Knochen, Teil I

Knochen, Teil I

von

Tavi Dromio

"Es scheint mir", sagte Garaz während er gedankenversunken in die Untiefen seines Flins blickte, "dass alle großen Ideen aus reinem Zufall entstehen. Nehmt etwa die Geschichte meines Cousins, die ich Euch letzte Nacht erzählt habe. Wäre er nicht von diesem Pferd gefallen, dann wäre er niemals einer der größten Alchemisten des Kaiserreichs geworden."

Die Nacht in diesem Middas war weit fortgeschritten und die Stammgäste im Königsschinken hatten sich schon immer für Philosophie interessiert.

"Dem kann ich nicht zustimmen", antwortete Xiomara bestimmt, aber höflich. "Große Ideen und Erfindungen entstehen meistens langsam, im Laufe der Zeit, durch Fleiß und harte Arbeit. Erinnert Euch an meine Geschichte, die ich letzten Monat erzählt habe: Die junge Dame, deren Geschichte auf der einer echten Person basiert - das versichere ich Euch -, hat ihre einzige wahre Liebe erst erkannt, nachdem sie mit so gut wie jedem in Nordspitz geschlafen hatte."

"Meiner Meinung nach habt ihr beide unrecht", sagte Hallgerd und schüttete sich noch etwas Greef nach. "Außerordentlicher Bedarf ist der Vater der größten Erfindungen. Muss ich Euch an die Geschichte von Arslic Oan und die Erfindung der Knochenrüstung erinnern, die ich vor einiger Zeit erzählt habe?"

"Der Haken an Eurer Theorie ist, dass Euer Beispiel frei erfunden ist", rümpfte Xiomara die Nase.

"Ich glaube nicht, dass ich mich an die Geschichte von Arslic Oan und die Erfindung der Knochenrüstung erinnern kann", runzelte Garaz die Stirn. "Seid Ihr sicher, dass Ihr sie uns erzählt habt?"

"Nun, sie ereignete sich vor vielen, vielen, vielen Jahren zu einer Zeit, als Vvardenfell noch ein herrlich grünes Land war, in der Dunmer noch Chimer waren und Dwemer und Nord relativ friedlich zusammenlebten, wenn sie nicht gerade versuchten, sich gegenseitig

umzubringen." Hallgerd lehnte sich in seinem Stuhl zurück und kam langsam in Fahrt. "Als die Sonne und Monde noch alle zusammen am Himmel standen ..."

"Fürst, Mutter und Zauberer!", grollte Xiomara. "Wenn ich schon dazu gezwungen werde, Eure lachhafte Geschichte noch einmal zu hören, dann schweift bitte nicht ab und macht sie nicht noch länger als nötig."

"Dies alles geschah in Vvardenfell, vor ziemlich langer Zeit", sagte Hallgerd, wobei er Xiomaras Unterbrechung mit bewundernswerter Zurückhaltung ignorierte. "Arslic Oan war einer der Edelmänner seines Königs und ein sehr, sehr unangenehmer Zeitgenosse. Aufgrund seiner Loyalität zur Krone hatte der König es für nötig befunden, ihm Schloss und Ländereien zu gewähren, doch weil er ihn nicht unbedingt zum Nachbarn haben wollte, lag das Land, das er ihm gab, fernab von jeglicher Zivilisation: inmitten einer Gegend von Vvardenfell, die bis heute wild und unzivilisiert ist. Arslic Oan errichtete eine von Mauern umgebene Festung und ließ sich mit seinen unglücklichen Sklaven nieder, um ein ruhiges, wenn auch etwas trostloses Leben zu führen.

Es dauerte nicht lange, bis die Standfestigkeit der Festung auf die Probe gestellt wurde. Ein Stamm kannibalischer Nord hatte bereits seit einiger Zeit in dem Tal gelebt und sich hauptsächlich voneinander ernährt, gelegentlich machten sie jedoch auch Jagd nach dem, was sie dunkles Fleisch nannten - die Dunmer."

