Azura und die Kiste

Azura und die Kiste

Alte Erzählungen der Dwemer

Teil XI

von

Marobar Sul

chylbar verbrachte eine abenteuerliche Jugend, aber später wurde er zu einem sehr weisen, sehr alten Dwemer, der sein Leben der Wahrheitssuche und Zerstreuung von Aberglauben widmete. Er erfand alles Mögliche und schuf viele Lehrsätze und Logikstrukturen, die seinen Namen trugen. Aber über vieles in der Welt rätselte er noch, und nichts war ihm ein größeres Mysterium als die Natur der Aedra und Daedra. Im Verlauf seiner Forschung kam er zu dem Schluss, dass viele Götter reine Erfindungen von Mensch und Mer seien.

Die größte Frage, die Nchylbar beschäftigte, war jedoch die nach den Grenzen göttlicher Kräfte. Waren die Höheren Wesen Herren über die ganze Welt, oder besaßen die niedrigeren Wesen etwa die Macht, über ihr Schicksal selbst zu bestimmen? Als Nchylbar sich dem Ende seiner Tage näherte, wurde der Wunsch, diese letzte grundlegende Wahrheit zu begreifen, immer stärker.

Zu den Freunden des Weisen gehörte ein heiliger Chimer-Priester namens Athynic. Als der Priester Bthalag-Zturamz besuchte, erzählte Nchylbar ihm, was er beabsichtigte, um die Natur der göttlichen Kraft zu erforschen. Athynic war entsetzt, und er flehte seinen Freund an, dieses große Mysterium nicht zu durchdringen, aber Nchylbar war fest dazu entschlossen. Obwohl er die Folgen dieser Blasphemie fürchtete, willigte der Priester schließlich aus Zuneigung zu seinem Freund ein, ihm dabei zu helfen.

Athynic beschwor Azura herauf. Nach den üblichen Ritualen, bei denen der Priester sich zum Glauben an ihre Kraft bekannte, und Azura versprach, ihm nichts Böses zu tun, betrat Nchylbar mit einem Dutzend seiner Schüler, die einen großen Kasten trugen, den Beschwörungsraum.

"Azura, in unserem Land sehen wir dich als die Göttin der Abenddämmerung, der Morgendämmerung, und aller darin enthaltenen Mysterien", sagte Nchylbar, dabei bemüht, so freundlich und unterwürfig wie möglich zu erscheinen. "Es heißt, dass du über uneingeschränktes Wissen verfügst."

"So ist es", lächelte die Daedra.

"Du weißt also zum Beispiel, was sich in dieser Holzkiste befindet", sagte Nchylbar.

Azura wandte sich stirnrunzelnd Athynic zu. Der Priester erklärte rasch, "Göttin, dieser Dwemer ist ein sehr weiser und geachteter Mann. Glaube mir bitte, wir haben nicht die Absicht, deine Erhabenheit zu verhöhnen, sondern sie diesem Wissenschaftler und seinem skeptischen Volk zu demonstrieren. Ich habe versucht, ihm deine Macht zu erklären, aber seine Philosophie verlangt, eine Demonstration davon zu sehen."

"Wenn ich meine Macht auf eine Weise demonstrieren soll, die das Volk der Dwemer zur Einsicht bringt, hättest du eine etwas eindrucksvollere Leistung von mir verlangen können", knurrte Azura. Sie wandte sich zu Nchylbar und sah ihm in die Augen. "In der Kiste befindet sich eine Blume mit roten Blütenblättern."

Nchylbar lächelte nicht, noch runzelte er die Stirn. Er öffnete einfach die Kiste, die für alle sichtbar leer war.

Als sich die Schüler umdrehten, um Azura anzusehen, war sie verschwunden. Nur Athynic hatte den Gesichtsausdruck der Göttin gesehen, bevor sie verschwand, und er zitterte dermaßen, dass er nicht sprechen konnte. Ein Fluch lag auf ihnen, das wusste er genau, aber noch grausamer war die Kenntnis der gezeigten göttlichen Macht. Nchylbar sah auch blass aus und war unsicher auf den Beinen, aber sein Gesicht war nicht furchtsam, sondern leuchtete vor Freude. Er trug das Lächeln eines Dwemer, der den Beweis für eine bis dahin nur vermutete Wahrheit erbracht hatte.

Zwei seiner Schüler stützten ihn, und zwei weitere stützten den Priester, als sie den Raum verließen.

"Ich habe im Lauf der Jahre sehr viel gelernt, unzählige Experimente durchgeführt, mir tausend Sprachen angeeignet, und doch war es schließlich eine Fertigkeit, die ich als

armer junger Mann lernte, beim Versuch, genug Gold für Essen zusammen zu bekommen, die mich die letzte Wahrheit erkennen ließ", flüsterte der Weise.

Als er die Stufen hinauf zu seinem Bett begleitet wurde, fiel ein rotes Blütenblatt aus dem Ärmel seiner weiten Robe. In dieser Nacht starb Nchylbar, ein Bild des Friedens, das von befriedigtem Wissensdurst herrührte.

Anmerkung des Herausgebers: Dies ist eine weitere Erzählung, deren Ursprung unverkennbar bei den Dwemer liegt. Zugegeben, der Wortlaut in einigen Aldmeris-Übersetzungen ist ein ganz anderer, aber im Wesentlichen ist es die gleiche Geschichte. Die Dunmer haben eine ähnliche Geschichte über Nchylbar, aber in der Dunmer-Version erkennt Azura die List und weigert sich, die Frage zu beantworten. Sie tötet die anwesenden Dwemer wegen ihrer Skepsis und verflucht die Dunmer wegen der Gotteslästerung.

In den Versionen der Aldmeris wird Azura nicht mit einem leeren Kasten überlistet, sondern mit Hilfe eines Kastens, der eine Kugel enthält, die auf irgendeine Weise zu einem flachen Quadrat wird. Natürlich sind die Aldmeris-Versionen viel schwieriger zu verstehen, da sie dem Dwemer-Original näher sind. Vielleicht wurde diese "Taschenzauber"-Erklärung von Gor Felim hinzugefügt, aufgrund Felims eigener Erfahrung mit solchen Tricks in seinen Bühnenstücken, wenn kein Magier zur Verfügung stand.

"Marobar Sul" hat sogar an der Figur des Nchylbar nichts verändert, und er stellt viele "Dwemer"-Tugenden dar. Seine Skepsis, obwohl nicht annähernd so ausgeprägt wie in der Aldmeris-Version, wird gefeiert, obwohl sie einen Fluch auf die Dwemer und das ungenannte Haus des armen Priesters nach sich zieht.

Wie auch immer die wahre Natur der Götter, und wie richtig oder falsch die Dwemer diese erkannt hatten - die Erzählung könnte erklären, warum die Zwerge aus Tamriel spurlos verschwanden. Obwohl Nchylbar und seinesgleichen nicht vorgehabt haben dürften, die Aedra und Daedra zu verhöhnen, verstieß ihre Skepsis gewiss gegen die Göttliche Ordnung. </p>

Azura und die Kiste

FormId	skyrim.esm:01ACE9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACE9
Editor ID	Book3ValuableAzuraandtheBox
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	279
Leveled lists	10
Scripts	0

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