftmals nicht beachteten, aber vielfältig ausgeführten Fallen. Voneinfachen, per Stolperdraht ausgelösten Steinschlägen bis hin zu komplexen Pfeilfallen mit Druckplattenschaltern setzen die Nord diese Vorrichtungen häufig ein. Die meisten Fallen kann man umgehen, indem man einfach nach dem Auslöser sucht und ihn nicht betätigt. Da sie oftmals in Bereichen platziert sind, in denen man schnell abgelenkt wird, solltet Ihr Euren Blick also auf dem Boden gerichtet halten.

Einer der Schlüssel zum Überleben in Nord-Ruinen ist die geschickte Nutzung der Fallen, um die Oberhand über die dortigen Bewohner zu erhalten. In vielen Fällen kann man sie einfach zum Auslöser locken und hoffen, dass die Falle sie erledigt. Dieser Vorteil wirkt sich besonders bei Ölfallen aus. Lockt Euer Opfer mit einem Distanzangriff auf das Öl und schießt mit einem Pfeil auf den darüber hängenden Feuertopf. Sobald er zerstört ist, wird das gesamte Öl entzündet und der Feind geht in Flammen auf. Haltet Euch selbst jedoch vom Öl fern, da Eure Expedition sonst frühzeitig beendet sein könnte.

Eine der vielleicht erstaunlichsten Perlen der Ingenieurskunst in den Ruinen hat nur wenig mit den tödlichen Fallen zu tun. Versehen mit allen Arten von Zugketten, Hebeln, Schaltern und Druckplattenschaltern, erscheinen die frustrierendsten Hindernisse mitunter als Rätsel, die ein Weiterkommen gefährden. Achtet auf verräterische Anzeichen solcher Barrieren: Gruppen von Hebeln an einem Ort, sich drehende Säulen mit eingemeißelten Zeichen auf allen Seiten oder eine große Anzahl von Druckplattenschaltern auf dem Boden. Meistens muss man etwas experimentieren, manchmal ist die Lösung aber auch an anderer Stelle zu finden. Für den zweiten Fall empfiehlt es sich, Schreibgerät und Notizbuch parat zu haben.

Die in Nord-Ruinen normalerweise anzutreffenden Kreaturen wie Skeever oder Spinnen sind nichts gegen die mächtigen Draugr. Diese schrecklichen untoten Wesen sind als Wächter in den meisten Gräbern zu finden, die sie gnadenlos verteidigen. Da sie normalerweise erst aktiv werden, wenn jemand die Ruhestätte betritt, ist es ratsam, auf Nischen und Sarkophage zu achten. Die Draugr erwachen ziemlich schnell und geräuschlos - achtet also immer auch darauf, was hinter Eurem Rücken passiert. Alle Überreste, an denen Ihr vorbeigegangen seid, könnten plötzlich lebendig werden und Euch ohne Vorwarnung anfallen.

So gefährlich die Nord-Ruinen sind, so lohnenswert sind Expeditionen in ihre unerforschten Tiefen. Die Grabkammern in einigen der größeren Komplexe enthalten allerhand Schätze - von Goldmünzen bis hin zu verzauberten Waffen und Rüstungen. Lasst Euch die kleinen Zeremonienurnen nicht entgehen, die überall in den Ruinen zu finden sind, da sie normalerweise antike Opfergaben von großem Wert enthalten. Unbestätigten Gerüchten zufolge gibt es in den meisten - wenn nicht sogar in allen - Ruinen große Wände mit magischen Inschriften.

Auch, wenn dieses Buch wie ein umfassender Leitfaden zur Erkundung der Ruinen wirken mag, gibt es dort sicherlich noch unentdeckte Gefahren. Betretet diese Gräber nur mit reichlich Ausrüstung und einer guten, stabilen Waffe. Mit etwas Geduld, scharfem Blick und bedächtigem

Vorgehen können Euch die Nord-Ruinen großen Reichtum bringen. Verzichtet Ihr jedoch auf diese einfachen Vorsichtsmaßnahmen, riskiert Ihr, dort bis alle Ewigkeit zu bleiben - wie unzählige Abenteurer vor Euch.

Über die Wildelfen
von Kier-jo Chorvak

In der Wildnis fast jeder Provinz von Tamriel leben die Ayleïden, gemeinhin als Wildelfen bekannt, philosophische, wenn nicht direkte Nachfahren der Ureinwohner des Landes. Während drei Arten von Elfenvölkern - die Altmer oder Hochelfen, die Bosmer oder Waldelfen und die Dunmer oder Dunkelelfen - sich sehr gut in die neuen Völker Tamriels eingegliedert haben, halten die Ayleïden und ihre Brüder sich eher abseits von unserer Zivilisation und ziehen es vor, ihre alten Traditionen fernab der Augen der Öffentlichkeit zu praktizieren.

Die Wildelfen sprechen einen Dialekt des Altcyrodiilischen, verstehen aber Tamrielisch und halten sich weit entfernt vom eigentlichen Leben Tamriels. Sie wollen selbst mit den ländlichsten aller Elfenverwandten, die dort leben, nichts zu tun haben. Ihr Temperament zeugt eher von einem düsteren und verschlossenen Wesen. Dies wird natürlich nur von Außenstehenden - sie nennen sie "Pellan" - so empfunden und ohne Zweifel werden sie untereinander anders miteinander umgehen.

Tatsächlich war einer der herausragenden Gelehrten an der Akademie von Gwilym ein zivilisierter Ayleïdelf, Tjurhane Fyrre (1Ä 2790 bis 2Ä 227), dessen Veröffentlichungen über Wildelfen sie als ein lebendiges und fröhliches Volk beschreiben. Fyrre ist einer der wenigen Ayleïden, der offen über seine Leute und deren Religion spricht. Er selbst schreibt: "Das eigentlicheWesen der Ayleïden mutet eher vielschichtig an, ihre Persönlichkeit unterscheidet sich sehr von der der benachbarten Stämme." (aus Fyrre, T.: Das Wesen der Ayleïdischen Poesie, S. 8, Verlag der Akademie von Gwilym, 2Ä 12).

Wie jedes fremde Volk werden auch die Wildelfen von den einfachen Leuten Tamriels zunächst einmal gefürchtet. Die Ayleïden stellen auch weiterhin eines der größten Rätsel auf dem Kontinent von Tamriel dar. Sie tauchen nur selten in den Geschichtsbüchern auf und dann höchstens als seltsame Erscheinungen innerhalb einer Chronik, bevor sie schnell wieder in den Wäldern verschwinden. Filtert man dann noch die erfundenen Geschichten von den überlieferten Legenden, dann bleibt nicht viel Fassbares übrig. Über das mysteriöse Leben der Ayleïden ist schon vor der Ersten Ära wenig bekannt gewesen und es scheint, als würde sich daran auch in den nächsten tausend Jahren nicht viel ändern.

Über Morrowind, die Kaiserliche Provinz
von Erramanwe von Sonnenfeste

Nach der Eroberung von Hammerfell sammelten sich die kaiserlichen Legionen entlang der nordöstlichen Grenze von Cyrodiil und Invasionsflotten standen in Himmelsrand bereit.

Obwohl die kaiserlichen Legionen und Flotten weitgehend für unbesiegbar gehalten wurden, kündigten das Haus Indoril und die Tempel-Hierarchie zunächst an, sich bis zum Tode widersetzen zu wollen. Redoran und Dres stellten sich auf die Seite Indorils, die Telvanni blieben neutral. Hlaalu schlug Verhandlungen vor.

Provozierte Grenzzwischenfälle in Schwarzmarsch endeten unentschieden, aber das sumpfige Terrain war der Koordination der Legionen und Flotten nicht gerade förderlich. Gegen die Legionen, die sich westlich des Silgradturms und des Kragenmoors konzentriert hatten und die Legionen westlich von Schwarzlicht und Cormaris hatte Morrowind nur bemitleidenswert kleine Milizen aufzubieten, die von kleinen Kompanien redoranischer Söldner und Elitetruppen aus Edelmännern der Häuser und Tempel-Ordinatoren und Wappenträger verstärkt wurden. Die Situation wurde durch die Weigerung von Indoril, Dres, Hlaalu und Telvanni, die westlichen Grenzen mit Garnisonen zu belegen, noch weiter kompliziert; Indoril und Dres schlugen vor, sich, anstatt die Westgrenze zu verteidigen, ins Inland zurückzuziehen und von dort aus einen Guerillakrieg zu führen. Angesichts der Hlaalu, die Verhandlungen befürworteten, und der neutralen Telvanni stand Redoran daher vor der Aussicht, sich dem Kaiserreich allein entgegenstellen zu müssen.

Die Situation änderte sich dramatisch, als Vivec persönlich in der Stadt Vivec erschien und ankündigte, dass er mit Kaiser Tiber Septim einen Waffenstillstandsvertrag ausgehandelt hatte, der Morrowind als eine Provinz des Kaiserreiches neu organisierte, ihm aber 'alle Rechte des Glaubens und der Selbstregierung' gewährte. Eine geschockte Tempel-Hierarchie, die offenbar nicht gefragt worden war, reagierte auf die Ankündigung mit betretenem Schweigen. Indoril schwor, sich bis zum Tode zu widersetzen und wurde dabei loyal von Dres unterstützt, wogegen Redoran, dankbar für einen Vorwand, sich nicht ohne Unterstützung gegen die Legionen stellen zu müssen, die Einigung begrüßte. Das Gleiche galt für die Hlaalu. Telvanni sah, woher der Wind wehte, und schloss sich Hlaalu und Redoran bei der Befürwortung des Vertrages an.

Über die Umstände des Treffens zwischen Septim und Vivec ist nichts bekannt, ebenso wenig darüber, wo es stattfand, oder über die Vorbereitungen, die dem Abkommen vorangegangen sein mussten. Der offizielle Grund war der Schutz der Identität der daran beteiligten Spione. Im Westen kreisen die Spekulationen um die Rolle von Zurin Arctus als Vermittler bei der Aushandlung des Vertrages. Im Osten kursieren Gerüchte, die andeuten, dass Vivec Numidium Hilfe bei der Eroberung der Inseln Altmer und Summerset angeboten hat, als Gegenleistung für wesentliche Zugeständnisse hinsichtlich der Erhaltung der autarken Regierung, Haus-Traditionen und religiösen Praktiken in Morrowind.

Der Hohe fürstliche Ratsherr des Hohen Rates, ein Indoril, weigerte sich, den Waffenstillstandsvertrag zu akzeptieren, und war auch nicht zum Rücktritt bereit. Er wurde bei einem Attentat getötet und durch einen Hlaalu ersetzt. Das Haus Hlaalu nutzte die Gelegenheit, ein paar alte Rechnungen mit dem Fürstenhaus Indoril zu begleichen, und einige lokale Räte wechselten ihre Leitung in blutigen Putschen. Bei diesen Auseinandersetzungen zwischen den Häusern wurde mehr Blut vergossen, als gegen die kaiserlichen Legionen während des Überganges Morrowinds von einer unabhängigen Nation zu einer Provinz des Kaiserreiches.

Die Generäle der Legionen hatten einen Einmarsch nach Morrowind gefürchtet. Die Dunmer waren als äußerst grausame und fanatische Feinde bekannt, noch verstärkt durch die Traditionen ihrer Tempel und Clans. Die Generäle hatten die politischen Schwächen von Morrowind nicht gekannt, die Kaiser Tiber Septim erkannte und ausnutzte. Gleichzeitig, betrachtet man die tragische Entvölkerung und Zerstörung, die anderen Provinzen wiederfuhr, die von Septim erobert wurden, und die schnelle und effiziente Eingliederung Morrowinds an das kaiserliche Rechts- und Wirtschaftssystem, mit relativ geringen Auswirkungen auf die unteren oder oberen Klassen der Provinzbevölkerung, gebührt dem Tribunal auch einige Anerkennung dafür, dass es die Hoffnungslosigkeit von Morrowinds Verteidigung erkannte, sowie die Chance, die sich ihnen bot, am Verhandlungstisch wichtige Zugeständnisse zu erlangen, indem sie die ersten waren, die den Frieden anboten.

Im Gegensatz dazu wählten viele Edelmänner der Indoril lieber den Selbstmord, als sich dem Kaiserreich zu unterwerfen, mit dem Ergebnis, dass das Fürstenhaus während der Übergangsphase deutlich geschwächt wurde, was dazu führte, dass es einen großen Teil seines Einflusses und seiner Macht an das Haus Hlaalu verlor, dessen Einfluss und Macht mit seiner enthusiastischen Anpassung an das Kaiserreich zunahmen. Die Tempel-Hierarchie ging mit ihrem Gesichtsverlust geschickter um. Sie hielt sich aus den politischen Ränkespielen heraus und erlangte beim Volk ein gutes Ansehen, indem sie sich auf dessen wirtschaftliches, bildungsbezogenes und spirituelles Wohlergehen konzentrierte.

Unbenanntes Buch

'Das Problem der Diebe heutzutage', sagte Lledos, 'ist ihre mangelnde Technik. Ich weiß, es gibt keine Ehre unter Dieben und es hat sie nie gegeben, aber es gab einmal so etwas wie Stolz, eine gewisse Geschicklichkeit und eine grundlegende Kreativität. Die heutige Situation lässt diejenigen unter uns, die einen Sinn für Geschichte haben, verzweifeln.'

Imalyn stellte seinen Krug Greef krachend auf den groben Tisch und antwortete spöttisch: 'B'vek, was willst du uns eigentlich sagen? Du fragst uns: ‚Was tust du, wenn du eine Wache siehst??, und ich sage: 'Sie von hinten abstechen? Was wäre dir lieber? Dass wir sie zu einer Runde Chits einladen?'

'So viel Ambition und so wenig Bildung', sagte Lledos seufzend. 'Meine lieben Freunde, wir überfallen hier keinen nordischen Reisenden, der gerade die Fähre verlassen hat. Die Gildenhalle der Schuster hört sich vielleicht nicht gerade furchteinflößend an, aber wenn die Zolleinkünfte dort gelagert werden, bevor sie auf die Bank kommen, dann ist die Bewachung dort enger als der Hintern eines Kwamas. Man kann nicht einfach jeden erstechen, der einem begegnet, und erwarten, dass man es bis zu den Stahlkammern schafft.'

'Warum erklärst du uns nicht, was genau du eigentlich von uns erwartest?', fragte Galsiah ruhig und versuchte, die Lautstärke des Gesprächs niedrig zu halten. Die meisten Stammgäste in der Taverne Stein und Pflaster in Tel Aruhn waren klug genug, nicht zu lauschen, aber sie wollte kein Risiko eingehen.

'Der gewöhnliche Dieb', sagte Lledos, der, sich Greef nachschenkend, langsam in Schwung kam, 'sticht seinen Dolch in den Rücken des Gegners. Dies mag das Opfer zwar töten, aber es gibt ihm noch häufiger die Gelegenheit zu schreien und besudelt den Angreifer mit Blut. Das ist nicht gut. Ein gut ausgeführtes Durchschneiden der Kehle dagegen wird die Wache gleichzeitig töten und zum Verstummen bringen. Außerdem bleibt der Dieb relativ frei von Blut. Schließlich wollen wir nicht, dass die Leute nach dem Überfall eine Bande blutverschmierter Schlächter durch die Straßen rennen sehen. Das würde selbst in Tel Aruhn ziemlich verdächtig erscheinen.

Wenn man sein Opfer liegend, schlafend oder ruhend erwischt, hat man eine ausgezeichnete Ausgangsposition. Man legt eine Hand über den Mund, mit dem Daumen unter dem Kinn, dann nimmt man die andere Hand, um die Kehle durchzuschneiden, und dreht den Kopf schnell zur Seite, damit man sich nicht mit dem Blut beschmutzt. Wenn man den Kopf nicht schnell genug wegdreht, kann es passieren, dass man doch etwas Blut abbekommt. Wenn ihr euch nicht sicher seid, erwürgt das Opfer zunächst, um starke Blutungen zu vermeiden - das Blut neigt dazu, in langen Strahlen herauszuschießen, wenn das Opfer lebendig erstochen wird.

Ein wirklich guter Freund von mir, ein Dieb aus Gnisis, dessen Namen ich nicht nennen werde, schwört auf die Würg-und-Schlitz-Methode. Einfach gesprochen packt ihr den Hals des Opfers von hinten und während ihr ihn würgt, schlagt ihr seinen Kopf gegen die Wand. Wenn das Opfer das Bewusstsein verloren hat, schlitzt ihr ihm die Kehle auf, während ihr ihn immer noch von hinten festhaltet. Die Chance, sich dabei mit Blut zu besudeln, liegt praktisch bei Null.

Die klassische Technik, die etwas weniger anstrengend ist als die meines Freundes, besteht darin, eine Hand über den Mund zu legen und die Kehle dann mit drei oder vier kräftigen Schnitten zu durchtrennen, so als würde man Geige spielen. Es erfordert nur wenig Aufwand und obwohl ziemlich viel Blut austritt, spritzt es nach vorne weg.

Wenn man weiß, dass man jemandem die Kehle durchschneiden wird, gibt es keinen Grund, nicht einige Vorkehrungen zu treffen und zusätzliche Ausrüstung mitzubringen. Die besten Halsaufschlitzer, die ich kenne, stopfen meistens etwas Stoff an den Griff ihres Dolches, damit das Blut nicht auf ihre Ärmel läuft. Bei unserem Vorhaben ist das nicht zu empfehlen, aber wenn man nur einen oder zwei Gegner erwartet, gibt es keine bessere Methode, als einen Sack über den Kopf des Opfers zu stülpen, ihn zuzuziehen und dann den tödlichen Stich oder die tödlichen Stiche anzubringen.'

Imalyn lachte laut. 'Kann ich irgendwann mal eine Demonstration sehen?'

'Schon bald', sagte Lledos. 'Falls Galsiah ihren Auftrag erledigt hat.'

Galsiah holte die gerade gestohlene Karte der Gildenhalle hervor und sie begannen, ihr Vorgehen im Detail zu planen.

Die letzten paar Stunden waren für alle ein einziger Wirbelwind gewesen. In weniger als einem Tag hatten die drei sich getroffen, einen Plan geschmiedet, die benötigten Dinge gekauft oder gestohlen und standen nun kurz vor der Ausführung. Keiner der drei wusste, ob die anderen von Zuversicht oder Dummheit angetrieben wurden, aber sie waren durch das Schicksal miteinander verbunden. Die Gildenhalle würde ausgeraubt werden.

Bei Sonnenuntergang näherten sich Lledos, Galsiah und Imalyn dem Haus der Schustergilde am östlichen Rand der Stadt. Galsiah verwendete ihren Vorrat an Steinblumenessenz, um ihren Geruch vor den Wachwölfen zu verbergen, als die drei über die Brüstung kletterten. Sie ging der kleinen Gruppe voran. Lledos war beeindruckt. Trotz ihrer relativen Unerfahrenheit bewegte sie sich mit großem Geschick durch die Schatten.

Lledos hatte zahlreiche Gelegenheiten, sein Können vorzuführen, und die verschiedenen Wachen ermöglichten es ihm, alle Methoden des lautlosen Tötens vorzuführen, die er mit den Jahren entwickelt hatte.

Imalyn öffnete den Geldschrank mit seiner einzigartigen, systematischen Methode. Während sich die Zahlenscheiben unter seinen Fingern drehten, sang er leise ein altes, schmutziges Tavernenlied über die neunundneunzig Geliebten Boethiahs. Er sagte, dass das Singen ihm dabei half, sich auf die komplizierten Kombinationen zu konzentrieren. Innerhalb von Sekunden stand der Tresor offen und das Gold befand sich in ihren Händen.

Sie verließen die Gildenhalle eine Stunde, nachdem sie sie betreten hatten. Kein Alarm war ausgelöst worden, das Gold war verschwunden und mehrere Leichen lagen in blutigen Lachen auf den steinernen Böden.

'Sehr gut gemacht, meine Freunde, gut gemacht. Ihr habt gut gelernt', sagte Lledos, als er die Goldstücke in speziell dafür genähte Taschen in seinen Ärmeln steckte, in denen das Gold weder zu sehen noch zu hören war. 'Wir treffen uns morgen im Stein und Pflaster und teilen die Beute auf.'

Die Gruppe trennte sich. Lledos, der als einziger die geheimsten Wege durch das Kanalsystem der Stadt kannte, kletterte durch einen Schacht hinein und verschwand in der Tiefe. Galsiah warf sich ein Tuch über und bedeckte ihr Gesicht mit Lehm, um wie eine alte Wahrsagerin der F'lah auszusehen, und ging nach Norden. Imalyn wandte sich nach Osten in den Park und hoffte darauf, dass seine scharfen Sinne ihn von der Stadtwache fernhalten würden.

Und jetzt lehre ich euch die wichtigste Lektion von allen, dachte Lledos, als er durch die labyrinthartigen Tunnel eilte. Sein Guar warte vor den Toren der Stadt auf ihn, wo er es zurückgelassen hatte, und knabberte gleichmütig an dem Hustengrasbusch, an den es angebunden war.

Auf der Straße nach Vivec dachte er an Galsiah und Imalyn. Vielleicht hatte man sie schon festgenommen und zum Verhör gebracht. Es war zu schade, dass er dabei nicht zusehen konnte. Wer würde zuerst unter dem Druck zusammenbrechen? Imalyn war sicherlich der Stärkere von beiden, aber Galsiah verfügte zweifellos über verborgene Reserven. Es war rein intellektuelle Neugier. Sie gingen davon aus, dass sein Name Lledos lautete und dass er in der Taverne auf sie wartete. Die Behörden würden daher nicht nach einem Dunmer namens Sathis suchen, der seinen Reichtum meilenweit entfernt in Vivec genoss.

Als er sein Reittier vorwärts trieb und die Sonne langsam unterging, stellte er sich Galsiah und Imalyn nicht länger beim Verhör vor, sondern tief und fest den Schlaf der Ungerechten schlafend und davon träumend, wie sie ihren Goldanteil ausgeben würden. Beide würden früh aufwachen und zum Stein und Pflaster eilen. Er konnte sie vor sich sehen: Imalyn, der seiner Vorfreude lachend und lautstark Ausdruck verlieh, und Galsiah, die ihn beschwichtigte, um unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden. Sie würden einige Krüge Greef leeren, vielleicht ein großes Mahl bestellen und warten. Die Stunden würden vergehen und ihre gute Laune ebenfalls. Dann die Abfolge der Reaktionen, die jede betrogene Person zeigt: Nervosität, Zweifel, Verwirrung, Zorn.

Die Sonne stand hoch am Himmel, als Sathis die Stallungen seines Hauses in den Außenbezirken von Vivec erreichte. Er brachte sein Guar hinein und gab ihm zu fressen. Die übrigen Boxen waren leer. Seine Diener würden nicht vor dem Nachmittag vom Fest der heiligen Rilms in Gnisis zurückkehren. Es waren gute Leute und er behandelte sie gut, aber aus Erfahrung wusste er, dass Diener redeten. Wenn sie seine Abwesenheit mit Diebstählen in anderen Städten in Verbindung bringen würden, wäre es nur eine Frage der Zeit, bevor sie ihn den Behörden melden oder erpressen würden. Schließlich waren sie auch nur Menschen. Auf lange Sicht war es am besten, ihnen jedes Mal eine Woche bezahlten Urlaub zu geben, wenn er geschäftlich die Stadt verließ.

Er verstaute das Gold im Geldschrank in seinem Arbeitszimmer und ging nach oben. Sein Zeitplan war knapp gewesen, aber Sathis hatte ein paar Stunden Ruhe für sich eingeplant, bevor seine Leute zurückkehrten. Sein Bett war angenehm weich und warm im Vergleich zu der furchtbaren Matratze, mit der er in der Wohninsel in Tel Aruhn hatte vorlieb nehmen müssen.

Kurz darauf erwachte Sathis aus einem Alptraum. Als er die Augen öffnete, glaubte er für einen Moment, immer noch Imalyns Stimme ganz in der Nähe zu hören, wie er die neunundneunzig Geliebten Boethiahs besang. Er lag still in seinem Bett und lauschte, aber außer dem gewöhnlichen Knarren und Ächzen seines alten Hauses war kein Geräusch zu hören. Das Licht der Nachmittagssonne fiel in einzelnen Strahlen durch sein Schlafzimmerfenster und fing den Staub ein. Er schloss die Augen.

Der Gesang kehrte zurück und Sathis hörte die Tür des Geldschranks in seinem Arbeitszimmer aufschwingen. Der Duft von Steinblumen drang an seine Nase und er öffnete die Augen. Nur ganz wenig Sonnenlicht vermochte die Fasern des Leinensacks zu durchdringen.

Eine starke, weibliche Hand bedeckte seinen Mund und er spürte den Druck eines Daumens unter seinem Kinn. Genau in dem Moment, als sein Kopf zur Seite gedreht wurde, hörte er Galsiahs gewohnt ruhige Stimme: 'Danke für die Lektion, Sathis.'

Unsterbliches Blut
von Anonym

Die Monde und Sterne waren vor den Blicken verborgen, was diese bestimmte Nacht besonders dunkel machte. Die Stadtwache musste Fackeln tragen, um ihre Runden zu machen, doch der Mann, der meine Kapelle besuchte, trug kein Licht bei sich. Ich sollte lernen, dass Movarth Piquine im Dunkeln fast ebenso gut wie bei Licht sehen konnte - eine hervorragende Gabe, wenn man bedenkt, dass seine Interessen beinahe ausschließlich nächtlich waren.

Einer meiner Schüler brachte ihn zu mir, und bei seinem Anblick dachte ich zunächst, er bedürfe der Heilung. Er war so blass, dass er beinahe schimmerte, und sein Gesicht sah aus, als sei es sehr schön gewesen, bevor ihn unaussprechliches Leid befiel. Die dunklen Ringe unter seinen Augen zeugten von Erschöpfung, doch die Augen selbst waren wachsam, eindringlich, fast wahnsinnig.

Rasch wischte er meine Vermutung, er sei krank, beiseite, doch er wollte eine bestimmte Krankheit diskutieren.

"Vampirismus", sagte er und hielt dann bei meinem fragenden Blick inne. "Mir wurde gesagt, dass Ihr mir helfen könntet, ihn zu verstehen."

"Wer hat Euch das gesagt?" fragte ich mit einem Lächeln.

"Tissina Gray."

Ich erinnerte mich sofort an sie. Eine tapfere, schöne Ritterin, die meine Hilfe brauchte, um beim Thema Vampir Tatsachen von Legenden zu trennen. Das war vor zwei Jahren gewesen, und ich hatte nie erfahren, ob mein Rat sich als wirksam erwies.

"Ihr habt mit ihr gesprochen? Wie geht es der Lady?" fragte ich.

"Sie ist tot", antwortete Movarth kühl und setzte hinzu, vielleicht als Trost, als er meinen Schock sah: "Sie sagte, Euer Rat wäre unschätzbar gewesen, wenigstens für den einen Vampir. Als ich das letzte Mal mit ihr sprach, war sie einem anderen auf der Spur. Der brachte sie um."

"Dann war der Rat, den ich ihr gab, unzureichend", seufzte ich. "Warum glaubt Ihr, dass er für Euch genügt?"

"Ich war einst selbst ein Lehrer, vor Jahren", sagte er. "Nicht an einer Universität. Ich war Trainer in der Kämpfergilde. Doch ich weiß, dass, wenn ein Schüler nicht die richtigen Fragen stellt, der Lehrer nicht für sein Versagen verantwortlich sein kann. Ich beabsichtige, Euch die richtigen Fragen zu stellen."

Und das tat er. Stundenlang stellte er Fragen, und ich beantwortete sie, so gut ich konnte, doch er gab freiwillig nichts über sich preis. Er lächelte niemals. Er studierte mich nur mit seinen eindringlichen Augen und merkte sich jedes meiner Worte.

Schließlich drehte ich den Spieß um. "Ihr sagtet, Ihr wart Trainer in der Kämpfergilde. Seid Ihr in deren Auftrag unterwegs?"

"Nein", sagte er kurz angebunden, und endlich konnte ich eine gewisse Müdigkeit in seinen so

fiebrigen Augen entdecken. "Ich würde dies gern morgen Abend fortsetzen, wenn es Euch recht ist. Ich muss schlafen und alles verarbeiten."

"Ihr schlaft am Tag", lächelte ich.

Zu meiner Überraschung erwiderte er das Lächeln, obwohl es eher eine Grimasse war. "Bei der Verfolgung seiner Beute nimmt man ihre Gewohnheiten an."

Am nächsten Tag kehrte er mit weiteren Fragen zurück, und diese waren höchst spezifisch. Er wollte alles über die Vampire von Ost-Himmelsrand wissen. Ich erzählte ihm vom mächtigsten Stamm, den Volkihar, paranoid und grausam, deren bloßer Atem ihren Opfern das Blut in den Adern gefrieren lassen konnte. Ich erklärte ihm, dass sie unter dem Eis abgelegener und verfluchter Seen lebten und sich niemals in die Welt der Menschen hinauswagten, außer um sich zu nähren.

Movarth Piquine lauschte aufmerksam und stellte weitere Fragen bis weit in die Nacht hinein, bis er endlich bereit war zu gehen.

"Ich werde Euch ein paar Tage lang nicht besuchen", sagte er. "Doch ich werde zurückkehren und Euch erzählen, wie nützlich Euer Rat war."

Getreu seinen Worten kehrte der Mann vier Tage später kurz nach Mitternacht in meine Kapelle zurück. Er hatte eine frische Narbe auf der Wange, aber er lächelte sein grimmiges, doch zufriedenes Lächeln.

"Euer Rat hat mir sehr geholfen", sagte er. "Doch Ihr müsst wissen, dass die Volkihar eine zusätzliche Fähigkeit besitzen, die Ihr nicht erwähnt habt. Sie können durch das Eis ihrer Seen hindurchgreifen, ohne es zu brechen. Das war eine recht böse Überraschung, so ohne Warnung von unten gepackt zu werden."

"Wie bemerkenswert", sagte ich mit einem Lachen. "Und wie schrecklich. Ihr habt Glück gehabt, dass Ihr überlebtet."

"Ich glaube nicht an Glück. Ich glaube an Wissen und Training. Eure Informationen halfen mir, und mein Geschick im Nahkampf besiegelte das Schicksal des Blutsaugers. Ich habe noch nie an Waffen irgendeiner Art geglaubt. Zu viele unbekannte Faktoren. Selbst der beste Schwertschmied hat schon einmal eine fehlerhafte Klinge erschaffen, doch man weiß immer, was der eigene Körper leisten kann. Ich weiß, dass ich tausend Hiebe austeilen kann, ohne das Gleichgewicht zu verlieren, vorausgesetzt ich kann als Erster zuschlagen."

"Als Erster?" murmelte ich. "Das heißt, dass Ihr Euch niemals überraschen lassen dürft."

"Aus diesem Grund kam ich zu Euch", sagte Movarth. "Ihr wisst mehr als jede andere lebende Person über diese Ungeheuer in all ihren verwünschten Abarten im ganzen Land. Und nun müsst Ihr mir von den Vampiren von Nord-Valenwald erzählen."

Ich tat, um was er mich gebeten hatte, und erneut stellten seine Fragen mein Wissen auf die Probe. Es gab viele Stämme, die behandelt werden mussten. Die Bonsamu, die man nicht von den Bosmer unterscheiden konnte, außer man sah sie bei Kerzenlicht. Die Keerilth, die sich in Nebel auflösen konnten. Die Yekef, die Menschen in einem Stück verschlangen. Die fürchterlichen Telboth, die Kindern nachstellten, schließlich deren Platz in der Familie einnahmen und jahrelang geduldig

warteten, bis sie in ihrem unnatürlichen Hunger alle töteten.

Erneut verabschiedete er sich von mir und versprach, in einigen Wochen zurückzukehren, und wieder kam er zurück, wie er es gesagt hatte, kurz nach Mitternacht. Diesmal hatte Movarth keine neuen Narben, doch wiederum hatte er neue Informationen.

"Es stimmt gar nicht, dass die Keerilth sich nicht in Dampf auflösen können, wenn man sie unter Wasser drückt", sagte er und klopfte mir liebevoll auf die Schulter. "Zum Glück können sie in ihrer Nebelform nicht weit kommen, und ich war in der Lage, ihn aufzuspüren."

"Das muss ihn gewaltig überrascht haben. Eure praktischen Kenntnisse werden immer umfassender", sagte ich. "Einen Schüler wie Euch hätte ich vor Jahrzehnten haben sollen."

"Und nun erzählt mir", sagte er, "von den Vampiren von Cyrodiil."

Ich erzählte ihm, was ich konnte. Es gab nur einen Stamm in Cyrodiil, einen mächtigen Clan, der alle anderen Konkurrenten vertrieben hatte, ganz so wie die Kaiserlichen selbst es getan hatten. Ihr wahrer Name war unbekannt, verloren in der Geschichte, doch sie waren Meister der Tarnung. Solange sie sich gut ernährten, waren sie von lebenden Personen nicht zu unterscheiden. Sie waren kultiviert, zivilisierter als die Vampire der Provinzen, und zogen es vor, sich von Opfern zu ernähren, die schliefen und es nicht bemerkten.

"Es wird schwierig sein, sie zu überraschen", sagte Movarth stirnrunzelnd. "Doch ich werde einen aufspüren und Euch mitteilen, was ich lerne. Und danach werdet Ihr mir von den Vampiren von Hochfels und Hammerfell und Elsweyr und Schwarzmarsch und Morrowind und der Insel Summerset erzählen, nicht wahr?"

Ich nickte im Wissen, dass dies ein Mann auf einer ewigen Suche war. Er würde sich nicht mit bloßen Hinweisen zufrieden geben. Er musste alles wissen.

Er kehrte einen Monat lang nicht zurück, und in der Nacht, in der er es tat, konnte ich seine Frustration und Verzweiflung sehen, obwohl in meiner Kapelle kein Licht brannte.

"Ich habe versagt", sagte er, während ich eine Kerze anzündete. "Ihr hattet Recht. Ich konnten nicht einen einzigen finden."

Ich ließ das Licht auf mein Gesicht fallen und lächelte. Er war überrascht, ja völlig verblüfft von der Blässe meines Fleischs, dem dunklen Hunger in meinen alterslosen Augen, und den Zähnen. Oh ja, ich glaube, die Zähne haben den Mann, der es sich nicht leisten konnte, überrascht zu werden, ganz bestimmt überrascht.

"Ich habe seit zweiundsiebzig Stunden nicht mehr gegessen", erklärte ich, als ich mich auf ihn stürzte. Er konnte weder als Erster zuschlagen, noch als Letzter.

Unter den Draugr
von Bernadette Bantien, Akademie von Winterfeste

Erst im siebten Monat, den ich mit den Kreaturen verbrachte, schienen sie mich zu akzeptieren. Nun ja, "akzeptieren" ist eigentlich nicht der richtige Ausdruck, aber sie schienen beschlossen zu haben, dass ich keine Gefahr für sie darstellte, und stellten ihre Angriffe allmählich ein. Obwohl ich durchaus imstande war, sie abzuwehren - eine Kombination aus Feuer- und Vertreibungszaubern reicht für gewöhnlich aus -, muss ich zugeben, dass ich es überdrüssig war, in ihrer Gegenwart ständig auf der Hut sein zu müssen.

Ich werde wohl nie erfahren, ob sie untereinander irgendeine Art von Übereinkunft trafen, denn sie scheinen sich ausschließlich in jener heidnischen Zunge auszudrücken, die ich noch nicht einmal aussprechen, geschweige denn transkribieren kann. Mit der Zeit lernte ich, aus ihren allgemeinen Bewegungsmustern und ihrem Tonfall darauf zu schließen, welche Absichten sie mir gegenüber verfolgten, anstatt auf bestimmte Wörter zu achten. Bei nahezu jeder Kreatur ist Feindseligkeit leicht zu erkennen, aber bei diesen überaus ungewöhnlichen Untoten variieren Gangart und Bewegungstempo ungemein: Was bei dem einen eine Attacke bedeutet, ist bei einem anderen vielleicht bloß eine harmlose Geste.

Den Augen fällt bei der Interpretation ihrer Absichten eine Schlüsselrolle zu, und ich gestehe, dass ich mehr als einen Albtraum hatte, in dem ich die glühenden Punkte ihrer Augen in der Finsternis sah.

Ich habe mich immer gefragt, weshalb die alten Priester des Drachenkultes darauf bestanden, dass ihre Anhänger mit ihnen bestattet wurden. Es scheint der Gipfel heidnischer Eitelkeit zu sein, seine Rekruten mit sich in den Tod zu reißen. Doch als ich mich unter sie mischte, begann ich, den Grund dafür zu erkennen. Jeden Tag wachte eine andere Gruppe von Draugr auf, schlurfte zum Sarkophag ihres Priesters und warf sich davor auf den Boden.

Mehrere Stunden lang ging das so, und anschließend wurde der Bereich gründlich gesäubert. Offenkundig verehren die Anhänger des Drachenpriesters diesen auch im Tode weiterhin, was auch die Vehemenz erklären würde, mit der sie seine Grabkammern verteidigen.

Erst nach mehreren Wochen wagte ich es, mich der Ruhestätte des Drachenpriesters selbst zu nähern. Zentimeter für Zentimeter, bis die knurrenden Draugr um mich herum es leid waren, gegen meine zaghafte Präsenz vorzugehen. Es gelang mir, einige einfache Weissagungszauber um das Grab herum zu platzieren, um eine Ahnung davon zu bekommen, welche magischen Energien sich dort befanden. Als die nächste Gruppe von Draugr eintraf, um ihrem Priester zu huldigen, bemerkte ich eine Art von Transfer. Ein deutlicher Austausch von Lebenskraft zwischen den Jüngern und ihrem Meister.

In diesem Moment habe ich das Wiederauferstehungskonzept des Drachenkultes endlich verstanden. Das zweite, ewige Leben wurde nur jenen versprochen, die in den Priesterstand aufstiegen, doch die niederen Funktionäre gaben ihre Lebenskraft, um deren Dasein bis in alle Ewigkeit zu verlängern. Ich weiß nicht, aus welchem immerwährenden Quell sie gespeist werden, doch es scheint klar, dass jeder Draugr nur den winzigsten Lebensfunken in sich trägt und ihn jede Nacht neu entfacht, während er sich in seiner Nische ausruht. Ich glaube nun, dass die grotesken Gestalten, die wir in den Grabhügeln sehen, als gewöhnliche Männer und Frauen beerdigt wurden, die sich erst im Lauf der Jahrtausende in die elenden Kreaturen verwandelt haben, die wir heute kennen.

Hätten wir einem Hügelgrab gleich nach seiner Errichtung einen Besuch abgestattet, dann hätten wir vielleicht gar nicht gemerkt, dass seine Bewohner tot sind!

