Die Wolfskönigin, Buch VIII

Die Wolfskönigin

Band VIII

von

Waughin Jarth

Aufgeschrieben von Inzolicus, einem Weisen des zweiten Jahrhunderts der Dritten Ära

3Ä 127

Nach der Schlacht von Ichidag wurde Kaiser Uriel Septim III. gefangen genommen. Bevor er in das Schloss seines Onkels im Hammerfell-Königreich Gilane gebracht werden konnte, wurde er von einem wütenden Mob getötet. Dieser Onkel, Cephorus, wurde anschließend zum Kaiser erklärt und ritt zur Kaiserstadt. Die Truppen, die zuvor Kaiser Uriel und seiner Mutter, der Wolfskönigin Potema, treu gewesen waren, schworen dem neuen Kaiser Gefolgschaft. Im Gegenzug für seine Unterstützung verlangte und erhielt der Adel von Skyrim, Hochfels, Hammerfell, Valenwald, Schwarzmarsch, Morrowind und der Summerset-Inseln eine neue Stufe der Autonomie und Unabhängigkeit vom Kaiserreich. Der Krieg des Roten Diamanten war zu Ende.

Potema führte ihren Kampf weiter, den sie nicht gewinnen konnte, und ihr Einflussbereich nahm immer mehr ab, bis ihr schließlich nur noch ihr Königreich von Einsamkeit blieb. Sie beschwor Daedra, um für sie zu kämpfen, ließ ihre Totenbeschwörer ihre gefallenen Feinde als untote Krieger wiederbeleben, und führte Angriff um Angriff gegen die Truppen ihrer Brüder, des Kaisers Cephorus Septim I. und des Königs Magnus von Kleinmottien. Ihre Verbündeten wandten sich von ihr ab, als ihr Wahnsinn überhand nahm, und ihre einzigen Gefährten waren die Zombies und Skelette, die sie im Lauf der Jahre angesammelt hatte. Das Königreich von Einsamkeit wurde zu einem Land des Todes. Geschichten über die alte Wolfskönigin, die von verwesenden Skelettzofen bedient wurde und mit Vampirgenerälen Kriegsrat hielt, versetzten ihre Untertanen in Angst und Schrecken.

Magnus öffnete das kleine Fenster seines Zimmers. Zum ersten Mal seit Wochen hörte er die Klänge einer Stadt: quietschende Karren, Hufgetrappel auf den Pflastersteinen und irgendwo ein Kinderlachen. Er lächelte, als er zum Bett zurückkehrte, um sich zu waschen und fertig anzuziehen. Da klopfte es laut an die Tür.

"Komm herein, Pel", sagte er.

Pelagius hüpfte in den Raum. Er war offensichtlich schon seit Stunden auf. Magnus staunte über seine Energie und fragte sich, wie länger Gefechte wohl wären, wenn sie von zwölfjährigen Jungen geführt würden.

"Hast du schon nach draußen geguckt?" fragte Pelagius. "Alle Bürger der Stadt sind zurückgekehrt! Da gibt es Läden und eine Magiergilde, und unten am Hafen habe ich hundert Schiffe gesehen, die von überall her ankommen!"

"Jetzt brauchen sie keine Angst mehr zu haben. Wir haben all die Zombies und Geister erledigt, die einst ihre Nachbarn waren, und sie wissen, dass es nun sicher ist zurückzukommen."

"Wird Onkel Cephorus zum Zombie werden, wenn er stirbt?" fragte Pelagius.

"Zutrauen würde ich's ihm", lachte Magnus. "Warum fragst du?"

"Ich habe gehört, dass manche sagen, er sei alt und krank", antwortete Pelagius.

"So alt ist er auch wieder nicht", sagte Magnus. "Er ist sechzig. Gerade mal zwei Jahre älter als ich."

"Und wie alt ist Tante Potema?" fragte Pelagius.

"Siebzig", sagte Magnus. "Und bevor du fragst, ja, das ist alt. Alle weiteren Fragen müssen warten. Ich muss jetzt mit dem Kommandanten reden, aber wir können uns beim Abendessen unterhalten. Kannst du dich allein beschäftigen, ohne in Schwierigkeiten zu geraten?"