Xiomara lachte begeistert. "Herrlich! Daran kann ich mich gar nicht mehr erinnern. Schon komisch, dass man heute nicht mehr viel über den zügellosen Kannibalismus der Nord hört."

"Wie ich bereits sagte, geschah dies offensichtlich vor ziemlich langer Zeit", brummte Hallgerd und fixierte dabei einen Teil seines Publikums mit leichter Missbilligung. "Die Dinge waren in vielerlei Hinsicht ganz anders als heute. Die kannibalischen Nord begannen, Arslic Oans Sklaven auf den Feldern anzugreifen und wurden langsam mutiger, bis sie die Festung selbst belagerten. Wie Ihr Euch vorstellen könnt, waren sie wirklich furchterregend anzuschauen: eine Horde von Männern und Frauen mit wildem Blick und dolchartigen Zähnen, geschärft, um Fleisch zu zerreißen. Sie schwangen mächtige Keulen und waren nur mit den Häuten ihrer Opfer bekleidet.

Arslic Oan vermutete, dass sie verschwinden würden, wenn er sie ignorierte.

Unglücklicherweise war das Erste, was die Nord taten, den Fluss zu vergiften, der die Festung mit Wasser versorgte. Das gesamte Vieh und ein Großteil der Sklaven starben

sehr schnell, bevor man es bemerkte. Um eine Rettung war es schlecht bestellt, zumindest für die nächsten Monate, bis die Abgesandten des Königs kommen würden, um den unangenehmen Untertanen widerwillig zu besuchen. Die nächste Wasserquelle befand sich auf der anderen Seite des Hügels, also sandte Arslic Oan drei seiner Sklaven mit leeren Krügen aus.

Sie wurden mit Knüppeln erschlagen und aufgefressen, noch bevor sie die Festung ganz hinter sich gelassen 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 stand außer Frage, dass sie besseren persönlichen Schutz benötigen würden. 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. 'Sammelt jedes Stück Stahl und Eisen, das Ihr finden könnt, jedes Schloss, jedes Messer, jeden Ring, jede Tasse - alles, was nicht für die Verstärkung der Mauer gebraucht wird. Schmelzt alles ein und stellt daraus eine große Anzahl der besten Rüstungen her, die Ihr zu schmieden imstande seid - und zwar sehr, sehr schnell.'

Der Waffenschmied namens Gorkith war Arslic Oans Forderungen gewohnt und wusste, dass es keine Kompromisse hinsichtlich der Qualität und Quantität oder seiner Arbeitsgeschwindigkeit geben dürfte. Er arbeite dreißig Stunden ununterbrochen an Brennofen und Amboss, bis er endlich sechs Rüstungen aus legiertem Metall hergestellt hatte - und, denkt Euch, ohne Wasser, um seinen Durst zu löschen.

Sechs Sklaven wurden ausgewählt, in die Rüstungen gesteckt und mit Krügen in der Hand zum Fluss geschickt. Zunächst verlief die Mission ohne Probleme. Die Nord griffen die gepanzerten Sklaven mit ihren Knüppeln an, doch diese wehrten die Schläge ab und setzten ihren Weg fort. Mit der Zeit wurden die Schritte der Sklaven allerdings immer unsicherer, denn sie waren von dem endlosen Stakkato von Schlägen, das auf sie niederprasselte, etwas benebelt. Schließlich fielen sie nieder, einer nach dem anderen, die Rüstungen wurden ihnen von ihren Körpern geschält und sie wurden aufgefressen.

'Die Sklaven konnten sich in Euren schweren Rüstungen nicht schnell genug bewegen', sagte Arslic Oan zu Gorkith. 'Ich will, dass Ihr alle Viehkadaver einsammelt, ihnen die Haut abzieht und mir daraus so schnell wie möglich die bestmöglichen Lederrüstungen herstellt.'