Diese Entdeckungen und Schlussfolgerungen begeistern mich, und ich kann es kaum erwarten, in die Hügelgräber zurückzukehren. Ich habe lediglich hier in der Akademie Station gemacht, um diese Notizen zu transkribieren und noch ein paar Vorräte für einen längeren Aufenthalt zu besorgen. Mein neues Ziel ist es, eine rudimentäre Methode zu entwickeln, um mit ihnen zu kommunizieren.

Der Gedanke an das, was sie uns über die frühen Nebel der Zeit erzählen könnten, ist atemberaubend.

Ursprung der Magiergilde von Hochmagier Salarth

Die Idee, Magier, Zauberer und ausgewählte Mystiker zu versammeln und ihre Mittel und Fähigkeiten zum Zweck der Forschung und des Gemeinwohls zu vereinen, war in den frühen Jahren der Zweiten Ära eine revolutionäre Idee. Die einzige Einrichtung, die in Zielsetzung und Aufbau dem glich, was wir heute als die Magiergilde kennen, war der Psijic-Orden der Insel Artaeum. Zu dieser Zeit wurde Magie nur von Einzelnen oder allenfalls in vertrauter Gemeinschaft erlernt. Magier waren nicht direkt Einsiedler, aber für gewöhnlich Einzelgänger.

Der Psijic-Orden diente den Herrschern der Insel Summerset als Ratgeber und wählte seine Mitglieder mittels eines komplexen rituellen Verfahrens, das für für Außenstehende unverständlich war. Seine Ziele und Zwecke blieben ebenfalls unveröffentlicht, und Verleumder vermuteten die schlimmsten Übel als Quelle der Macht des Ordens. Tatsächlich konnte die Religion des alten Ordens als Verehrung der Ahnen beschrieben werden, eine mehr und mehr aus der Mode gekommene Weltanschauung der Zweiten Ära.

Als Vanus Galerion, ein Psijic von Artaeum und Schüler des berüchtigten Iachesis, begann, Magie-Nutzer aus der Umgebung der Insel Summerset zu versammeln, zog er den Unwillen aller auf sich. Er arbeitete im Stadtzentrum von Erstburg, und die allgemeine (und nicht ganz unbegründete) Meinung war, dass magische Experimente nur in unbevölkerten Gebieten durchgeführt werden sollten. Weitaus mehr Anstoß erregte, dass Galerion jedem Mitglied der Öffentlichkeit, so es genug Geld hatte, die Herstellung magischer Gegenstände, Tränke und sogar Zaubersprüche anbot. Magie war nicht länger beschränkt auf den Adel und die Oberschicht.

Galerion wurde vor Iachesis und den König von Erstburg, Rilis XII, gebracht, um die Absichten der Gruppe, die er bildete, darzulegen. Die Tatsache, dass Galerions Rede an Rilis und Iachesis nicht für die Nachwelt aufgezeichnet wurde, ist zweifellos eine Tragödie, obgleich sie Geschichtsschreibern die Möglichkeit bietet, sich gegenseitig mit Theorien über die Lügen und Überredungskünste, die Galerion zur Gründung der allgegenwärtigen Organisation vorgebracht haben könnte, zu amüsieren. Das Privileg wurde auf jeden Fall erteilt.

Beinahe unverzüglich nach Gründung der Gilde musste die Frage der Sicherheit zur Sprache gebracht werden. Die Insel Artaeum unterhielt keine Streitkräfte zum Schutz vor Angreifern - wenn der Psijic-Orden jemanden vom Betreten der Insel abhalten will, so lassen sie die Insel und ihre Einwohner einfach verschwinden. Die neue Magiergilde hatte im Gegensatz dazu Wachen anheuern müssen. Galerion entdeckte schnell, was der Adel von Tamriel seit Tausenden von Jahren wusste: Geld allein erkauft keine Treue. Der ritterliche Orden des Lichts wurde im folgenden Jahr gebildet.

Nach und nach verbreitete sich die Magiergilde auf der Insel Summerset und allmählich auch auf dem Festland von Tamriel. Es gibt zahlreiche Berichte von abergläubischen oder furchtsamen Herrschern, die die Gilde in ihrem Land verboten, aber ihre Nachkommen oder deren Erben erkannten, dass es weiser ist, die Gilde walten zu lassen. Die Magiergilde ist eine starke Macht in Tamriel geworden, ein gefährlicher Gegner oder ein ziemlich selbstloser Verbündeter. Es gab nur einige seltene Ereignisse, bei denen die Magiergilde in örtliche politische Kämpfe verwickelt wurde. Bei diesen Gelegenheiten brachte die Mitwirkung der Gilde die endgültige Entscheidung des Streits.

Wie von Vanus Galerion eingeführt, liegt die Aufsicht über die Magiergilde als Einrichtung bei einem obersten Gericht von sechs Hochmagiern. Jedes Gildenhaus wird von einem Gildenmeister,

unterstützt von zwei Ratgebern, dem Meister der Erstdrucke und dem Meister der Waffen geleitet. Der Meister der Erstdrucke steht dem Rat zweier weiterer Magier vor, dem Meister der Akademien und dem Meister der Scrye. Der Meister der Geweihten hat ebenfalls zwei Berater, den Meister der Einweihung und den Palatinus, den Führer des örtlichen Abschnittes des Ordens des Lichts.

Man muss kein Mitglied der Magiergilde sein, um zu erkennen, dass diese sorgsam ersonnene Rangordnung häufig nichts weiter als ein Hirngespinst ist. Vanus Galerion selbst sagte erbost, als er Tamriel verließ um andere Länder zu bereisen, 'Die Gilde ist nichts weiter als ein verworrener Sumpf politischer Machtkämpfe geworden.'

Ursprünge der Dwemer-Gesetze

[Dieses Buch ist eine historische Betrachtung der Entwicklung der Gesetze und Bräuche der Dwemer aus ihren Wurzeln in der Kultur der Hochelfen.]

Kurz gesagt, soweit ich die Entwicklung in den Bräuchen der Bosmer Stämme zurückverfolgen kann, glaube ich, dass sie in jeder Hinsicht mit der Entstehung der Gesetze der Altmer vergleichbar sind. Die frühere Verpflichtung für Sklaven und Tiere war hauptsächlich auf Hingabe beschränkt, woraus später, auf der Insel Summerset, Kompensation wurde.

Welche Bedeutung hat dies für eine Studie über die heutigen Gesetze? Was den Einfluss der Altmer-Gesetze auf unsere eigenen betrifft, insbesondere des Gesetzes über Herren und Diener, so kann er in jedem in den letzten 500 Jahren aufgezeichneten Rechtsspruch nachgewiesen werden. Wie bereits gesagt, wiederholen wir noch immer die Beweisführung der Altmer-Magistrate, so inhaltsleer sie auch ist, bis zum heutigen Tag. Und ich werde nun zeigen, wie die Altmer-Bräuche bis in die Gerichte der Dwemer verfolgt werden können.

In den Gesetzen von Karndars Wache (P.D. 1180) heißt es, 'Wenn einer, der nicht sich selbst gehört, jemanden tötet, der sein eigener Herr ist, dann muss sein Besitzer den Angehörigen drei feine Instrumente und den Körper des Täters überlassen.' Es gibt viele solcher Zitate. Das gleiche Prinzip wurde sogar auf einen Zenturio angewendet, der einen Mann getötet hat. 'Wenn ein Mann bei der Arbeit von einem Animunculi getötet wird, können die Angehörigen des Opfers den Animunculi innerhalb von dreißig Tagen auseinander nehmen und die Teile behalten.'

Ein Vergleich mit dem Bericht des Dhark über die rauen Tiermenschen aus den Tenmar-Wäldern ist aufschlussreich. 'Wenn eine Sumpfkatze von einem Argonier getötet wurde, so ist seine Familie in Ungnade, bis sie sich gerächt hat, indem sie eben diesen oder einen anderen Argonier getötet und gegessen hat; wenn jedoch eine Sumpfkatze von einem Baum fällt und stirbt, so rächen sich seine Angehörigen, indem sie den Baum fällen, die Äste zerkleinern und im ganzen Wald verteilen.'

Vater der Niben
Übersetzt und kommentiert von Florin Jaliil

Einleitung:
Es ist immer eine Herausforderung, eine Biografie zu schreiben. Gewöhnlich liegt das Problem darin, die Quellen zu bewerten, die Vorurteile einer Chronik mit denen einer anderen zu vergleichen. Waughin Jarth, so wurde mir erzählt, zog für seine angesehene Reihe über die Wolfskönigin aus der Einöde über einhundert zeitgenössische Erzählungen heran. Über derlei Probleme kann ich mich bei meiner Aufgabe nicht beklagen. Es gibt nur ein Zeugnis über den Mann, der Topal der Navigator genannt wird, der erste bekannte Aldmer-Forscher von Tamriel. Es sind nur vier kurze Versfragmente des Epos "Vater der Niben" bis heute erhalten geblieben, doch sie gewähren einen interessanten, wenn auch umstrittenen Blick auf die Mittlere Meretische Ära, in der Topal der Navigator vermutlich die Meere um Tamriel besegelt hat.

"Vater der Niben" ist zwar das einzige schriftliche Zeugnis der Reisen Topals des Navigators, aber nicht der einzige Beweis, dass es ihn wirklich gegeben hat. Zu den Schätzen des prächtigen Kristallturms der Insel Summerset gehören seine grob gezeichneten, aber dennoch faszinierenden Karten, sein Vermächtnis an ganz Tamriel.

Die Übersetzung des aldmerischen Udhendra Nibenu, "Vater der Niben", stammt von mir, und ich weiß, dass andere Gelehrte meiner Wortwahl vielleicht nicht in jedem Fall zustimmen werden. Ich kann nicht versprechen, dass meine Übersetzung der Schönheit des Originals gerecht wird; ich habe mich hauptsächlich bemüht, einfach die Zusammenhänge darzustellen.

Erstes Fragment:
Das zweite Schiff, die Pasquiniel, bemannt vom Navigator
Illio, sollte dem nach Süden zeigenden
Wegstein folgen; und das dritte, die Niben, bemannt
Vom Navigator Topal, sollte dem nach Nordosten
Zeigenden Wegstein folgen; laut Befehlen vom
Kristallturm sollten sie für achtzig Monde
Segeln und dann zurückkehren und berichten.
Allein die Niben kehrte zurück nach Ersthalt, hoch beladen
Mit Gold und Gewürzen und Fellen und seltsamen Kreaturen,
Tot und lebendig.
Obwohl Topal leider niemals Alt-Ehlnofey fand, erzählte
Er Geschichten aus den Ländern, die er besucht hatte, zum
Erstaunen aller.
Sechsundsechzig Tage und Nächte segelte er, durch
unheilvolle Brandung, vorbei an Wasserstrudeln, durch
Nebel, der wie Feuer brannte, bis er die Einfahrt
In eine große Bucht fand und auf einer von der
Sonne geküssten hügeligen Wiese landete.
Als er und seine Männer ruhten, ertönte ein grässliches Heulen,
Und scheußliche Orks strömten aus der düsteren Schlucht,
Ihre Kannibalenzähne verklumpt mit geronnenem Blut.

Über Jahrhunderte hinweg wurden an den Stätten alter Aldmer-Schiffbrüche und Docks seltsame Kristallkugeln ausgegraben, merkwürdige Artefakte des Meretischen Zeitalters und der Ära der

Dämmerung, die den Archäologen Rätsel aufgaben, bis gezeigt wurde, dass jede dieser Kugeln die Tendenz hat, sich um ihre eigene Achse in eine bestimmte Richtung zu drehen. Es gibt drei Arten, eine, die nach Süden zeigt, eine, die nach Nordosten zeigt, und eine, die nach Nordwesten zeigt. Wie sie funktionieren, ist unbekannt, doch sie scheinen aauf bestimmte Energielinien abgestimmt zu sein. Dies sind die "Wegsteine" aus dem Fragment, die jeder Lotse dazu benutzte, sein Schiff in die ihm befohlene Richtung zu lenken. Ein Schiff mit einem Namen, der nicht im Fragment erwähnt wird, nahm Kurs nach Nordwesten, in Richtung Thras und Yokuda. Die Pasquiniel hatte den südlichen Wegstein und muss nach Pyandonea hinuntergefahren sein. Topal fand mit seinem Nordost-Wegstein das Festland von Tamriel.

Aus dem Fragment wird deutlich, welchen Auftrag die drei Schiffe hatten - eine Passage zurück nach Alt-Ehlnofey zu finden, so dass die nun auf Summerset lebenden Aldmer erfahren konnten, was aus ihrer alten Heimat geworden war. Da dieses Buch eine Abhandlung über Topal den Navigator sein soll, ist hier kaum der Ort, die unterschiedlichen Theorien vom Auszug der Aldmer aus Alt-Ehlnofey zu behandeln. Würde ich dieses Gedicht als meine einzige Quelle benutzen, so müsste ich mit den Gelehrten übereinstimmen, die an die Überlieferung glauben, dass mehrere Schiffe Alt-Ehlnofey verließen und in einen Sturm gerieten. Die Überlebenden fanden den Weg zur Insel Summerset, doch ohne ihre Wegsteine wussten sie nicht, in welcher Richtung ihre Heimat lag. Welche andere Erklärung kann es wohl dafür geben, dass drei Schiffe in drei unterschiedliche Richtungen aufbrachen, um ein und denselben Ort zu finden?

Natürlich kehrte nur eines der Schiffe zurück, und wir wissen nicht, ob die beiden anderen Alt-Ehlnofey fanden, auf See untergingen, oder den alten Pyandoneanern, Sloads oder Yokudanern zum Opfer fielen. Wenn wir nicht annehmen möchten, dass die Aldmer ausgesprochene Dummköpfe waren, müssen wir davon ausgehen, dass mindestens eines der Schiffe sich auf dem richtigen Kurs befand. Es kann sogar durchaus Topal gewesen sein, und er ist einfach nicht weit genug nach Nordosten gesegelt.

Also, Topal setzte von Ersthalt Segel nach Nordosten, was übrigens die Richtung ist, in der man am weitesten durch das Abeceanische Meer segeln kann, ohne auf irgendwelches Land zu stoßen. Wäre er geradewegs nach Osten gefahren, wäre er nach wenigen Wochen auf das Festland gestoßen, und zwar in der Gegend, die heute der colovianische Westen von Cyrodiil ist. Wäre er nach Südosten gesegelt, hätte er die Hügel von Valenwald in einigen Tagen erreicht. Doch unser Navigator segelte seinen eigenen und unseren modernen Karten zufolge in einer geraden Linie nach Nordosten, durch das Abeceanische Meer und in die Iliac-Bucht, bevor er nach zwei Monaten irgendwo in der Nähe des heutigen Anticlere landete.

Die sanften grünen Hügel von Süd-Hochfels in diesem Vers sind unverkennbar für jeden, der jemals dort gewesen ist. Die Frage ist natürlich, was wir von dem offensichtlichen Verweis auf Orks halten sollen, die diese Gegend bewohnten. Nach der Überlieferung sind Orks erst entstanden, nachdem die Aldmer das Festland besiedelt hatten; sie sollen nach der berühmten Schlacht zwischen Trinimac und Boethiah zur Zeit von Resdayn als Rasse aufgekommen sein.

Es ist möglich, dass die Überlieferung falsch ist. Vielleicht waren die Orks ein Stamm von Ureinwohnern, der schon vor der Kolonisierung durch die Aldmer existierte. Vielleicht waren sie ein mit einem Fluch belegtes Volk - "Orsimer" in der Sprache der Aldmer, dasselbe Wort für "Ork" - einer anderen Art, dessen Name dann später den Orks gegeben wurde. Es ist bedauerlich, dass das Fragment hier endet, denn weitere Hinweise auf die Wahrheit sind zweifellos verloren gegangen.

Man kann sich denken, was zwischen dem ersten Fragment und dem zweiten fehlt. Es müssen mehr

als achtzig Monate vergangen sein, denn Topal befindet sich nun auf der gegenüberliegenden Seite des Festlands von Tamriel und versucht, nach Südwesten zu segeln und nach Ersthalt zurückzukehren, nachdem er Alt-Ehlnofey nicht finden konnte.

Zweites Fragment:
Es fand sich keine Passage nach Westen in den stählernen Klippen,
Die wie die Kiefer eines Riesen emporragten, und so segelte die
Niben nach Süden.
Als ein sandiges, bewaldetes Eiland auftauchte, das Zuflucht
Und Frieden versprach, jubelte die Mannschaft vor Freude.
Dann wurde aus freude Entsetzen, als sich ein großer Schatten
Aus den Bäumen erhob, auf ledernen Flügeln, die sich entfalteten
Wie ein Umhang.
Die Flederechse war so groß wie das Schiff, doch der gute Navigator
Topal hob nur seinen Bogen und traf sie in den
Kopf.
Als sie fiel, fragte er den Bootsmann: "Glaubst du, dass sie tot ist?"
Und bevor sie auf den weißgeränderten Wellen aufschlug, schoss er ihr
Noch einmal ins Herz, um sicherzugehen.
Und so segelte die Niben vierzig Tage und Nächte lang weiter nach Süden

Wir sehen hier, dass Topal neben seinem überragenden Können als Navigator, Kartograph, Überlebenskämpfer und Erzähler auch ein Meister des Bogenschießens ist. Es mag sich natürlich um dichterische Freiheit handeln, doch wir haben archäologische Beweise, dass die Meretischen Aldmer ausgezeichnete Bogenschützen waren. Ihre Bögen, aus Schichten von Holz und Horn gefertigt und mit Seidenfäden bespannt, sind wunderschön und, wie ich von Fachleuten gehört habe, auch noch Jahrtausende später äußerst tödlich.

Man ist versucht, sich unter der Kreatur, mit der sich Topal zu Beginn dieses Fragments konfrontiert sieht, einen Drachen vorzustellen, aber es handelt sich wohl eher um einen Vorfahren der Felsenrenner des heutigen Morrowind. Die tückische Felsenküste klingt nach der Gegend um Necrom, und das Nest der "Flederechse" könnte sich auf der Insel Gorne befunden haben. Soweit ich weiß, gibt es heutzutage keine solchen Lebewesen in Ost-Morrowind.

Drittes Fragment:
Die stinkenden, üblen Sumpfländer und ihre menschlichen Echsen
Fielen nach Osten zurück, und die Herzen Topals und seiner
Männer wurden sehr froh gestimmt beim Anblick des
Diamantblauen, klaren, süßen Ozeans.
Drei Tage lang segelten sie fröhlich nach Nordwesten,
Wo Ersthalt sie lockte, doch die Hoffnung erstarb
In Schrecken, als sich Land wie ein Abwehrschild
Vor ihnen erhob.
Topal der Navigator, voll bitteren Grimms, zog die
Karten zu Rate, die er sorgfältig gezeichnet hatte, um zu sehen,
Ob sie besser nach Süden fahren sollten, wo der
Kontinent enden musste, oder den Fluss entlang, der sich
Durch eine Passage nach Norden schlängelte.

"Nach Norden!" rief er seinen betrübten Männern zu. "Wir segeln nach Norden! Fürchtet euch nicht - nach Norden!"

Wenn wir Topals Spuren folgen, sehen wir, dass er am Rand Morrowinds entlangfuhr und seine Suche auf die südliche Schwarzmarsch ausdehnte, offenbar entschlossen, seinem Wegstein so gut wie möglich zu folgen. Der Sumpf, den er hinter sich ließ, liegt wahrscheinlich in der Nähe des heutigen Gideon. Mit dem, was wir inzwischen über Topals Persönlichkeit wissen, können wir seine Frustration in der Bucht zwischen Schwarzmarsch und Elsweyr nachvollziehen. Dies ist ein Mann, der seine Befehle genauestens befolgt und weiß, dass er über Flussläufe nach Südosten hätte fahren sollen, um Ersthalt zu erreichen. Ein Blick auf seine Karten verrät uns, dass er versuchte, Passagen zu finden, während er das Innere Meer von Morrowind sowie mehrere der sumpfigen Nebenflüsse der Schwarzmarsch kartographisch erfasste. Zweifellos schreckten ihn die Krankheiten und die wilden Argonierstämme ab, die so vielen Forschern nach ihm ebenfalls den Mut nahmen.

Anhand einer modernen Karte von Tamriel können wir sehen, dass er die falsche Entscheidung traf, als er sich für den Kurs nach Nordosten anstatt Süden entschied. Er konnte ja nicht wissen, dass das, was er für das endlose Festland hielt, nur eine vorspringende Halbinsel war. Er wusste nur, dass er bereits zu weit nach Süden gesegelt war, und so traf er die kluge, aber dennoch falsche Entscheidung, flussaufwärts zu fahren.

Es ist eine Ironie des Schicksals, dass diese spektakuläre Fehlentscheidung ihm seinen heutigen Platz in der Geschichte verschaffen sollte. Die Bucht, von der er annahm, dass sie ein endloser Ozean war, ist nun als Topal-Bucht bekannt, und der Fluss, der ihn in die Irre führte, trägt den Namen seines Schiffs, Niben.

Viertes Fragment:
Die zwei- und vierbeinigen Katzendämonen rannten am Fluss
Entlang, ihre grünen Augen immer auf das Schiff
Gerichtet, fauchend und zischend und
Brüllend vor Wut
Doch die Seeleute mussten sich nicht ans Ufer wagen, denn
Obstbäume hießen sie willkommen und denkten ihre Äste
Zum Fluss hinab, als wollten sie die
Leute umarmen, und die Männer pflückten
Rasch die Früchte, bevor die Katzen lossprungen konnten.
Elf Tage lang segelten sie nach Norden, bis sie zu
Einem kristallklaren See kamen, mit acht Inseln von
Überragender Schönheit und voller Frieden.
Leuchtende fliegende Wesen in prachtvollen Farben
Begrüßten sie in der Sprache der Aldmer,
So dass die Seeleute sich wunderten, bis sie
Verstanden, dass die Wesen das Wort, das sie sprachen,
Nur zurückriefen, ohne es zu
Verstehen, und da brachen die Seeleute
In Gelächter aus.
Topal der Navigator war bezaubert von den Inseln
Und den gefiederten Menschen, die dort lebten.
Dort verblieb die Niben einen Monat lang, und die Vogel-
Menschen lernten, ihre eigenen Worte zu sprechen

Und mit ihren Krallenfüßen zu schreiben.
Aus Freude über ihr neues Wissen machten sie Topal
Zu ihrem Fürsten, und die Inseln ihm zum
Geschenk.
Topal sagte, er würde eines Tages zurückkehren, doch zunächst
Musste er die Ostpassage nach Ersthalt finden,
In weiter Ferne.

Dieses letzte Fragment ist bittersüß zu nennen, aus verschiedenen Gründen.

Wir wissen, dass diese seltsamen, freundlichen, gefiederten Wesen, denen der Navigator begegnete, nicht mehr existieren - tatsächlich ist dieses Gedicht die einzige Quelle, in der die Vogelwesen von Cyrodiil erwähnt werden. Die literarische Bildung, die Topal ihnen zukommen ließ, reichte offensichtlich nicht aus, sie vor ihrem letztendlichen Schicksal zu bewahren, das sie wahrscheinlich von Seiten der "Katzendämonen" ereilte, von denen wir annehmen dürfen, dass es sich um frühe Khajiiti handelte.

Wir wissen, dass Topal und seine Mannschaft niemals eine Route von den acht Inseln, die nun die Kaiserstadt bilden, zur Iliac-Bucht fanden. Seine Karten verraten, was dieses verlorene Gedicht uns nicht erzählen kann. Wir sehen, wie seine Hand die Route den Niben hinauf zum Rumare-See zeichnet. Und nachdem er einige Nebenflüsse ausprobiert hatte, die ihn nicht dorthin führten, wo er hin wollte, können wir uns Topals Frustration - und die seiner schwer geprüften Mannschaft - vorstellen, als sie auf dem Niben wieder zur Topal-Bucht zurückfuhren. Dort entdeckten sie augenscheinlich ihren früheren Fehler, denn wir sehen, dass sie nun an der Elsweyr-Halbinsel vorbeifuhren. Schließlich segelten sie an ihrer Küste entlang, vorbei an den Gestaden von Valenwald, und schließlich heim. Gewöhnlich enden epische Sagen glücklich, doch diese beginnt glücklich, und der Zweck, zu dem die Reise unternommen wurde, ist heute nicht mehr bekannt.

Neben den außergewöhnlichen Vogelwesen des heutigen Cyrodiil erhaschten wir einen Blick auf frühe Orks (vielleicht), frühe Felsenrenner, frühe Argonier und, in diesem Fragment, frühe Khajiiti. Eine bedeutende Geschichte in einigen wenigen Zeilen schlichter Verse, und all das, weil ein Mann nicht nach Hause finden konnte und eine Menge Umwege machte, um seine Schritte zurückzuverfolgen.

Velehk Sain
Piratenkönig des Abeceanischen Meeres

Reißt Euch die Augen aus, schneidet ab das Ohr,
diese Segel stehen für Wahnsinn und Horror.
Lasst zurück Eure Schiffe, Euer Gold, Eure Frauen,
rot färbt sich das Wasser, Velehk bringt das Grauen.
Wollt geh'n auf der Planke, hängen in der Schlinge?
Keine Chance habt Ihr, wenn Ihr erhebt Eure Klinge.
Gnade könnt Ihr von ihm nicht erwarten,

rot färbt er das Wasser, der König der Piraten.

Galeone des Kaisers oder Schiff der Elfen,
alle werden sinken und niemand kann helfen.
Die Mannschaft ergötzt sich, quält Euch und lacht,
rot färbt sich das Wasser, in ewiger Nacht.
Er reißt Euch in Stücke, bricht Euer Gebein,
seine Augen glüh'n rot, sein Herz ist aus Stein.
Merkt Euch die Worte, sie ersparen Euch Pein,

rot färbt er das Wasser, Kapitän Velehk Sain.

Verlorene Legenden von Himmelsrand
von Talsgar dem Älteren, Archivar von Winterfeste

Die Geschichte von Himmelsrand reicht weit zurück, sie ist sogar älter als die ältesten Aufzeichnungen von Menschen und Mer. Vieles ist verloren gegangen, in den Wirren des Krieges oder im Wandel der Zeiten. Aber nichts ist je wirklich vergessen. Wo keine Aufzeichnungen existieren, da bieten Legenden und Volkssagen uns einen Schlüssel zur Vergangenheit, einen Weg, um das Puzzle der Wahrheit zusammenzufügen, an die die Menschen sich nur noch bruchstückhaft erinnern.

Seit Generationen flüstert man sich in Morthal Geschichten von der Bleichen Fürstin zu, einer geisterhaften Frau, die durch die nördlichen Sümpfe wandelt, auf der ewigen Suche nach ihrer verlorenen Tochter. Manche sagen, sie stehle Kinder, die sich verlaufen, andere erzählen, dass ihr Wehklagen all jene auf der Stelle tötet, die es hören. Doch in diesen Geschichten mag ein Körnchen Wahrheit stecken, denn in uralten Aufzeichnungen ist von "Aumriel" die Rede, einer mysteriösen Figur, die Ysgramors Erben jahrzehntelang bekämpften und schließlich in Gewahrsam nahmen.

Die Bürger von Reach erzählen die Geschichte von Faolan, dem "Roten Adler", einem uralten König, der sein Volk hinter sich scharte und die Armeen von Cyrodiil mit einem flammenden Schwert zurückdrängte. Obwohl die Berichte voneinander abweichen, scheinen sie auf einer wahren Begebenheit zu basieren; die kaiserlichen Chroniken von Kaiserin Hestra erwähnen einen Rebellenführer aus jener Ära, der schließlich umzingelt und im Kampf getötet wurde, jedoch eine ganze Armee mit sich in den Tod nahm. Einige Geschichten jedoch sind viel schwieriger zu analysieren. Die "Verbotene Legende" des Erzmagiers Gauldur ist unter Gelehrten wohl am besten bekannt.

Zu Anbeginn der Ersten Ära, so die Geschichte, lebte ein mächtiger Zauberer namens Gauldur. Er war weise und gerecht und an den Höfen König Haralds und der Jarl von Himmelsrand wohlbekannt. Menschen und Mer suchten seinen Rat.

Und dann wurde er ermordet. Manche sagen, einer seiner Söhne habe ihn getötet, andere behaupten, König Harald, der ihm seine Macht neidete, habe den Befehl dazu gegeben. Doch Gauldurs drei Söhne flohen in die Nacht, verfolgt von einer Kompanie aus Haralds besten Kriegern sowie Fürst Geirmund, dem persönlichen Kampfmagier des Königs.

Es kam zu einer großen Verfolgungsjagd, die sie aus der Wildnis von Reach bis in den eisigen Norden führte. Einer der Brüder soll in den Ruinen von Folgunthur umgekommen sein, am Fuße von Einsamkeit. Die anderen wurden bald darauf aufgestöbert. Und als es vorbei war, ordnete König Harald an, sämtliche Aufzeichnungen über ihre Ermordung zu vernichten, und Gauldurs Name wurden wie seine Taten aus den Annalen der Geschichte gestrichen.

Heute existieren nur noch wenige Quellen, und keine Barde will die Geschichte erzählen. Doch vielleicht liegt die Wahrheit in irgendeiner uralten Ruine verborgen und wartet nur darauf, entdeckt zu werden. Denn nichts wird jemals wirklich vergessen.

Vernaccus und Bourlor
von Tavi Dromio

Hallgerd betrat an diesem Loredas-Abend die Taverne Zum Königsschmaus, sein Antlitz von Trauer verdunkelt. Als er einen Krug Greef bestellte, gesellten sich seine Kameraden Gâraz und Xiomara mit halbwegs ehrlicher Besorgnis zu ihm.

'Was ist los mit dir, Hallgerd?', fragte Xiomara. 'Du bist später dran als sonst und du machst einen so niedergeschlagenen Eindruck. Hast du Geld verloren oder jemand Nahestehenden?'

'Ich habe kein Geld verloren', sagte Hallgerd mit schmerzverzerrter Miene. 'Aber ich habe gerade von meinem Neffen erfahren, dass mein Cousin Allioch gestorben ist. Eines vollkommen natürlichen Todes, wie er sagt, Altersschwäche. Allioch war zehn Jahre älter als ich.'

'Oh, wie furchtbar. Aber es zeigt uns, wie wichtig es ist, alles im Leben auszukosten, da du nie weißt, wann deine Zeit gekommen ist', sagte Gâraz, der seit Stunden auf demselben Stuhl in der verräucherten Taverne gesessen hatte. Selbsterkenntnis war ihm fremd.

'Das Leben ist kurz, das stimmt', bestätigte Xiomara. 'Aber wenn du mir einen sentimentalen Gedanken nicht übel nimmst, nur wenige von uns sind sich der Bedeutung bewusst, die wir nach unserem Tode haben. Vielleicht liegt darin Trost. Habe ich Euch beispielsweise schon die Geschichte von Vernaccus und Bourlor erzählt?'

'Nicht dass ich wüsste', sagte Hallgerd.

Vernaccus war ein Daedra (sagte Xiomara und schleuderte einige Tropfen Flin ins Feuer, um die richtige Atmosphäre zu erzeugen) und obwohl unsere Geschichte sich vor vielen, vielen Jahren abgespielt hat, wäre es wohl richtig zu sagen, dass Vernaccus noch immer einer ist. Denn welche Bedeutung hat die Zeit schon für einen unsterblichen Daedra?

'Eigentlich', unterbrach Gâraz, 'sehe ich es so, dass der Begriff der Unsterblichkeit …'

'Ich versuche, unserem Freund in dieser Stunde der Not eine aufmunternde Geschichte zu erzählen', grollte Xiomara. 'Ich habe nicht die ganze verfluchte Nacht Zeit, sie zu erzählen, falls es dir nichts ausmacht.'

Ihr hättet normalerweise nie von Vernaccus gehört (sagte Xiomara und verließ das Thema der Unsterblichkeit vorübergehend), da er selbst auf dem Höhepunkt seiner Macht und seines Ruhmes nach den zugegebenermaßen hohen Standards seiner Zeit als schwach betrachtet wurde. Selbstverständlich erboste ihn dieser Mangel an Respekt und seine Reaktion war für einen niederen Daedra typisch. Er begab sich auf einen mörderischen Streifzug.

Schon bald verbreitete sich in allen Dörfern im colovianischen Westen die Nachricht von seinem unheiligen Terror. Ganze Familien wurden abgeschlachtet, Schlösser zerstört, Obstgärten und Felder in Flammen gesetzt und verflucht, so dass dort niemals wieder etwas wuchs.

Die Lage der Dorfbewohner verschlimmerte sich noch, als Vernaccus Besuch von einer alten Rivalin aus dem Reich des Vergessens bekam. Sie war eine Daedra-Verführerin namens Horavatha, der es Freude machte, ihn zu verspotten, um zu sehen, wie weit sie ihn reizen konnte.

'Du hast ein Dorf überflutet und das soll jemanden beeindrucken?', spottete sie. 'Versuche, einen Kontinent zusammenbrechen zu lassen, vielleicht bekommst du so ein wenig Aufmerksamkeit.'

Vernaccus konnte ziemlich ärgerlich werden. Es gelang ihm zwar nicht annähernd, den Kontinent von Tamriel zu versenken, allerdings nicht, weil er es nicht versucht hätte.

Ein Held wurde benötigt, um sich dem verrückten Daedra entgegenzustellen, und glücklicherweise kam gerade einer daher.

Sein Name war Bourlor und man sagte von ihm, er sei von der Göttin Kynareth gesegnet worden. Dies war die einzige Erklärung für seine übernatürliche Treffsicherheit mit Pfeil und Bogen, da er nie ein Ziel verfehlte. Als Kind hatte er seine Lehrer beinahe zum Wahnsinn getrieben. Sie pflegten ihn über die richtige Fußstellung, das Anlegen des Pfeils, den richtigen Griff der Sehne und die beste Methode des Loslassens zu belehren. Er ignorierte alle Regeln, doch irgendwie erhaschte sein Pfeil jedes Mal einen Windhauch und segelte direkt ins Ziel. Es war unwichtig, ob sich das Ziel bewegte oder nicht, ob es nah oder viele Meilen entfernt war. Was auch immer er mit seinem Pfeil treffen wollte, er traf es.

Bourlor willigte ein, als eines der Dorfoberhäupter ihn um Hilfe ersuchte. Unglücklicherweise war er kein so guter Reiter wie Schütze. Als er durch den Wald zur Stadt des Bürgermeisters ritt, einem Ort namens Evensacon, war Vernaccus bereits dabei, alle dort zu ermorden. Horavatha schaute zu und unterdrückte ein Gähnen.

'Der Mord an einem Kleinstadt-Bürgermeister wird dir nicht gerade viel Berühmtheit verleihen, weißt du. Du musst einen großen Helden besiegen. Jemanden wie Ysgramor oder Pelinal Weißplank oder ...', sie starrte auf die Gestalt, die aus dem Wald hervorkam, '... den Burschen dort!'

'Wer ist das?', knurrte Vernaccus zwischen zwei Bissen vom bebenden Körper des Bürgermeisters.

'Der beste Bogenschütze von Tamriel. Er hat noch nie ein Ziel verfehlt.'

Bourlor hatte seinen Bogen gespannt und zielte auf den Daedra. Einen Moment lang hatte Vernaccus das Bedürfnis zu lachen - der Bursche zielte noch nicht einmal gerade -, aber er hatte einen gut gepflegten Selbsterhaltungstrieb. Da war etwas in dem selbstsicheren Blick des Mannes, das den Daedra davon überzeugte, dass Horavatha nicht gelogen hatte. Als der Pfeil den Bogen verließ, verschwand Vernaccus in einer flammenden Wolke.

Der Pfeil bohrte sich in einen Baum. Bourlor stand fassungslos da. Er hatte ein Ziel verfehlt.

Im Reich des Vergessens tobte Vernaccus vor Wut. Auf diese Weise vor einem Sterblichen zu flüchten - nicht einmal der lausigste Schuft wäre so feige gewesen. Er hatte sich als die schwache, feige Kreatur gezeigt, die er war. Als er überlegte, was er unternehmen könne, um die Situation zu retten, fand er sich von Angesicht zu Knie dem gefürchtetsten aller Daedraprinzen, Molag Bal, gegenüber. 'Ich habe bisher nicht viel von dir gehalten, Vernaccus,' donnerte der Gigant, 'aber du hast deinen Wert mehr als bewiesen. Du hast den Bewohnern von Mundus gezeigt, dass die Daedra mächtiger sind als die Segnungen der Götter.'

Die anderen Bewohner im Reich des Vergessens stimmten Molag Bals Sichtweise schnell zu (wie sie es immer taten). Die Daedra sind nämlich sehr empfindlich, wenn es um ihre diversen Niederlagen durch die Hand sterblicher Helden geht. Vernaccus wurde zur Schwer-Zu-Fassenden

Bestie, zum Unverfolgbaren, zum Ihm-Der-Nicht-Berührt-Werden- Kann, zum Fluch von Kynareth ernannt. In abgelegenen Winkeln von Morrowind und Himmelsrand wurden ihm zu Ehren Schreine errichtet.

Bourlor unterdessen, den man nun nicht mehr für unfehlbar hielt, wurde nie wieder gerufen, um ein Dorf zu retten. Die Tatsache, dass er sein Ziel nicht getroffen hatte, bekümmerte ihn so tief, dass er zum Einsiedler wurde und seinen Bogen nie wieder spannte. Einige Monate später starb er, unbetrauert und vergessen.

'Ist das wirklich die Geschichte, die mich aufmuntern sollte?', fragte Hallgerd ungläubig. 'Ich habe gehört, der König der Würmer erzähle inspirierendere Geschichten.'

'Warte', lächelte Xiomara. 'Ich bin noch nicht fertig.'

Ein Jahr lang war Vernaccus damit zufrieden, zuzusehen, wie seine Legende wuchs und sich der Kult um seine Person ausbreitete. Er war, zusätzlich zu seiner Feigheit und seiner Neigung zu mörderischen Wutanfällen, auch eine sehr faule Kreatur. Seine Anhänger erzählten davon, wie ihr Meister den Pfeilen von tausend Bogenschützen auswich, wie er durch das Meer schritt, ohne nass zu werden, sowie von anderen Kunststücken des Ausweichens, die er lieber nicht persönlich vorgeführt hätte. Die wahre Geschichte seiner unwürdigen Flucht vor Bourlor war glücklicherweise in Vergessenheit geraten.

Als schlechte Nachrichten kamen, wurden ihm diese schließlich mit einiger Genugtuung von Horavatha überbracht. Er hatte ihren Neid auf seinen wachsenden Ruhm genossen, weshalb sie ihm nun mit einem gemeinen Lächeln sagte: 'Deine Schreine werden geschändet.'