"Jawohl, Sir", sagte Pelagius. Er verstand, dass sein Vater die Belagerung von Tante

Potemas Schloss fortsetzen musste. Wenn sie es eingenommen und die Tante eingesperrt hatten, würden sie aus dem Gasthaus aus- und ins Schloss einziehen. Darauf freute Pelagius sich überhaupt nicht. Über der ganzen Stadt hing ein seltsamer, süßlicher Todesgeruch, doch er konnte nicht einmal bis an den Burggraben herangehen, ohne vom Gestank würgen zu müssen. Man könnte eine Million Blumen über dem Ort verstreuen, und es würde nicht den geringsten Unterschied machen.

Stundenlang wanderte er durch die Stadt, kaufte etwas zu essen und bunte Bänder für seine Schwester und Mutter daheim in Kleinmottien. Er überlegte, für wen er sonst noch Geschenke kaufen sollte, doch ihm fiel niemand ein. All seine Cousins und Cousinen, die Kinder von Onkel Cephorus, Onkel Antiochus und Tante Potema, waren im Krieg gestorben, manche im Gefecht und andere in den Hungersnöten, da so viele Felder niedergebrannt worden waren. Tante Bianki war letztes Jahr gestorben. Es waren nur noch er, seine Mutter, seine Schwester, sein Vater und sein Onkel, der Kaiser, übrig. Und Tante Potema. Doch die zählte nicht wirklich.

Als er früher am Morgen auf die Magiergilde gestoßen war, hatte er beschlossen, nicht einzutreten. Diese Orte waren ihm mit ihrem seltsamen Qualm und ihren Kristallen und alten Büchern immer unheimlich vorgekommen. Diesmal kam Pelagius die Idee, dass er dort ein Geschenk für Onkel Cephorus kaufen könnte. Ein Souvenir von der Magiergilde aus Einsamkeit.

Eine alte Frau hatte Schwierigkeiten mit der Eingangstür, und Pelagius öffnete sie ihr.

"Danke", sagte sie.

Sie war bestimmt die älteste Person, die er jemals gesehen hatte. Ihr Gesicht sah aus wie ein alter verfaulter Apfel, eingerahmt von einem wilden Wirbel schneeweißer Haare. Instinktiv wich er vor ihren knorrigen Klauen zurück, als sie begann, ihm den Kopf zu tätscheln. Doch um ihren Hals hing ein Juwel, das ihn auf der Stelle faszinierte. Es war ein einzelner strahlend gelber Stein, doch es sah fast so aus, als sei etwas in ihm eingeschlossen. Als das Licht der Kerzen auf ihn fiel, brachte es die Gestalt eines vierbeinigen laufenden Tiers hervor.

"Das ist ein Seelenstein", sagte sie. "Erfüllt mit dem Geist eines großen Dämonen-Werwolfs. Vor langer, langer Zeit wurde es mit der Macht verzaubert, Menschen zu betören, doch ich habe daran gedacht, ihm einen anderen Zauber zu geben. Vielleicht

etwas aus der Schule der Veränderung wie Schloss oder Schild." Sie hielt inne und betrachtete den Jungen mit gelblichen, tränenden Augen. "Du kommst mir bekannt vor, Junge. Wie heißt du?"

"Pelagius", antwortete er. Normalerweise hätte er "Prinz Pelagius" gesagt, doch ihm war aufgetragen worden, keine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, solange er in der Stadt war.

"Ich kannte einmal jemanden, der Pelagius hieß", sagte die alte Frau und lächelte bedächtig. "Bist du allein hier, Pelagius?"

"Mein Vater ist ... bei der Armee und stürmt das Schloss. Doch er kommt zurück, wenn die Mauern durchbrochen sind."

"Ich möchte meinen, das wird nicht mehr allzu lange dauern", seufzte die Alte. "Nichts, hält ewig, egal, wie gut es gebaut ist. Willst du etwas in der Magiergilde kaufen?"

