Wind und Sand

Wind und Sand

Afa-Saryat

Lasst den Wind wehen. Lasst den Sand schleifen. Lasst die Magie der Luft und des Sandes frei durch die Alik'r ziehen. Sammelt sie zwischen den mystischen Membranen, die beide voneinander trennen, und verleiht sie mir und all jenen, welche die tiefen, wichtigen Kräfte der Wüste verstehen.



üsten gelten oft als nutzlose Öden, die von gelegentlichen Reisenden gemieden und von weicheren Völkern als unbesiedelbar betrachtet werden. Doch jene, die sich die Mühe machen, an diesen Orten zu forschen, zu verweilen und zu leben, entwickeln eine gewisse Zähigkeit, die ihnen überall zugutekommt, wo sie auch leben. Eine Bedächtigkeit, die aus Sorge geboren wird, denn wer weiß seine Ressourcen besser einzusetzen als diejenigen, die einen halben Morgen wandern und eine Stunde hart arbeiten mussten, um ein paar Tropfen Wasser aus einer unnachgiebigen Pflanze zu pressen?

Die gleiche notwendige Sparsamkeit gilt für alle Wesen, die ihr Leben in seinem solchen Land fristen. Doch die Erkenntnis, die man zu Beginn vielleicht leicht übersieht, ist, dass die Magie dieses Landes ebenfalls davon betroffen ist. Im Gegensatz zu den prächtigen Lichtern und Klängen der im Wald lebenden Magier in Summerset, den üppigen Gebärden der Bretonen oder sogar dem Bellen der Nord ist das Wirken eines wahren Zauberers der Alik'r von einer gewissen Sparsamkeit geprägt. Das soll kein Angriff auf die anderen magischen Spielarten sein, sondern nur darauf hinweisen, dass derartige Energien vielleicht lieber in Nachdenklichkeit und Zweck investiert werden sollten.

Über den Sand

Wenn Fremdlinge und Eingeborene gleichermaßen sich die Wüste vorstellen, denken sie oft zuerst an den orangefarbenen Sand, der unter einem dunkelblauen Himmel

entlangzieht. Dies ist tatsächlich nicht ganz falsch, denn der wandernde Sand ist nicht nur einer der Hauptbestandteile der Wüste, sondern auch ihrer natürlichen Magie.

Bedenkt dies: Sand ist nichts weiter als verwitterte Felsen, viel älter als alle lebenden Bewohner sind, die ein Land das ihre nennen. Wenn jeder Stein weiter auseinanderbricht, offenbart er mehr von seinem Inneren, bis er praktisch nur noch eine freigelegte Oberfläche seines gesammelten Ichs ist. Diese Sammlung verstreut sich dann, vermischt sich, verteilt sich und wiederholt sich in unzähligen Kombinationen, solange Nirn selbst weiter existiert. Wenn wir glauben, dass die Steine selbst die Überreste von Magnus' Gabe enthalten, so wie ich es tue, erzeugt diese Freilegung und kombinatorische Explosion eine breite und vielseitige Magie, die in ganz Tamriel Ihresgleichen sucht.

Über die Luft

Ebenso, wie der Sand aus jedem Korn um ihn herum lernt, nimmt auch die Luft, die ihn von einer Kombination in die andere trägt, das Wissen der getragenen Körner auf. In der Tat ist es plausibel, dass die Luft selbst die Kombinationen neu formt und ausdrückt. Bedenkt, dass wenn in der nordischen Tradition Kyne die Witwe von Shor (eines Aspekts von Lorkhan) ist, dann kann ihre Fürsorge (über den Wind) für sein physisches Erbe in Mundus als eine Art himmlischer Trauer betrachtet werden, von der wir Sterblichen profitieren können.

In der Tat scheint es, als sei die nächste Ebene der magischen Erweckung durch die Betrachtung der entsprechenden Windkanäle geprägt, um neue Wege durch die weite Wüste zu formen und dadurch die Erinnerung des Landes zu vergrößern. Das Wissen des Sands zu lesen ist jedoch an sich eine riesige Aufgabe, die eher für eine Arme von Klerikern als einen Zauberer egal welchen Ranges gemacht zu sein scheint.

Wind und Sand

FormId	dragonborn.esm:01D8D0
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	01D8D0
Editor ID	DLC2TTR3bWindAndSand
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	100
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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