'Wer wagt es?', tobte er.

'Jeder, der in der Wildnis an ihnen vorbeikommt und das Bedürfnis verspürt, einen Stein zu werfen', säuselte Horavatha. 'Du kannst es ihnen kaum verübeln. Schließlich repräsentieren sie Ihn-Der-Nicht- Berührt-Werden-Kann. Wie sollte jemand einem solchen Ziel widerstehen können?'.

Vernaccus blickte durch den Schleier auf die Welt von Mundus und sah, dass sie nicht gelogen hatte. Einer seiner Schreine im colovianischen Westen wurde von einem großen Zug Söldner umzingelt, die sich eine Freude daraus machten, ihn schwungvoll mit Steinen zu bedecken. Seine Anhänger drängten sich im Inneren zusammen und beteten für ein Wunder.

Augenblicklich erschien er vor den Söldnern und sein Zorn war fürchterlich anzusehen. Sie flohen in die Wälder, bevor er auch nur die Chance hatte, einen von ihnen zu töten. Seine Anhänger öffneten die hölzerne Tür des Schreins und fielen vor Freude und Furcht auf die Knie. Sein Zorn zerschmolz. Und dann traf ihn ein Stein. Und dann noch einer. Er drehte sich um, um seine Angreifer zu konfrontieren, aber die Luft war plötzlich voller Steine.

Vernaccus konnte sie nicht sehen, aber er hörte die Söldner im Wald lachen: 'Er versucht noch nicht einmal auszuweichen!'.

'Es ist unmöglich, ihn nicht zu treffen!', feixte ein anderer.

Mit einem wilden Schrei der Demütigung stürzte der Daedra zurück in den Schrein, verfolgt von einer Ladung Steine. Einer der Steine schlug die Tür hinter ihm zu, die gegen seinen Rücken

knallte. Sein Gesicht verzerrte sich, Wut und Verlegenheit schwanden und wurden durch Schmerz ersetzt. Er drehte sich zitternd zu seinen Anhängern um,
die sich in den dunklen Ecken des Schreins zusammengekauert hatten, ihr Glaube zutiefst erschüttert.

'Woher habt Ihr das Holz für diesen Schrein geholt?', stöhnte Vernaccus.

'Hauptsächlich aus einem kleinen Wald nahe beim Dorf Evensacon', sagte sein Hohepriester mit einem Achselzucken.

Vernaccus nickte. Er fiel nach vorne und offenbarte so die tiefe die Wunde in seinem Rücken. Eine rostige Pfeilspitze, die im Holz gesteckt hatte, war durch den Angriff gelöst worden und hatte ihn durchbohrt. Der Daedra verschwand in einem Wirbelwind aus Staub.

Die Schreine wurden kurz darauf aufgegeben, obwohl Vernaccus eine kurze Renaissance als Schutzpatron der Beschränktheit und Unfähigkeit erlebte, bevor er vollkommen in Vergessenheit geriet. Die Legende von Bourlor wurde auch nie allzu bekannt, aber es gibt noch einige, die die Geschichte erzählen, wie ich selbst. Und wir haben den Vorteil, zu wissen, was der große Schütze auf seinem Totenbett selbst nicht wusste - dass sein letzter Pfeil sein Ziel letztlich doch noch traf.

Verschiedene Arten des Glaubens im Kaiserreich
von Bruder Mikhael Karkuxor von der kaiserlichen Militärakademie

Dies ist mein Versuch, die Pantheons und die damit verbundenen Geister der vorherrschenden Kulturen von Tamriel aufzulisten. Diese Aufstellung ist bei weitem nicht vollständig (die kaiserliche Stadt Cyrodiil allein rühmt sich einer großen Menge Heiliger und heiliger Geister). Sie enthält lediglich die wichtigsten Geister, die von gebürtigen Mitgliedern der jeweiligen Kultur angebetet werden. Andere et'Ada, besonders Daedra, sind oft in vielen Kulturen bekannt. Spezielle Namen tauchen in dieser Liste aber nur auf, wenn sie eine besondere kulturelle Bedeutung haben. Wenn in der Aufstellung kein Hinweis auf die Götter der Argonier aus Schwarzmarsch auftaucht, so ist dies meiner Unfähigkeit zuzuschreiben, die obskuren und widersprüchlichen Berichte zu diesem Thema übereinzubringen.

Die acht Pantheons

Cyrodiil:
Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shezarr, Tiber Septim, Morihaus, Reman

Himmelsrand:
Alduin, Dibella, Orkey, Tsun, Mara, Stuhn, Kyne, Jhunal, Shor, Ysmir, Herma-Mora, Maloch

Altmer:
Auri-El, Trinimac, Magnus, Syrabane, Y'ffre, Xarxes, Mara, Stendarr, Lorkhan, Phynaster

Bosmer:
Auri-El, Y'ffre, Arkay, Z'en, Xarxes, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Herma-Mora, Jone, Jode

Dunmer:
Almalexia, Vivec, Sotha Sil, Boethiah, Mephala, Azura, Lorkhan, Nerevar, Molag Bal, Malacath, Sheogorath, Mehrunes Dagon

Yokuda:
Satakal, Ruptga, Tu'whacca, Zeht, Morwha, Tava, Malooc, Diagna, Sep, HoonDing, Leki, Onsi

Breton:
Akatosh, Magnus, Y'ffre, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Sheor, Phynaster

Elsweyr:
Alkosh, Khenarti, Riddle'Thar, ja-Kha'jay, Mara, S'rendarr, Lorkhaj, Rajhin, Baan Dar, Azurah, Sheggorath

Aufzeichnungen zu den Göttlichen Geistern der Pantheons:

Akatosh (Drachengott der Zeit):
Akatosh ist der Höchste der Neun Götter (der größte religiöse Kult in Cyrodiil und seinen Provinzen) und neben Lorkhan eine der zwei Gottheiten, die sich in jeder tamrielischen Religion

finden. Er gilt allgemein als der erste während des Weltenbeginns entstandene Geist. Nach seiner Entstehung war der Prozess für andere Geister leichter und so bildeten sich die verschiedenen Pantheons der Welt. Er ist der höchste Gott des cyrodiilischen Kaiserreiches, für dessen Bewohner er Ausdauer, Unbesiegbarkeit und ewige Rechtmäßigkeit verkörpert.

Alduin (Weltenfresser):
Alduin ist die nordische Variante Akatoshs und ähnelt seinem Gegenstück bei den Neun Göttern nur oberflächlich. So entspringt zum Beispiel sein Spitzname 'Weltenfresser' aus den Mythen, die ihn als den grausamen und verheerenden Feuersturm beschreiben, der die letzte Welt zerstörte, bevor die gegenwärtige erschaffen wurde. Die Nord sehen im Gott der Zeit deshalb sowohl den Schöpfer, als auch den Vorboten der Apokalypse. Er ist nicht das Oberhaupt des nordischen Pantheons (tatsächlich hat dieses Pantheon kein Oberhaupt, siehe Shor), wohl aber der tragende Gott - sei er auch noch so grauenvoll und angsteinflössend.

Alkosh (Drachenkönig der Katzen):
Anaquininische Gottheit der Pre-ri´Datta-Dynastie. Er ist eine Variante des altmerischen Auri-El und von daher ein Held der Akatosh-Kultur der frühesten Khajiit. Seine Anbetung wurde während der Einrichtung des Riddle-Thar beschlossen. Noch heute erfreut er sich in den Ödländern von Elsweyr großer Beliebtheit. Alkosh wird als furchtloser Drache beschrieben - eine Kreatur, die für die Khajiit 'nur eine wirklich große Katze' ist. In der Ära der Mythen überstand er ein frühes aldmerisches Progrom des Pelinal Weißplank.

Almalexia (Mutter Morrowind):
Die meisten Spuren Akatoshs verschwanden während des so genannten 'Exodus' aus den alten Legenden der Chimer. Dies geschah vorrangig wegen seiner Verbindungen zu den Altmern und der Achtung, die er ihnen entgegenbrachte. Die meisten Aspekte Akatoshs, die den sterblichen Rassen so wichtig sind - Unsterblichkeit, Verwurzelung in der Geschichte und Abstammung - sind jedoch praktischerweise in Almalexia wieder in Erscheinung getreten. Sie ist das beliebteste Mitglied von Morrowinds göttlichem Tribunal.

Arkay (Gott des Kreises aus Leben und Tod):
Er ist Mitglied des Pantheons der Neun Götter und wird auch in anderen Gegenden geschätzt. Arkay kommt meistens in den Kulturen eine größere Bedeutung zu, in denen sein Vater Akatosh entweder weniger mit der Zeit in Verbindung gebracht wird oder seine Verbindung zur Zeit für den Laien nur schwer verständlich ist. Er ist der Gott der Begräbnisse und der Beisetzungsriten und wird manchmal mit den Jahreszeiten in Verbindung gebracht. Seine Priester sind unerschütterliche Gegner der Totenbeschwörung und der Untoten. Man sagt, dass Arkay nicht existierte, bevor die Götter unter Lorkhans Aufsicht (auf sein Drängen hin) getäuscht durch seine List die Welt erschufen. Aus diesem Grunde wird er manchmal auch der Gott der Sterblichen genannt.

Auri-El (König der Aldmer):
Auri-El ist der Akatosh der Elfen. Er ist die Seele von Anui-El, der wiederum die Seele von Anu dem Alles ist. Er ist das Oberhaupt der meisten aldmerischen Pantheons. Die meisten Altmer und Bosmer berufen sich auf direkte Abstammung von Auri-El. In seinem einzigen bekannten schwachen Moment erklärte er sich einverstanden, bei der Schaffung der Ebene der Sterblichen mitzuwirken, jene Tat, die die Elfen für immer von den Geisterwelten der Ewigkeit getrennt hat. Um seinen Fehler wieder gutzumachen, führte er in der Ära der Mythen die ursprünglichen Aldmer gegen Lorkhans Armeen, bezwang den Tyrannen und gründete Altmora und Alt-Ehlnofey, die beiden ersten Königreiche der Altmer. Anschließend stieg er vor den Augen seiner Anhänger zum Himmel auf, um ihnen zu zeigen, wie sie der Ebene der Sterblichen entfliehen können.

Azura (Göttin der Dämmerung und des Sonnenuntergangs):
Azura war die Ahnin, die den Chimern die Mysterien erklärte, durch die es ihnen gelang, sich von den Altmern zu unterscheiden. Einige ihrer konventionelleren Lehren werden manchmal auch Boethiah zugeschrieben. In den Sagen wird Azura häufig mehr als kosmische Kraft der gesamten Rasse, denn als Ahn oder Gott beschrieben. Sie ist auch bekannt als das Abbild von Sotha Sil. In Elsweyr ist Azura eine beinahe eigenständige Wesenheit, ist aber noch immer mit den Ursprüngen der Khajiit altmerischer Abstammung verbunden.

Baan Dar (Gott der Verbrecher):
In den meisten Gegenden ist Baan Dar ein unbedeutender Geist - der Gott der Diebe und Bettler. In Elsweyr hingegen ist er von größerer Bedeutung und wird als der Ausgestoßene betrachtet. Dieser Aspekt Baan Dars verkörpert den 'Geistesblitz', oder verzweifelten Einfallsreichtum der leidenden Khajiit, dessen Pläne in letzter Minute ihren elfischen oder menschlichen Feinden in die Quere kommen.

Boethiah (Prinz der Heimtücke):
Boethiah ist der göttliche Urahn der Dunkelelfen, angekündigt vom Propheten Veloth. Durch seine Erleuchtungen lösten die späteren Chimer, das 'Gewandelte Volk', alle ihre Bindungen zu den Aldmern und schufen eine neue, auf daedrischen Prinzipien gründende Nation. Von der Philosophie über die Magie bis hin zur 'verantwortlichen' Architektur werden alle kulturellen 'Errungenschaften' der Dunkelelfen Boethiah zugeschrieben. Alte Gleichnisse der Veloth berichten durchweg, wie Boethiah alle möglichen Arten von Feinden besiegte - Geschichten aus der Gründerzeit der Chimer-Nation. Boethiah ist auch bekannt als das Abbild von Almalexia.

Diagna (Orichalkischer Gott der schrägen Klinge):
Altehrwürdiger Kult der Rothwardonen. Entstanden ist dieser Kult während des Massakers an den siebenundzwanzig Schlangenvölkern. Diagna war eine Verkörperung des HoonDing (dem yokudanischen Gott des freien Weges, siehe unten), die es schaffte, in eine permanente Gestalt überzugehen. Indem er dem yokudanischen Volk orichalkische Waffen brachte, verhalf er ihnen zum Sieg über die Linkshänder-Elfen. In Tamriel führte er eine verschworene Gruppe seiner Anhänger gegen die Orks von Orsinium, als diese den Höhepunkt ihrer Macht erreicht hatten, verschwand aber in der Zeit danach im Dunkel der Geschichte. Heute ist er kaum mehr als ein lokaler Geist in den Drachenschwanzbergen.

Dibella (Göttin der Schönheit):
Beliebtes Mitglied der Neun Götter. In Cyrodiil wird sie von fast einem Dutzend verschiedener Kulte verehrt. Manche davon widmen sich den Frauen, manche den Künstlern und der Ästhetik, andere wiederum den Liebeskünsten.

Herma-Mora (Der Waldmensch):
Ein antiker atmoranischer Dämon, der einst fast die Nord überzeugte, Aldmer zu werden. Die meisten ysgramorischen Mythen handeln davon, wie man sich der List des Herma-Mora entzieht. Er trägt auch den Namen Dämon des Wissens und wird, wenn auch nur über seine/n Bruder/Schwester Mephala, entfernt mit den Ursprüngen des Kults der Morag Tong ('Waldlandgilde') in Verbindung gebracht.

HoonDing (Der Gott des freien Weges):
Yokudanischer Gott der 'Beharrlichkeit gegen die Ungläubigen'. Der HoonDing hat sich immer wieder dann manifestiert, wenn die Rothwardonen ihrem Volk den 'Weg freimachen' musste. In der tamrielischen Geschichte ist dies nur dreimal vorgekommen - zweimal in der ersten Ära, während

der Ra-Gada-Invasion und einmal während des Tiber-Krieges. Man sagt, in seiner letzten Inkarnation war er entweder ein Schwert, eine Krone oder beides.

Jhunal (Runengott):
Der nordische Gott der abgeschotteten Orden. Nachdem er beim Rest des Pantheons in Ungnade gefallen war, wurde er zu Julianos von den Neun Göttern. In der modernen Mythologie Himmelsrands kommt er nicht vor.

Jode (Gott des großen Mondes):
Aldmerischer Gott des großen Mondes. Er ist auch bekannt als Masser oder Maras Träne. In der khajiitischen Religion verkörpert Jode lediglich einen Aspekt des Mondnetzes, auch ja-Kha´jay genannt.

Jone (Gott des kleinen Mondes):
Aldmerischer Gott des kleinen Mondes. Er ist auch bekannt als Secunda oder Stendarrs Kummer. In der khajiitischen Religion verkörpert Jone lediglich einen Aspekt des Mondnetzes, auch ja-Kha´jay genannt.

Julianos (Gott der Weisheit und der Logik):
Julianos ist der cyrodiilische Gott der Literatur, des Rechts, der Geschichte und des Widerspruchs. Er wird oft mit Jhunal, dem nordischen Vater der Sprache und der Mathematik in Verbindung gebracht. Von Tiber Septim gegründete und Julianos gewidmete Mönchskloster sind die Bewahrer der Schriften der Ahnen.

Kyne (Kuss zum Schluss):
Nordische Göttin des Sturms. Sie ist die Witwe von Shor und die Lieblingsgöttin der Krieger. Oft bezeichnet man sie auch als die Mutter der Männer. Ihre Töchter waren es, die den ersten Nord den Gebrauch der Thu´um, der Sturmstimme, beibrachten.

Kynareth (Göttin der Luft):
Kynareth ist Mitglied der Neun Götter und die stärkste der Himmelsgeister. In manchen Legenden ist sie die erste, die Lorkhans Plan zur Schaffung der Ebene der Sterblichen zustimmte, und den Platz dafür in der Leere schuf. Sie wird ebenfalls mit dem Regen in Verbindung gebracht, ein Phänomen, das es vor dem Verlöschen von Lorkhans göttlichem Funken nicht gegeben haben soll.

Leki (Heilige des Geisterschwerts):
Leki, die Göttertochter des Großen Vaters, ist die Göttin der falschen Schwertkämpfer. Die yokudanischen Na-Totambu trugen einst in der Ära der Mythen einen Kampf aus, um zu entscheiden, wer sie gegen die Linkshänder-Elfen führen sollte. Ihre Schwertkämpfer waren allerdings alle so kampferfahren, dass niemand unterlag. So führte Leki den Ephemeral Feint ein. Anschließend wurde ein Sieger festgestellt und der Krieg mit den Aldmern begann.

Lorkhan (Verschollener Gott):
Diese Schöpfer-Gottheit des Lugs und der Versuchung findet sich in jeder tamrielischen mythischen Tradition. Am bekanntesten ist er unter dem aldmerischen Namen 'Lorkhan' oder auch 'die Schicksalstrommel'. Auf irgendeine Weise überzeugte er die ursprünglichen Geister, die Erschaffung der Ebene der Sterblichen in die Wege zu leiten, wodurch er den bestehenden Zustand durcheinander brachte - ähnlich wie sein Vater Padomay, der am Weltenbeginn die Instabilität in das Universum brachte. Seit die Welt geschaffen wurde, ist Lorkhan - teilweise unfreiwillig - von seinem göttlichen Zentrum getrennt und durchstreift die Schöpfung der et´Ada. Er und sein Platz im

metaphysischen 'Bauplan' werden auf viele Arten interpretiert. In Morrowind wird ihm beispielsweise ein Bezug zu Psijics Bestreben nachgesagt, einem Prozess, durch den Sterblichen auferlegt wird, die Götter zu übertreffen, von denen sie geschaffen wurden. Für die Hochelfen verkörpert er die unheiligste aller höheren Mächte, da er es war, der sie für immer von der Ebene der Geister trennte. In den Legenden taucht er fast immer als Feind der Aldmer, und damit als Feind der frühen Menschheit, auf.

Lorkhaj (Tier des Mondes):
Anaquininische Gottheit der Pre-ri'Datta-Dynastie, gleichzusetzen mit dem Verschollenen Gott Lorkhan.

Magnus (Magus):
Magnus, der Gott der Hexerei, beschloss im letzten Moment, an der Schöpfung der Welt nicht teilzuhaben - auch wenn es ihn viel kostete. Was von ihm übriggeblieben ist, fühlen und beherrschen die Sterblichen unter dem Namen Magie. Eine Sage behauptet gar, dass, obwohl die Idee von Lorkhan stammt, Magnus derjenige war, der die Pläne und Diagramme zur Schaffung der Ebene der Sterblichen erstellt hat. Manchmal wird er durch ein Astrolabium, ein Teleskop oder - häufiger - einen Stab dargestellt. Den cyrodiilischen Legenden zufolge kann er in die Körper mächtiger Magier fahren und ihnen seine Kraft zur Verfügung stellen. Er wird mit Zurin Arctus, dem König der Unterwelt, in Verbindung gebracht.

Malacath (Gott der Flüche):
Malacath besteht aus den wieder belebten Überresten von Trinimac. Er ist ein in gewisser Hinsicht schwacher, aber rachsüchtiger Daedra. Die Dunkelelfen behaupten, er sei identisch mit Malak, dem Gottkönig der Orks. Er prüft die Dunmer ständig auf körperliche Schwächen.

Malooc (König der Horden):
Ein göttlicher Feind des Ra Gada. In der ersten Ära führte er die Goblins gegen die Rothwardonen. Als die Armee des HoonDing seine Goblin-Horden besiegte, floh er gen Osten.

Mauloch (Malacath):
Ein Gott der Orks belästigte die Erben König Haralds für lange Zeit. Nach der Schlacht am Drachenwall, um 1Ä 660, flüchtete er in den Osten. Man sagt, dass seine Wut den Himmel mit schwefligem Hass erfüllte - das Jahr wurde später das 'Jahr des Winters im Sommer' genannt.

Mara (Göttin der Liebe):
Eine fast universelle Gottheit. Ursprünglich war sie eine Fruchtbarkeitsgöttin in der Ära der Mythen. In Himmelsrand ist Mara die Dienerin von Kyne. Im Kaiserreich verkörpert sie die Mutter-Göttin. Manchmal wird sie auch in Verbindung gebracht mit Nir in der 'Anuade', dem weiblichen Prinzip des Universums, das die Schöpfung geboren hat. Je nach Religion ist sie entweder mit Akatosh oder Lorkhan verheiratet - oder die Geliebte von beiden.

Mehrunes Dagon (Gott der Zerstörung):
Eine beliebte Daedra-Gottheit. Man verbindet ihn mit den Gefahren der Natur, wie Feuer, Erdbeben und Fluten. In manchen Kulturen ist Dagon allerdings lediglich ein Gott des Blutvergießens und des Verrats. In Morrowind ist Mehrunes Dagon von besonderer Wichtigkeit. Dort repräsentiert er die fast schon ungastliche Landschaft.

Mephala (Androgyn):
Mephala ist der Weber oder der Spinnengott. In Morrowind war er der Ahn, der die Chimer die Fähigkeiten lehrte, die sie brauchten, um ihren Gegnern zu entgehen oder sie heimlich zu töten. Feinde gab es zu jener Zeit reichlich, da die Chimer nur eine kleine Gruppe waren. Zusammen mit Boethiah hat Mephala das Clan-System geschaffen, das den Grundstein für die Fürstenhäuser bildet. Er schuf die Morag Tong. Mephala ist auch bekannt als das Abbild von Vivec.

Molag Bal (Gott der Pläne, König der Notzucht):
Ein wichtiger Daedra in Morrowind. Dort ist er grundsätzlich der Erzfeind von Boethiah, dem Prinzen der Heimtücke. Er ist die Hauptursache für die Probleme der Dunmer (und der vorangegangenen Chimer). In den Legenden versucht Molag Bal ständig, die Erblinien der Fürstenhäuser durcheinander zu bringen oder auf andere Art die dunmerische 'Reinheit' zu beflecken. Die Monster, von denen man sagt, sie lebten in Molag Amur, sollen das Ergebnis seiner Verführung Vivecs in der vorigen Ära sein.

Morihaus (Erster Atem des Menschen):
Antike Heldengottheit der Cyro-Nord. Die Legenden kennen ihn als den Eroberer der Zitadelle. Durch diese Tat in der Ära der Mythen erlangten die Menschen die Kontrolle über das Tal der Kernländer. Man verbindet ihn oft mit den nordischen Kräften der Thu´um - und deshalb auch mit Kynareth.

Morwha: (Göttin der Muttermilch):
Yokudanische Fruchtbarkeitsgöttin. Sie ist eine elementare Gottheit des yokudanischen Pantheons und die Lieblingsfrau des Großen Vaters. In verschiedenen Gegenden Hammerfells, unter anderem in Stros M´kai, wird Morwha noch heute verehrt. Sie wird durchgängig als vierarmig beschrieben. So kann sie sich 'mehr Männer greifen'.

Nerevar (Götterschlächter):
Der chimerische König des Resdayn, des goldenen Zeitalters des alten Veloth. Nerevar war der Vorbote der Dreifaltigkeit und wurde während der Schlacht am Roten Berg getötet. Für den Glauben der Dunmer ist er der wichtigste Gott. Ihm wird nachgesagt, Dumac, den letzten Zwergenkönig, getötet und sein Herz gegessen zu haben.

Onsi (Knochenschaber):
Angesehener Kriegergott des yokudanischen Ra Gada, der den Menschen beibrachte, aus ihren Messern Schwerter zu machen.

Orkey (Alter Nörgler):
Ein Lehngott der Nord, die wahrscheinlich während der aldmerischen Herrschaft über Atmora angefangen haben ihn anzubeten. Die Nord glauben, dass sie einst so lange lebten wie die Elfen - bis Orkey erschien. Durch heidnische Tricks überredete er sie zu einem Handel, der ihr Leben 'an die Zahl der Winter' band. Den Legenden zufolge hatten die Nord zu einer Zeit dank Orkeys gemeiner Magie nur eine Lebenserwartung von sechs Jahren. Daraufhin tauchte Shor auf, nahm auf ungeklärte Weise den Fluch von ihnen und belegte die nahen Orks mit dem Grossteil davon.

Phynaster:
Heldengott von der Insel Summerset, der den Altmern beibrachte, durch Verkürzung ihrer Schrittlänge ihr Leben um weitere hundert Jahre zu verlängern.

Rajhin (Der Wanderer):
Obergottheit der Khajiit, der in der Gegend der Schwarzen Kiergo in Senchal aufgewachsen ist. Er ist der berühmteste Dieb in der Geschichte von Elsweyr und soll der Kaiserin Kintyra im Schlaf eine Tätowierung von ihrem Nacken gestohlen haben.

Reman (Der Cyrodiil):
Als göttlicher Held des zweiten Kaiserreichs war Reman der größte Held der akavirischen Unruhen. Tatsächlich überzeugte er die Invasoren, ihm bei der Errichtung seines eigenen Reiches zu helfen und eroberte bis auf Morrowind ganz Tamriel. Reman führte das Ritual der Kaiserkrönung ein - inklusive dem Amulett der Könige, einem Seelenstein mit beträchtlichen Kräften. Die dunmerischen Morag Tong beendeten seine Dynastie am Ende der ersten Ära. Man nennt ihn auch den 'weltlichen Gott'.

Riddle´Thar (Tanz der Zwillingsmonde):
Riddle´Thar, die Gottheit der kosmischen Ordnung der Khajiit wurde Elsweyr durch den Propheten Rid-Thar-ri´Datta, den Mane, offenbart. Riddle´Thar ist eigentlich mehr eine Sammlung von Lebensregeln als eine einzelne Erscheinung, doch einige seiner Verkörperungen erscheinen gerne als bescheidene Boten der Götter. Er ist auch bekannt als der Zuckergott.

Ruptga (Großer Vater):
Obergottheit des yokudanischen Pantheons. Ruptga, bekannter als 'Großer Vater', war der erste Gott, der herausfand, wie man den Hunger von Satakal überlebt. Nach ihm lernten auch die anderen Götter den 'Übergang', einen Prozess, durch den sie ihr Leben über die normale Zeit hinaus verlängern können. Der Große Vater hat auch die Sterne in den Himmel gehängt, um geringeren Geistern den Weg zu weisen. Als es aber zu viele Geister gab, um den Überblick zu behalten, schuf Ruptga sich einen Helfer aus der toten Hülle vergangener Welten. Dieser Helfer ist Sep (siehe unten), der später die Welt der Sterblichen schuf.

Satakal (Die Haut der Welt):
Der yokudanische Gott des Alles. Er ist eine Synthese der Eigenschaften von Anu und Padomay. Im Grunde genommen ähnelt Satakal dem nordischen Alduin, der eine Welt zerstörte, um die nächste zu schaffen. In der yokudanischen Mythologie tat (und tut) Satakal dies viele Male und rief so die Geburt von Geistern hervor, die diesen Übergang überleben konnten. Aus diesen Geistern ist schließlich das yokudanische Pantheon geworden. Satakal ist bei den Alik´r-Nomaden beliebt.

Sheogorath (Der verrückte Gott):
Angstvolle Ehrerbietung gegenüber Sheogorath ist in Tamriel weit verbreitet. Zeitgenössische Quellen deuten an, dass seine Wurzeln in den aldmerischen Schöpfungsgeschichten liegen. Darin heißt es, dass Sheogorath geboren wurde, als Lorkhans göttlicher Funken erlosch. In einem entscheidenden Mythos wird er als 'Sithi-förmiges Loch der Welt' bezeichnet.

Sheor (Der Böse):
In Breton gilt der Böse als Quelle aller Zwietracht. Es scheint, als sei er ursprünglich der Gott der Missernten gewesen. Die meisten modernen Theologen sind sich jedoch darin einig, dass es sich bei Sheor um eine dämonisierte Version des nordischen Shor handelt - geboren in den dunklen Jahren nach dem Fall von Saarthal.

Sep (Die Schlange):
Yokudanische Version des Lorkhan. Sep wurde geboren, als der Große Vater einen Helfer brauchte, um den Geistertausch wieder Herr zu werden. Sep hielt allerdings den Hunger von Satakal nicht aus

und überredete deshalb einige andere Götter, ihm bei der Schaffung einer leichteren Alternative zum Übergang zu helfen. Wie wir alle wissen ist jene Alternative die Welt, wie wir sie heute kennen. Jene Geister, die Sep folgten, wurden in unserer Welt gefangen und mussten ihre Leben als Sterbliche beenden. Für seine Entgleisungen wird Sep vom Großen Vater bestraft. Sein Hunger lebt aber als Leere zwischen den Sternen weiter; ein Stück Nichts, das versucht, den Übergang der Sterblichen zu den Fernen Ufern zu stören.

Shezarr (Gott der Menschen):
Cyrodiilische Version von Lorkhan, dessen Wichtigkeit schwindet, sobald Akatosh in den Vordergrund der kaiserlichen (in Wirklichkeit alessianischen) Religion tritt. Shezarr war der Geist, der hinter jedem menschlichen Unternehmen steckte, vor allem wenn es gegen die aldmerischen Aggressoren ging. Manchmal bringt man ihn mit der Schaffung der cyrodiilischen Kampfmagier in Verbindung. Im heutigen Zeitalter der Toleranz ist Shezarr in Vergessenheit geraten.

Shor (Gott der Unterwelt):
Nordische Version des Lorkhan. Shor wechselte nach der Schöpfung der Menschen auf deren Seite. Fremdländische Götter (z. B. elfische) verschworen sich gegen ihn, besiegten ihn und verbannten ihn in die Unterwelt. Atmoranische Mythen beschreiben ihn als einen blutrünstigen König des Krieges, der die Nord wieder und wieder zum Sieg gegen ihre aldmerischen Unterdrücker führt. Vor seinem Untergang war Shor das Oberhaupt der Götter. Manchmal nennt man ihn auch den Gott der Kinder (siehe oben, Orkey).

Sotha Sil (Mysterium von Morrowind):
Der dunmerische Gott Sotha Sil ist das am wenigsten bekannte Mitglied des Tribunals. Man sagt, er würde von seiner verborgenen Uhrmacherwerkstatt aus die Welt neu gestalten.

Stendarr (Gott der Flüche):
Stendarr ist einer der Neun Götter und hat sich von seinen nordischen Ursprüngen her in einen Gott des Mitgefühls, oder auch - gelegentlich - der gerechten Herrschaft entwickelt. Es heißt, er habe in seinen späteren Jahren Tiber Septim begleitet. In den frühen altmerischen Legenden ist Stendarr der Apologet der Menschheit.

Stuhn (Gott der Erpressung):
Nordischer Vorgänger von Stendarr und Bruder von Tsun. Stuhn war ein Kriegergott, der als Shors Schildknappe gegen das aldmerische Pantheon kämpfte. Er hat den Menschen die Vorteile von Kriegsgefangenen klargemacht und ihnen gezeigt, wie man sie in seine Gewalt bringt.

Syrabane (Gott der Hexer):
Syrabane ist ein aldmerischer Gott der Magie. Er stand Bendu Olo beim Sturz der Krecken bei. Durch besonnenen Einsatz seines magischen Ringes hat Syrabane viele von der Geißel der Thrassianischen Pest befreit. Aufgrund seiner Beliebtheit bei den jüngeren Mitgliedern der Magiergilde nennt man ihn auch den 'Gott der Lehrlinge'.

Tava (Vogelgöttin):
Yokudanische Göttin der Luft. Tava ist berühmt dafür, dass sie die Yokudaner nach der Zerstörung ihres Heimatlandes zur Insel Herne führte. Seitdem ist sie in die Mythologie von Kynareth integriert. Unter Seeleuten in Hammerfell ist sie immer noch sehr beliebt - ihre Altäre finden sich in den meisten Hafenstädten.

Tiber Septim (Talos, der Drachengeborene):
Als Erbe des Throns der entzweiten Könige ist Tiber Septim der wichtigste Heldengott der Menschheit. Er hat mit der Eroberung ganz Tamriels die dritte Ära (und das dritte Kaiserreich) eingeläutet. Man nennt ihn auch Ysmir, den 'Drachen des Nordens'.

Trinimac:
Starker Gott der frühen Aldmer, der mancherorts beliebter ist als Auri-El. Er war ein Kriegergott der ursprünglichen Elfenstämme und führte ihre Armeen gegen die Menschen. Es heißt, Boethiah habe Trinimacs Form angenommen (in manchen Geschichten soll er Trinimac sogar gegessen haben) und auf diese Art viele Aldmer dazu gebracht, ihm zuzuhören. So brachte er sie dazu, Chimer zu werden. Danach verschwand Trinimac aus der mythischen Welt, um später als der fürchterliche Malacath wiederzukehren (Die altmerische Propaganda sieht die Ursache dafür im schädlichen Einfluss der Dunmer).

Tsun:
Toter nordischer Gott der Prüfungen des Schicksals. Er starb, als er Shor vor ausländischen Göttern verteidigte.

Tu´whacca (Der raffinierte Gott):
Yokudanischer Gott der Seelen. Vor der Erschaffung der Welt war Tu´whacca der Gott der Gleichgültigkeit. Nachdem der Große Vater den Übergang geschaffen hatte, fand Tu´whacca eine neue Aufgabe - er wurde zum Bewahrer der Fernen Ufer und hilft bis heute den Rothwardonen, ihren Weg in das Leben nach dem Tod zu finden. In den weltoffeneren Gegenden Hammerfells wird sein Kult manchmal mit Arkay in Verbindung gebracht.

Vivec (Meister von Morrowind):
Kriegerischer Götterpoet der Dunmer. Vivec ist der unsichtbare Hüter des heiligen Landes und immer auf der Hut vor den dunklen Göttern des Vulkans. Er hat die Dunmer schon oft vor dem sicheren Tod gerettet. Gegen 2Ä 572 zeigte er ihnen, wie sie einen Tag lang Wasser atmen können, so dass er Morrowind überfluten und die akavirischen Invasoren töten konnte.

Xarxes:
Xarxes ist der Gott der Vorfahren und des verborgenen Wissens. Er hat als Schreiber von Auri-El angefangen und seit dem Beginn der Zeit sämtliche kleinen und großen aldmerischen Leistungen aufgezeichnet. Seine Frau Oghma hat Vivec aus seinen Lieblingsmomenten der Geschichte geschaffen.

Y´ffre (Gott des Waldes):
Der wichtigste Gott des bosmerischen Pantheons. Während Auri-El der König der Götter ist, sehen die Bosmer in Y´ffre den Geist des 'Jetzt'. Den Waldelfen zufolge herrschte nach der Schaffung der Ebene der Sterblichen überall Chaos. Die ersten Sterblichen verwandelten sich zurück in Pflanzen und Tiere. Da verwandelte sich Y´ffre in den ersten der Ehlnofey, oder 'Erdknochen'. Nachdem die Naturgesetze festgelegt waren, hatten die Sterblichen wenigstens einen Eindruck von Vertrautheit mit der neuen Welt, weil sie diese verstanden. Weil er die ersten Bosmer unterrichtete, wird er auch der Geschichtenerzähler genannt. Manche Bosmer verfügen noch immer über das Wissen aus der Zeit des Chaos und können dieses sehr effektiv einsetzen (Wilde Jagd).

Ysmir (Drache des Nordens):
Die nordische Form von Talos. Er widerstand der Kraft der Stimmen der Graubärte lange genug, um ihre Prophezeiungen zu hören. Später konnten ihn viele Nord nicht anschauen, ohne einen Drachen

zu sehen.

Z´en (Gott der Mühe):
Bosmerischer Gott des gerechten Lohns. Studien weisen auf Wurzeln in der argonischen und der akavirischen Mythologie hin. Vielleicht wurde Z´en von kothringischen Seeleuten in Valenwald eingeführt. Obwohl er oberflächlich betrachtet ein Gott der Landwirtschaft ist, zeigt Z´en sich manchmal auch als Erscheinung einer höheren kosmischen Ordnung. Sein Kult verschwand kurz nach der knhatenischen Grippe.

Zeht (Gott der Höfe):
Der yokudanische Gott der Landwirtschaft. Nach der Erschaffung der Welt leugnete er die Autorität seines Vaters. Deshalb hat der Große Vater die Feldarbeit auch zu so einem harten Geschäft gemacht.

Zenithar (Gott der Arbeit und des Handels, Handelsgott):
Zenithar ist Mitglied der Neun Götter und verständlicherweise mit Z´en verbunden. Im Kaiserreich ist er hingegen ein weitaus kultivierterer Gott der Kaufleute und der mittleren Adelsschicht. Seine Anhänger behaupten, er sei trotz seines mysteriösen Ursprungs 'der Gott, der immer gewinnt.'

Eine Abhandlung über die korrekte Benutzung des Calcinators

Argonische Alchemisten der Schwarzmarsch haben seit langem behauptet, dass die Phasen des Mondes die präzise Aufstellung des Calcinators bestimmen. Bei Vollmond sollte der Calcinator genau nach Süden ausgerichtet sein, in einer Linie mit dem Southron-Polarstern. Es ist wohlbekannt, dass der Southron-Polarstern leicht von der Position des geographischen Südens abweicht. Der gewissenhafte Alchemist wird Sternenkarten für den spezifischen Tag und Zeitpunkt zu Rate ziehen, um den Calcinator exakt auszurichten.

Für jede Nacht der Phasen des Monds nach dem Vollmond sollte der Calcinator im Uhrzeigersinn ein Achtundzwanzigstel des Kreises rotiert werden. Falls der Alchemist näher am Southron-Polarstern als an den Südlichen Schwestern ist, sollte er ihn stattdessen gegen den Uhrzeigersinn drehen. Platziert den Apparat an einem Ort, an dem das Mondlicht zur Hälfte auf ihn fällt. Bei Neumond sollte der Calcinator natürlich vollständig dem Mondlicht ausgesetzt sein.

Die korrekte Ausrichtung des Calcinators produziert eine um einen Teil in siebenundvierzig höhere Reinheit des Destillats. Dies ist offensichtlich ein äußerst wünschenswertes Attribut, auch wenn der Effekt eventuell nicht besonders merklich ist.

Vitharns Aufstieg und Fall

Kapitel I
In dem die Burg Vitharn gegründet und von der ersten an die zweite Generation des Herrschergeschlechts weitergegeben wird.

Graf Vitharn ließ seine Burg und deren Einrichtung aus dem Schlamm Dementias errichten und sammelte um sich all jene, die sich durch Lehnseid verpflichten ließen. Die Fanatikerstämme in der Gegend wurden zu Vasallen vereinigt, um seine Länder und seine Linie zu schützen, und so verbrachte der Graf den Rest seiner Tage auf den Inseln. Seine Gemahlin, Gräfin Mawean, gebar ihm einen Sohn namens Csaran und eine Tochter, Nweala.