"Ich wollte ein Geschenk für meinen Onkel kaufen", sagte Pelagius. "Doch ich glaube, ich habe nicht genug Gold."

Die alte Frau ließ den Jungen die Waren betrachten, während sie zum Gilden-Verzauberer hineinging. Dieser war ein junger Nord, ehrgeizig und noch nicht lange im Königreich von Einsamkeit. Es brauchte nur ein wenig Überredungskraft und eine Menge Gold, ihn dazu zu bringen, die Bezauberung des Seelensteins aufzuheben und ihn stattdessen mit einem mächtigen Fluch zu belegen, einem langsam wirkenden Gift, das seinem Träger Jahr um Jahr mehr Weisheit entziehen würde, bis er oder sie vollends den Verstand verlor. Außerdem erstand sie einen billigen Ring der Feuerresistenz.

"Weil du so nett zu einer alten Frau warst, habe ich dir dies hier gekauft", sagte sie und gab dem Jungen die Kette und den Ring. "Den Ring kannst du deinem Onkel geben und ihm sagen, dass er mit einem Levitationszauber versehen ist. Wenn er also jemals von einer Höhe herunter springen muss, wird er ihn beschützen. Der Seelenstein ist für dich."

"Vielen Dank", sagte der Junge. "Aber das ist zu freundlich von Euch."

"Freundlichkeit hat gar nichts damit zu tun", antwortete sie, erstaunlich aufrichtig. "Du

musst wissen, ich war einige Male in der Halle der Aufzeichnungen im Kaiserpalast und habe in den Prophezeiungen der Schriftrollen der Alten über dich gelesen. Du wirst eines Tages Kaiser sein, mein Junge, Kaiser Pelagius Septim III., und wenn dieser Seelenstein dich führt, wird die Nachwelt sich auf immer an dich und deine Taten erinnern."

Mit diesen Worten verschwand die Alte in einer Gasse hinter der Magiergilde. Pelagius schaute ihr nach, doch es fiel ihm nicht ein, hinter einen Steinhaufen zu schauen. Hätte er dies getan, hätte er einen Tunnel gefunden, der unter der Stadt direkt ins Herz von Schloss Einsamkeit führte. Und wenn er seinen Weg dorthin gefunden hätte, hätte er, vorbei an schlurfenden Untoten und den verrottenden Resten eines einstmals prächtigen Palastes, das Schlafgemach der Königin erreicht.

In diesem Schlafgemach hätte er die Wolfskönigin von Einsamkeit vorgefunden, wie sie ruhte und den Geräuschen des Schlosses lauschte, das um sie herum zusammenbrach. Und er hätte gesehen, wie sich ein zahnloses Grinsen auf ihrem Gesicht ausbreitete, während sie ihre letzten Atemzüge tat.

3Ä 137
Potema Septim starb nach einmonatiger Belagerung ihres Schlosses. Zu Lebzeiten war sie die Wolfskönigin von Einsamkeit, Tochter des Kaisers Pelagius II., Gattin von König Mantiarco, Tante der Kaiserin Kintyra II., Mutter des Kaisers Uriel III. und Schwester der Kaiser Antiochus und Cephorus gewesen. Nach ihrem Tode ernannte Magnus seinen Sohn Pelagius zum Regenten von Einsamkeit unter der Führung des königlichen Rats.

3Ä 140
Kaiser Cephorus Septim starb nach einem Sturz von seinem Pferd. Sein Bruder wurde zum Kaiser Magnus Septim ausgerufen.

3Ä 141
Pelagius, König von Einsamkeit, wird in den kaiserlichen Annalen als "mitunter exzentrisch" bezeichnet. Er heiratet Katarish, die Herzogin von Vvardenfell.

3Ä 145
Kaiser Magnus Septim stirbt. Sein Sohn, später als Pelagius der Wahnsinnige bekannt, wird gekrönt.

Die Wolfskönigin, Buch VIII

FormId	skyrim.esm:01ACFD
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACFD
Editor ID	Book3ValuableWolfQueenV8
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	273
Leveled lists	10
Scripts	0

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