Lobpreisungen und Wehklagen

Lobpreisungen und Wehklagen:
In den Ruinen der Ayleiden

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 anzusehen - oder "Schatten der Vaterwälder" in der alten Ayleiden-Sprache. Nach vielen Stunden einer schwierigen Reise 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 Ayleiden erkannten nicht die vier Elemente Erde, Wasser, Luft und Feuer der modernen Naturphilosophie an, sondern die vier Elemente der Hochelfen-Religion: Erde, Wasser, Luft und Licht. Die Ayleiden hielten Feuer nur für eine schwache und korrupte Form des Lichts, das Ayleiden-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 über den vergangenen Ruhm der seit langem toten Ayleiden-Architekten nach. Während ich durch die glasklaren Reflektionen 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 Ayleiden 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 Ayleiden bewundern wollten. Denn eins ist klar ... diese Mechanismen wurden vergeblich geschaffen. Sie gaben den Ayleiden 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 Ayleiden-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.

Lobpreisungen und Wehklagen

FormId	skyrim.esm:01AD07
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AD07
Editor ID	Book4RareGloriesAndLaments
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	25
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	208
Leveled lists	11
Scripts	0

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