Csarans Eltern glaubten, er könne sich bei entsprechendem politischem Einfluss des Throns von Sheogorath bemächtigen und die Zitternden Inseln in ein Zeitalter des Wohlstandes führen. Graf Vitharn selbst weigerte sich, Sheogorath überhaupt anzuerkennen, da er sich und seine Erben für die rechtmäßigen Herrscher über die Inseln hielt.

Darüber amüsierte sich der Wahngott natürlich ungemein, und so erlaubte er die Ehe zwischen Csaran und Glanz-im-Hain, der Tochter einer argonischen Hebamme. Diese glaubte, die Sphäre der Sterblichen könne ihrer Tochter nichts als Hass und Unterdrückung bieten.

Glanz-im-Hain war Csaran eine so ausgezeichnete Gräfin wie man sich nur wünschen könnte. Sie wollte nichts weiter, als ihrer neuen Familie und deren Hof Ehre zu machen. Obwohl sie sich im Herzen Dementias befand, blieb ihr Geist jahrelang davon unberührt. Doch leider kann ohne den Segen des Fürsten Sheogorath niemand lange auf den Inseln verweilen, und so wurde Glanz-im-Hain schließlich durch die Untreue ihres Mannes, des Grafen, an den Rand des Wahnsinns gebracht.

Csaran war vom Prinzip der Vetternwirtschaft geradezu besessen und misstraute jedem, mit der er nicht blutsverwandt war, einschließlich seiner Frau. Obwohl Glanz-im-Hain dem Grafen einen Sohn schenkte (der in seinem zwanzigsten Jahr von den Inseln verschwand), ist bekannt, dass das Paar, als Csarans Paranoia schlimmer wurde, das Bett immer seltener teilte, bis er sich schließlich in die Arme seiner Schwester Nweala flüchtete, die aus diesem inzestuösen Verhältnis den Thronerben Cesrien gebar. Unter uns gibt es noch einige, die sich an die Herrschaft Cesriens und seinen Beitrag zum Untergang von Vitharn erinnern.

Kapitel II
In dem die Geburt von Graf Cesrien für Vitharn ein ruhmvolles, blutiges und kurzes Zeitalter einläutet.

Der zu Gewalt und Jähzorn neigende Cesrien suchte Feinde, wo es keine gab. In seinen frühen Jahren auf dem Thron von Vitharn wurden alle Stämme in Sichtweite der Burg vollständig ausgerottet, seien es Menschen, Elfen oder Tiervölker.

Während seiner kurzen Herrschaft war das Gebiet an der südöstlichen Küste Dementias für Reisende gefährlich. Überall fand man die Leichen der Unglücklichen, welche die Ländereien von Vitharn unerlaubt betreten hatten. Sie wurden zur Abschreckung an die Bäume genagelt. Neben seinem sadistischen Charakter war Graf Cesrien von Vitharn auch für seinen schwerfälligen Verstand und seine kränkliche Disposition bekannt.

Tatsächlich wurde Cesrien mit unterschiedlich langen Beinen geboren, und er atmete mühsam und keuchend. In seiner Jugend hatten seine Lehrer große Mühe, dem begriffsstutzigen Knaben überhaupt etwas beizubringen. Er war ständig von Hebammen und Krankenpflegern umgeben, die seine diversen Gebrechen mit Balsam und Dämpfen aus allen Ecken der Inseln behandelten, aber als er volljährig wurde, schickte er sie alle weg, meist unter Wutanfällen.

Wohl unter dem Einfluss seines Vaters wurde Cesrien immer mehr in sich gekehrt und erlaubte nur wenige ausgesuchte Höflinge in seiner Nähe. In der Öffentlichkeit ließ er sich nur blicken, um seine Vasallen, die Fanatiker, für einen weiteren Überfall auf das Umland zu versammeln.

Erstaunlicherweise hörte Cesrien auf den dringenden Rat seiner Berater und legte eine kurze Pause in seinen Raubzügen ein, um sich eine Frau zu nehmen und den Fortbestand der Adelslinie Vitharns zu sichern. Zur Braut nahm sich der zunehmend kränkelnde Graf ein lebhaftes Bauermädchen, das aus einer Ketzergemeinde mitten in der Wildnis von Mania stammte. Gräfin Jideen indes hätte ihrem Gatten nicht unähnlicher sein können. Die Fanatiker, die ihrem Lehnseid gegenüber Graf Vitraen lange treu geblieben waren, waren angesichts dieses Frevels außer sich. Die Spannungen wuchsen, bis Cesrien schließlich den Geist aufgab und sein kleiner Sohn Cirion den Thron von Vitharn bestieg.

Kapitel III
In dem Vitharn von Konflikten geplagt und der friedliebende Graf Cirion gestürzt wird.

Vor seiner eiligen Krönung im Hof von Burg Vitharn war der junge Graf Cirion kaum in der Öffentlichkeit gesehen worden. Einige behaupten, dass er während der Zeremonie noch die blauen Flecke von der Prügel seines schwächlichen Vaters aufwies. Wäre Cirion alt genug gewesen, um selbst zu regieren, hätte er mit seiner sanften, zurückhaltenden Art vielleicht noch die Wogen der Unruhe im Vasallenstamm glätten können, aber seine Mutter, Gräfin Jideen, war gezwungen, viele der Aufgaben zu übernehmen, die ihr Mann so lange vernachlässigt hatte.

Nach allem, was man hört, war Gräfin Jideen eine fähige Person, die vom Volk geliebt wurde -- aber die Anführer der Fanatiker konnte ihre persönlichen Gefühle der Entrüstung über ihre manische Abstammung auf die Dauer nicht unterdrücken. Trotz ihrer außerordentlich taktvollen Versuche der Diplomatie saß die Feindseligkeit gegen sie tief und wurde im Laufe der Jahre immer stärker. Es ist vielleicht zu bewundern, dass die Vasallen überhaupt so lange ihrem Eid treu blieben.

Als Cirion schließlich ins regierungsfähige Alter kam, bemühte sich der schüchterne junge Graf redlich, sein Amt mit Würde zu bekleiden, aber seine Angst vor der Welt war so groß, dass sogar der Schatten eines vorüberfliegenden Vogels genügte, um ihn sichtbar zu erschrecken. Er war fast außerstande, öffentliche Reden zu halten, und als er versuchte, die Vasallen zu beschwichtigen, die sich noch immer über die Herkunft seiner Mutter empörten, konnte er sich vor Angst kaum beherrschen. Einige behaupten sogar, dass er sich in die Hose machte, bevor er die Thronkammer fluchtartig verließ.

Es kam, wie es kommen musste. Schließlich riss der Geduldsfaden bei den Fanatikern, und ihre Krieger kesselten Vitharn ein. Die Leibgarde des Grafen war unfähig, den Angriff abzuwehren und die Belagerung dauerte nur einen einzigen Tag. Seit dem Tag dieses Scharmützels ist keine Seele mehr lebend aus Vitharn herausgekommen. Die Sage erzählt von einem unentwegten Kampf zwischen den Geistern der fanatischen Vasallen und denen der kümmerlichen Verteidiger von Vitharn, die durch den Verrat der Fanatiker und die Feigheit Cirions dazu verdammt sind, die letzten

Minuten ihres Lebens bis in alle Ewigkeit zu wiederholen.

Vivec und Mephala

Wer ist Almsivi?

Morrowind ist ein heiliges Land und seine Götter sind aus Fleisch und Blut. In ihrer Gesamtheit nennt man diese Götter das Tribunal, das dreieinige Almsivi - drei Gottheiten, die die Tugenden der Dwemer verkörpern. Almalexia ist die Barmherzigkeit, Vivec die Macht und Sotha Sil das Mysterium. Vivec ist bei weitem der Beliebteste von ihnen. Vivec ist als geliebter Krieger-Poet des wahren Volkes, der widersprüchlich schön und grausam ist, auch der Bekannteste. Vivec ist kunstvolle Gewalt. Im Schrifttum und der Liturgie des Tempels wird er als einer der Gottkönige von Morrowind dargestellt. Er beschützt den heiligen Subkontinent der Resdayn in Vvardenfell und bewacht den Roten Berg, das Tor zur Hölle. Er ist Teil des heiligen Tribunals, ein Gott des neuen Tempels und ein Aspekt des gesegneten und rechtschaffenen Almsivi.

Die klare Darstellung von Vivec, dem Wächter, Gottkönig und Krieger-Poeten, ist für die Bewohner des Westens am zugänglichsten und am vertrautesten. Man darf dabei allerdings nicht vergessen, dass Vivec den Dunmern auch als transzendente Entfaltung des Schwarzhändigen Mephala, des Daedras, der ihn vorweggenommen hatte, bekannt ist, einer Gründungsgestalt der frühesten Chimer. Diese dunklere Seite Vivecs ist in der volkstümlichen Literatur und Liturgie nicht vertreten, wird jedoch von den Dunmern instinktiv verstanden und als wesentlicher Teil von Vivecs göttlicher Erscheinung akzeptiert. Um das komplizierte Wesens Vivecs voll und ganz würdigen zu können, muss man zunächst das Wesen von Vivecs Abbild, Mephala, und die dunkleren Motive, die von den Erscheinungsformen und Beweggründen dieses Daedrafürsten dargestellt werden, verstehen.

Wer ist Mephala?

Jeder der drei Tempel-Tribunen hatte in der Anfangszeit der Chimer-Kultur ein bestimmtes Abbild. Diese Abbilder sind im Westen als die unheilvollen Daedra Azura, Boethiah und Mephala bekannt. In der Theologie des Tempels ist Azura das Abbild Sotha Sils, des Magierfürsten des Almsivi, Boethiah das Abbild Almalexias, der Mutter und Fürstin von Almsivi und Mephala das Abbild Vivecs. Der Legende nach verwandelte sich unter der Führung dieser drei Daedrafürsten eine unzufriedene Schar von Altmern in ein neues Volk und gründete ein neues Reich. Während Boethiah, der so genannte Prinz der Heimtücke, die revolutionären Methoden, die für die Verwandlung benötigt wurden, erdachte, war Mephala das zwielichtige Werkzeug zur Umsetzung dieser Methoden.

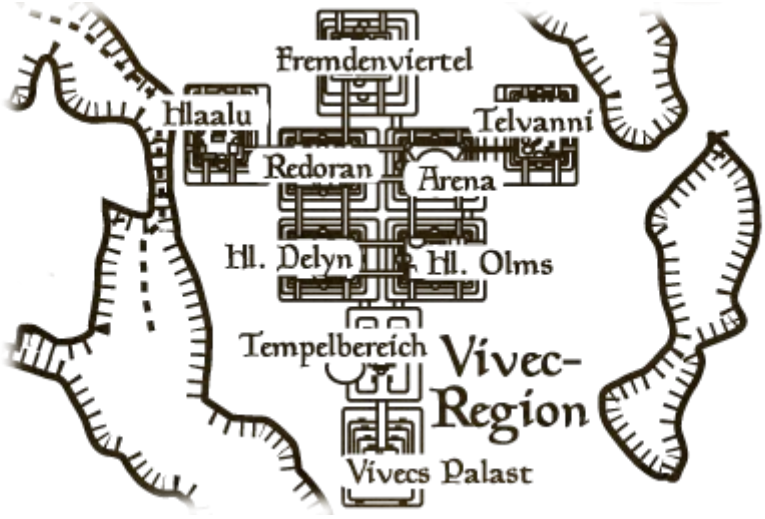
Wie man im Westen weiß, ist Mephala der Dämon des Mordes, des Geschlechtlichen und der Geheimnisse. All diese Bereiche enthalten sowohl subtile als auch gewaltsame Aspekte (Meuchelmord/Völkermord, Umwerbung/Orgien, Takt/dichterische Wahrheit); Mephala wird paradoxerweise als derjenige verstanden, der diese widersprüchlichen Bereiche verkörpert und zusammenführt. All diese subtilen Strömungen und Widersprüche sind auch in den dwemerischen Vorstellungen von Vivec präsent, auch wenn sie in der Tempeldoktrin nicht explizit beschrieben und erklärt sind.

Die Dunmer sehen Fürst Vivec nicht als Wesen des Mordes, des Geschlechtlichen und der Geheimnisse Sie begreifen ihn eher als gütigen König, Wächter-Krieger, Dichter-Künstler. Gleichzeitig akzeptieren sie jedoch unbewusst die dunkleren und verdeckten Strömungen hinter Vivecs gütigen Erscheinungen.

So ist etwa die Geschichte, dass Vivec sich mit seinen Mit-Herrschern Almalexia und Sotha Sil verschworen hatte, um Fürst Nerevar, den größten Helden und Feldherren der Dunmer zu ermorden, eine der eindrucksvollsten und beständigsten der mit Vivec verknüpften Mythen. Die Geschichte, die durch die mündliche Überlieferung der Aschländer erhalten ist, widerspricht sämtlichen Tempeltraditionen. Dennoch ist die Sage fest in den Köpfen der Dunmer verankert, so als würden sie sagen: 'Natürlich hätte Vivec sich niemals an einer Verschwörung gegen Fürst Nerevar beteiligt, doch es ist vor so langer Zeit passiert ... wer kennt schon die Wahrheit?'

Nach außen hin ist Vivec gütig, sensibel, mitfühlend und Beschützer seiner Anhänger. Zur gleichen Zeit scheinen sich die Dunmer mit den verdeckten Aspekten Vivecs, den dunkleren Bestandteilen von Gewalt, Lust und Verschwörung, die mit den primitiveren, grausamen Impulsen der Abbilder zusammenhängen, auf irrationale Art wohl zu fühlen.

Vivec-Führer



Die Stadt Vivec ist die größte Siedlung Vvardenfells und eine der größten Städte im ganzen Osten. Jeder der großen Wohninseln hat die Größe einer vollständigen Stadt. Der Hohe Tempel und der Palast Vivecs werden täglich von Hunderten Reisenden und Pilgern besucht. Die Bürger strömen zu öffentlichen Veranstaltungen wie Spottgefechten oder Komödien in die Arena. Fremdländer beschränken sich zumeist auf die Fremdenwohninsel, während Einheimische auf den Grundstücken der Fürstenhäuser und Wohninseln leben, arbeiten und einkaufen. Aber vor allem ist sie Fürst Vivecs heilige Stadt. Das Ministerium der Wahrheit, das Tempelgefängnis, schwebt über dem Hohen Tempel, den Hallen der Weisheit und Gerechtigkeit und Fürst Vivecs Palast.

Vivec ist eine Stadt, die aus neun Wohninseln besteht, von denen jede eine kleine Stadt in sich selbst darstellt. Auf einer Karte sieht die Stadt wie ein Kreuz aus: Oben das Fremdenviertel, unten das Tempelgelände, Vivecs Palast, der Hohe Tempel, das Ministerium der Wahrheit, die Halle der Weisheit und die Halle der Gerechtigkeit, im Westen die Hlaalu-Wohninsel, im Osten die Telvanni-Wohninsel, und in der Mitte des Kreuzes vier weitere Wohninseln - im Nordwesten die Redoran-Wohninsel, im Nordosten die Arena, im Südwesten die Wohninsel des Hl. Delyn und im Südosten die Wohninsel des Hl. Olms.

Das Fremdenviertel

Das Fremdenviertel ist die große, dreistöckige Wohninsel im Norden der Stadt. Ursprünglich war es keinem Fremden erlaubt, Vivec weiter als bis zum Fremdenviertel zu betreten. Aber heutzutage können Fremdländer nach Belieben durch ganz Vivec reisen. Jede der kaiserlichen Gilden besitzt hier ein Gildenhaus und bietet vollständige Dienstleistungen an. Ein Schrein des kaiserlichen Kults dient den spirituellen Bedürfnissen der kaiserlichen Gläubigen. Auch verschiedene unabhängige Händler, Handwerker und Ausbilder mieten hier Räumlichkeiten an. Die Taverne 'Zum Schwarzen Shalk' vermietet Betten an Besucher, die keiner Gilde angehören.

Das Tempelgelände

Der Hohe Tempel ist der größte Tribunals-Tempel auf Vvardenfell. Der Erzkanoniker Saryoni hat den Vorsitz des Tempels und unter ihm dient ein großer Stab an Priestern, Heilern und Mönchen. Pilger reisen aus ganz Morrowind an, um den Hohen Tempel und das Ministerium der Wahrheit zu sehen, und um vor Vivecs Palast zu beten und zu danken. Das Ministerium der Wahrheit, eine himmlische Einrichtung, die dank Vivecs Macht über dem Tempelgelände schwebt, ist das Hauptquartier der Tempel-Ordinatoren. Hier werden Ketzer eingekerkert und umerzogen. Die Halle der Weisheit und die Halle der Gerechtigkeit beherbergen die ausführenden, administrativen, richterlichen und militärischen Verfahren des Tribunals-Tempels. Vivecs Palast ist die Wohnstätte des Gott-Helden Fürst Vivec, des Krieger-Poeten der drei Gottheiten, die Almsivi bilden, der göttlichen Gönner des Tribunals-Tempels. Nur den Frömmsten wird die Gegenwart des Fürsten Vivecs gewährt, und dieses auch nur bei seiner Weihe. Unter Vivecs Palast befindet sich der Rätsel-Kanal, ein Ort der Verehrung und der Prüfung für suchende Helden, die auf Vivecs Gunst hoffen. Viele Arten von Schätzen werden in den dunklen Gängen des Rätsel-Kanals von daedrischen Dienern bewacht.

Der Hlaalu-Bezirk

Der Hlaalu-Bezirk ist die westlichste Wohninsel der Stadt. Der Hlaalu-Ratsherr Crassius Curio besitzt hier hoch oben ein prächtiges Herrenhaus. Die Stockwerke darunter beherbergen Schätze der Hlaalu, Aufzeichnungen, Haftzellen und verschiedene Dienstleistungen des Fürstenhauses. Es gibt zwei öffentliche Häuser: Die 'Elfennation' und die 'Taverne ohne Namen'. Eine Vielzahl Handwerker und Händler hat ebenfalls Geschäfte im Hlaalu-Bezirk. Einige Adlige und Gefolgsleute des Fürstenhauses Hlaalu ziehen es vor, ihren Wohnsitz in den weniger förmlichen Wohninseln des Hl. Delyn und des Hl. Olms zu unterhalten.

Der Telvanni-Bezirk

Der Telvanni-Bezirk ist die östlichste Wohninsel der Stadt. Der Magierfürst Mavon Drenim ist der ranghöchste Adlige der Telvanni. Die Telvanni mieten das Gelände vom Tempel und müssen sich mit einem Velothi-Turm anstelle ihrer bevorzugten Pilztürme behelfen. Das administrative Zentrum beinhaltet eine Schatzkammer und ein Archiv. Sklaven sind, zusammen mit Zellen voller Monster, in den untersten Geschossen untergebracht. Es gibt viele Händler, Handwerker und Ausbilder, und die Taverne 'Zum Echsenkopf' bietet Unterkunft für Zugehörige und Söldner der Telvanni.

Der Redoran-Bezirk

Der Redoran-Bezirk ist die Wohninsel im Süden des Fremdenviertels, westlich von und neben der Arena. In diesem administrativen Zentrum der Redoran befinden sich die Schatzkammer der Redoran, das Archiv und Haftzellen. In den unteren Ebenen befinden sich ein Schrein der Redoran und Ahnengewölbe. Die Besitzungen zweier Adelsfamilien, die der Sarens und die der Dralors, befinden sich in den oberen Ebenen. Es gibt viele Händler, Handwerker und Ausbilder, und die Taverne 'Goldblume' bietet Unterkunft für Zugehörige und Gefolgsleute der Redoran.

Die Arena

Die Arena liegt zwischen der Wohninsel der Redoran im Westen und der der Telvanni im Osten. Die Arena ist die Stätte für öffentliche Veranstaltungen und Kampfsport. Die bequeme, kuppelförmige Arena bietet Sitzplätze für Hunderte von Zuschauern. Unter der Arena befinden sich Umkleide- und Lagerräume der Künstler, sowie Übungsräume und Tierpferche der Kampfteilnehmer.

Die Wohninseln des Hl. Delyn und des Hl. Olms

Die Wohninsel des Hl. Delyn und des Hl. Olms sind Wohnbezirke der Bürgerlichen und Bedürftigen. Der Tempel veranschlagt angemessene Mieten für Werkstätten, Geschäfte und Wohnungen, und der Großteil von Vvardenfells Handwerks- und Leichtindustrie ist in diesen Wohninseln beheimatet. Das Kloster des Hl. Delyn, des Weisen, befindet sich in der Dachetage des gleichnamigen Bezirks, und der Hlaalu-Ratsherr Yngling Halbtroll besitzt ein Herrenhaus in der Dachetage im Bezirk des Hl. Olms.

Reisen und Beförderung

Fußgängerbrücken verbinden das Festland der Ebenherz-Region mit dem Hlaalu-Bezirk, die Nordbucht mit dem Fremdenviertel und die Ostbucht mit dem Telvanni-Bezirk. Frachtstraßen führen von der Brücke des Hlaalu-Bezirks in den Süden nach Ebenherz und in den Norden nach Seyda Neen und zu weiteren nördlichen Punkten. Frachtstraßen führen von der Brücke des Fremdenviertels nach Westen Richtung Seyda Neen, nach Norden Richtung der Ascadia-Inseln und Suran, und nach Osten Richtung Molag Mar. Die Straßen, die von der Brücke des Telvanni-Bezirks ausgehen, sind im Wesentlichen nur für Reisende nach Molag Mar von Nutzen. Die Schlickschreiter verkehren am nördlichen Ende der Brücke des Fremdenviertels und ermöglichen Reisen von Vivec nach Suran, Seyda Neen, Balmora und Molag Mar. Schiffe an den Anlegestellen des Fremdenviertels reisen nach Ebenherz, Hla Oad, Molag Mar und Tel Branora. Schiffe aus dem nahen Ebenherz segeln nach Hla Oad, Sadrith Mora, Tel Branora und zum Fremdenviertel Vivecs. Billige Gondeln befördern Passagiere über Vivecs Kanäle von Wohninsel zu Wohninsel.

Vivecs Kantaten

[Die Kantaten Vivecs sind Lesungen in Form epischer Gesänge. Sie zeigen Vivecs Entwicklung von einem unwissenden Sterblichen hin zu einem erleuchteten Gott. Vivec war auf Erfahrungen aus, die ihn auf jede erdenkliche Weise prüften, besonders in der Verteidigung und dem Schutz der Dunmer, seines Volks. Durch sein langes Leben, seine Demut und seinen unbezwingbaren Geist erlangte er die Weisheit der Sieben Gnaden. Die Kantaten erzählen die vielen Geschichten von Vivecs Versuchen mit Herausforderungen und Gefahren, seinen Fehlschlägen und Triumphen, seinen Erkenntnissen und glücklichen Geschicken, sowie von dem, was er seinen Vertrauten schuldet: seiner Geliebten Almalexia und seinem Lehrer Sotha Sil. Die Dichtungen sind einfach und dramatisch, lyrisch und persönlich, und für Gesang oder Rezitation geschrieben. Es folgt ein Auszug aus Fürst Vivecs 'Dunkle Gedanken unter dem Roten Berg'.]

Schaurigen Schleierschatten gleiche Geisterfeuer
Um die Bahren der Toten am Roten Berg.

Die Felsengewölbe der steinernen Hallen
Schimmern im schwachen Schein der Totengeister.

Haus und Herd, in Trümmer getreten, ergossen ihr Blut
In starken Strömen, rotblühende Fontänen.

Umringt von geisterhaften Mauern
Ruhn die geschlagenen Scharen in Aschewiegen.

Wann werden sie wachen? Welch dunkle
Feuerprobe wird ihre Seelen entfachen?

Wie lang noch werden in rot rauchend Wolken
Flackernde Totenlichter brennen?

Wie viele Leben voll Trübsal und Tränen
Werden dies ruhlose Grab versiegeln?

Vollständiges Verzeichnis der Rüstungsverzauberungen von Yvonne Bienne, Wissenschaftlerin der Synode

Dieses Verzeichnis enthält alle bekannten Arten von Rüstungsverzauberungen, die ein moderner Zauberer wirken kann. Ich gehe keineswegs davon aus, dass diese Liste vollständig ist. Fortlaufend werden neue Entdeckungen gemacht und neue Verzauberungen gefunden, sodass dieses Werk eines Tages veraltet sein wird. Diejenigen, die dieses Werk nutzen, können es nach Bedarf überarbeiten.

Die häufigsten Verzauberungen bei Rüstungen und anderen Kleidungsstücken verstärken Gesundheit, Magicka und Ausdauer. Unter Kriegern ist die Verstärkung der Gesundheit äußerst beliebt. Der Träger ist dann schwerer zu töten, da die Lebenskraft enger an den Körper gebunden ist. Die Verstärkung von Magicka kommt häufiger bei Gewändern vor, da Zauberer meist auf schwere Rüstungen verzichten, die sie in ihrer Bewegungsfreiheit behindern. Zauberer können so mehr Zauber wirken, bevor sie magisch erschöpft sind. Die Verstärkung der Ausdauer ist für Kämpfer die zweitbeste Wahl. Sie sind nicht so schnell erschöpft, überleben ihre Wunden jedoch nicht besser.

Es gibt viele körperliche und mentale Attribute oder Fertigkeiten, die durch Verzauberungen verstärkt werden können. Sie sind so zahlreich wie die Vorstellungskraft der Zauberer. Einige ausgewählte Beispiele sind Schießkunst, Schleichen, Beschwörung und Tragfähigkeit. Es gibt sogar Beispiele von Panzerhandschuhen, die verzaubert worden sind, damit der Träger Gegenstände seinerseits besser verzaubern kann.

Eine weitere weit verbreitete Form der Rüstungsverzauberung sind die Resistenzen. Die elementaren Resistenzen sind magisch einfacher zu finden und erschaffen. Sie machen den Träger weniger anfällig gegen Feuer, Frost und Blitz. Es gibt auch Giftresistenzen und Verzauberungen, die jeglicher Form von Magie widerstehen.

Zwei seltene Verzauberungen sind Wasseratmung und Lautlosigkeit. Wasseratmung erlaubt dem Träger, beliebig lange unter Wasser zu schwimmen. Lautlosigkeit dämpft jegliches Rüstungsgeräusch, sodass sich der Träger lautlos bewegen kann. Vermutlich wurde die Verzauberung Lautlosigkeit von einem faulen Zauberer erfunden, der das Problem lieber magisch als mit Stoff und Tüchern lösen wollte.

Die seltensten aller Verzauberungen verstärken die Regenerationsgeschwindigkeit von Gesundheit, Magicka oder Ausdauer. Man kann zusehen, wie die Wunden des Trägers heilen, selbst wenn er sich mitten im Kampf befindet. Zauberer regenerieren ihre magische Energie mit moderater Geschwindigkeit. Wenn sie aber diese Rüstung tragen, geschieht dies viel schneller. Dasselbe gilt für die Verzauberungen zur Ausdauerregenration. Der Träger ermüdet genauso schnell wie sonst, scheint sich aber wesentlich schneller zu erholen.

Vollständiges Verzeichnis der Waffenverzauberungen von Yvonne Bienne, Wissenschaftlerin der Synode

Dieses Verzeichnis enthält alle bekannten Arten von Waffenverzauberungen, die ein moderner Zauberer wirken kann. Ich gehe keineswegs davon aus, dass diese Liste vollständig ist. Fortlaufend werden neue Entdeckungen gemacht und neue Verzauberungen gefunden, sodass dieses Werk eines Tages veraltet sein wird. Diejenigen, die dieses Werk nutzen, können es nach Bedarf überarbeiten.

Waffen wie Äxte und Bögen können viele verschiedene Verzauberungen enthalten. Die häufigsten sind Feuer, Frost und Blitz. Diese einfachen und doch sehr wirkungsvollen Zauber lassen den Gegner verbrennen, erfrieren oder ihn von einem Blitz treffen, wenn sie Schaden verursacht.

Etwas weniger verbreitet sind Waffenverzauberungen, die Magicka- oder Ausdauerschaden verursachen. Sie entziehen dem Zauberer Macht und ermüden ihn magisch, während die Waffen ihr Opfer körperlich ermüdet. Anders als bei elementaren Verzauberungen ist diese Verzauberung nicht tödlich, aber die Waffe selbst kann durchaus ein Leben fordern.

Ebenso selten sind Furchtverzauberungen. Davon gibt es zwei Arten, eine gegen die Lebenden und eine gegen die Untoten. Die erste Art wirkt nur bei lebendigen Kreaturen, nicht bei Untoten, oder bei magischen Konstrukten wie Atronachen und Zwergen-Maschinenkriegern. Die zweite Art schlägt Draugr, Skelette, Vampire und ähnliche Geschöpfe in die Flucht. Es gibt keine bekannte Verzauberung gegen Zwergenmaschinen.

Eine besonders hinterlistige, aber doch weitverbreitete Verzauberung ist die Seelenfalle. Wenn sie in das Blut eindringt, ist die Seele des Opfers gefangen. Sollte es kurz danach sterben, wird die Seele in einen nahen Seelenstein gesogen. Diese Art der Magie sollte nur bei Tieren und Monstern angewendet werden. Sie gegen Menschen oder Elfen anzuwenden, ist abscheulich.

Weitaus seltener sind die Absorbptionsverzauberungen. Es gibt drei bekannte Arten, die dem Opfer Gesundheit, Magicka oder Ausdauer entziehen. Die Waffe leitet hierbei die entzogene Energie vom Opfer zu demjenigen, der die Waffe schwingt. Manchmal werden sie auch Vampirverzauberungen genannt. Wie bereits oben erwähnt, ist das Absorbieren von Magicka und Ausdauer selbst nicht tödlich. Aber das Absorbieren von Gesundheit kann dem Opfer das Leben kosten.

Die seltensten Verzauberungen sind die der Verbannung und der Lähmung. Die Verbannungsverzauberungen haben nur Einfluss auf beschworene Atronache oder Untote, die von Zauberern erweckt wurden. Die Verbannung zerstört die Verbindung zwischen dem Wirker und der Kreatur. Beschworene Atronache kehren zurück ins Reich des Vergessens, von wo sie gekommen sind. Erweckte Untote werden befreit. Es ist wichtig zu wissen, dass die Verbannungsverzauberung auf selbstbestimmte Untote keinen Einfluss hat.

Lähmung ist einfach und tödlich. Die betroffene Kreatur wird starr und kann sich für kurze Zeit nicht bewegen. Diese Verzauberung ist bei Kriegern die Beliebteste. Ein gelähmter Gegner kann leicht erledigt werden. Es ist wichtig zu wissen, dass viele Kreaturen immun gegen Lähmung sind, wie beispielsweise Atronache, Skelette, Eisgeister und Zwergen-Maschinenkrieger.

Vom Frosch zum Untier
von Meekus Ralbrek

Der Lebenszyklus der Grummits ist recht einzigartig. Sie scheinen eine außergewohnliche Art von Fröschen zu sein und könnten vielleicht sogar entfernt mit Argoniern verwandt sein, obwohl ich hierfür keinen unmittelbaren Beweis habe. Wie der bescheidene Frosch legen die Grummits in oder am Wasser ihre Eier ab. Aus den Eiern schlüpfen winzige Kaulquappen, die nicht größer sind als meine Hand.

Die Kaulquappen wachsen schnell, entwickeln innerhalb weniger Wochen Gliedmaßen und werden zu amphibischen Baliwogs. Baliwogs können bis zu zwei Jahre alt werdenund sowohl von ihrer Länge als auch vom Gewicht her größer werden als ein Mensch.

Irgendwann verspürt der erwachsene Baliwog den Drang, tiefes Wasser aufzusuchen und sich dort im Schlamm zu vergraben. Hier schläft er viele Monate lang und reift während dieser Zeit zu einem Grummit heran. Die genaue Dauer dieser Metamorphose habe ich nicht ermitteln können. Schließlich schlüpft ein ausgewachsener Grummit aus dem Schlamm.

Neue Grummits verlassen das Wasser nie und verspüren den ständigen Drang, sich zu paaren. Die Weibchen verlassen das Wasser, um zu laichen. Die Eier werden über dem Wasser aufgehängt, damit sie für Raubfische unerreichbar sind, während die schlüpfenden Kaulquappen dennoch ins Wasser fallen können.

Nach der Eiablage überlässt das Weibchen das Gelege seinem Schicksal. Sie verbringt ihr Leben nun mehr an Land als im Wasser, obwohl sie sich nie weit davon entfernt. Nach sechs bis zwölf Monaten nimmt der Paarungsdrang des Männchens ab. Auch er begibt sich dann aufs Land, und wie das Weibchen unternimmt er weiter nichts mehr zum Schutz der Eier.

Erwachsene Grummits besitzen eine Art primitive Kultur. Kraftus von Schlauberg behauptet, sie seien geschickte Handwerker, die Schmuckstücke und Waffen herstellen und sogar Erz abbauen. Dies ist einfach lächerlich. Obwohl ich die Quelle ihrer Werkzeuge und Schmuckgegenstände nicht ermittelt habe, bin ich sicher, dass sie solche Gegenstände durch den Tauschhandel mit anderen zivilisierten Rassen erwerben.

Das Märchen, dass einige Grummits Magie beherrschen, ist noch absurder. Obwohl ihre primitiven Hirne überraschend groß sind, besitzen sie keinesfalls die Intelligenz, arkane Fähigkeiten zu erlangen. Ich weiß nicht, wie es Kraftus gelungen ist, seinem Haus-Grummit das Zaubern beizubringen, doch ich versichere meiner Leserschaft, dass es sich hierbei um einen Trick handeln muss.

Von Fjori und Holgeir

Im 29. Sommer ihres Lebens begegnete Fjori die Jägerin dem Kriegsherrn Holgeir auf dem Schlachtfeld. Niemand weiß mehr, worum es bei diesem Kampf ging, denn ihre künftige Liebe war derart groß, dass sie alle Rivalitäten und Streitereien überdeckte. Vor den Augen ihrer Anhänger kämpften sie, bis es zu einer Pattsituation kam - ihr Schwert brach seine Axt entzwei und sein Schild ließ ihre Klinge stumpf werden, so dass alle sahen, dass sie einander ebenbürtig waren.

So wie Adler ihre Partner finden, so fand Fjori mit Holgeir auch den ihren, und für die Clans des Waldes brach eine Zeit des Friedens an. Doch wie die Wärme des Sommers der Kälte des Winters weicht, so würde auch dieser Friede ein Ende finden.

So kam die Schlange und biss Holgeir. Tief drang ihr Gift in seine Wunde ein.

Als Fjori die schneebedeckten Gipfel überquert hatte und die Küste erreichte, erwartete sie der Anblick eines Wals. Von den Akaviri bekam sie ein Elixier und eilte daraufhin in den Wald zurück.

Und während Holgeir bereits die Winde Sovngarde riechen konnte, verabreichte sie ihm das Elixier, und er wurde auf der Stelle geheilt.

Doch die Schlange biss Fjori, als sie den letzten Tropfen in Holgeirs Mund träufelte, und da die Reise sie sehr geschwächt hatte, gesellte sie sich augenblicklich zu ihren Vorfahren.

Holgeirs Kummer war so groß, dass er eine Grabstätte errichtete und dass er sich nach ihrer Fertigstellung das Leben nahm, um wieder bei ihr sein zu können.

Von gekreuzten Dolchen
Die Geschichte von Rifton
von Dwennon Wyndell

Am am östlichen Ufer des Honrichsees gelegen, dient die Stadt Rifton als Erinnerung an eine vergangene Ära. Die einstmals prunkvollen Straßen und Gebäude sind verschwunden und wurden durch Holzhäuser und primitives Mauerwerk ersetzt, umhüllt von ständigem Nebel. Um zu verstehen, wie solch eine große Stadt zu nichts weiter als einer etwas besseren Festung wurde, genügt ein Blick in die Geschichtsbücher.

Rifton war ein wichtiger Umschlagplatz für Handelskarawanen und Reisende, die aus Morrowind kamen oder dorthin unterwegs waren. Zu jeder Tages- und Nachtzeit war der See voller Fischerboote und in der Stadt herrschte selbst des Nachts geschäftiges Treiben. Die Stadtwache leistete ausgezeichnete Arbeit und sorgte dank ihres harten Durchgreifens für Schutz. Auch der Marktplatz in Rifton war ein Anziehungspunkt - mit seinen zahlreichen Ständen, auf denen Waren aus ganz Tamriel angeboten wurden.

Im Jahre 4Ä 98, mitten in den Wirren der Nächte der Leere, wurde Hosgunn Gekreuzte-Dolche Jarl, als sein Vorgänger ermordet worden war. Obwohl viele glaubten, dass Hosgunn dies zu verantworten hatte, und auf den Straßen Riftons daher lautstark protestiert wurde, bestieg der Jarl den Thron und unternahm umgehend Schritte zur Festigung seiner Macht. Mithilfe der Stadtwache ließ er die Demonstranten von der Straße entfernen und richtete eine Ausgangssperre ein. Wer sich nicht daran hielt, wurde sofort ins Gefängnis gesteckt oder nach wiederholtem Vergehen hingerichtet.

Über 40 Jahre lang herrschte Hosgunn mit dunklem Herzen und eiserner Hand über Rifton. Er verlangte von seinen Untertanen und Händlern, die etwas in der Stadt verkaufen wollten, extrem hohe Steuern. Hosgunn behielt das meiste Geld für sich und baute damit ein riesiges hölzernes Schloss mit verschwenderisch aufwändigen Zimmern. Die Bauzeit betrug sieben Jahre und das Schloss wurde zu einem Mahnmal der Unterdrückung des Volkes, wodurch sich auch der Spitzname "Hosgunns Torheit" erklärt. Gegen Ende seiner Herrschaft lagen die Straßen Riftons voller Müll und die Einwohner plagten Krankheit und Hunger.

Im Jahre 4Ä 129 wurde es den Leuten schließlich zu viel. Aufgrund ihrer schieren Anzahl konnten sie die Stadtwache lang genug überwältigen, um Hosgunns Torheit mitsamt seinem raffgierigen Jarl in Brand zu stecken. Während die Kämpfe weitergingen, breitete sich das Feuer in der ganzen Stadt aus. Gegen Morgen hatten die Einwohner zwar einen Sieg errungen, diesen jedoch teuer erkauft: Ein Großteil der Stadt war zerstört und viele waren gestorben. Es dauerte fünf Jahre, Rifton zu der kleineren Stadt wiederaufzubauen, die wir heute kennen. Und obwohl seit diesen Ereignissen mehr als 50 Jahre vergangen sind, ist Rifton immer noch nicht wieder vollständig auf den Beinen.