Gorkith tat, wie ihm geheißen, obwohl es eine besonders unangenehme Aufgabe war, wenn man den ranzigen Zustand der Kadaver bedachte. Wie ich verstehe, dauert es normalerweise ziemlich lange, Leder zu behandeln und zu konservieren, doch Gorkith arbeitete unermüdlich und nach einem halben Tag hatte er zwölf Lederrüstungen beisammen.

Zwölf Sklaven wurden auserkoren, in die Rüstungen gesteckt und mit leeren Krügen zum Fluss geschickt. Sie kamen zunächst viel besser als ihre Vorgänger voran. Zwei fielen zwar fast sofort, doch die anderen hatten einiges Glück ihren Angreifern zu entwischen, während sie deren gelegentliche Keulenschläge abwehrten. Einige Sklaven schafften es bis zum Fluss, drei konnten ihre Krüge füllen und einer schaffte es beinahe bis zu den Toren der Festung. Leider fiel auch er und wurde aufgefressen. Die Nord besaßen einen bemerkenswert gesunden Appetit.

'Was wir benötigen, bevor mir die Sklaven vollständig ausgehen', sagte Arslic Oan nachdenklich zu Gorkith, "ist ein Rüstungsmaterial, das widerstandsfähiger als Leder, doch dabei leichter als Metall ist.'

Der Waffenschmied hatte bereits ähnliche Überlegungen angestellt und sich einen Überblick über die verfügbaren Materialien verschafft. Er hatte überlegt, etwas aus Stein oder Holz herzustellen, aber das würde bedeuten, die Festung noch weiter zu beschädigen. Das Material, das danach am häufigsten verfügbar war? Gehäutete Kadaver, Muskelstränge, Fett, Blut und Knochen. Sechs Stunden lang arbeitete er unermüdlich, bis er achtzehn Knochenrüstungen hergestellt hatte - die ersten, die jemals gefertigt wurden. Arslic Oan war angesichts ihres Anblicks - und Geruchs - zwar etwas skeptisch, doch er war auch sehr durstig und bereit, achtzehn weitere Sklaven zu opfern, falls es sein müsste.

'Dürfte ich vorschlagen', fragte Gorkith vorsichtig, 'die Sklaven zunächst hier im Hof üben zu lassen, wie man sich in den Rüstungen bewegt, bevor wir sie nach draußen zu den Nord schicken?'

Arslic Oan hatte nichts dagegen und so gingen die Sklaven einige Stunden lang in ihren Knochenrüstungen auf dem Festungshof herum. Sie gewöhnten sich an die Beweglichkeit der Rüstungsgelenke, die Steifheit des Rückenpanzers 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, lernten, sich schnell auf der Stelle zu drehen, ohne hinzufallen und rasch loszurennen und ebenso schnell anzuhalten. Als sie

aus den Festungstoren geschickt wurden, waren sie beinahe schon so etwas wie erfahren im Umgang mit ihren mittelschweren Rüstungen.

Siebzehn von ihnen wurden getötet und gefressen, doch einer kehrte mit einem gefüllten Wasserkrug zurück."

"Das ist vollkommener Blödsinn", sagte Xiomara. "Doch meine Aussage stimmt noch immer. Wie alle großen Erfinder, selbst wenn ihre Leistungen nur erfunden sind, arbeitete der Waffenschmied fleißig, um die Knochenrüstungen herzustellen."

"Dabei war sicher auch eine Menge Zufall im Spiel", sprach Garaz stirnrunzelnd. "Aber es ist eine ziemlich haarsträubende Geschichte. Ich wünschte, Ihr hättet sie mir nicht erzählt."

"Wenn Ihr glaubt, dass das haarsträubend war, dann solltet Ihr hören, was als Nächstes geschah", grinste Hallgerd.

Knochen, Teil I

FormId	dragonborn.esm:028261
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028261
Editor ID	DLC2Book2CommonBonePartI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

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