Manche glauben, die Stadt werde nie wieder den Wohlstand erreichen, den sie zu Beginn der Vierten Ära hatte. Doch einige wenige haben immer noch Hoffnung, dass Rifton sich aus der Asche erheben und wieder zu einem Handelszentrum werden kann.

Vvardenfell-Führer



Morrowind ist die nordöstlichste Provinz des Kaiserreichs Tamriel. Das Geistermeer bildet im Norden und Osten die Grenze von Morrowind, Cyrodiil (auch bekannt als die Kaiserliche Provinz) begrenzt sie zum Südwesten hin, und Schwarzmarsch stellt die Grenze zum Süden dar. Der Vvardenfell-Distrikt umfasst die Insel Vvardenfell, eine große Landmasse, die von dem riesigen Vulkan dominiert wird, der Roter Berg genannt wird, und durch das umliegende Lange Meer vom Festland Morowinds abgeschnitten ist.

Die Insel wurde erst kürzlich für Besiedlung und Handel zugänglich gemacht, weshalb der Großteil ihrer Bevölkerung an der verhältnismäßig freundlichen West- und Südküste nahe der Stadt Vivec und den Distriktzentren der alten Fürstenhäuser in Balmora, Ald'ruhn und Sadrith Mora lebt. Der Rest der Insel ist von unwirtlichen Ödländern, kargen Grasflächen, und vulkanischen, vegetationsarmen Landschaften bedeckt, und ist von nomadischen Stämmen der Aschländer dünn besiedelt.

Vvardenfell besitzt neun geographische Hauptregionen, von denen jede ihre eigenen charakteristischen Pflanzen und Gebietsmerkmale hat. Gelehrte habe ihre Einteilung der verschiedenen Landarten auf der Beschreibung der einheimischen Bewohner Aschlands aufgebaut, so dass die Bezeichnungen von den meisten örtlichen Händlern, Reisenden und Abenteurern wiedererkannt werden können. Diese geographischen Regionen heißen: Die Ascadia-Inseln, das Aschland, die Azuraküste, die Bitterküste, die Weidenländer, Molag Amur, der Rote Berg, die Westspalte und Sheogorad.

Die Ascadia-Inseln

Die Ascadia-Inseln sind eine Region üppiger, grüner, gut bewässerter, südlicher Flachländer, in denen der Großteil der Landwirtschaft von Vvardenfell zu finden ist. Das Gebiet umfasst die Ortschaften Pelagiad, Suran, Vivec und Ald Sotha, sowie die Binnenseen und Wasserstraßen der Ascadia-Inseln selbst. Die Stadtgebiete Vivec und Ebenherz an der Südküste sind dicht besiedelt, und im Landesinneren der Ascadia-Inseln sind vereinzelt kleinere Gutshöfe und größere Pflanzungen zu finden. Das Klima ist gemäßigt und angenehm mit mittlerer Niederschlagsmenge.

Ebenherz, Sitz der kaiserlichen Regierung für den Vvardenfell-Distrikt, ist ein geschäftiges Zentrum des Küstenhandels. Das Schloss Ebenherz ist die Heimat von Herzog Vedam Dren, Herrscher des Distrikts und Vertreter des Kaisers. Ebenfalls auf Schloss Ebenherz befindet sich der Sitzungssaal des Vvardenfell-Distrikts, sowie die Garnison der Falkenfalter-Legion. Die Beamten, Warenhäuser und Hafenanlagen der Handelsgesellschaft des östlichen Kaiserreichs sind ebenso in Ebenherz zu finden.

Die Stadt Vivec ist die größte Siedlung Vvardenfells und eine der größten Städte im ganzen Osten. Jede der großen Wohninseln hat die Größe einer vollständigen Stadt. Der Hohe Tempel und der Palast Vivecs werden täglich von Hunderten Touristen und Pilgern besucht. Die Bürger strömen zu Veranstaltungen und Kriegsspielen in die Arena. Fremdländer beschränken sich zumeist auf die Fremdenwohninseln, während Einheimische in den Bezirken der Fürstenhäuser und den Wohnbezirken leben, arbeiten und einkaufen.

Ald Sotha ist eine herrliche, daedrische Ruine in Sichtweite der Stadt Vivec. Obwohl die Ruine exotisch und malerisch ist, so ist sie dennoch ein gefährlicher Ort, der von alter Magie und dunklen Kultisten, sowie deren Daedra-Beschwörungen heimgesucht wird und daher von Reisenden lieber nicht aufgesucht werden sollte.

Suran ist ein landwirtschaftliches Dorf in der nordöstlichen Ecke der fruchtbaren Region der Ascadia-Inseln. Zwei berühmte Pilgerstätten sind in der Nähe zu finden: Die Felder von Kummu und der Schrein von Molag Bal.

Pelagiad ist ein erst kürzlich konzessioniertes Dorf des Kaiserreichs zwischen Balmora und Vivec, am westlichen Rand der Region der Ascadia-Inseln. Das Dorf befindet sich außerhalb des Truppenstandorts der kaiserlichen Legion im Fort Pelagiad. Die Häuser und Geschäfte sind im Stil des westlichen Kaiserreichs erbaut und deshalb sieht Pelagiad auch eher aus wie ein Dorf innerhalb des westlichen Kaiserreichs als eine Siedlung in Morrowind.

Das Aschland

Das Aschland ist das trockene, kaum bewohnbare Ödland, das die unteren Hänge des Roten Berges umgibt. Es erstreckt sich im Norden bis zum Geistermeer und bildet in die anderen Richtungen einen Kranz zwischen der verpesteten Region des Roten Berges und anderen geographischen Regionen. Das Dorf Maar Gan ist die einzige größere und dauerhafte Siedlung im Aschland, und Ald'ruhn, der Distriktsitz des Fürstenhauses Redoran, befindet sich am Rand dieser Region. Die Bewohner Aschlands jagen hier nach Wild und ihre Herden finden nur spärliche Weiden. Es regnet nur selten, dafür toben häufige Aschestürme über das Land.

Maar Gan ist ein kleines, einsames Dorf in einer abgelegenen Region nördlich von Ald'ruhn. Der Schrein von Maar Gan ist eine bedeutende Pilgerstätte des Tempels.

Der Aschländer-Stamm der Urshilaku hat eine dauerhafte Siedlung im Lager der Urshilaku in der Aschland-Region nördlich des Dorfes Maar Gan.

Die Azuraküste

Die zerklüftete Küste und die Inseln des nördlichen und östlichen Vvardenfells werden Azuraküste genannt. Die Region ist steinig, unfruchtbar und weitestgehend unbewohnt, bis auf den Außenposten in Molag Mar, die Siedlung der Telvanni in Sadrith Mora, die Zauberertürme in Tel Aruhn, Tel Mora und Tel Branora, sowie das Lager der Ahemmusa und die entlegenen Fischerdörfer Ald Redaynia und Dagon Fel an der Nordküste. Es gibt hier keine Straßen, und der Großteil der Reisen wird per Schiff durchgeführt. Trotz des steinigen Terrains gedeiht dennoch aufgrund des regelmäßigen Niederschlags eine vielfältige Flora.

Sadrith Mora ist der Distriktsitz des Fürstenhauses Telvanni und Heimat des telvannischen Rats, obwohl tatsächlich nur einer der telvannischen Ratsherren in Sadrith Mora wohnt. Sadrith Mora ist eine Inselsiedlung und somit nur über das Gewässer oder durch Teleportation zugänglich. Die Stadt ist weitläufig, bietet viele Dienstleistungen, ist jedoch nur für Gefolgsleute der Telvanni zugänglich; Externare müssen sich auf das Wirtshaus zum Torbogen beschränken.

Tel Branora ist der Turm und Wohnsitz der sonderlichen Telvanni-Zauberin namens Meisterin Therana. Der Turm und sein winziges Dorf befinden sich auf einem steinigen Vorgebirge an der südöstlichsten Spitze der Azuraküste.

Tel Fyr ist der Telvanni-Turm des Hexenmeister-Fürsten Divayth Fyr. Unter dem Turm befindet sich das Corprusarium, ein Zufluchts-Gefängnis, in dem die geistesgestörten und entstellten Opfer der tödlichen Corprus-Krankheit sicher untergebracht und umsorgt werden.

Tel Aruhn ist der Telvanni-Turm des Erzmagisters Gothren, Hexenmeister-Fürst und Oberhaupt des telvannischen Rats. Die zugehörige Siedlung ist ein ansehnliches Dorf und Schauplatz des größten Sklavenmarkts auf Vvardenfell.

Tel Mora ist der Telvanni-Turm von Meisterin Dratha, einer alten Zauberin des telvannischen Rats. Die kleine Siedlung beheimatet eine Hand voll Handwerker und ein Handelshaus.

Tel Vos ist der Turm des Telvanni-Zauberers und Ratsmitglieds Meister Aryon. Tel Vos ist eine sonderbare Mischung aus westlichem und Telvanni-Architekturstil und befindet sich in der Nähe des Dorfes Vos.

Bal Fell ist die 'Stadt aus Stein', eine altertümliche Ruine der Ersten Ära auf den südöstlichen Inseln und Vorgebirgen der Azuraküste. Der Ort hat einen üblen Ruf und diverse Telvanni-Zauberer haben dort momentan konkurrierende Lager aus Söldnern und Abenteurern auf Erkundungs- und Beutezug. Legenden besagen, dass Bal Fell auf dem Gelände eines alten daedrischen Kult-Zentrums erbaut wurde.

Der aschländische Stamm der Ahemmusa besitzt eine dauerhafte Siedlung, das Lager der Ahemmusa, welches sich in einem steinigen Vorgebirge auf der nordöstlichen Spitze des Kernlandes von Vvardenfell in der Region der Azuraküste befindet.

Die Bitterküste

Die westliche Küste von Vvardenfell, von Seyda Neen bis in den Norden zu Gnaar Mok, wird die Bitterküste genannt. Die feuchten Sümpfe und Salzmarschen dieser Region sind unbewohnt, bis auf die Siedlungen nahe den Frachthäfen Gnaar Mok, Hla Oad und Seyda Neen. Die Bitterküste wird auch Schmugglerküste genannt, da die Buchten und Inseln dieser Region Zuflucht für kriminellen Handel bieten und häufiger Regen und Nebel kleinere Boote vor den Kuttern der Steuereintreiber verstecken.

Das durchdringende Licht des Großen Pharo an der Hafeneinfahrt des Küstendorfes Seyda Neen ist ein Leuchtfeuer für Seeleute auf dem gesamten Langen Meer. Der Großteil der Besucher aus dem Kaiserreich sichtet Land erstmals am Hafen von Seyda Neen, wo sie von Mitarbeitern der Kaiserlichen Zensus- und Steuerkommission der Küstenwache empfangen werden. Die hier stationierten Kutter der Küstenwache kontrollieren das Lange Meer auf Schmuggel und Piraterie.

Hla Oad ist ein winziges, vereinzeltes Fischerdorf innerhalb der Region Bitterküste im Westen Vvardenfells. Ein primitiver Pfad entlang des Odai verbindet Hla Oad mit der Stadt Balmora.

Gnaar Mok ist ein Fischerdorf auf einer winzigen Insel innerhalb der Region Bitterküste im Westen Vvardenfells.

Die Weidenländer

Regelmäßiger Regen und die dunkle Erde der Weidenländer bringen reichhaltige Weiden, die dieser Region auch ihren Namen geben, für die Herden der Bewohner Aschlands hervor. Die Region liegt im Nordosten Vvardenfells und ist vom Aschland und der Azuraküste eingeschlossen. Dauerhafte Siedlungen sind das Dorf Vos und die Türme von Tel Vos und Tel Fyr. Die Aschländer aus dem Lager der Zainab wandern mit ihren Herden durch die Ebene auf der Suche nach frischen Weiden. Es gibt hier keine Straßen oder Wege, jedoch ist das Reisen über die offene Ebene einfach.

Der Aschländer-Stamm der Zainab besitzt in der Region der Weidenländer eine dauerhafte Siedlung, das Lager der Zainab, nahe des Dorfes Vos.

Molag Amur

Molag Amur befindet sich im Landesinneren des Südostens Vvardenfells und ist ein unbewohntes Ödland aus steinigen Hügeln, steilen Schluchten, Lavaseen und unfruchtbarem Ascheboden. Fährtenlesen und Reisen sind in dieser weglosen Wüste extrem schwierig und werden von den regelmäßigen Aschestürmen noch erschwert. Die Aschländer im Lager der Erabenimsum jagen hier nach Wild, jedoch wagen sich wenige andere in diese Region. Das schlimmste Gebiet von Molag Amur, Große Einöde genannt, wird sogar von den Bewohnern Aschlands als unpassierbar angesehen.

Der Außenposten von Molag Mar ist eine Festung am südöstlichen Rande der einsamen Region Molag Amur. Pilger, die zu den nahen Pilgerstätten am Assarnibibiberg und Kandberg unterwegs sind, suchen Zuflucht in den Herbergen des Außenpostens, die von der Garnison der in der Festung stationierten Redoran- und Kriegswappenträger-Kreuzritter gesichert werden.

Der Aschländer-Stamm der Erabenimsun besitzt im Zentrum der einsamen Region Molag Amur eine dauerhafte Siedlung, das Lager der Erabenimsun, eine abgelegene Ansammlung von Hütten.

Roter Berg

Das hervorstechendste Merkmal Vvardenfells, der Rote Berg, ist ein gewaltiger Vulkan in Zentrum von Vvardenfell. Seine äußeren Hänge sind steil und zerklüftet, und der Krater ist tief und durchzogen mit Oberflächenlava. Der Geisterwall, eine magische Barriere, die sowohl Reisen ins Innere verhindert, als auch das schädliche, mit Krankheitskeimen geschwängerte Wetter, 'Pest' genannt, im Inneren einschließt, umringt die äußeren Hänge des Vulkans und wird nur durch die Geisterpforte durchbrochen. Innerhalb des Geisterwalls gibt es weder Regen noch Sonnenschein, das einzige Wetter ist die rote und tödliche Aschfäule.

Die Geisterpforte ist die Torzitadelle der Geisterwall-Garnisonen aus Ordinatoren und Kriegswappenträgern. Geisterpforte befindet sich auf der einzigen Kluft, durch die die grässlichen Heere Dagoth Urs aus dem Roten Berg hervorkommen könnten, um den Rest von Morrowind zu bedrohen. Der Geisterwall selbst ist ein gewaltiges, magisches Artefakt, das den Roten Berg vollständig umgibt und die Pest daran hindert, ihre Fäulnis über den Rest von Vvardenfell zu verbreiten.

Westspalte

Die westlichen Hochländer Vvardenfells werden Westspalte genannt. Diese Region erstreckt sich vom Geistermeer an der Nordwestküste bis zur Stadt Balmora im Landesinneren, wo die Region von der Bitterküste und dem Aschland eingeschlossen wird. Das Handelsdorf Gnisis befindet sich nördlich von Ald'ruhn, und die Fischerdörfer Ald Veloth und Khuul liegen an der Nordküste. Die Stadt Caldera ist nahe Balmora zu finden. Die Herden vom Aschländer-Lager der Urshilaku grasen auf der spärlichen aber winterharten Vegetation der Hochländer.

Balmora ist der Distriktsitz des Fürstenhauses Hlaalu und zugleich, nach der Stadt Vivec, die größte Siedlung in Vvardenfell. Frachtstraßen führen von hier in den Norden nach Ald'ruhn und in den Süden nach Caldera, Seyda Neen und Vivec. Die Garnison der kaiserlichen Legion der Mondfalter-Festung liegt südlich von Balmora.

Caldera ist eine erst kürzlich konzessionierte Kaiserstadt und Bergbaugesellschaft. Der Caldera-Bergbaugesellschaft wurde ein kaiserliches Monopol gewährt, rohes Ebenerz aus den reichhaltigen Ablagerungen dort abzubauen. Caldera hat das Erscheinungsbild und die Lebensart einer Kaiserstadt des Westens.

Ald'ruhn ist der Distriktsitz des Fürstenhauses Redoran und zudem eine große Siedlung. Die Sitzungssäle der Redoran befinden sich im Inneren des Panzers einer ausgestorbenen Riesenkrabbe. Wege führen in den Norden nach Maar Gan und zum Dorf Gnisis, und in den Süden nach Balmora.

Gnisis ist ein kleines Bergbau- und Handelsdorf und liegt an der Karawanenroute der Schlickschreiter zwischen der nordwestlichen Westspalte und Ald'ruhn.

Ald Velothi und Khuul sind winzige Fischerdörfer an der nördlichen Küste der Westspalte.

Sheogorad

Die große Insel Sheogorad liegt nördlich von Vvardenfell. Diese Insel und ihre zugehörigen kleineren Inseln sind eine maritime Wildnis, die sich vom Norden Vvardenfells bis in das Geistermeer erstreckt. Die Region ist weitgehend unwirtlich und, bis auf zwei kleine Dörfer bei Ald Redaynia und Dagon Fel, unbewohnt. Nur Dagon Fel kann durch Schiffahrtsbetriebe erreicht werden. Alle anderen Transporte zwischen den Inseln müssen vom Reisenden selbst organisiert werden.

Wabbajack

Kleine Jungs sollten nicht die Mächte der ewigen Dunkelheit heraufbeschwören, wenn kein Erwachsener dabei ist, ich weiß, ich weiß. Aber an diesem sonnigen Abend am 5. der Ersten Saat wollte ich keinen Erwachsenen dabei haben. Ich wollte Hermaeus Mora, den Daedra des Wissens, des Lernens, der Klebstoffe und Lacke. Ein schöner Mann mit großer Brust, der unter der Bibliothek in meiner Heimatstadt lebt, erzählte mir nämlich, dass der 5. der Ersten Saat die Nacht von Hermaeus Mora sei. Und wenn ich das Oghma Infinium, das Buch des Wissens, haben wolle, müsse ich ihn heraufbeschwören. Wenn man der neue König des Königreichs der Einsamkeit ist, kann man jedes bisschen Wissen brauchen.

Normalerweise benötigt man einen Hexenzirkel oder eine Magiergilde oder zumindest zusammenpassende Kopfkissenbezüge und Bettlaken, um einen Fürsten von Oblivion anzurufen. Der Mann unter der Bibliothek zeigte mir aber, wie ich es auch alleine schaffen kann. Er sagte, ich solle warten, bis der Sturm am stärksten ist, bevor ich die Katze rasiere. Den Rest des Rituals habe ich vergessen. Das macht aber nichts.

Es erschien jemand, und ich dachte, es sei Hermaeus Mora. Das einzige, was mich stutzig machte, war, dass ich gelesen hatte, Hermaeus Mora sei ein großer monströser Klumpen mit vielen Augen und Klauen. Und dieser Kerl sah aus wie ein Geldverwalter im Anzug. Außerdem nannte er sich andauernd Sheogorath und nicht Hermaeus Mora. Aber ich war so glücklich darüber, Hermaeus Mora heraufbeschworen zu haben, dass mich diese Widersprüche nicht weiter störten. Er ließ mich einige Dinge tun, die für mich keinen Sinn ergaben (sie waren wohl für einen sterblichen Verstand einfach zu hoch), und dann übergab mir sein Diener freudestrahlend etwas, dass er den Wabbajack nannte. Wabbajack. Wabbajack.

Wabbajack.

Wabbajack. Wabbajack. Wabbajack. Wabbajack. Wabbajack. Wabbajack.

Vielleicht ist der Wabbajack das Buch des Wissens. Vielleicht bin ich schlauer, da ich weiß, dass Katzen Spatzen sein können, oder Tatzen oder Fratzen oder Ratzen oder auch Ritzen. Und ein Bein kann sein fein oder allein oder rein oder eine Pein oder dein oder mein. Ich muss doch schlau sein, da ich das System der Verbindungen verstehe. Also warum oder weshalb sagen die Leute andauernd, ich sei verrückt?

Wabbajack. Wabbajack. Wabbajack.

Waffenhandbuch

Dieses Handbuch wurde von General Warhaft in Auftrag gegeben, um als Leitfaden und Handbuch der Bewaffnung für alle Offiziere im Kaiserlichen Heer zu dienen.

Die Waffen eines Soldaten sollten natürlich seine Fertigkeiten widerspiegeln. Fertigkeit mit der Klinge wird für Dolche, Kurzschwerter, Langschwerter und Breitschwerter empfohlen. Fertigkeit mit stumpfen Waffen ist erstrebenswert, um Kriegsaxt, Keule, Streitaxt und Kriegshammer zu führen. Dem Uneingeweihten mögen Äxte und Hämmer als sehr unterschiedliche Waffen erscheinen, aber der Rhythmus, die Handhabung und die zur Führung beider Waffentypen erforderliche physische Kraft sind praktisch identisch. Nur jene mit Meisterschützen-Fertigkeiten sollten mit Bogen ausgerüstet werden.

Die meisten dieser Waffen werden im Allgemeinen zusammen mit einem Schild geführt. Breitschwert, Streitaxt und Kriegshammer erfordern jedoch den Einsatz beider Hände. Diese beidhändigen Waffen sind also am besten für Ritter in schwerer Rüstung, Berserker und jene Soldaten geeignet, welche die Flanken der Linie verteidigen.

Waffen sind über die Jahrhunderte aus vielen Materialien angefertigt worden, und jedes Material ist von Gewicht, Widerstandsfähigkeit und Wert her verschieden. Diese Materialien werden hier in der Reihenfolge ihres Nutzens und ihres Werts aufgelistet, die billigsten und weniger wirkungsvollen zuerst: Eisen, Stahl, Silber, Zwergenmaterial, Elfenmaterial, Glas, Ebenholz, und schließlich daedrisches Material. Manche Waffenmeister wenden zu Recht ein, dass Silber etwas weniger haltbar ist als Stahl; dennoch ist seine einzigartige Fähigkeit, Geistern, Gespenstern und bestimmten Arten von daedrischen Wesen beizukommen, unbestritten.

Bögen können mit einem Kern aus mehreren Schichten desselben Materials gefertigt werden. Die dadurch erzielte höhere Zugbelastung bewirkt, dass der Bogen stärker gespannt werden kann. Die im Pfeil, besonders in dessen Spitze, verwendeten Materialien können seine Masse und Durchschlagskraft beeinflussen. Folglich bestimmen die Qualitäten des Bogens und des Pfeils zusammengenommen die gesamte Schlagkraft der Waffe.

Verzauberte Waffen kommen in fast allen Sagen und Liedern vor. Die Magie in solchen Gegenständen liegt verborgen, bis man damit einen Gegner trifft. In diesem Moment wird der Zauber aktiviert und fügt dem Ziel zusätzlichen Schaden zu. Die Verzauberung eines Bogens wird im Moment des Abschießens auf den Pfeil übertragen. Ist der Pfeil jedoch selbst verzaubert, trägt das Projektil in diesem Fall beide Zauber, die dann auf das Ziel einwirken.

Eine verzauberte Waffe besitzt einen begrenzten Vorrat an Magie. Jeder Schlag verbraucht magische Kraft, bis diese schließlich erschöpft ist. Verzauberungen können mittels geheimer Verfahren mit Seelensteinen wieder aufgeladen werden. Je mächtiger die Seele im Stein, desto mehr Magie kann ein Gegenstand aufnehmen.

Wälzer des Unlebens

[Enthält mystische Symbole, die auf der Seite zu wirbeln scheinen, wenn Ihr sie anseht.]





Wasseratmung
von Haliel Myrm

Er ging durch die trockenen, bevölkerten Straßen von Bal Fell und freute sich, unter so vielen Fremden zu sein. In Vivec gab es solche Anonymität nicht. Dort kannten sie ihn als Schmuggler, aber hier konnte er alles und jeder sein. Vielleicht ein niederer Hausierer. Oder sogar ein Schüler. Einige der Leute schubsten ihn sogar im Vorübergehen, so als wollten sie sagen: 'Es würde uns im Traum nicht einfallen, so unhöflich zu sein, wenn Ihr hierher gehören würdet.'

Seryne Relas war in keiner der Tavernen, aber er wusste, dass sie hier irgendwo stecken musste. Vielleicht verbarg sie sich hinter dem Fenster eines Wohnhauses oder vielleicht stöberte sie gerade in einem Misthaufen nach einer Zutat für einen Zauber. Er wußte nur wenig über Zauberinnen, aber sie schienen immer exzentrische Dinge zu tun. Dieses Vorurteil sorgte dafür, dass er fast die alte Frau übersehen hätte, die einen Schluck aus einem Brunnen nahm. Was sie tat, war nicht sehr spektakulär, aber er erkannte an ihrem Aussehen, dass sie Seryne Relas war, die große Hexenmeisterin.

'Ich gebe Euch Geld,' sagte er, als er hinter ihr stand, 'wenn Ihr mir das Geheimnis der Wasseratmung beibringt.'

Sie drehte sich um und ein breites, nasses Grinsen zog sich über ihr Gesicht. 'Ich atme es nicht, Junge. Ich trinke es nur.'

'Veralbert mich nicht', entgegnete er etwas steif. 'Entweder seid Ihr Seryne Relas und werdet mir das Geheimnis der Wasseratmung beibringen oder Ihr seid es nicht. Mehr Möglichkeiten gibt es nicht.'

'Wenn du wirklich die Wasseratmung erlernen willst, mein Junge, dann musst du zuerst lernen, dass es noch viel mehr Möglichkeiten gibt als diese. Die Schule der Veränderung dreht sich um Möglichkeiten, Formwandlungen und Dinge, die man dazu macht, was sie sein könnten. Vielleicht bin ich nicht Seryne Relas und kann dich trotzdem die Wasseratmung lehren', sagte sie, während sie ihren Mund trocken wischte. 'Oder vielleicht bin ich Seryne Relas und mache es trotzdem nicht. Oder vielleicht kann ich sogar lehren, wie man Wasser atmet, aber du kannst es nicht lernen.'

'Ich werde es lernen', sagte er bestimmt.

'Warum kaufst du dir nicht einfach einen Spruch der Wasseratmung oder einen Zaubertrank in der Magiergilde?', fragte sie. 'So macht man das für gewöhnlich.'

'Die sind nicht mächtig genug', entgegnete er. 'Ich werde lange Zeit unter Wasser bleiben müssen. Ich bin bereit, zu zahlen, was Ihr wollt, solange Ihr mir keine Fragen stellt. Man sagte mir, dass Ihr es mir beibringen könnt.'

'Wie lautet dein Name, Junge?'

'Das ist eine Frage', sagte er. Sein Name war Thalien Winloth, aber in Vivec nannten sie ihn Zöllner. Seine Arbeit bestand darin, einen Teil der Beute der Schmuggler einzutreiben, wenn diese in den Hafen kamen, um sie seinem Meister bei der Camonna Tong zu bringen. Von diesem Teil bekam er dann wiederum einen Teil. Am Ende blieb nur wenig übrig. Er hatte nur wenig Geld, doch das was er hatte, gab er Seryne Relas.

Der Unterricht begann noch am gleichen Tag. Die Hexenmeisterin brachte ihren Schüler, den sie einfach 'Junge' nannte zu einer Sandbank am Meer.

'Ich bringe dir den mächtigen Zauber der Wasseratmung bei' sagte sie, 'aber du wirst ihn meistern müssen. Wie bei allen Sprüchen gilt auch hier, je mehr du übst, desto besser wirst du. Und selbst das ist nicht genug. Um ein wahrer Meister zu werden, musst du verstehen, was du tust. Es ist nicht so einfach wie ein perfekter Schwertstoß. Du musst verstehen, was du tust und warum du es tust.'

'Das ist doch wohl klar', sagte Thalien.

'Ja, das ist es', sagte Seryne und schloss dabei die Augen. 'Aber die Zauber der Veränderung handeln von Dingen die klar sind. Die unendlichen Möglichkeiten, das Durchbrechen des Himmels, das Verschlingen des Raumes, der Tanz mit der Zeit, brennendes Eis, der Glaube an das Irreale, können real werden. Du musst die Regeln des Kosmos lernen und durchbrechen.'

'Das klingt ... sehr kompliziert', erwiderte Thalien und versuchte, das Gesicht nicht zu verziehen.

Seryne deutete auf einen kleinen silbernen Fisch, der am Rande des Wassers schwamm: 'Das finden die gar nicht. Sie atmen das Wasser ohne Schwierigkeiten.'

'Aber das ist auch keine Magie.'

'Ich sage dir, Junge, dass es das doch ist.'

Seryne bildete ihren Schüler einige Wochen lang aus und je mehr er verstand, was er tat, und je länger er übte, desto länger konnte er unter Wasser atmen. Als er der Meinung war, dass er lange genug unter Wasser bleiben könne, dankte er der Hexenmeisterin und verabschiedete sich von ihr.

'Es gibt noch eine Lektion, die ich dir beibringen muss', sagte sie. 'Du musst lernen, dass das Verlangen alleine nicht ausreicht. Die Welt wird deinen Zauber beenden, egal wie gut du bist und egal wie sehr du es auch willst.'

'Das ist eine Lektion, die ich gerne lerne', sagte er und begab sich unverzüglich zurück nach Vivec.

An den Kais ging es zu wie immer. Es gab hier immer noch dieselben Gerüche, dieselben Geräusche und dieselben Gestalten. Er erfuhr, dass sein Meister einen neuen Zöllner eingestellt hatte. Sie waren immer noch auf der Suche nach dem Schmugglerschiff Morodrung, aber sie hatten die Hoffnung aufgegeben, es jemals wiederzusehen. Thalien wusste, dass es sie aufgeben konnten. Er hatte das Schiff vor langer Zeit versinken sehen.

In einer mondlosen Nacht sprach er den Zauber und warf sich dann in die brandenden blauen Fluten. Er brachte sich die Welt des Unmöglichen in den Sinn, in der Bücher singen konnten, in der Grün Blau und Wasser Luft war. Jeder Schwimmzug würde ihn dem gesunkenen Schiff voller Schätze näher bringen. Er spürte, wie die Magie ihn umwallte, als er sich auf den Weg in die Tiefe begab. Vor sich sah er den geisterhaften Schatten der Morodrung. Ihr Mast bewegte sich im Wind der Unterwasserströmungen. Er spürte außerdem, wie sein Spruch nachzulassen begann. Er konnte die Realität lange genug brechen, um bis zur Oberfläche Wasser zu atmen, aber nicht lange genug, um das Schiff zu erreichen.

In der nächsten Nacht tauchte er erneut und diesmal war der Zauber stärker. Er konnte die Details

des Schiffes sehen, das von Schlamm und Matsch bedeckt war. Den Riss in seiner Hülle, an der Stelle, wo das Schiff gegen das Riff geschlagen war. Ein Glanz von Gold drang von innen zu ihm. Aber er spürte auch diesmal, wie die Realität näher kam und musste zur Oberfläche zurück.

In der dritten Nacht kam er bis zum Steuerrad, an den aufgedunsenen Körpern der Seeleute vorbei, die von den Fischen angefressen und zerpflückt wurden. Ihre glasigen Augen waren hervorgequollen, ihre Münder weit aufgerissen. Hätten sie nur den Zauber gekannt, dachte er voller Mitleid, aber dann richtete sich seine Aufmerksamkeit auf das Gold, das sich aus zerborstenen Kisten und Truhen auf dem Boden verteilt hatte. Er zog in Erwägung, seine Taschen damit zu füllen, doch eine dicke, eiserne Kiste schien ihm größere Reichtümer zu versprechen.

An der Wand befand sich eine Reihe von Schlüsseln. Er nahm jeden einzelnen herunter und versuchte, damit die Kiste zu öffnen. Ohne Erfolg. Ein Schlüssel fehlte allerdings. Thalien sah sich in dem Raum um. Wo könnte der sein? Sein Blick fiel auf einen der Seemänner, der in einer Art Todestanz in der Nähe der Kiste umhertrieb und in seinen Händen etwas fest umschlossen hielt. Es war ein Schlüssel. Als das Schiff zu sinken begann, war dieser Seemann anscheinend zu der Kiste gerannt. Was immer es auch war, es musste sehr wertvoll sein.

Thalien nahm dem Seemann den Schlüssel ab und öffnete die Kiste. Sie war mit zerbrochenem Glas gefüllt. Er wühlte herum, bis er etwas Festes spürte und zwei Flaschen irgendeines Weins zutage förderte. Er lächelte, als er an die Dummheit dieses armseligen Alkoholikers dachte. Das schien dem Seemann von allen Schätzen der Morodrung am wertvollsten gewesen zu sein.

Dann plötzlich spürte Thalien Winloth die Realität.

Er hatte nicht bemerkt, wie sich die erbarmungslose Macht der Wirklichkeit langsam ihren Weg durch seinen Zauber gebahnt hatte. Seine Fähigkeit, Wasser zu atmen, schwand. Es blieb keine Zeit, an die Oberfläche zu gelangen. Es blieb gar keine Zeit mehr. Als er atmete, füllten sich seine Lungen mit kaltem, salzigem Wasser.

Ein paar Tage später fanden Schmuggler, die an den Kais arbeiteten, den Körper des ertrunkenen ehemaligen Zöllners. Eine Leiche im Wasser zu finden, das war in Vivec nichts Besonderes. Was allerdings merkwürdig war und noch bei so mancher Flasche Flin für Gesprächsstoff sorgte, war die Frage, wie es passiert war, dass er mit zwei Flaschen 'Zaubertrank der Wasseratmung' in der Hand ertrank.

Weißlauf und seine Frauen
von Mikael dem Barden

Willkommen, der Herr, zu diesem unentbehrlichen Führer. Auf diesen Seiten werde ich, Ihr ergebenster Autor und Führer, Ihnen die großartige Stadt Weißlauf näherbringen, das Juwel des Nordens.

Weißlauf bietet einem Mann auf der Suche nach Abenteuern, Reichtum und Geselligkeit viele Attraktionen, ganz gleich, ob nur für eine Nacht oder für ein ganzes Leben. Die Stadt hat nicht nur eine, sondern zwei lohnenswerte Tavernen zu bieten, und Mädchen und Damen gibt es hier in Hülle und Fülle.

Die Stadt liegt im Herzen von Himmelsrand, was den Vorteil hat, dass man überall schnell hinkommt. Hoch oben auf der Spitze eines felsigen Bergs gelegen überragt Weißlauf die umliegenden grasbedeckten Ebenen. Hohe Holzzäune schützen ihre Bewohner vor Wölfen, Mammuts, Banditen und anderen Gefahren, die außerhalb der Stadt lauern.

Wenn Ihr die Stadt durch das Haupttor betretet, landet Ihr im Tieflandbezirk. Er wird so genannt, weil er der am niedrigsten gelegene der drei Stadtbezirke ist.

Ah, aber hier befindet sich die Beflaggte Mähre, die für mich zu den wunderbarsten Tavernen in ganz Himmelsrand zählt. Das Interieur ist ziemlich anziehend, wenn man einen geübten Blick für das schönere Geschlecht hat.

Hinter der Bar steht ein kräftiges Mädel namens Hulda. Lasst Euch durch das kühle nordische Äußere nicht täuschen, sie ist von der gleichen feurigen Leidenschaft besessen, die alle Nord-Frauen so verzweifelt zu verstecken versuchen. Saadia, die Kellnerin, ist eine exotische rothwardonische Schönheit. Sie ist sehr geheimnisvoll, und Euer ergebenster Autor ist wild entschlossen, ihr ihre Geheimnisse zu entlocken.

Vor der Beflaggten Mähre liegt ein kleiner Marktplatz, und hier ist der Ort, an dem ich die wahre Liebe gefunden habe. Obwohl ich nie einen anderen Jagdhund von der Jagd abhalten würde - denn warum sollte ich sonst diese Bände schreiben, wenn es mir nicht darum ginge, gerade in dieser Hinsicht meinen Ratschlag anzubieten? - muss ich Euch bitten, mir diesen einen Gefallen zu tun.

Sie heißt Carlotta Valentia und ist eine umwerfende Schönheit, die sich tagsüber ihr karges Einkommen mit dem Verkauf von Brot, Obst und Gemüse verdient. Bei den Göttern, eines Tages wird diese temperamentvolle Schönheit mein sein!

Und natürlich finden sich auch andere Dienstleistungen im Tieflandbezirk. Belethors Gemischtwaren bietet dem abenteuerlustigen Reisenden Kleidung verschiedener Art, und Arcadias Kupferkessel hat alle Mittel und Kräuter im Angebot, die man in einem Trankmischerladen erwartet.

Arcadia selbst ist eine liebenswürdige Person. Ich besuche sie oft, um ein wenig zu schwatzen, da sie auch eine Kaiserliche fernab der Heimat ist. Sie ist jedoch etwas zu alt für meinen Geschmack. Ein Gentleman reiferen Alters könnte in ihr eine würdige Gefährtin finden.

Solltet Ihr Eure Klinge schärfen oder Eure Rüstung ausbessern lassen wollen, bietet die Kriegsjungfer Schmiededienste ganz in der Nähe des Haupttores an. Die Schmiedin ist eine hübsche

Nord namens Adrienne Avenicci, sie ist jedoch mit einem großen brutalen Kerl namens Ulfberth Kriegs-Bär verheiratet.

Adrianne ist ziemlich hübsch, aber ich würde nur ungern mit der scharfen Schneide der Kriegsaxt ihres Mannes Bekanntschaft machen wollen. Wenn verheiratete Damen Eure Lieblingsbeute sind, dann nur zu, aber sagt nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt!

In der Nähe der Schmiede befindet sich der Trunkene Jägersmann. Hier treffen sich die etwas betuchteren Gentlemen, um gemeinsam ein Glas zu heben und Gerüchte aus aller Welt auszutauschen. Wenn Ihr auf eine etwas gepflegtere Gesellschaft Wert legt, während Ihr Euren guten Wein genießt, werdet Ihr Euch hier zu Hause fühlen.

Über den Windbezirk habe ich nur wenig zu sagen. Die meisten Gebäude auf der zweiten Ebene der Stadt sind Wohnhäuser, obwohl es auch einen Tempel von Kynareth und Jorrvaskr gibt und die Met-Halle der Gefährten sich hier befindet.

In der Met-Halle gibt es ein paar faszinierende Aussichten, falls Ihr starke und furchtlose Kriegerinnen bevorzugt. Beim Tempel werdet Ihr jedoch nur wenig Beute finden. Die Priesterin Danica Reine-Quelle interessiert sich fast ausschließlich für spirituelle Belange.

Als Letztes kommen wir nun zum Wolkenbezirk, dem Sitz des Jarl-Schlosses. Ich hatte einige lustige Abenteuer innerhalb der Mauern von Drachenfeste, das kann ich Euch sagen. Die Serviermädchen lassen sich leicht von einem wortgewandten Kaiserlichen beeindrucken. Schließlich sind die Nächte in Himmelsrand ziemlich kalt, wenn Ihr versteht, was ich meine.

Und ich möchte nicht leugnen, dass ich ein oder zwei Mal das Stadtgefängnis von innen gesehen habe, das sich in den unteren Ebenen des Palastes befindet.

Versucht dem Jarl und seinem Hofstaat tunlichst aus dem Weg zu gehen. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass sie weder Spaß verstehen noch die kaiserliche Kultur wertschätzen. Abgesehen davon sind sie alle reiche Männer und damit Eure größte Konkurrenz. Die Nord sind im Grunde einfache Leute und lassen sich nur zu leicht von edler Kleidung und einem Geldbeutel voller Septime beeinflussen.

Nun möchte ich dieses Werk beenden und Euch viel Erfolg bei der Jagd nach Frauen und Wein wünschen. Nehmt Euch einen Moment in Euren Schwelgereien und denkt an mich, Euren ergebensten Autor, und die Risiken, die ich eingegangen bin, um Euch diesen höchst ausführlichen Bericht zu liefern, der alle Dinge von Interesse für den anspruchsvollen Gentleman in der großartigen Stadt Weißlauf abdeckt.

Ach, aber ich werde nicht lügen und behaupten, dass es nur beschwerlich war. Wer möchte denn allein in einem kalten und harten Land wie diesem schlafen? Ich nicht!

Wickerschein
von Yaqut Tawashi

'Also, gut', sagte Kazagha. 'Warum willst du nicht reden?'

Zaki stellte seinen Krug Met hin und starrte seine Ehefrau einige Sekunden lang an. Schließlich sagte er widerwillig: 'Weil jedes Gespräch, das ich führe, in alphabetischer Reihenfolge verläuft, Liebling. Genau wie ich dir gesagt habe. Ich denke, der einzige Weg, das zu verhindern, ist gar nicht mehr zu sprechen.'

'Kann es nicht sein, dass du dir das nur einbildest?', fragte Kazagha geduldig. 'Das wäre nicht das erste Mal, dass du eine verrückte, paranoide Einbildung hast. Erinnerst du dich, wie du dachtest, dass sich der kaiserliche Kampfmagier aus Schwarzmarsch lüstern hinter jedem Baum versteckte, mit der Absicht dich - einen fetten, kahl werdenden Schneider in mittleren Jahren - zu seinem persönlichen Sexsklaven zu machen? Du musst dich dafür nicht schämen, aber es ist Sheogoraths Art, uns alle manchmal etwas verrückt zu machen. Wenn du zu dem Heiler gehen würdest …'

'Verdammt noch mal, Kazagha!', stieß Zaki wütend hervor, stürmte hinaus und knallte die Tür hinter sich zu. Er stieß beinahe mit Siyasat zusammen, seiner Nachbarin.

'Entschuldigung', sagte sie zu Zakis Rücken. Er presste die Hände auf die Ohren, als er die Straße hinunterstürmte und um die Ecke zu seiner Schneiderei bog. Sein erster Kunde wartete bereits vor dem Laden und lächelte breit. Zaki versuchte, sein Temperament zu zügeln, und holte den Schlüssel hervor, wobei er das Lächeln des Kunden erwiderte.

'Welch schöner Tag', sagte der junge Mann.

'Bei den Göttern!', brüllte Zaki, schickte den Jüngling mit einem gut platzierten Faustschlag in den Staub und eilte davon.

So ungern er auch zugab, dass Kazagha Recht hatte, es war zweifelsohne wieder einmal Zeit für einen Kräutercocktail des Heilers. Tarsus Tempel der Gesundheit, der mentalen wie der körperlichen, befand sich einige Straßen weiter im Norden, in einem eindrucksvollen Obelisk. Halqa, die oberste Kräuterexpertin, kam ihm entgegen, bevor er die Halle betrat.

'Wie geht es Euch heute, Sa'Zaki Saf?'

'Ich benötige dringend einen Termin bei Tarsu', sagte Zaki in seinem gelassensten Tonfall.

'Nur eine Sekunde, lasst mich nachsehen, wie sein Terminplan aussieht', sagte Halqa und schaute dabei auf eine Schriftrolle. 'Handelt es sich um einen Notfall?'

'Irgendwie schon', sagte Zaki und schlug sich vor den Kopf. Warum konnte er nicht 'ja' sagen, oder 'absolut' oder 'sicher'?

'Lasst einmal sehen', sagte Halqa stirnrunzelnd. 'Das Beste, was ich Euch anbieten kann, ist nächsten Middas. Ginge das?'

'Middas!', rief Zaki. 'Bis Middas bin ich vollkommen durchgedreht. Gibt es keinen früheren Termin?'

Er kannte die Antwort, bevor sie ausgesprochen wurde. Es gab keine Alternative. Und irgendwie hatte er diese Antwort herbeigeführt. Wenn er das Gespräch nur bis 'Y' am Laufen gehalten hätte.

'Nein', sagte Halqa. 'Tut mir Leid. Soll ich den Termin notieren?'

Zaki ging zähneknirschend weg. Er wanderte ziellos und mit gesenktem Kopf durch die Straßen, um jeder Konversation zu entgehen, bis er schließlich aufsah und feststellte, dass er den ganzen Weg bis zum Kai gegangen war. Eine angenehme Brise blies über das Wasser und er nahm einige tiefe Atemzüge, bis er sich beinahe wieder normal fühlte. Nachdem er sich beruhigt hatte, konnte er wieder klar denken. Was, wenn diese alphabetische Konversation gar keine Wahnvorstellung war? Was, wenn das, was er fühlte, keine Paranoia, sondern eine besonders klare Wahrnehmung war? Er wusste, es war das klassische Dilemma: Bin ich verrückt oder geht wirklich etwas Seltsames vor?

Auf der anderen Straßenseite befand sich ein Laden namens ParaDocks, der eine Auswahl an Kräutern, Kristallen und in Kugeln eingefangene Dämpfe anbot. Auf einem Schild im Fenster stand: 'Mystische Beratung von Sonnenaufgang bis Mittag'. Es war einen Versuch wert, obwohl Zaki seine Zweifel hatte. Die einzigen Leute, die normalerweise hier unten am Kai nach Heilung suchten, waren dumme Abenteurer, die es nicht besser wussten.

Weihrauch waberte in ausgedehnten rosa- und goldfarbenen Schwaden durch den Laden, die Unordnung im Inneren verdeckend und dann wieder offenbarend. Totenmasken der Jijjic blickten finster von den Wänden herab, Rauchfässchen hingen an Ketten von der Decke und der ganze Raum war ein Labyrinth aus Bücherregalen. An einem abgenutzten Tisch im hinteren Bereich saß ein kleiner Mann, der einen Kopfschmuck trug und die Einkäufe einer jungen Dame zusammenrechnete.

'Gut', sagte der Mann. 'Das macht siebenundfünfzig Goldstücke. Ich habe eine aufbauende Antischuppen-Spülung gratis dazugelegt. Und denkt daran, die Kerze erst anzuzünden, nachdem Ihr Goroflox den Unheiligen angerufen habt und - Alraunwurzel wächst am besten im Halbschatten.'

Die Kundin bedachte Zaki mit einem flüchtigen, schüchternen Lächeln und verließ den Laden.

'Bitte helft mir', sagte Zaki. 'Jedes Gespräch, das ich höre oder in das ich verwickelt werde, scheint alphabetisch geordnet zu sein. Ich weiß nicht, ob ich verrückt werde oder ob da irgendwelche bizarren Kräfte am Werk sind. Um ganz ehrlich zu sein, ich bin normalerweise skeptisch, wenn es um Eure Art von Geschäft geht, aber ich bin mit meiner Kraft am Ende. Könnt Ihr irgendetwas tun, um diesem Wahnsinn ein Ende zu bereiten?'

'Ein wahrhaft weit verbreitetes Problem', sagte der Mann und tätschelte Zaki am Arm. 'Wenn Ihr am Ende des Alphabets anlangt, geht die Konversation dann in umgekehrt alphabetischer Reihenfolge weiter oder startet sie erneut am Anfang des Alphabets?'

'In umgekehrt alphabetischer Reihenfolge', sagte Zaki und verbesserte sich dann. 'Verdammt! Ich meine, es beginnt wieder am Anfang, noch mal von vorne. Ich leide Qualen. Könnt Ihr die Geister beschwören und mir sagen, ob ich wahnsinnig bin?'

'Sauriki,' sagte der Mann mit einem aufmunternden Lächeln, 'das muss ich nicht. Ihr seid vollkommen normal.'

'Danke', sagte Zaki stirnrunzelnd. 'Ach, übrigens, meine Name lautet Zaki, nicht Sauriki.'

'Außergewöhnlich nah dran, hm?', sagte der Mann und klopfte Zaki sanft auf den Rücken. 'Mein Name ist Oktoplasma. Folgt mir bitte. Ich denke, ich habe genau das, was Ihr braucht.'

Oktoplasma führte Zaki einen engen Korridor hinter der Ladentheke entlang. Die beiden Männer quetschten sich an staubigen Regalen vorbei, die mit seltsamen Kreaturen in Flüssigkeit, urzeitlichen Steinen und unzähligen in Leder gebundenen Büchern vollgestopft waren, in das dunkle Herz des Ladens. Hier holte er eine kleine zylindrische Trommel und ein Buch hervor und reichte sie Zaki.

'Vampirismus, daedrische Besessenheit und Wickerschein-Therapie', las Zaki und kniff die Augen zusammen, um in der Dunkelheit besser sehen zu können. 'Was, beim Reich des Vergessens, hat das mit mir zu tun? Ich bin kein Vampir, seht Euch diese Sonnenbräune an. Und was ist Wickerschein-Therapie, und was wird sie mich kosten?'

'Wickerschein stammt von dem alt-cyrodiilischen Wort 'wickerseyn', was rückwärts bedeutet', sagte Oktoplasma mit ernster Stimme. 'Es handelt sich um die Kunst, die Richtung der Dinge umzukehren, um Zugang zur Welt der Geister zu erhalten und Flüche aufzuheben, Vampirismus zu heilen und alle Arten von apotropaischer Heilung in Gang zu bringen. Kennt Ihr die Geschichte von dem Burschen, dem man sagte, dass Schlachterfische in heißem Wasser leben, und der darauf erwiderte: ‚Gut, dann lasst sie uns in kaltem Wasser kochen??'

'Xenophus', sagte Zaki instinktiv, sein Bruder hatte vor einunddreißig Jahren einmal an der Kaiserlichen Universität ein ziemlich esoterisches Oberseminar in cyrodiilischer Philosophie belegt und es sofort bereut. 'Und wozu ist das zylindrische Ding da?'

Oktoplasma zündete eine Kerze an und hielt den Gegenstand darüber, damit Zaki ihn besser sehen konnte. Über den ganzen Zylinder verliefen schmale Schlitze und als Zaki hineinblickte, sah er eine Abfolge von alten, schwarzweißen Zeichnungen nackter Männer, die über Kisten sprangen, ein Bild nach dem anderen.

'Man dreht es so', sagte Oktoplasma und bewegte das Gerät langsam im Uhrzeigersinn, so dass der Mann im Inneren wieder und wieder über die Kisten sprang. 'Es wird Zoetrop genannt. Tolles Ding, oder? Und nun, nehmt es und dreht es gegen den Uhrzeigersinn. Lest dabei außerdem die Beschwörungsformel vor, die ich in dem Buch markiert habe.'

Zaki nahm das Zoetrop und begann es über der Kerze gegen den Uhrzeigersinn zu drehen, so dass der kleine Mann darin rückwärts über die Kisten zu springen schien. Es bedurfte einiger Koordination und Konzentration, um mit gleichmäßiger Geschwindigkeit zu drehen, doch die ungeschickten und abrupten Sprünge des Mannes wurden zunehmend flüssiger, bis Zaki die einzelnen Bilder nicht mehr voneinander trennen konnte. Es sah aus wie ein kleiner menschlicher Hamster auf einer sich endlos rückwärts drehenden Tretmühle. Während er das Zoetrop weiterhin mit einer Hand drehte, nahm Zaki das Buch in die andere Hand und las die unterstrichene Passage vor.

'Zoetrop gegendreh, gegendreh, gegendreh / Macht ein Ende meinem Weh / Ich flehe an die Göttinnen Boethiah, Kynareth und Drisis / Kehret um meine potenziell metaphysische Krisis / Mag mein altes Leben auch sinnlos und einfach gewesen sein / So möchte ich dennoch nicht wahnsinnig sein / Drehet das Muster um mit diesem Wickerschein, so ich fleh' / Zoetrop gegendreh, gegendreh, gegendreh.'

Während er den Spruch aufsagte, bemerkte Zaki, dass ihm der kleine Mann in dem Zoetrop immer ähnlicher wurde. Der Schnurrbart verschwand und die Haarlinie wich zurück. Die Taille des Mannes dehnte sich aus und sein Hinterteil nahm die Form
und Struktur eines halb aufgeblasenen Ballons an. Die Merkmale seiner argonischen Herkunft wurden deutlich. Der Mann fing an zu stolpern, als er rückwärts über die Kisten sprang, nahm immer tiefere Atemzüge und begann zu schwitzen. Als Zaki das Ende der Beschwörung erreicht hatte, fasste sich sein Zwilling an die Brust und fiel der Länge nach über die Kisten.

Oktoplasma nahm das Zoetrop und das Buch aus Zakis Händen. Nichts schien sich verändert zu haben. Kein Donner war zu hören gewesen. Keine geflügelten Schlangen waren aus Zakis Kopf hervor gesprungen. Keine wilden Explosionen. Aber Zaki fühlte, dass etwas anders war. Auf gute Weise anders. Normal.

Als Zaki an der Ladentheke seinen Goldbeutel hervorholte, schüttelte Oktoplasma bloß den Kopf: 'Auftreten Spätfolgen für was, wissen nicht Behandlung radikalen so einer bei wir können Natürlich. Bezahlung keine.'

Sich seit Tagen zum ersten Mal wirklich gut fühlend, ging Zaki rückwärts aus dem Laden hinaus und die Straße hinunter zu seinem Geschäft.

Wie es bei den Zauberern zugeht
von Turedus Talanian

Im Dienste von Meister Aryon

Möchten Sie in das Haus Telvanni aufgenommen werden?

Außenstehende, die von der fanatischen isolationistischen und fremdländerfeindlichen Denkweise des Hauses Telvanni gehört haben, gehen oft davon aus, dass es für sie unmöglich sei, im Haus Telvanni eine Anstellung zu bekommen.

Das ist jedoch meilenweit von der Wahrheit entfernt.

Da die Telvanni beispielsweise stramme Verfechter des Rechts auf den Besitz von Sklaven sind und sie vielfach Argonier und Khajiit als Sklaven halten, nehmen viele Argonier und Khajiit an, dass sie für Dienststellen im Hause Telvanni nicht infrage kämen.

Stimmt nicht. Telvanni akzeptiert alle Rassen als Kandidaten für eine Aufnahme.

Und da die Telvanni von Zaubererfürsten regiert werden, wird vielfach vermutet, dass nur Kandidaten mit ausgesuchter Intelligenz und Willenskraft akzeptabel seien.

Stimmt nicht. Telvanni akzeptieren auch Kandidaten mit bescheidener Intelligenz und Willenskraft.

Es stimmt allerdings, dass hohe Intelligenz und Willenskraft einer Beförderung im Haus Telvanni mehr als dienlich sind und dass Kandidaten, die in den magischen Talenten -- insbesondere Mystik, Beschwörung, Illusion, Veränderung, Zerstörung und Verzauberung -- bewandert sind, schneller und höher aufsteigen können.

Jedoch können Abenteurer aller Rassen und Talente, die sich bei den Sprechern der Telvanni in den Ratshallen von Sadrith Mora um Aufnahme in das Haus Telvanni bewerben, ein herzliches Willkommen erwarten.

(Die Ratsherren von Telvanni dienen in den Ratsversammlungen nicht persönlich. Sie werden stattdessen von einem 'Sprecher' vertreten, einem vertrauenswürdigen Untergebenen, der seinen Wohnsitz in den Ratshallen hat und im Namen seines Gönners handelt; er empfängt die Kuriere der anderen Gönner und gibt bei Ratsbeschlüssen das Votum seines Gönners ab.)

Die Wahrheit ist, dass sich die Zaubererfürsten des Hauses Telvanni für die meisten Dienstleistungen auf ergebene, gut bezahlte, fachlich bewanderte Gefolgsleute verlassen. Das Haus Telvanni rekrutiert zwar auch aus seinen eigenen unteren Schichten, muss jedoch benötigte Handwerker und Spezialisten auch von außerhalb einstellen. Und da das Haus Telvanni aus politischen Gründen seine Abhängigkeit von den zu Schutz- und Sicherheitszwecken angeheuerten redoranischen Söldnern reduzieren will, ist es gezwungen, unter westlichen Söldnern nach Wachleuten und Agenten zu suchen.

Bei Beförderungen im Hause Telvanni haben Außenstehende jedoch einen äußerst schweren Stand. Das meiste Kopfzerbrechen bereitet manchen potenziellen Kandidaten die Tatsache, dass das Haus Telvanni über Morde und Hinrichtungen von Rivalen als Mittel zur eigenen Beförderung großzügig

hinwegsieht. Diejenigen, die ihre Würdigkeit nicht gerne durch Töten der Konkurrenz unter Beweis stellen möchten, und jene, die sich bei dem Wettbewerb in einer derart skrupellosen Atmosphäre nicht wohl fühlen, sind wahrscheinlich besser damit bedient, ihre Zeit und Anstrengungen in der Magiergilde einzusetzen.

Wie man das Gift der Frostbiss-Spinne erhält

eine Vorräte an Frostbiss-Spinnengift gehen zur Neige. Die Verletzungen, die ich bei meiner letzten Begegnung mit diesen tödlichen Spinnentieren erlitten habe, hindern mich daran, die Sache selbst zu erledigen, weshalb ich Euch angeheuert habe.

Das Gift der Frostbiss-Spinne zu sammeln ist nicht besonders kompliziert, doch ist es mit einigen Risiken behaftet. Ich habe diese kleine Anleitung in der Hoffnung verfasst, dass Ihr nicht die gleichen Fehler begeht wie ich. Frostbiss-Spinnen hausen besonders häufig in Höhlen.

Diese Kreaturen scheuen die frostigen Temperaturen des Nordens nicht: Wie ihr Name bereits andeutet, sind sie weitestgehend immun gegen Kälte.

Wenn es ihr an Nahrung mangelt, wagt eine Spinne sich auch einmal nach draußen, um in der Wildnis nach Beute zu jagen. Doch für gewöhnlich ziehen es diese achtbeinigen Teufel es vor, jenen armen Seelen aufzulauern, die in ihren Höhlen Unterschlupf suchen.

Am leichtesten lassen sich die Nester der Frostbiss-Spinnen an den großen Netzen erkennen. Man sollte lediglich aufpassen, nicht in ein solches hineinzugeraten, denn diese Spinnennetze sind stark genug, um einen ausgewachsenen Mann gefangen zu halten. Hat man die klebrigen Fäden einmal berührt, ist es fast unmöglich, ohne Hilfe freizukommen.

Und behaltet stets die Höhlendecke im Auge. Die Frostbiss-Spinne ist ebenso verstohlen wie flink ... Sie kann Euch auf den Kopf fallen und Euch in den Rücken beißen, ehe Ihr Zeit für einen Schrei habt.

Solange Ihr die Frostbiss-Spinne findet, ehe sie Euch findet, sollte die Gewinnung des Giftes eine leichte Übung sein. Da sie sich darauf verlassen, dass ihre Netze die Beute bewegungsunfähig machen, ist es nicht besonders schwierig, sie im offenen Kampf zu töten. Falls Ihr ein Adept der arkanen Künste seid, dann haltet Euch nicht mit Eiszaubern auf. Feuerzauber sind viel effektiver.

Mit diesen Worten möchte ich mich verabschieden und Euch Waidmanns Heil wünschen. Denkt daran: Jedwede Beute, die Ihr im Netz der Spinne findet, dürft Ihr gerne behalten.

Je größer das Loch, desto größer die Spinne.

Wie man einen Horker-Angriff überlebt
von Heidmir Starkad

Ich bin auf meinen Reisen durch Himmelsrand vielen Fischern und Jägern begegnet, die mir faszinierende Geschichten über ihre Begegnungen mit Horkern erzählten. Die Geschichten reichen von tödlichen Angriffen bis zu einem Mädchen, das behauptet, von ihnen vor dem Ertrinken gerettet worden zu sein.

Für diejenigen, die an die gefrorene Küste reisen, habe ich mir erlaubt, einige dieser Geschichten zusammengestellt.

Unsere erste Geschichte handelt von einem Jäger namens Gromm. Nachdem er den Tag über Fallen gelegt hatte, sah er des Nachts einen großen Schatten an seiner Zeltwand. Hatte er den Horker gefunden - oder der Horker ihn?

Gromm war ein erfahrener Fallensteller und in der gefrorenen Tundra auf der Jagd nach Fuchsfellen. Als er jedoch eines Nachts kurz vor dem Einschlafen war, hörte er Geräusche von draußen.

Sein erster Impuls war es, ruhig zu bleiben und darauf zu hoffen, dass die Bestie weiter ziehen würde. Aber nach einigem bedrohlichen Gebrüll bewegte er sich doch lieber langsam in Richtung seiner Axt. Die Kreatur bemerkte die Bewegung und stürzte sich mit seinen großen Hauern auf das Zelt, riss es in Stücke und brachte den Jäger zu Fall.

Noch im Stolpern wirkte er einen Frostzauber von einer Schriftrolle, die Eismagie richtete jedoch kaum etwas gegen den Horker aus. Diese Information dürfte sich für manchen da draußen noch als äußerst nützlich erweisen.

Nachdem er wieder fest auf beiden Beinen stand, erledigte Gromm den Horker mit ein paar mächtigen Axthieben. Obwohl sein Lager zerstört war, hatte Gromm Glück, nur mit einer Fleischwunde am linken Oberschenkel davongekommen zu sein.

Zeichnung von Horker-Hauern.
Zum Schluss sagte Gromm mir noch, dass ich unter allen Umständen die Ruhe bewahren solle, wenn ich einem Horker begegne, und er erinnerte mich daran, dass ihr Fleisch und ihre Hauer auf dem Markt ein nettes Sümmchen einbringen.

Wie Orsinium an die Orks fiel
von Menyna Gsost

Man schrieb das Jahr 3Ä 399 und auf einem Berghang stand ein großer und gelehrter Richter, ein Vermittler und Magistrat, unparteiisch in seiner Gesetzesliebe, und überschaute das riesige Gebiet zwischen dem Land von Menevia und Wegesruh.

'Ihr habt einen sehr großen Anspruch auf das Land, meine Junge', sagte der Richter. 'Ich würde Euch diesbezüglich nicht belügen. Aber Eure Konkurrenz hat den gleichen Anspruch. Dinge wie diese erschweren von Zeit zu Zeit meine besondere Berufung.'

'Ihr nennt das meine Konkurrenz?' spottete Fürst Bowyn und zeigte auf den Ork. Die Kreatur namens Gortwog gro-Nagorm schaute mit unheilvollen Augen auf.

'Er hat umfassende Aufzeichnungen, um Anspruch auf das Land zu erheben', äußerte der Magistrat und zuckte mit den Schultern. 'Und die besonderen Gesetze unseres Landes ziehen die eine Rasse nicht der anderen vor. Wir hatten einst eine bosmerische Regentschaft, vor vielen Generationen.'

'Aber was wäre, wenn ein Schwein oder Schlachterfisch auftauchen und den Besitz einfordern würde? Hätten sie dann die gleichen juristischen Rechte wie ich?'

'Wenn sie gebührende Papiere hätten, dann fürchte ich, ja', lächelte der Richter. 'Das Gesetz schreibt vor, dass wenn sich zwei Anwärter auf den Besitz, mit ebenbürtigen Titeln, in einer Sackgasse befinden, ein Duell abgehalten werden muss. Nun, die Regeln sind zwar stark veraltet, aber ich hatte Möglichkeit, sie zu inspizieren, und ich denke, dass sie noch immer gültig sind. Der kaiserliche Rat ist meiner Meinung.'

'Was müssen wir tun?' fragte der Ork, seine Stimme tief und rau, da er die Sprache der Cyrodiil nicht gewohnt war.

'Der erste Anwärter, und das seid Ihr, Fürst Gortwog, darf Waffe und Rüstung der Duellanten auswählen. Der zweite Anwärter, und das seid Ihr, Fürst Bowyn, darf den Ort auswählen. Wenn Ihr es bevorzugt, kann einer, oder auch beide, einen Kriegsfürsten für das Duell auswählen, oder Ihr könnt selbst kämpfen.'

Der Bretone und der Ork sahen einander abschätzend an. Schließlich sagte Gortwog, 'Die Rüstung wird orkisch sein und die Waffen werden gewöhnliche Langschwerter aus Stahl sein. Keine Verzauberungen. Zauberkunst ist verboten.'

'Die Arena wird der zentrale Hof des Palastes meines Cousins, Fürst Berylth, in Wegesruh sein', sagte Bowyn und starrte Gortwog zornerfüllt in die Augen. 'Keinem Eurer Rasse wird es erlaubt sein, Zeuge des Duells zu sein.'

So wurde es festgelegt. Gortwog erklärte, dass er das Duell selbst bestreiten werde, und Bowyn, ein sehr junger Mann in bester körperlicher Verfassung, fühlte, dass er seine Ehre nicht würde wahren können, ohne das Duell ebenfalls selbst zu bestreiten. Dennoch fühlte er die Notwendigkeit zu üben, als er eine Woche vor dem festgelegten Datum des Duells im Palast seines Cousins eintraf. Eine orkische Rüstung wurde gekauft, und zum ersten Mal in seinem Leben trug Bowyn etwas von enormem Gewicht und eingeschränkter Bewegungsfreiheit.

Bowyn und Berylth trainierten im Hof. Binnen zehn Minuten musste Bowyn eine Pause einlegen. Von dem Versuch, sich in der Rüstung zu bewegen, war er rotgesichtig und außer Atem: Sein Ärger wurde noch gesteigert durch die Tatsache, dass er gegen seinen Cousin nicht einen Treffer landen konnte, und darüber hinaus noch Dutzende von Scheintreffern einstecken musste.

'Ich weiß nicht, was ich tun soll', sagte Bowyn beim Abendessen. 'Selbst wenn ich jemanden wüsste, der angemessen in dieser tierischen Rüstung kämpfen kann, so könnte ich ihn dennoch unmöglich als Kriegsfürsten in das Duell mit Gortwog schicken.'

Berylth sprach sein Mitgefühl aus. Als die Diener die Platten abräumten, stand Bowyn von seinem Platz auf und zeigte auf einen von ihnen. 'Ihr habt mir nicht erzählt, dass Orks in Eurem Haushalt beschäftigt sind!'

'Herr?' jammerte das ältere Exemplar und wandte sich Fürst Berylth zu, sicher, dass er irgendwie Missfallen erregt hatte.

'Ihr meint den alten Tunner?' lachte Berylth. 'Er ist seit Jahren in meinem Haus. Wünscht Ihr, dass er Euch unterweist, wie man sich in orkischer Rüstung bewegt?'

'Wünscht Ihr das?' fragte Tunner unterwürfig.

Er erfuhr von Tunner, was Berylth aber nicht wusste, dass der Diener einst mit der legendären Verfluchten Legion von Hochfels geritten war. Er wusste nicht nur, wie man sich in orkischer Rüstung bewegte, sondern hatte auch als Trainer für andere Orks fungiert, bevor er sich in den Haushaltsdienst zurückzog. Verzweifelt stellte Bowyn ihn sofort als seinen Vollzeittrainer ein.

'Ihr versucht es zu verbissen, mein Fürst', sagte der Ork während ihres ersten Tages in der Arena. 'Man kann sich in einer solch schweren Rüstung leicht überanstrengen. Die Gelenke sind so angelegt, dass sie es Euch erlauben, Euren Körper mit nur wenig Anstrengung zu beugen. Wenn Ihr gegen sie ankämpft, werdet Ihr keine Kraft übrig haben, gegen Euren Gegner zu kämpfen.'

Bowyn versuchte, Tunners Anweisungen Folge zu leisten, wurde aber schnell frustriert. Und je frustrierter er wurde, desto mehr Intensität legte er in seine Bemühungen, was ihn letztendlich noch erschöpfter werden ließ. Während er eine Unterbrechung einlegte, um etwas Wasser zu trinken, sprach Berylth mit seinem Diener. Falls sie Bowyns Chancen optimistisch einschätzten, so zeigten ihre Gesichter dies nicht.

In den nächsten zwei Tagen trainierte Tunner hart mit Bowyn, aber der Geburtstag Ihrer Durchlaucht Elysora folgte und Bowyn genoss die Feier gründlich. Ein Likör aus Mohn und Gänsefett, ein Hahnenkamm mit gebuttertem Josefskraut als ersten Gang, gebratenen Hecht, Bierwürze, und Bällchen aus Kaninchenfleisch als zweiten Gang, klein geschnittene Fuchszungen, Ballotinenklöße mit Austernsoße, Siegeskraut und Bohnen als Hauptgang, flüssiges Eis und Zuckerpfannkuchen als Dessert. Als Bowyn sich nach der Schlemmerei mit müden Augen zurücklehnte, sah er plötzlich, dass Gortwog und der Richter den Raum betraten.

'Was wollt Ihr hier?' rief er. 'Das Duell findet doch erst in zwei Tagen statt!'

'Fürst Gortwog bat darum, es auf heute Abend zu verlegen', sagte der Richter. 'Als mein Abgesandter vor zwei Tagen hier ankam, wart Ihr beim Training, aber Seine Durchlaucht, Euer Cousin, sprach für Euch und war einverstanden, das Datum zu ändern.'

'Aber es bleibt keine Zeit, meine Anhängerschaft zu versammeln', beklagte sich Bowyn. 'Und ich habe gerade ein Festessen verzehrt, dass einen geringeren Mann getötet hätte. Cousin, wie konntet Ihr es versäumen, mich in Kenntnis zu setzen?'

'Ich sprach mit Tunner darüber', sagte Berylth und errötete wegen seines Betrugs. 'Wir entschieden, dass Euch so, unter diesen Bedingungen, am besten gedient sei.'

Dem Kampf in der Arena wohnten kaum Zuschauer bei. Derart gesättigt war es Bowyn unmöglich, sich sehr schnell zu bewegen. Zu seiner Überraschung erwiderte die Rüstung seine Trägheit und drehte sich geschmeidig und elegant bei jeder seiner Schwankungen. Je erfolgreicher er manövrierte, desto mehr erlaubte er seinem Verstand, und nicht seinem Körper, offensive und defensive Aktionen zu kontrollieren. Zum ersten Mal in seinem Leben sah Bowyn die Welt um sich herum durch den Helm eines Orks.

Natürlich verlor er, und auch reichlich hoch, wenn die Treffer gezählt worden wären. Gortwog war ein Meister solcher Kämpfe. Aber Bowyn kämpfte mehr als drei Stunden lang weiter, bevor der Richter widerstrebend einen Gewinner verkündete.

'Ich werde jenes Land Orsinium nennen, nach dem Land meiner Väter', sagte der Sieger.

Bowyns erster Gedanke war, dass, wenn er schon gegen einen Ork verloren hatte, es am besten war, dass der Kampf weitgehend unbeobachtet von seiner Familien und Freunden stattgefunden hatte. Als er den Hof verließ, um zu Bett zu gehen, wie er es schon früher an diesem Abend vorgehabt hatte, sah er, dass Gortwog mit Tunner sprach. Obwohl er die Sprache nicht verstand, konnte er doch sehen, dass die beiden sich kannten. Während er im Bett lag, ließ er den alten Ork durch einen anderen Diener zu sich rufen.

'Tunner', sagte er freundlich. 'Sprecht offen mit mir, Ihr wolltet, dass Fürst Gortwog gewinnt.'

'Das ist wahr', sagte Tunner. 'Aber ich habe Euch mit meiner Lektion nicht geschadet. Ihr habt besser gekämpft, als Ihr es vor zwei Tagen getan hättet, mein Fürst. Ich wollte nicht, dass Orsinium von seinem König ohne Kampf gewonnen wird.

Wie töte ich einen Troll?
von Finn

Seid gegrüßt, Mitreisender. Ich heiße Euch zu diesem Leitfaden herzlich willkommen! Auf den folgenden Seiten werde ich alles erläutern, was Ihr über den Kampf gegen Trolle wissen müsst - wie man ihre unglaublichen Heilkräfte zunichte macht und ihre Vorliebe für Kälte zu seinem Vorteil nutzen kann. Ich verrate Euch sogar meine bewährte, bislang geheime Methode, um Trollen zu töten.

Neugierig? Das hoffe ich doch! Trollfett ist ein wertvoller Rohstoff, und wer auf die Jagd nach Trollen geht, kann sich auf Reichtum und Ehre freuen.
Nun denn, frisch ans Werk!

Kapitel I: Ich habe einen Troll entdeckt!

Wenn Ihr glaubt, einen Troll entdeckt zu haben, bleibt ruhig und zieht Euch langsam zurück. Der kluge Jäger weiß, dass eine gute Vorbereitung der Schlüssel zum Erfolg ist, und Trolle sollte man sicherlich nicht unvorbereitet jagen! Aber habt Ihr da wirklich einen Troll gesehen? Der erste Schritt auf Eurer Jagd besteht im Erkennen Eurer Beute. Trolle haben einen in etwa menschlichen Körperbau und lange, muskulöse Arme mit krallenbewehrten Fingern. Ihr großer Mund ist gefüllt mit spitzen Zähnen, ideal zum Zerbeißen der Knochen törichter Jäger, die mein Buch nicht gekauft haben.

Zweifelsohne ist das charakteristischste und ungewöhnlichste Merkmal der Trolle ihr drittes Auge in der Mitte der Stirn. Die Haut der Trolle ist mit dichtem, struppigem Fell bedeckt, dessen Farbe je nach Region variiert.

Bei Höhlentrollen ist es bräunlich, bei Schnee- oder Eistrollen weiß.

Kapitel II: Schluss mit der Heilerei!

Ihr habt also einen Troll entdeckt und seid ihm nun auf den Fersen, bereit für den Angriff. Euch erwartet ein harter Kampf, der sich jedoch als profitabel erweisen dürfte, solltet Ihr ihn überleben.

Als Erstes werdet Ihr feststellen, dass Trolle für ihre Größe unglaublich schnell und stark sind. Da sie mit ihren starken Armen und Krallen auf ihre Opfer einprügeln, empfehle ich dringend die Verwendung eines Schilds.

Wenn Ihr tapfer - oder dumm - genug seid, ohne Schild gegen einen Troll zu kämpfen, solltet Ihr ein Experte im Parieren mit Eurer Waffe sein.

Trolle verfügen außerdem über die Fähigkeit, Wunden schnell heilen zu lassen. Daher solltet Ihr Euch auf keinen langen Kampf mit ihnen einlassen. Geschwindigkeit und Aggressivität sind die Schlüssel zum Besiegen eines Trolls, da es in Tamriel kein Wesen mit mehr Ausdauer gibt.

Natürlich gelangt man auch mit Geschwindigkeit und Aggressivität gegen einen wütenden Troll nur bis zu einem bestimmten Punkt. Und da kommt meine Geheimwaffe ins Spiel.

Kapitel III: Finns Geheimwaffe

Feuer, mein Freund. Dieses Wort soll sich förmlich in Euer Gedächtnis brennen, da Feuer die perfekte Waffe für Trolljäger darstellt.

Ich kann nicht oft genug wiederholen, wie wichtig Feuer beim Kampf gegen Trolle ist. Selbst Exemplare, die sich nicht in kalten Klimazonen aufhalten, kann man mit Feuer verletzen. Wenn Ihr keine Feuermagie einsetzen könnt, verwendet eine mit arkanen Flammen verzauberte Waffe. Und warum sind Trolle anfällig für Feuer? Gerüchten zufolge können sie Verbrennungen nicht so gut heilen. Ich kenne die Antwort nicht, aber eins kann ich Euch versprechen: Feuer wirkt bei Trollen. Das ist eine immer wieder bewiesene Tatsache.

Kapitel IV: Nutzung des Fetts

Der Troll mag zwar tot sein, aber Eure Arbeit ist noch nicht beendet.

Lasst die Flammen erlöschen und untersucht die Leiche des Trolls. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr Fettpolster, die einen guten Preis bei Trankmischern einbringen.

Beschäftigt Ihr Euch selbst mit Alchemie, könnt Ihr das Fett auskochen, um es für alle Arten von Tränken und Stärkungsmitteln zu verwenden.

Wenn Ihr ihn finden könnt, solltet Ihr Euch auch den Bau des Trolls ansehen. Vielleicht gibt es dort ja ein paar Überbleibsel eines dummen Abenteurers, der zu geizig war, dieses Buch zu kaufen.

Zweifelsohne könnt Ihr sein Geld einer besseren Verwendung zuführen.

Nun wisst Ihr alles, was Ihr benötigt, um Euren Lebensunterhalt als wohlhabender und achtbarer Trolljäger zu verdienen. Nun denn! Geht hinaus und schnappt Euch die Trolle!

Wiedergefundene Geheimnisse
Ein Handbuch
von Wapna Neustra
Lehrmeister der Kaiserlichen Hochschule

Erster Schritt:
Ihr sollt den Mana-Brunnen mit reinem Gold segnen, da nur reines Gold den Willen stärken kann, und die reinen Prinzipien aus dem Chaos der reinen Kraft entlockt. Lasset nun das reine Gold auf die Oberfläche des Mana-Brunnens fallen. Lasset äußerste Vorsicht walten, um Euch vor den tückischen Launen des Mana-Brunnens zu schützen, denn Eure Gesundheit kann durch solche Angriffe stark gefährdet werden.

Zweiter Schritt:
Stellt sicher, dass Ihr dieses hervorragende Lehrbuch bei Euch habt, damit Ihr die nötigen Worte geradeheraus und ohne Fehler sprechen könnt, und nicht aus Nachlässigkeit Euch selbst, und schlimmer noch die Welt, mit Euren eigenen Launen in Zwietracht und Chaos stürzt.

Dritter Schritt:
Nehmt das Objekt in die Hand, das wiederhergestellt werden soll, und haltet es direkt in den gesegneten Brunnen, und lest fließend und fehlerfrei aus diesem Buch, und aus keinem anderen Buch; und achtet nicht auf die üble Nachrede von Kharneson und Rattor, die von Neid auf mein großes Wissen zerfressen sind, und die falsches Zeugnis ablegen über die Wirksamkeit ihrer eigenen Lehrbücher, welche in jeder Hinsicht minderwertig sind und vor Fehlern strotzen.

Vierter Schritt:
Heilt Euch umgehend von allen Verletzungen, oder macht Gebrauch von den Heilkräften der Tempel und Heiler, denn obwohl die Pein der Mana-Verbrennung von jedem ertragen werden muss, der einem arkanen Gegenstand die volle Kraft wiedergibt, ist es weder sinnvoll, unnötig zu leiden, noch erhöht das Leiden die verliehene Kraft, ungeachtet der närrischen Vermutungen von Kharneson und Rattor, deren Fehl und Niedertracht selbst dem am wenigsten gelehrten Kritiker offenbar ist.

Wo wart Ihr, als der Drache brach?

Corax, Cyrodiil, Ältestenrat
'Niemand versteht, was passierte, als die Auswahl auf dem Turm tanzte. Es wäre einfacher, die ganze Angelegenheit als Unsinn abzutun, gäbe es nicht das Amulett der Könige. Selbst die Schriften der Ahnen erwähnen es nicht---ich muss mich korrigieren, die Schriften der Ahnen können es nicht erwähnen. Wenn die Mottenpriester die Schriften an die zeitlose Zeit angleichen, verschwinden ihre Glyphen immer. Das Amulett der Könige jedoch, mit seiner Überseele an Kaisern, kann Bände davon sprechen. Hestra zufolge wurde Cyrodiil ein Königreich jenseits der Sterne. Nach Shor-El wurde Cyrodiil ein Ei. Die meisten sagen etwas in einer Sprache, in der sie sich nur auf Umwegen ausdrücken können. Der Rat hat Texte und Berichte aus allen seinen Provinzen gesammelt, und diese bieten nur Geschichten, die nie übereinstimmen, bis auf einen Punkt: alle Stämme im Tamriel der Mittleren Dämmerung, in welchem 'wann' sie auch immer gefangen waren, verfolgten den Fall der acht Sterne. Und auf diese Weise zählten sie ihre Tage.'

Mehra Nabisi, Dunmer, Dreieinige Herrin des neuen Tempels
'Berichte von der Mittleren Dämmerung gehören ins Reich der Menschen, und beweisen den Betrug derer, die sich Aedra nennen. Acht Sterne fielen auf Tamriel, einer für jede Ungerechtigkeit, die Lorkhan der Welt offenbart hat. Veloth las diese Zeichen und sagte es Boethiah, der sie bestätigte, und er sagte es Mephala, der versuchte, sie zu vereiteln, und er sagte es Azura, die Almsivi aussandte, um die Wahren Menschen vor Schaden zu bewahren. Selbst die Vier Säulen des Hauses des Chaos erhoben sich, um die Grenzen Eures Wahnsinns zu beschützen. Wir beobachteten unsere Grenzen und sahen, wie sie sich wie Schlangen wanden, und sahen Euch darin umherlaufen wie die Geister des Alten, bar jeder Bewegung, ohne Eure wenn-danns, dem Unaufhörlichen Jetzt unterlegen wie Sklaven des dürftigen Unsinns, Stillstand. Fragt uns nicht, wo wir waren, als der Drache brach, da wir die einzigen auf der Welt sind, die es wirklich erlebt haben, und wir können Euch zeigen, wie es wieder geschieht.'

R'leyt-harhr, Khajiit, Wärter des Mane:
'Ihr meint, wo waren die Khajiit, als der Drache brach? R'leyt-harhr sagt Euch wo: wir haben den Drachenbruch aufgezeichnet. 'Eintausend acht Jahre', Ihr habt es gehört. Ihr glaubt vielleicht, die Cyro-Nord hätten das ganz allein getan. Ihr Menschen seid schlimmere Diebe als selbst die Rajhin! Während Ihr Krieg mit Hirngespinsten geführt habt und Eure eigenen Väter zur Welt brachtet, war es der Mane, der den ja-Kha'jay beobachtete, da die Monde die einzigen Konstanten waren, und Ihr nicht die Mittel hattet, sie zu sehen. Eins müssen wir Euch lassen: Ihr habt Alkosh wirklich gründlich zerbrochen, und das ist nicht leicht. Denkt ja nicht, Ihr hättet gelöst, was Ihr damit erreicht habt, oder dass Ihre es jemals lösen könnt. Ihr habt es noch einmal gemacht, mit dem Großen Geher, nicht nur einmal, gleich zweimal! Einmal in Krempen, damit werden wir uns nie abfinden können. Das zweite Mal war es in Daggerfall, oder war es Sentinel, oder Wegesruh, oder an allen drei Orten zugleich? Verstanden, Cyrodiil? Wann werdet Ihr aufwachen und erkennen, was wirklich mit den Zwergen passiert ist?'

Mannimarco, Gott der Würmer, der Totenbeschwörer:
'Die Drei Diebe von Morrowind könnten Euch sagen, wo sie waren. Ebenso der Hochkönig von Alinor, der als Erster zusammenbrach. Es gibt andere auf dieser Erde, die es auch könnten: Ysmir, Pelinal, Arnand der Fuchs - oder soll ich Arctus sagen? Der letzte Zwerg würde reden, wenn sie ihn ließen. Was mich betrifft, ich war hier und dort und wieder hier, wie die anderen Sterblichen, als der

Drache brach. Wie glaubt Ihr, habe ich mein Geheimnis erfahren? Die Maruhkati-Auswahl zeigte uns die ganze Pracht der Dämmerung, so dass wir einfach lernen mögen: wie darüber, so darunter.'

Wolfmähres Leitfaden für Langfinger
von Wolfmähre Schatten-Mantel

Ihr wollt es als Taschendieb also zu etwas bringen? Ihr wollt das Leben eines Verbrechers führen, allen anderen immer einen Schritt voraus sein, die Taschen voller Septime? Vielleicht würdet Ihr Euren Lebensunterhalt gerne damit verdienen, dass Ihr reiche Kaufleute ausraubt oder die örtlichen Ladeninhaber erpresst? Lasst mich Euch einen Rat geben - versucht es gar nicht erst. Für jeden begabten Dieb, den ich in meinem Leben getroffen habe, habe ich zwanzig andere gesehen, die dachten, sie hätten das Zeug dazu ... und die dann doch bloß im Gefängnis verrottet sind.

Aber wenn Ihr auch nur ein bisschen so seid wie ich, dann pfeift Ihr auf wohlgemeinte Ratschläge. Ihr macht, was Ihr wollt, und lasst Euch von niemandem dreinreden. Ins Reich des Vergessens mit den Risiken ... was zählt, ist das Geld. Kommt Euch das bekannt vor? Wenn ja, dann könnte dieses Buch Euch vielleicht beibringen, worin der Unterschied zwischen einem gemeinen Dieb und einem Meisterverbrecher besteht.

Ich weiß, was Ihr jetzt denkt. Wer ist dieser Wolfmähre überhaupt? Wem will er hier erzählen, wie man ein besserer Dieb wird? Was macht ihn zu einem Experten? Ganz einfach. Vielleicht habt Ihr von diesem Raubüberfall in Gramfeste gehört, bei dem die Krönungskrone von Königin Barenziah verloren ging? Oder vielleicht ist Euch zu Ohren gekommen, dass eine Schriftrolle der Alten aus dem Weißgoldturm verschwunden ist. Ja, richtig ... das war meine Wenigkeit. Ich habe schon so gut wie alles verbrochen, was Ihr Euch vorstellen könnt, und habe die Septime, um es zu beweisen. Wie könnte ein ehemaliger Dieb es sich sonst auch leisten, sein eigenes Buch zu veröffentlichen?

Nun, da ich Euer Interesse geweckt habe, sollten wir mit den beiden wichtigsten Fertigkeiten beginnen, an denen Ihr feilen solltet, wenn Ihr als Taschendieb Karriere machen wollt - Schlossknacken und Taschendiebstahl. Und bevor Ihr jetzt die Augen verdreht und das Buch angewidert wegwerft, will ich Euch eins versichern: Der schnellste Weg, erwischt zu werden, ist es, die Grundlagen zu missachten - aber wenn Ihr diese Aktivitäten meistert, dann schwimmt Ihr bald im Geld.

Taschendiebstahl gehört zu den Fähigkeiten, die sich am leichtesten erlernen lassen. Aber überraschend viele Diebesnovizen vermasseln es. Daraus können wir zwei Dinge lernen. Erstens müsst Ihr Eure Umgebung kennen und zweitens Eure Methode. Wo und wann Ihr Euch bedient ist ebenso wichtig, wie das Opfer, das Ihr wählt. Folgt ihm ein wenig, es besteht nie ein Grund zur Eile. Wartet, bis es sich etwas abseits befindet, außer Hörweite der Wachen - doch was am wichtigsten ist: Ihr müsst stets wissen, wann es besser ist, das Opfer ziehen zu lassen. Es ist das Risiko nicht wert, erwischt zu werden. Euch werden noch jede Menge andere Opfer mit vollen Taschen über den Weg laufen. Und was die Methode angeht: Kauert Euch erst hin, wenn Ihr ganz aus dem Gesichtsfeld des Opfers verschwunden seid - also direkt hinter ihm und vorzugsweise dicht in seiner Nähe. Überlegt nicht zu lange, was Ihr ihm abnehmt. Ein guter Dieb sollte es schaffen, sein Opfer innerhalb von fünf Sekunden zu erleichtern und mit einem wertvollen Objekt zu verschwinden. Und zu guter Letzt ist das Risiko, erwischt zu werden, nachts erheblich geringer. Wenn Ihr keine andere Wahl habt und es bei Tageslicht versuchen müsst, dann sorgt dafür, dass Ihr Deckung habt.

Das Schlossknacken ist eine Kunst, deren Beherrschung viele Jahre erfordert. Das Wichtigste, was man sich merken sollte: Keine zwei sind identisch, jedes verhält sich völlig anders. Solange Ihr einen kühlen Kopf bewahrt und Geduld beweist, werdet Ihr feststellen, dass sie leichter zu bezwingen sind, als Ihr zunächst vielleicht denkt. Gute Dietriche sind immer unerlässlich. Ihr solltet

also genug davon in Euren Taschen stecken haben. Lasst Euch stets Zeit und geht behutsam mit den Dietrichen um. Wenn die Zuhaltungen kurz vor dem Einrasten stehen, solltet Ihr spüren, wie der Dietrich ganz leicht zittert - das bedeutet, dass Ihr die richtige Position beinahe gefunden habt. Nehmt nun das Tempo raus und bewegt die Dietriche nur noch ganz sachte. Wenn Ihr wie ein Blinder an dem Schloss herumfummelt, dann habt Ihr am Ende bloß ein paar abgebrochene Dietriche und einen angeknacksten Stolz. Wenn sonst nichts hilft und das Schloss Euch vor ein unlösbares Rätsel stellt, könnt Ihr immer noch versuchen, es einfach aufzubrechen. Aber bedenkt dabei, dass dieser Methode selten Erfolg beschert ist und Ihr so möglicherweise einen ziemlichen Krach veranstaltet. Wenn Ihr meine Techniken anwendet, werdet Ihr zu einem erfolgreichen Dieb - und das ist keine bloße Vermutung, ich kann es Euch garantieren. Man braucht dazu lediglich ein wenig Geduld und eine Menge Übung. Dann werdet Ihr vielleicht - aber auch nur vielleicht - einmal so erfolgreich wie Wolfmähre.

In meinem nächsten Band werden wir uns mit einem weiteren wichtigen Werkzeug in Eurem Arsenal beschäftigen - dem Schleichen. Ich werde Euch beweisen, dass die Schatten eine ebenso mächtige Waffe darstellen können wie die Klinge, wenn Ihr wisst, wie Ihr sie Euch gefügig machen könnt.

Worte im Wind

[Dies ist ein Band mit Versen, die von den weisen Frauen der Aschländer zusammengetragen wurden. 'Oh, verginge ich doch zu Staub' stammt von den Ahemmusa-Aschländern der Weideländer.]

Oh, verginge ich doch zu Staub
In Euren kalten, wilden Steppen,
Und spräche meine Zunge ihre
letzten Hymnen zu Euren Winden.

Ich bete für den Hirten,
der seine spielenden Guar ruft.
Ich bete für den Jäger,
der hinter weißen Läufern pirscht.
Ich bete für den Weisen,
der unter dem Hügel sucht,
und die Mutter, die sich nach einer letzten Berührung
der Hand ihres toten Kindes sehnt.
Ich bete nicht für das, was ich verloren habe.
Wenn mein Herz aufgeht
aus Eurem Grund, wie ein Samen,
und unter der Sonne von morgen neu erwacht.

Worte und Philosophie

Fürstin Allena Benoch, ehemaliges Oberhaupt der Kriegergilde von Valenwald und Anführerin der Leibgarde des Kaisers in der Kaiserstadt, war Leiterin einer Kampagne mit dem Zweck, die Soldaten von Tamriel wieder mit dem Schwert vertraut zu machen. Ich habe sie für die Zwecke dieses Buches dreimal bei verschiedenen Gelegenheiten getroffen. Das erste Mal in ihren Gemächern im Palast, auf einem Balkon, der die darunterliegenden Gärten überblickt.

Ich war für das Gespräch, das zu arrangieren mich beinahe sechs Monate gekostet hatte, früh eingetroffen, aber sie schalt mich freundlich, dass ich nicht noch früher gekommen war.

'Jetzt hatte ich Zeit, meine Deckung aufzubauen', sagte sie, und ihre hellgrünen Augen lächelten dabei.

Fürstin Benoch ist eine Bosmer, eine Waldelfe, und hatte sich, wie ihre Vorfahren, früh dem Bogen zugewandt. Sie beherrscht diese Disziplin ausgezeichnet, und im Alter von fünfzehn Jahren war sie der Jagdgruppe ihres Stammes als Schützin für lange Distanzen beigetreten. Während des schwarzen Jahres von 396, als der Stamm der Parikh mit Hilfe der Mächte von Summerset seinen zerstörerischen Streifzug durch das südöstliche Valenwald begann, kämpfte Fürstin Benoch in der vergeblichen Schlacht um das Land ihres Stammes.

'Ich habe im Alter von sechzehn Jahren zum ersten Mal jemanden getötet', sagte sie nun. 'Ich erinnere mich nicht mehr gut daran - er oder sie war nur eine unscharfe Silhouette, auf die ich mit meinem Bogen gezielt habe. Es hat mir nicht mehr bedeutet als das Erlegen von Tieren. Ich habe vielleicht einhundert Personen im Verlauf dieses Sommers und Herbstes getötet. Ich habe mich jedoch nicht wirklich wie eine Mörderin gefühlt. Bis zu diesem Winter, als ich erfuhr, wie es sich anfühlt, wenn man in die Augen eines Mannes blickt, während man sein Blut vergießt.

Er war ein Späher der Parikh, der mich überraschte, als ich das Lager bewachte. Wir waren beide überrascht, nehme ich an. Ich hatte meinen Bogen neben mir, war in Panik geraten und versuchte einen Pfeil anzulegen, als er nur noch einen halben Meter von mir entfernt war. Es war das Einzige, das mir einfiel. Natürlich hat er mich mit seiner Klinge zuerst getroffen und ich fiel durch den Stoß nach hinten.

Man erinnert sich immer an den Fehler seines ersten Opfers. Sein Fehler war, dass er, weil er Blut sah und ich gestürzt war, annahm, dass ich tot sei. Ich stürzte mich in dem Moment auf ihn, als er sich von mir dem Schlaflager meiner Stammesgenossen zuwandte. Er war vollkommen unvorbereitet und es gelang mir, ihm seine Klinge zu entringen.

Ich weiß nicht, wie oft ich auf ihn eingestochen habe. Als meine Wachablösung kam und ich endlich aufhörte, waren meine Arme grün und blau vor Anstrengung und er war nur noch eine formlose Masse. Ich hatte ihn im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke gehackt. Wisst Ihr, ich hatte keine Ahnung davon, wie man kämpft, oder wieviel es braucht, um einen Mann zu töten.'

Fürstin Benoch, sich dieses Defizits in ihrer Ausbildung nun bewusst, begann sofort damit, sich selbst die Schwertkunst zu lehren.

'Man kann in Valenwald nicht lernen, wie man mit einem Schwert umgeht', sagte sie. 'Ich will damit nicht sagen, dass die Bosmer nicht mit Klingen umgehen können, sondern, dass wir weitgehend Autodidakten sind. So sehr es auch schmerzte, als mein Stamm aus seiner Heimat nach Norden

vertrieben wurde, hatte das auch einen positiven Effekt: Mir bot sich dadurch die Gelegenheit, die Rothwardonen zu treffen.'

Fürstin Benoch studierte unter Warday A'kor alle Arten des Umganges mit Waffen und wurde schließlich eine wahre Meisterin auf diesem Gebiet.

Sie wurde unabhängige Abenteurerin, reiste durch die Wildnisse des südlichen Hammerfell und nördlichen Valenwalds und beschützte Karawanen und fremdländische Würdenträger vor den zahlreichen Gefahren, die überall lauerten.

Unglücklicherweise wurde Fürstin Benoch, bevor wir die Geschichte ihrer frühen Jahre weiter verfolgen konnten, wegen einer dringenden Angelegenheit abberufen. Dies erlebt man mit den Angehörigen der Kaiserlichen Leibgarde häufig, und in diesen dunklen Zeiten vielleicht noch häufiger als in der Vergangenheit. Als ich später versuchte, sie wegen eines weiteren Gesprächs zu kontaktieren, teilten mir ihre Diener mit, dass ihre Herrin in Himmelsrand weile. Ein weiterer Monat verstrich, und als ich ihre Gemächer besuchte, sagte man mir, dass sie sich in Hochfels befinde.

Zu ihren Gunsten muss ich jedoch sagen, dass mich Fürstin Benoch schließlich zum Sonnenuntergang dieses Jahres für unser zweites Gespräch zu sich bat. Ich befand mich in einer Taverne in der Stadt, die Blutgockel genannt wurde, als ich eine Hand auf meiner Schulter spürte. Sie setzte sich an den primitiven Tisch und setzte ihre Geschichte fort, als wäre sie nie unterbrochen worden.

Sie kam wieder auf ihre Zeit als Abenteurerin zurück, und erzählte mir von dem ersten Mal, als sie sich mit einem Schwert wirklich vertraut fühlte.

'Ich besaß zu dieser Zeit ein wirklich sehr gutes, magisches Daikatana, aus daedrischem Metall. Es war kein echtes Akaviri, noch nicht einmal vom Aussehen her - ich hatte zu dieser Zeit nicht soviel Geld -, aber es erfüllte seinen primären Zweck, nämlich mit so wenig Aufwand wie möglich soviel Schaden wie möglich anzurichten. A'kor hatte mich gelehrt, mit einem Schwert zu kämpfen, aber wenn ich mit einer Situation konfrontiert wurde, in der es um Leben oder Tod ging, fiel ich immer wieder in meine alte Schlagtechnik zurück.

Eine Horde Orks hatte einem örtlichen Häuptling in Meditea etwas Gold gestohlen, und ich zog los um in einem der allgegenwärtigen unterirdischen Gewölbe, welche die Landschaft dieser Region durchziehen, nach ihnen zu suchen. Ich traf dort auf die üblichen Ratten und Riesenspinnen und war erfahren genug, mich ihrer mit Leichtigkeit zu entledigen. Das Problem fing an, als ich mich in einem stockfinsteren Raum wiederfand und überall um mich herum das Grunzen von sich nähernden Orks hörte.

Ich schlug mit meinem Schwert um mich, traf aber nichts, und hörte ihre Schritte immer näher kommen. Irgendwie gelang es mir, meine Furcht zu unterdrücken und mich der einfachen Lektionen zu erinnern, die Meister A'kor mich gelehrt hatte. Ich lauschte, trat zur Seite, schwang, drehte mich, trat vorwärts, schwang in einem Kreis, drehte mich um, ging zur Seite, schwang.

Meine Instinkte hatten mich nicht getrogen. Die Orks hatten sich in einem Kreis um mich versammelt und als ich ein Licht fand, sah ich, dass sie alle tot waren.

Von diesem Zeitpunkt an konzentrierte ich mich auf das Studium der Schwertkunst. Ihr seht, ich bin

so dumm, dass ich eine Beinahe-Todeserfahrung brauche, um den praktischen Nutzen zu sehen.'

Fürstin Benoch verwandte den Rest des Gesprächs darauf, in ihrer typisch deutlichen Art auf den Wahrheitsgehalt der verschiedenen Mythen, die sie und ihre Karriere umgaben, einzugehen. Es entsprach der Wahrheit, dass sie die Meisterin der Kriegergilde von Valenwald wurde, nachdem sie ein Duell gegen den vorherigen Meister gewann, der eine Marionette des Kaiserlichen Kampfmagiers, des Verräters Jagar Tharn, gewesen war. Es stimmte nicht, dass sie für den Zerfall der Gilde zwei Jahre später verantwortlich war ('Eigentlich stand mit der Abteilung in Valenwald alles zum Besten, aber in Tamriel war die allgemeine Stimmung für die weitere Existenz einer unparteiischen Organisation unabhängiger Krieger nicht gerade förderlich.') Es entsprach der Wahrheit, dass sie die Aufmerksamkeit des Kaisers zum ersten Mal erweckte, als sie Königin Akorithi von Sentinel vor einem bretonischen Attentäter rettete. Es stimmte nicht, dass der Attentäter von einem Mitglied des Hohen Rates von Daggerfall angeheuert worden war ('Zumindest', sagte sie mit einem ironischen Unterton, 'ist das niemals bewiesen worden.') Es war außerdem wahr, dass sie ihren Diener Urken geheiratet hatte, nachdem er elf Jahre in ihren Diensten gewesen war ('Niemand kann meine Waffen so gut in Schuss halten, wie er', sagte sie. 'Es war eine praktische Entscheidung. Ich musste ihm entweder eine Gehaltserhöhung geben, oder ihn heiraten.')

Die einzige Sache, die sie weder bestätigen noch widerlegen wollte, war die Frage nach Calaxes, dem Bastard des Kaisers. Als ich seinen Namen aufbrachte, zuckte sie mit den Schultern und gab an, absolut nichts über die Affäre zu wissen. Ich ließ nicht locker und breitete die Details der Geschichte aus. Calaxes, war zum Erzbischof des Einen ernannt worden, obwohl er eigentlich nicht der rechtmäßige Nachfolger war: eine mächtige Position in der Kaiserstadt, tatsächlich überall in Tamriel, wo jene Religion geehrt wird. Sofort begann das Gerede, dass Calaxes angeblich glaubte, die Götter seien über die säkularen Oberhäupter von Tamriel und besonders den Kaiser verärgert. Es wurde sogar gesagt, dass Calaxes eine regelrechte Rebellion startete, um im Imperium eine Theokratie zu errichten.

Es ist mit Sicherheit wahr, drängte ich weiter, dass die Beziehung des Kaisers zu Calaxes sehr stürmisch geworden war und dass Gesetze verabschiedet wurden, um die Autorität der Kirche einzuschränken. Das heißt, bis zu dem Moment, als Calaxes verschwand, ganz plötzlich, ohne auch nur seine engsten Freunde zu informieren. Viele Stimmen behaupten, dass Fürstin Benoch und die Kaiserliche Garde Erzbischof Calaxes in der Sakristei seiner Kirche ermordet hätten - das Datum, das für gewöhnlich genannt wurde, war der neunundzwanzigste Sonnenuntergang 3Ä 498.

'Natürlich', antwortete Fürstin Benoch mit einem geheimnisvollen Grinsen, 'muss ich Euch nicht sagen, dass die Stellung der Kaiserlichen Garde die von Beschützern
des Thrones ist, nicht die von Attentätern und Mördern.'

'Aber mit Sicherheit ist niemand besser als die Garde für solch eine schwierige und delikate Aufgabe geeignet', sagte ich vorsichtig.

Fürstin Benoch bestätigte zumindest diese Aussage, wies dann aber darauf hin, dass derartige Details ihrer Pflichten als Angelegenheiten der kaiserlichen Sicherheit geheim bleiben müssten. Leider musste ihre Durchlaucht früh am nächsten Morgen aufbrechen, da der Kaiser im Süden zu tun hatte - natürlich konnten mir keine weiteren Einzelheiten genannt werden. Sie versprach, dass sie mich benachrichtigen würde, sobald sie zurückkehrte, damit wir unser Gespräch fortsetzen konnten.

Wie sich herausstellte, hatte ich selbst auf der Insel Summerset zu tun, ich stellte ein Buch über den

Psijic-Orden zusammen. Ich war daher sehr überrascht, als ich die Fürstin drei Monate später in Erstburg traf. Es gelang uns, unsere jeweiligen Pflichten für eine kurze Zeit zu verlassen, um unser drittes und letztes Gespräch zu führen. Wir machten dabei einen Spaziergang entlang des Diceto, des großen Flusses, der durch die königlichen Parks der Stadt verläuft.

Fragen über ihre gegenwärtigen Pflichten und Aufträge vermeidend, von denen ich richtig annahm, dass sie sie ungern beantworten würde, kehrte ich zum Thema des Schwertkampfes zurück.

'Frandar Hunding', sagte sie, 'listet achtunddreißig Griffe, siebenhundertundfünfzig offensive und achtzehnhundert defensive Positionen und beinahe neuntausend Bewegungen auf, die für die Schwertmeisterschaft unverzichtbar sind. Der durchschnittliche Haudegen kennt einen Griff, den er hauptsächlich dazu verwendet, dass ihm die Klinge nicht aus der Hand fällt. Er kennt eine offensive Position: sich dem Gegner zuwenden, und eine defensive Position: flüchten. Von den zahlreichen Rhythmen des Zweikampfes kennt er weniger als einen.

Der Weg des Kriegers war nie als der leichteste Pfad gedacht. Die Vorstellung vom dummen Kämpfer ist genauso tief verwurzelt, wie die vom brillanten Zauberer und gewitzten Dieb, aber das war nicht immer so. Die Figur des philosophischen Schwertmannes, des klingenschwingenden Künstlers gehört der Vergangenheit an, genauso wie der Schwertsinger der Rothwardonen, von dem man sagte, dass er es vermochte, eine Klinge allein mit der Macht seines Geistes zu erschaffen und zu führen. Die Zukunft des intelligenten Schwertkämpfers sieht, im Vergleich mit dem Glanz der Vergangenheit, düster aus.'

Da ich unsere Gespräche nicht mit einer bitteren Note ausklingen lassen wollte, bat ich Fürstin Alena Benoch noch um einen Rat für junge Schwertkämpfer, die ganz am Beginn ihrer Laufbahn stehen.

'Wenn Ihr einem Zauberer gegenübersteht', sagte sie, und warf dabei einige Blütenblätter in den Diceto, 'überwindet die Distanz und trefft ihn hart.'

Yngol und die Meeresgeister

Masser und Secunda zogen über Ysgramors Mannen hinweg, als ihre Schar in Langbooten an der felsigen Küste von Kap Hsaarik landete. Sie waren von Atmora nach Mereth unterwegs. Die Küste war mit Booten übersät, doch Ysgramor vermisste das Schiff seines Stammesbruders Yngol.

Ysgramor befahl den Meeresgeistern, seine Sippe freizugeben, und ein orkanartiger Wind verdunkelte den Himmel. Die See wogte und brauste, und ein wütender Sturm zog auf. Ysgramor ergriff die Ruder und steuerte alleine in den Sturm hinaus.

Draußen auf der See rang Ysgramor mit den Meeresgeistern, und der Sturm trug ihn die zerklüftete Küste entlang. Zweimal vierzehn Tage kämpfte er unablässig, bis der Sturm sich endlich legte. Am nächsten Morgen fand man Yngols Langboot in der eisigen Brandung, doch die rachsüchtigen Meeresgeister hatten Yngol und die Mitglieder seines Clans bereits geholt.

In seinem großen Kummer tötete Ysgramor ein Dutzend Tiere und verbrannte sie zu Ehren seines gefallenen Stammesbruders. Ein Grabhügel wurde ausgehoben, gemäß den Bräuchen von Atmora, und Yngol wurde inmitten der Angehörigen seines Clans mit allen zeremoniellen Ehren zur ewigen Ruhe gebettet, weit unterhalb der Felsenwand von Kap Hsaarik. Sie waren die ersten Kinder des Himmels, die in Tamriel umkamen.

Zaubereihandbuch
Eine Einführung

Der Zauberlehrling

Selbst die mächtigsten Magier Tamriels haben einmal klein angefangen. Alle teilten ähnliche, frühe Erfahrungen: ein Erlebnis erweckte ihr Interesse für die Magie und/oder rief eine latente Fähigkeit wach, und danach folgten Jahre der harten Arbeit. Diese unerschrockenen Seelen schärften ihre Fertigkeiten, erlernten neue Zauber und trainierten kräftig Geist und Körper, um schließlich zu den formidablen Gestalten zu werden, als die man sie in ihrem späteren Leben kannte.

Die Magiergilde von Tamriel ist seit jeher für viele Personen die erste Station auf einem langen Weg zu Weisheit und Macht gewesen. Als Anbieter magischer Dienste für die breite Öffentlichkeit hält die Gilde alle möglichen Zaubersprüche feil und wird als erste Adresse für aufstrebende Zauberer empfohlen. Einzelhändler lassen sich auch finden, doch ihre Auswahl an Zaubersprüchen ist häufig nicht so umfangreich wie die der Magiergilde.

Viele Zaubersprüche übersteigen das Vermögen des unerfahrenen Magiers; die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, zum Beispiel, ist ein höherer Zauber, der einen Anfänger überfordert. Durch die Praxis kann ein Magier in einer gegebenen Schule der Magie erfahrener werden und diese bald soweit beherrschen, dass er ihre mächtigeren Aspekte zu erforschen beginnt. Der frischgebackene Magier sollte ob seiner Unfähigkeit, bestimmte Zauber anzuwenden, nicht verzagen, sondern diese als Fixpunkt und Motivation nehmen, sich zu verbessern. Anstatt den Mut zu verlieren, sollte sich der Schüler auf die höheren Fähigkeiten freuen, wie beispielsweise die fortgeschrittenen Techniken des Zauberabsorbierens, das Beschwören kleiner (und später auch größerer) Daedra und Untoter - natürlich nur zu Forschungszwecken - und den Schutz gegen spezifische Arten von Zauber, wie etwa Feuer-, Frost- und Schockzauber.

Magier, die den Wunsch haben, sich auf eine besondere Schule der Magie zu spezialisieren, werden ermutigt, so viele Zauber wie möglich innerhalb dieser Schule zu lernen und diese oft zu üben. Alle Magier, ob sie sich nun spezialisieren oder auch nur einem allgemeinen Interesse nachgehen, sollten die Mitgliedschaft in der Magiergilde beantragen. Neben den Diensten für die breite Öffentlichkeit hat ein Vollmitglied der Gilde Zugang zu vielen exklusiven Diensten, wie Fortgeschrittene Zauberei und Verzauberungen. Diese Dienste werden als potenziell gefährlich für die Allgemeinheit erachtet und sind höherrangigen Gildemitgliedern vorbehalten, die sich gut mit dem Rat der Magier stehen.

Am weiteren Gebrauch der Magie interessierte Bürger sollten den Erzmagier ihrer örtlichen Magiergilde aufsuchen.

Zeitachsen-Serie - Band 1
Vor den Menschenaltern, von Aicantar von Shimerene

Die Ereignisse unserer Welt aus der Zeit, bevor Menschen kamen und über Tamriel herrschten, und bevor die Chroniken der Geschichtsschreiber die Angelegenheiten der Regenten von Tamriel verzeichneten, sind nur durch Mythen und Legenden und durch die vom Himmel inspirierten Lehren der Neun Göttlichen bekannt.

Zur Vereinfachung teilen die Historiker die längst vergangenen Zeiten der Urgeschichte grob in zwei Perioden ein -- die Ära der Dämmerung und die Meretische Ära.

** Die Ära der Dämmerung **
Die Ära der Dämmerung ist die Periode vor Beginn der sterblichen Zeitrechnung, in der die Taten der Götter stattfanden. Die Ära der Dämmerung endet mit dem Exodus der Götter und der Magie aus der Welt bei der Errichtung des Diamantturms.

Der Begriff "meretisch" kommt aus dem Nordischen und bedeutet wörtlich "Zeitalter der Elfen". Die Meretische Ära ist die urgeschichtliche Zeit nach dem Exodus der Götter und der Magie aus der Welt bei der Errichtung des Diamantturms und vor der Ankunft von Ysgramor dem Nord in Tamriel.

Im Folgenden werden die wichtigsten Ereignisse der Ära der Dämmerung ungefähr in der Reihenfolge präsentiert, wie wir als Geschöpfe der Zeit sie verstehen.

Der Kosmos wurde aus dem Aurbis [Chaos, oder Gesamtheit] von Anu und Padomay geschaffen. Akatosh (Auriel) entstand, und die Zeit begann. Die Götter (et'Ada) entstanden. Lorkhan überredete die Götter -- oder brachte sie mit List dazu -- die sterbliche Ebene Nirn zu erschaffen. Die sterbliche Ebene war zu dieser Zeit äußerst magisch und gefährlich. Als die Götter dort wandelten, geriet die physische Zusammensetzung der sterblichen Ebene und sogar die zeitlose Kontinuität der Existenz selbst ins Wanken.

Als Magik (Magnus), der Architekt der Pläne für die sterbliche Welt, beschloss, das Projekt zu beenden, kamen die Götter im Diamantturm [dem Direnni-Turm, der ältesten bekannten Struktur in Tamriel] zusammen und berieten, was zu tun sei. Die meisten verließen die Ebene gleichzeitig mit Magik. Andere opferten sich und nahmen andere Formen an, damit sie bleiben konnten (die Ehlnofey). Lorkhan wurde von den Göttern zum Exil in den sterblichen Gefilden verurteilt, und sein Herz wurde herausgerissen und vom Turm geworfen. Wo es landete, bildete sich ein Vulkan. Als Magik (im mythischen Sinne) fort war, stabilisierte sich der Kosmos. Die endlich lineare Geschichte der Elfen begann (MÄ2500).

** Die Meretische Ära **
Frühe Nord-Gelehrte beschrieben die Meretische Ära als eine Serie von in umgekehrter Reihenfolge nummerierten Jahren, ausgehend vom Beginn ihrer Zeitrechnung -- der Gründung der Camoran-Dynastie, die das Jahr Null der Ersten Ära einläutete. Die vorgeschichtlichen Ereignisse der Meretischen Ära sind hier mit ihren traditionellen meretischen Daten der Nord aufgeführt. Das früheste von König Haralds Gelehrten erwähnte meretische Jahr ist ME2500 -- dies wird von den Nords als das erste Jahr der Zeit betrachtet. Die Meretische Ära als solche erstreckt sich von ME2500 in grauer Vorzeit bis ME1 -- dem Jahr, bevor die Camoran-Dynastie begründet und der

Weißgoldturm als unabhängiger Stadtstaat etabliert wurde.

King Haralds Barden zufolge wurde im Jahr ME2500 der Diamantturm auf der Insel Balfiera in Hochfels errichtet, das älteste bekannte Bauwerk in Tamriel. (Dies entspricht ungefähr den frühesten Geschichtszahlen, die in verschiedenen unveröffentlichten Elfenchroniken auftauchen.)

Im frühen Meretischen Zeitalter lebten die eingeborenen Tiervölker von Tamriel -- die Vorfahren der Khajiit, Argonier, Orks und anderer Tiermenschen -- in schriftlosen Gemeinschaften in ganz Tamriel.

Im mittleren Meretischen Zeitalter verließen die Aldmeri-Flüchtlinge (Sterbliche von Elfengeblüt) ihren dem Untergang geweihten und inzwischen verschollenen Kontinent Aldmeris (auch "Alt-Ehlnofey genannt) und ließen sich im Südwesten Tamriels nieder. Die ersten Kolonien waren in großen Abständen auf Inseln entlang der ganzen Küste Tamriels verteilt. Spätere Siedlungen auf dem Festland wurden vor allem im fruchtbaren Tiefland des südwestlichen und mittleren Tamriel gegründet. Wo immer die Tiermenschen den Elfen begegneten, drängten die hoch entwickelten, des Schreibens kundigen, technisch versierten Aldmeri-Kulturen die Tiervölker in die Urwälder, Sümpfe, Berge und Ödländer zurück. Der Diamantturm wurde von den Direnni, einem bekannten, mächtigen Aldmeri-Clan, wiederentdeckt und eingenommen. Der Kristallturm wurde auf der Insel Summerset gebaut, und später auch der Weißgoldturm in Cyrodiil.

Im mittleren Meretischen Zeitalter kartierten Aldmeri-Forscher die Küsten von Vvardenfell und erbauten die Hochelfen-Zauberertürme der Ersten Ära bei Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn und Tel Mora in Morrowind. Zur selben Zeit florierten Siedlungen der Ayleïden [Wildelfen] in den Urwäldern um den Weißgoldturm (in heutigen Cyrodiil). Wildelfen, auch als Hochelefen des Herzlands bekannt, bewahrten die Magie aus der Ära der Dämmerung und die Sprache der Ehlnofey. Die langen Kommunikationswege vom Herzland, das eigentlich ein Tributland des Hochkönigs von Alinor war, zur Regierung des Inselreichs Summerset isolierten Cyrodiil praktisch von den Hochkönigen im Kristallturm.

Der Ausgang der mittleren Meretischen Ära ist die Zeit der Velothi-Hochkultur. Die Chimer, Vorfahren der heutigen Dunmer, auch Dunkelelfen genannt, waren dynamische, ehrgeizige, langlebige Elfenclans und Anhänger der fundamentalistischen Ahnenverehrung. Die Chimer-Clans folgten dem Propheten Veloth aus der Heimat ihrer Elfenvorfahren im Südwesten, um sich in dem Land anzusiedeln, das man heute Morrowind nennt. Die Chimer verachteten die säkulare Kultur und die profanen Praktiken der Dwemer und begehrten daher auch das Land und die Ressourcen der Dwemer; Jahrhunderte lang provozierten sie diese immer wieder mit kleinen Überfällen und Grenzdisputen. Die Dwemer (Zwerge), frei denkende, zurückgezogen lebende Elfenclans, die sich für die Geheimnisse der Wissenschaft, des Ingenieurwesens und der Alchemie interessierten, gründeten unterirdische Städte und Gemeinden in der Bergkette (später Velothi-Gebirge genannt), die das heutige Himmelsrand von Morrowind trennt.

Im späten Meretische Zeitalter folgte der jähe Niedergang der Velothi-Kultur. Manche Velothi ließen sich in Dörfern nahe den verlassenen und zerfallenden alten Velothi-Türmen nieder. In dieser Periode verschwand die Velothi-Hochkultur von der Insel Vvardenfell. Aus derselben Zeit stammen die ersten Kolonien der Dwemer auf freiem Grundbesitz. Die Velothi degenerierten und entwickelten sich zurück zu Stammeskulturen, aus denen im Lauf der Zeit die heutigen Großen Häuser von Morrowind wurden, oder sie lebten als barbarische Aschländer weiter. Die einzigen verbliebenen Spuren dieser Stammeskultur sind vereinzelte Velothi-Türme und Aschländer-Nomaden auf der Insel Vvardenfell. Die ursprünglichen Hochelfen-Zauberertürme des Ersten

Zeitalters wurden auch ungefähr zur selben Zeit aufgegeben.

Im späten Meretischen Zeitalter wanderten schriftlose Menschen, die sogenannten "nedischen Völker", vom Kontinent Atmora ein (in Aldmeris auch "Altmora" oder "der Ältere Wald" genannt) und besiedelten das nördliche Tamriel. Ysgramor, Held der Nordkultur und Anführer einer großen Siedlerflotte nach Tamriel, soll auf elfischen Prinzipien fußend eine runische Übertragung der Nordsprache entwickelt haben; daher wird Ysgramor als der erste menschliche Historiker angesehen. Ysgramors Flotte landete am Hsaarik-Kopf, der Nordspitze des Zerbrochenen Kaps von Himmelsrand. Dort erbauten die Nords die legendäre Stadt Saarthal. In der "Nacht der Tränen" trieben die Elfen die Menschen davon, aber bald schon kehrte Ysgramor mit seinen Fünfhundert Gefährten zurück.

Außerdem wanderte im späten Meretischen Zeitalter der legendäre unsterbliche Held, Krieger, Hexenmeister und König durch Tamriel, den man unter anderem als Pelinal Weißplank, Harrald Haarhose, Ysmir oder Hans den Fuchs kannte. Er versammelte Armeen, eroberte Länder, regierte seine Königreiche und verließ sie wieder, um weiter zu wandern.

Zitternde Inseln und Neu-Sheoth Führer
Von Brenith Aralyn

Neu Sheoth gilt als das Juwel der Zitternden Inseln und als kulinarischer und kultureller Mittelpunkt des gesamten Reiches. Aus einer Laune heraus von Unserem Herrn Sheogorath gegründet, ist die Stadt eine Nachbildung der eigenen perfekten Vision des Wahngottes.

Erstmalige Besucher sind oft von der Wärme, der Großzügigkeit und der guten Laune der Bewohner Neu-Sheoths beeindruckt. Besucher werden mit offenen Armen empfangen, und man vermittelt ihnen das Gefühl, zur großen Familie von Neu-Sheoth zu gehören. Die Fülle der Sehenswürdigkeiten und die Geräuschkulisse der Stadt können den neuen Besucher überwältigen; daher soll dieser Führer dazu dienen, ihm die Eingewöhnung zu erleichtern.

Besucher werden feststellen, dass die Stadt in drei Hauptbezirke aufgeteilt ist: Bliss, Tiegeln und den Palastbezirk. Der Hauptanteil der Wohn- und Geschäftsgebäude in der Stadt befindet sich in Bliss und Tiegeln, während der Palastbezirk den prachtvollen Palast von Sheogorath sowie die Residenzen der herrschenden Herzöge von Mania und Dementia beherbergt.

Obwohl sie Teil derselben Stadt sind, bieten die Bezirke Bliss und Tiegeln ganz unterschiedliche Erlebnisse. Die glänzenden Brüstungen und goldenen Straßen von Bliss bilden einen starken Kontrast zu den einfachen Gebäuden und ungepflasterten Wegen von Tiegeln. Wer sich für reges Nachtleben und feine Küche interessiert, dürfte seine Zeit bevorzugt in Bliss verbringen, welches berühmt ist für seine extravaganten Festlichkeiten und sinnlichen Vergnügen. Wer hingegen Erlebnisse der stilleren Art sucht, sollte seine Zeit lieber mit der Erkundung Tiegelns verbringen, wo die Patrouillen der Dunklen Verführer für eine etwas ruhigere Lebensweise sorgen.

Neu-Sheoth verspricht für jeden Geschmack ein unvergleichliches Erlebnis. Dieser Führer wird Euch helfen, Euch auf den oft verwirrenden, aber dennoch letzten Endes lohnenden Ebenen dieser prachtvollen Stadt zurechtzufinden.

Ankunft in Neu-Sheoth

Reisende nach Neu-Sheoth erreichen dessen Tore entweder über das Hochland von Mania oder das sumpfige Tiefland von Dementia. Viele begehen den Fehler, direkt zu den Toren der Stadt zu eilen, ohne vorher die wunderschöne und erhabene Landschaft außerhalb der Stadtmauern zu erkunden. Dies ist auf jeden Fall ein Fehler, da die Wälder und Haine der Zitternden Inseln so ganz anders sind als jene, die man in allen anderen Reichen findet. Einige Erläuterungen zu diesen Gebieten sind angebracht, da ihre Erforschung ganz entscheidend ist, wenn man alles erleben möchte, was diese Region zu bieten hat.

Mania, lebendiges Land der stattlichen Flora

Ein Spaziergang zwischen den gigantischen Pilzbäumen von Mania ist ein Erlebnis, das kein Besucher der Zitternden Inseln so schnell wieder vergessen wird. Stundenlange Spaziergänge durch die Wälder von Sporenbäumen, dabei die sporenbeladene Luft tief einzuatmen -- dies sind wahrhaft bleibende Erinnerungen. Gefühle von Frieden und Zufriedenheit durchströmen den Körper und beruhigen die Seele. Es kann einem vorkommen, als fielen alle Sorgen von einem ab.

Nehmt Euch die Zeit, die wunderschöne Pflanzenwelt dieser Region zu erkunden. Verwöhnt Euch mit einer Alocasia-Frucht, welche bekannt ist für ihre stärkenden Eigenschaften, oder pflückt eine Asterblüte, von der manche Einheimische glauben, dass sie die Fähigkeit besitzt, die Angriffe böser Geister abzuwehren.

Wer vorhat, einige Zeit in der Landschaft von Mania zu verbringen, sollte auch die kleine Siedlung Halen besuchen. Die Bewohner sind hauptsächlich ortsansässige Künstler und sehr gastfreundlich zu müden Reisenden. Vergesst nicht, die entzückenden Gebiete rund um Halen zu besuchen, und genießt die friedvolle Atmosphäre.

Dennoch, sicher ist sicher, selbst in der idyllischen Landschaft von Mania. Während die Pfade, die sich durch die malerische Gegend schlängeln, im allgemeinen sicher sind, so bergen die umliegenden Regionen doch einige Gefahren für unachtsame Reisende. Mania ist die Heimat einer Vielzahl von nur hier heimischen Tierarten, von denen einige für weniger erfahrene Abenteurer sehr bedrohlich sein können. Wir empfehlen Euch, während Eurer Reise auf den Zitternden Inseln überall auf den deutlich markierten Wegen zu bleiben.

Der träge Charme von Dementia

Ein Sprichwort besagt: "In Dementia verbrachte Zeit ist Zeit, die nicht woanders verbracht wurde." Nie wurde ein wahreres Wort gesprochen.

Schon viele Besucher haben Tage damit verbracht, die kleinen Inseln von Dementia zu durchstreifen und dabei die malerische Aussicht auf das majestätische Tiefland zu genießen. Setzt Eure Reise fort über die hübschen Brücken, welche die kleinen Inseln des südlichen Dementia verbinden, und genießt danach einen wunderschönen Sonnenuntergang unter den moosbedeckten Bäumen.

Für eine Ruhepause bei Eurer Erkundung von Dementia empfehlen wir Euch den Besuch von Niedersuhl. Die Bewohner dieser kleinen Bauernsiedlung haben eine einzigartige Anbaumethode für außergewöhnliche heimische Pflanzen erfunden. Die Bewohner von Niedersuhl leben sehr zurückgezogen, daher sollte man sich ihnen mit dem gebührenden Abstand nähern. Hat man ihre Sitten erst einmal kennengelernt, ist es wirklich sehr interessant, einige Zeit mit ihnen zu verbringen.

Tipp: Einen aufregenden Tagesausflug bietet der Besuch des Freitodhügels Dieser Ort ist mit keinem anderen auf den Zitternden Inseln zu vergleichen. Reisende sollten die Gelegenheit auf keinen Fall versäumen, diese im Herzen Dementias gelegene, einmalige und faszinierende Stätte zu besichtigen. Der Besuch des Hügels ist kostenlos; allerdings haben einige Besucher Schwierigkeiten, sich wieder davon loszureißen.

Anreise zu den Zitternden Inseln

Das Betreten der Zitternden Inseln erfolgt ausschließlich nach Ermessen unseres Gebieters Sheogorath, des Fürsten des Wahnsinns.

Unterwegs auf den Zitternden Inseln

Die Zitternden Inseln lassen sich am besten zu Fuß erkunden. Nehmt Euch Zeit und schlendert die Pfade entlang, die sich mitten durch diese wunderschöne Landschaft schlängeln. Es gibt viele Möglichkeiten für müde Reisende, sich auf einem der vielen Lagerplätze auszuruhen, die hier überall verstreut zu finden sind.

Übernachtungsmöglichkeiten

Teuer
Zum Verwöhnten Bettler, Bliss. Rabenbeißer und seine Frau Sheer-Meedisch betreiben im Bezirk Bliss in Neu-Sheoth ein schönes Gasthaus. Die Zimmer sind hübsch eingerichtet, und das Essen ist für die Gegend überdurchschnittlich gut. Den Wein können wir sehr empfehlen -- er gehört zum Besten, das in der Stadt zu haben ist. Viele Reisende kehren am liebsten um die Mittagszeit im "Verwöhnten Bettler" ein. Die Preise sind dann zwar nicht niedriger, aber Sheer-Meedish ist zu dieser frühen Stunde oft wesentlich besser gelaunt.

Preiswert
Kränkel-Klaras Krug, Tiegeln. Lasst Euch durch den Namen nicht täuschen: Kränkel-Klaras Krug entspricht genau dem, was man von einem Gasthaus im Zentrum Tiegelns erwarten würde. Die Unterkunft ist zwar nicht so feudal wie im nahe gelegenen "Verwöhnten Bettler", aber dennoch zufriedenstellend. Wenn es Kränkel-Klara gut genug geht, um zu arbeiten, ist sie eine freundliche Wirtin. Das Essen ist genießbar, wie auch die Getränke. Nach dem Besuch solltet Ihr auf keinen Fall vergessen, bei Earil in "Earils Mysterien" vorbeizuschauen. Er hält ein breites Sortiment an magischen Artikeln bereit, darunter auch einige sehr wirksame und preisgünstige Zauber zur Krankheitsheilung.

Einkaufen

Allerlei Schätze, Bliss
Wenn Ihr auf der Suche nach... na ja... irgendetwas seid, dann ist "Allerlei Schätze" in Bliss der richtige Ort, um mit der Suche zu beginnen. Die Händlerin Tilse Arelith bietet ein großes Sortiment an Waren für den anspruchsvollen Kunden. Sie ist außerdem überaus bereit, einen guten Preis auszuhandeln für Dinge, die Ihr auf Euren Reisen findet und nicht mehr haben wollt.

Jillettes Waffen, Bliss
Einen besseren Waffenladen werdet Ihr in ganz Neu-Sheoth nicht finden. Jillette führt ein gutes Geschäft und hat normalerweise eine große Auswahl an gebrauchsfertigen Waffen auf Lager. Sie führt vor Ort Reparaturen aus und scheint sich besonders bei Hieb- und Stichwaffen viel Mühe zu geben. Diesen Laden müsst Ihr unbedingt besuchen.

Buchhandlung von Bliss
Solltet Ihr nach Lesestoff für Eure Reise suchen, dann seid Ihr hier richtig. Sontaire ist eine außerordentlich freundliche Buchhändlerin mit scharfem Blick, und zwar nicht nur in Bezug auf Bücher. Ihr werdet nicht enttäuscht sein, wenn Ihr einen Teil Eures hart verdienten Goldes in diesem Laden lasst.

Verziertes Visier, Tiegeln
Falls Euch danach sein sollte, eine Rüstung zu kaufen, seid Ihr im "Verzierten Visier" in Tiegeln an der richtigen Adresse. Nachdem der Laden kürzlich unter der neuen Leitung von Dumag gro-Bonk wiedereröffnet wurde, scheint er ganz gut zu laufen. Dumag wird Euch gerne eine neue Rüstung verkaufen, Eure alten Lieblingsstücke reparieren oder einfach nur mit Euch zusammensitzen und Euch seine recht ausführliche und interessante Lebensgeschichte erzählen.

Earils Mysterien, Tiegeln
Viele Abenteurer reisen ungern ohne ein volles Zauberbuch, und "Earils Mysterien" ist in Neu-Sheoth der richtige Ort, um sich mit den neuesten Zaubersprüchen einzudecken. Manchmal kommt es einem vor, als stünde die Zeit still, wenn man in dem ausgezeichneten Sortiment von Zaubern stöbert. Sehr zu empfehlen.

Die Fundgrube, Tiegeln.
Es gibt hier sicherlich eine seltsame Auswahl von Gegenständen, aber bei einem Besuch der "Fundgrube" in Tiegeln langweilt man sich garantiert keinen Augenblick lang. Der Besitzer Abhuki hat das ganze Reich durchkämmt, um ein faszinierendes und vielfältiges Sortiment an magischen Gegenständen zusammenzutragen, das seinesgleichen sucht. Seht Euch in Ruhe um -- wer weiß, was Ihr vielleicht dort findet!

Zwerge - Das verlorene Volk von Tamriel
von Calcelmo, Gelehrter von Markarth

Band I: Architektur und Konstruktionen

Lasst mich damit beginnen, ein häufiges Missverständnis zu korrigieren. Die richtige Bezeichnung des alten verlorenen Volkes von Tamriel lautet "Dwemer". Übersetzt lautet dieser Begriff in der gemeinsamen Sprache etwa "Volk der Tiefe", und er wurde weitgehend durch die gängigere Benennung "Zwerge" verdrängt. Ich möchte darauf hinweisen, dass ich für meine Leserschaft in diesen Büchern anstelle des exakteren Begriffes den Namen "Zwerge" verwende, da ich wohl davon ausgehen kann, dass sie nicht über das tiefe Wissen verfügt, das ich mir in 200 Jahren des Studiums angeeignet habe.

Da nun dieser kleine Punkt geklärt wäre, wollen wir unsere Betrachtungen über die Zwerge damit beginnen, uns auf die unbestrittenen Artefakte zu konzentrieren, die sie hinterlassen haben: ihre architektonischen und kulturellen Errungenschaften. Anders als die strittigeren Bereiche der Zwergenstudien ist die Bauweise von Zwergenstädten und -relikten gut dokumentiert - dank der reichlichen Beispiele aus den Ruinen, die dieses Volk zurückgelassen hat.

Meine eigene Heimatstadt Markarth war ursprünglich eine solche Ruine, und ich kann aus erster Hand bestätigen, dass alle Zwergenkonstruktionen einige gemeinsame Grundprinzipien besitzen, anhand derer wir echte Artefakte von gefälschten unterscheiden und Muster und Methoden beschreiben können, die für ihre Handwerker wichtig waren.

Zunächst können wir mit Sicherheit sagen, dass Zwergenhandwerker am liebsten mit Stein arbeiteten, jedenfalls was Bauwerke betraf. Das ist keine Überraschung. Mit einigen bemerkenswerten Ausnahmen befindet sich die überwiegende Mehrheit der Zwergenarchitektur unter der Erde oder wurde aus den Bergen herausgehauen. Es ist möglich, wenn auch nur theoretisch, dass die Zwerge als Volk schon recht früh Steinmetzarbeiten meisterten und spätere Metallarbeiten zu viel früher entstandenen Steinkonstruktionen hinzugefügt wurden, als die Zwerge schließlich die Handhabung komplexerer Werkzeuge erlernten. Dennoch besteht das Fundament aller bekannten Zwergenruinen aus Steinarbeiten, und die Struktur zwergischer Mauerwerke ist in ihrer Art klar umrissen, kantig und mathematisch exakt. Schon auf den ersten Blick gibt es Hunderte, wenn nicht Tausende von Beispielen zwergischer Bauwerke, die aus präzisen Rechteckformen bestehen, und weit weniger Beispiele für dezent abgerundete oder gewölbte Steinarbeiten, so dass wir zu dem Schluss kommen, dass die frühen Zwerge sich lieber auf bewährte, gut berechnete Entwürfe verließen, die auf rechtwinkligen Linien beruhten, als auf die riskanteren, ungenaueren Berechnungen für Bögen und Wölbungen. Diese vergleichsweise einfache Tradition der Steinbearbeitung hat dessen ungeachtet zu Bauwerken geführt, deren Bausubstanz heute noch ebenso solide ist wie vor Tausenden vor Jahren, was die Arbeiten unserer geschicktesten Maurer von heute im Vergleich dazu wie die Arbeit von Kindern aussehen lässt.

Metallarbeiten sind, soweit wir wissen, die primäre Methode, die bei der Fertigung fast aller Handwerksarbeiten der Zwerge verwendet wurde. Wir können jedoch nicht ausschließen, dass die Zwerge auch leichter zerstörbare Materialien wie Ton, Papier und Glas verarbeitet haben, doch angesichts der Neigung der Zwerge, eher langlebigen als zerbrechlicheren Gebilden den Vorzug zu geben, können wir mit einiger Sicherheit davon ausgehen, dass Metall zumindest stark bevorzugt wurde. Und das in allen bislang entdeckten Zwergenrelikten verwendete Metall ist für ihre Kultur einzigartig.

Kein anderes Volk hat bislang das Verfahren reproduzieren können, nach dem das Zwergenmetall erzeugt wurde. Auch wenn dieses leicht mit Bronze verwechselt werden kann - tatsächlich verwenden viele Schmiede von Zwergenmaterialien Bronze für ihre gefälschten Kopien -, ist es ohne jeden Zweifel eine ganz eigene Metallart. Ich habe selbst gesehen, wie Metallurgen versuchten, mehrere verschiedene Arten von Stahl sowie gewöhnliche und seltene Erze miteinander zu kombinieren, um die exklusiven Eigenschaften von Zwergenmetall zu erhalten, aber die einzige Methode, die bislang erfolgreich war, bestand darin, bestehenden Metallschrott der Zwerge einzuschmelzen und zu verarbeiten.

Band II: Waffen, Rüstungen und Maschinen

Bei unseren früheren Betrachtungen zu den Zwergen (oder "Dwemer" in der korrekteren, wissenschaftlichen Terminologie) haben wir uns mit den Besonderheiten der Zwergenarchitektur und Metallverarbeitung befasst. In diesen weiteren Betrachtungen zu Tamriels verlorenem Volk untersuchen wir die Art und Weise, wie die Zwerge Krieg führten und Unbefugte fernhielten. Anders als viele andere Kulturen, die heute noch existieren, bauten und verließen sich die Zwerge bei den unterschiedlichsten kriegerischen Aufgaben auf immer kompliziertere Maschinen. Waffen und Rüstungen, die allein dazu gefertigt wurden, von Zwergenkriegern benutzt zu werden, weisen deutlich weniger Fortschritte auf, die über die Grundentwürfe hinausgehen.

Beginnen wir mit der Analyse dieser elementaren Waffen und Rüstungen. Jeder, der einmal eine Zwergenaxt in der Hand gehalten oder einen Zwergenhelm getragen hat, kann die uralte, immerwährende Qualität der Handwerkskunst der Zwerge bestätigen. Die Waffen weichen nicht allzu stark von ihrer Grundfunktion ab. Zwergenschwerter durchdringen leichte Rüstungen mit unglaublicher Effektivität, was vor allem an der bemerkenswerten Schärfe des gehärteten Zwergenmetalls und in weit geringerem Maße an ihrer einfachen, zweischneidigen Ausführung liegt.

Wenn man einen scharfen, geradlinigen Zwergendolch mit einer geschwungenen Elfenklinge vergleicht, kommt man schnell zu dem Schluss, dass die Waffenschmiede der Zwerge sich zunächst fast ausschließlich auf die Fertigung qualitativ hochwertiger Materialien verließen und dass für die Form dieser Materialien nur die Art und Weise maßgeblich war, wie die Waffe jemanden töten sollte. Für eine Kultur, die fast nur unterirdisch baute, ist es nicht überraschend, dass Zwergenrüstungen so gefertigt wurden, dass sie unglaublich heftige Stöße aushalten können.

Wieder legt die Tatsache, dass sie auch nicht von Pfeilen oder kleinen Klingen durchdrungen werden können, eher Zeugnis von einer überlegenen Metallkunde der Zwerge ab, als von ihrer überlegenen Rüstungsschmiedekunst. Aber es wäre falsch, daraus zu schließen, dass Zwergenschmiede die Fertigung ihrer Waffen und Rüstungen nicht sehr ernst genommen hätten. Jedes für Waffengänge geschmiedete Stück, das ich je gesehen habe, zeigt einen ebenso bemerkenswerten Reichtum an unnötigen Details und eine Personalisierung, wie er auch heute bei den passioniertesten Schmieden zu sehen ist.

Ein Zwergenschmied entstammte wahrscheinlich einer langen Linie von Schmieden, die sich beispielsweise dadurch von anderen unterscheiden konnte, wie sich der Griff eines Streitkolbens anfühlte - oder in der Ausführung der Spitzen einzelner Pfeile. Allerdings ist das aufgrund des Mangels an kulturellen Artefakten außer Waffen oder Rüstungen reine Spekulation.

Die letzte, aber wahrscheinlich wichtigste Betrachtung in diesem Band gilt der Existenz der Zwergenmaschinen. Zwerge haben in sehr großem Ausmaß tausende mechanischer Apparate unterschiedlicher Komplexität entworfen und angefertigt. Der einfachste von ihnen ist das Standard-"Arachniden"-Modell, das verwendet wurde, um Unbefugte fernzuhalten. Bislang wissen wir nicht, wie die Zwerge diesen bemerkenswert intelligenten Maschinen Leben eingehaucht haben, aber ich habe beobachtet, wie eine einen hochtrainierten Dieb mehrere Stunden lang heimlich verfolgte, um ihn dann anzugreifen, als er sich an dem Schloss zu einem Raum oder einem Schatz zu schaffen machte - ich gebe zu, dass ich weitere Details von dem Punkt an vergessen habe, an dem sie begann, Blitze auf ihn zu spucken.

Zwergische Militärmaschinen reichen zudem von dem "Sphären-Krieger" in menschlicher Größe,

der in Form einer harmlosen Kugel durch das Innere von Ruinen patrouilliert, um sich dann in einen voll bewaffneten und gerüsteten Maschinenkrieger zu verwandeln, bis hin zu dem mit gutem Grund gefürchteten "Zenturio", dessen Höhe das Doppelte bis mehrmals Hundertfache der menschlichen Größe beträgt - je nachdem, welchen Berichten man Glauben schenken will.

Band III: Kultur und Geschichte

In diesem letzten Band unserer Betrachtungen zu den Zwergen (auch hier wieder der Verweis auf den Begriff "Dwemer" für Referenzen, die den wissenschaftlicheren Namen verwenden) wollen wir versuchen, die spezielle Kultur und die Geschichte von Tamriels verlorenem Volk zu untersuchen. Zuvor jedoch ein Wort der Warnung: Trotz allem, was gewisse akademische Kreise gern glauben machen möchten, gibt es keine Hinweise, die Behauptungen hinsichtlich spezieller Sitten, der Moral, der Mythen, Legenden, Gesetze oder Regierungssysteme der Zwerge oder ihre Beteiligung an wichtigen historischen Ereignissen untermauern – mit Ausnahme jener wenigen Beispiele, die unbestreitbar bleiben.

Während wir beispielsweise mit absoluter Sicherheit sagen können, dass das Verschwinden des gesamten Zwergenvolkes sehr plötzlich erfolgte, würde nur der faulste Nachwuchsgelehrte behaupten, dass sich dieses Ereignis innerhalb eines Tages oder gar einer Stunde zutrug. Es gibt einfach keine Beweise, welche die Theorie entkräften, dass die Zwerge womöglich allmählich, im Laufe mehrerer Jahre oder sogar Jahrzehnte aus Tamriel verschwanden. Es gibt auch nichts, was bewiese, dass das Verschwinden durch etwas anderes verursacht worden sein könnte als durch Massensterben, Plagen, magische Verseuchung, misslungene Experimente mit der magischen Ebene von Aetherius oder gar volksweite Teleportation auf eine der Ebenen des Reiches des Vergessens. Die Zwerge haben einfach zu wenig zurückgelassen, das erkennen ließe, wie sie so plötzlich verschwinden konnten, und das gilt auch für alle Aspekte ihrer sozialen Struktur und Geschichte.

Was wir wissen, kann also nur von den Aufzeichnungen der anderen Völker abgeleitet werden, die mit den Zwergen in Kontakt kamen, bevor diese Tamriel verließen. Die Dunkelelfen ("Dunmer") lehren beispielsweise, dass ihr großer Prophet Nerevar in der Ersten Ära half, die Zwerge und die Elfen in Morrowind gegen die einfallenden Nord-Armeen aus Himmelsrand zu einen. Doch Aufzeichnungen der Nord und Orks lassen zudem darauf schließen, dass die Zwerge damals zu verschiedenen Zeiten und in diversen legendären Kämpfen auch mit ihnen verbündet waren.

Leider werden in keiner dieser Legenden und Überlieferungen Anstrengungen unternommen, die Zwerge eingehend zu beschreiben; erwähnt wird nur, dass sie ein verschlossenes Volk waren und ein Bündnis mit ihnen ungewöhnlich genug war, um eine Geschichte darüber zu erzählen. Und nach der Ersten Ära verzeichnet kein Volk mehr eine Begegnung mit lebenden Zwergen. Zur Verwirrung trägt zudem die Tatsache bei, dass so viele der Aufzeichnungen der Dunkelelfen über ihre Beziehung zu den Zwergen während der tragischen Ausbrüche von Vvardenfell bei der Oblivion-Krise vor fast 200 Jahren verloren gingen. Die Geheimnisse, die sie möglicherweise über das Verlorene Volk enthüllt hätten, liegen nun neben zahlreichen unglücklichen Dunkelelfen unter vielen Schichten geschmolzener Erde begraben.

Daher schließen wir unsere Betrachtungen über die Zwerge mit einer etwas ernüchternden Anmerkung. Wie bei allen wissenschaftlichen Bemühungen bleiben uns mehr Fragen als Antworten, und der Beweis, nach dem wir so verzweifelt suchen, liegt häufig außerhalb unserer Reichweite und bleibt selbst unseren eifrigsten Bemühungen versagt.

Mit den Geheimnissen, die die Zwerge uns zurückgelassen haben, könnte ich mich gewiss mindestens ein weiteres Jahrhundert lang beschäftigen, und recht wahrscheinlich würden sogar mehrere Jahrtausende der Ausgrabung auch nur einer einzigen Zwergenruine nicht reichen, um ein vollständiges Bild von ihnen zu zeichnen. Doch was wir aus unserem fadenscheinigen Flickenteppich zwergischer Artefakte erkennen können, ist eine sorgsame, intelligente, fleißige und hochentwickelte Kultur, von der wir nur hoffen können, dass wir ihre Geheimnisse als Studierende

und Lehrer ihrer Werke eines Tages aufdecken werden können.

Zwischenfall in Necrom
von Jonquilla Bóthe

"Die Situation ist einfach die", sagte Phlaxith, dessen Gesichtszüge so energisch und gemeißelt wie die einer Statue waren. "Jeder weiß, dass der Friedhof westlich der Stadt von üblen Kreaturen heimgesucht wird und nun schon seit Jahren heimgesucht wurde. Die Leute haben sich damit abgefunden. Sie beerdigen ihre Toten im Tageslicht und sind wieder fort, wenn Masser und Secunda aufgegangen sind und das Böse hervorkommt. Die einzigen Opfer, die den Teufeln dort drinnen zur Beute fallen, sind die ganz Dummen oder die Fremdlinge."

"Es klingt nach einer natürlichen Methode, um Unerwünschte auszusortieren", lachte Nitrah, eine große Frau mittleren Alters mit kalten Augen und dünnen Lippen. "Wer zahlt Gold für deren Rettung?"

"Der Tempel. Sie werden erneut ein neues Kloster nahe dem Friedhof eröffnen und wollen, dass das Land dort vom Bösen befreit wird. Sie bieten ein Vermögen an, also habe ich die Aufgabe angenommen, unter dem Vorbehalt, dass ich meine eigene Gruppe zusammenstellen werde, um die Belohnung aufzuteilen. Darum habe ich einen jeden von euch ausfindig gemacht. Aus dem zu schließen, was ich hörte, seid Ihr, Nitrah, die beste Schwertkämpferin in Morrowind."

Nitrah lachte ihr böses Lachen.

"Und Ihr, Osmic, seid ein berüchtigter Einbrecher, und dennoch nicht einmal in Haft genommen worden." Der kahlköpfige Mann stammelte, als ob er die Beschuldigungen widerlegen wollte, bevor er zurückgrinste: "Ich werde Euch hineinbringen, wo Ihr hingehen müsst. Aber dann liegt es an Euch, zu tun, was Ihr tun müsst. Ich bin kein Kämpfer."

"Bei allem, was Nitrah und ich nicht erledigen können, wird Massitha ihr Können unter Beweis stellen, da bin ich sicher", sagte Phlaxith und wandte sich dem vierten Gruppenmitglied zu. "Ihre Referenzen als sehr mächtige und geschickte Hexenmeisterin sind ausgezeichnet."

Massitha war ein Bild der Unschuld, rundwangig und kulleräugig. Nitrah und Osmic sahen sie unsicher an, und beobachteten besonders ihre angsterfüllte Miene, während Phlaxith die Art der Kreaturen beschrieb, die den Friedhof heimsuchten. Es war offensichtlich, dass sie außer Menschen und Mer noch nie zuvor anderen Widersachern gegenübergestanden hatte. Wenn sie überlebte, dachten sie bei sich selbst, wäre das eine große Überraschung.

Als das Quartett bei Einbruch der Dunkelheit in Richtung Friedhof losstapfte, ergriffen sie die Gelegenheit, ihr neues Gruppenmitglied auszufragen.

"Vampire sind ekelhafte Kreaturen", sagte Nitrah.

"Überträger von Krankheiten, wisst Ihr. Im entfernten Westen sagt man, dass sie ihren Fluch willkürlich weitergeben, zusammen mit einer Vielzahl anderer Leiden. Hier machen sie das nicht so oft, aber trotzdem solltet Ihr ihre Wunden nicht unbehandelt lassen. Ich nehme an, dass Ihr einige Zauber der Wiederherstellung kennt, falls einer von uns gebissen wird?"

"Einige wenige kenne ich, aber ich bin keine Heilerin", sagte Massitha sanftmütig.

"Eher eine Kampfmagierin?" fragte Osmic.

"Ich kann ein wenig Schaden anrichten, wenn ich dem Ziel wirklich nahe bin, aber ich bin auch darin nicht wirklich gut. Ich bin im Prinzip eher eine Illusionistin."

Nitrah und Osmic sahen einander mit nackter Besorgnis an, während sie die Tore des Friedhofs erreichten. Dort lauerten sich bewegende Schatten, streunende Schreckgespenster zwischen Ruinen und verfallenen Grabsteinen, ein zerfallener Pfad folgte auf den nächsten. Es war kein Irrgarten, es hätte jeder verwahrloste Friedhof sein können, aber auch ohne auf die Grabsteine geschaut zu haben, besaß er ein sehr deutliches Merkmal. Der Horizont wurde von einem mit Säulen geschmückten Mausoleum eines weniger bedeutenden cyrodiilischen Funktionärs der zweiten Ära ausgefüllt, leicht exotisch, jedoch immer noch zu den dunmerischen Gräbern passend, deren gegensätzlicher Stil man noch am ehesten Zerfall nennen konnte.

"Es ist eine überraschend nützliche Schule", flüsterte Massitha rechtfertigend. "Seht Ihr, sie befasst sich mit der Fähigkeit der Magie, die Wahrnehmung von Objekten zu verändern, ohne ihren physischen Aufbau umzuwandeln. Zum Beispiel Sinneswahrnehmungen entfernen, um Dunkelheit zu zaubern, oder Geräusche oder Gerüche aus der Luft zu nehmen. Die Illusion ist hilfreich, unter anderem bei ..."

Eine rothaarige Vampirin sprang aus den Schatten vor ihnen und schlug Phlaxith auf den Rücken. Nitrah zog schnell ihr Schwert aus der Scheide, aber Massitha war schneller. Beim Wink ihrer Hand blieb die Kreatur stehen, eingefroren, ihre Kiefer nur Zentimeter von Phlaxiths Kehle entfernt. Phlaxith zog sein eigenes Schwert und erledigte sie.

"War das Illusion?", fragte Osmic.

"Sicherlich", lächelte Massitha. "Nichts hat sich an der Gestalt der Vampirin geändert, außer ihrer Fähigkeit, sich bewegen zu können. Wie ich sagte, es ist eine sehr nützliche Schule."

Die vier stiegen über die Pfade hoch zum Eingangstor der Krypta. Osmic knackte das Schloss und entschärfte die Giftfalle. Die Hexenmeisterin zauberte eine Lichtwelle die völlig verstaubten Gänge hinunter, um die Schatten zu bannen und ihre Bewohner anzulocken. Fast gleichzeitig wurden sie von zwei Vampiren angefallen, die vor Blutgier wie wahnsinnig heulten und schrien.

Es war ein unausgewogener Kampf, denn sobald die ersten beiden Vampire niedergestreckt waren, griffen auch schon ihre Verstärkungen an. Sie waren mächtige Krieger mit unheimlicher Stärke und Ausdauer, aber Massithas Lähmungszauber und die Waffen von Phlaxith und Nitrah pflügten durch ihre Reihen. Sogar Osmic half in der Schlacht.

"Die sind ja wahnsinnig", keuchte Massitha, als der Kampf endlich beendet war und sie wieder zu Atem kam. "Quarra, die wildesten aus der Vampirbrut", sagte Phlaxith. "Wir müssen jeden einzelnen von ihnen finden und vernichten."

Während sie immer tiefer in die Krypta hineingingen, spürten sie noch mehr dieser Kreaturen auf. Obwohl sie sich in ihrer Gestalt unterschieden, so schien doch jeder von ihnen auf seine Krallen und Angriffsstärke zu vertrauen, wohingegen Raffinesse nicht ihr Stil zu sein schien. Nachdem das gesamte Mausoleum durchsucht und jede Kreatur darin vernichtet war, kamen die vier endlich an die Oberfläche. Es blieb nur noch eine Stunde bis zum Sonnenaufgang.

Es gab kein rasendes Geschrei oder Geheul. Nicht stürzte sich auf sie. Der letzte Angriff war den bisherigen so unähnlich, dass er die Abenteurer vollkommen überrumpelte.

Die alte Kreatur wartete so lange, bis die vier fast außerhalb des Friedhofs waren und voller Vorfreude darüber sprachen, wofür sie ihren Anteil der Belohnung ausgeben wollten. Er wog sorgfältig ab, wer die größte Bedrohung sein würde, und bewegte sich dann auf die Hexenmeisterin zu. Hätte Phlaxith seine Aufmerksamkeit nicht vom Tor abgewandt, so wäre sie wahrscheinlich schon in Stücke gerissen worden, bevor sie noch die Möglichkeit zum Schreien gehabt hätte.

Der Vampir warf Massitha gegen einen Stein, während seine Klauen ihren Rücken zerfurchten. Aber dann ließ er von seinem Opfer ab, um einen Schlag von Phlaxiths Schwert zu blocken. Er vollzog dieses Manöver in der ihm eigenen brutalen Art und Weise, indem er den Arm des Kriegers aus seinem Gelenk riss. Osmic und Nitrah stürzten sich auf den Vampir, aber fanden sich selbst in einer verlorenen Schlacht wieder. Erst, als Massitha sich hinter dem Steinhaufen erhob, schwach und blutend, wendete sich der Kampf. Sie schleuderte der Kreatur einen magischen Feuerball entgegen, die daraufhin so wütend wurde, dass sie sich wieder Massitha zuwandte. Nitrah sah ihre Gelegenheit, ergriff sie und enthauptete den Vampir mit einem Schlag ihres Schwertes.

"Also kennt Ihr einige Zerstörungszauber, wie Ihr sagtet", äußerte Nitrah.

"Und auch einige wenige Heilzauber", sagte sie schwach. "Aber ich kann Phlaxith nicht retten."

Der Krieger starb in dem blutgetränkten Staub vor ihnen. Die drei schwiegen, als sie durch die dämmrige Landschaft zurück nach Necrom reisten. Massitha fühlte während der Wanderung, dass die pochenden Schmerzen in ihrem Rücken schlimmer wurden, und schließlich breitete sich eine sanfte Taubheit, wie vereist, in ihrem Körper aus. "Ich muss zu einem Heiler gehen und feststellen lassen, ob ich krank bin", sagte sie, als sie die Stadt erreichten.

"Trefft uns morgen früh in der Brennenden Motte", sagte Nitrah. "Wir werden zum Tempel gehen, unsere Belohnung abholen, und sie dann in der Taverne aufteilen."

Drei Stunden später saßen Osmic und Nitrah in ihrer Kammer des Gasthofs und zählten fröhlich immer wieder das Geld. Durch drei geteilt war es eine sehr stattliche Summe.

"Was wäre, wenn die Heiler nichts für Massitha tun könnten?" lächelte Osmic verträumt. "Manche Krankheiten können heimtückisch sein."

"Habt Ihr auch etwas auf dem Flur gehört?" fragte Nitrah schnell. Aber als sie nachschaute, war niemand zu sehen. Sie kehrte zurück und schloss die Tür hinter sich. "Ich bin sicher, dass Massitha überleben wird, wenn sie gleich zum Heiler gegangen ist. Aber wir könnten heute Nacht schon mit dem Geld verschwinden."

"Lasst uns ein letztes Getränk auf unsere arme Hexenmeisterin trinken", sagte Osmic und führte Nitrah aus der Kammer in Richtung der Treppen.

Nitrah lachte. "Jene Illusionszauber werden ihr nicht helfen, uns aufzuspüren, so nützlich sie auch sein mögen, wie sie immer wieder beteuerte. Lähmung, Licht, Stille - nicht sehr hilfreich, wenn man nicht weiß, wo man suchen soll." Sie schlossen die Tür hinter sich.

"Unsichtbarkeit ist ein weiterer Illusionszauber", ertönte Massithas körperlose Stimme. Das Geld auf dem Tisch erhob sich in die Luft und entschwand aus dem Blick, als sie es in ihren Geldbeutel steckte. Die Tür öffnete und schloss sich erneut, und alles blieb ruhig, bis Osmic und Nitrah wenige Minuten später zurückkehrten.