Die Alten Wege

Die Alten Wege

von

Lehrmeister Celarus

Wir, die wir die Alten Wege kennen, wissen durchaus von der Existenz einer geistigen Welt, die den Unaufgeklärten verborgen bleibt. So wie jemand, der die politischen Ränke eines Königreiches nicht kennt, eine neue Steuer oder Kriegsvorbereitungen als Launen des Schicksals versteht, so beobachten viele Leute Überschwemmungen, Hungersnöte und Wahnsinn mit hilflosem Unverständnis. Das ist bedauerlich. Wie der große Cuilean Damizhaan seufzte: "Die Kraft der Unwissenheit kann Ebenerz zerschlagen als wäre es Glas:"

Was ist letzten Endes der Ursprung dieser geistigen Kräfte, welche die unsichtbaren Fäden von Mundus bewegen? Jeder Novize Artaeums weiß, dass diese Geister unsere Vorfahren sind - und dass sie zu Lebzeiten von den Geistern ihrer Ahnen verwirrt wurden, und so weiter zurück bis zum ursprünglichen Acharyai. Der Daedra und die Götter, denen sich die gewöhnlichen Leute zuwenden, sind nichts weiter als die Geister edler Männer und Frauen, deren Macht und Leidenschaft ihnen großen Einfluss in der Nachwelt verliehen.

Dies sind zweifellos unsere Wahrheit und unsere Religion. Doch hilft es uns bei unserer heiligen Pflicht der seliffrnsae oder der "ernsthaften und zuverlässigen Beratung" geringerer Wesen?

In erster Linie ist es leicht, die Notwendigkeit zu begreifen, sowohl guten Wesen große Macht zu verleihen, als auch machtvolle Wesen zum Guten zu bewegen. Wir erkennen die außerordentliche Gefahr, die ein starker Tyrann darstellt - er erzeugt Grausamkeit, die den Daedra Boethiah nährt, und Hass, der den Daedra Vaernima nährt. Sollte er nach Ausführung einer besonders böswilligen Handlung sterben, wird er noch im Reich des Vergessens herrschen, und im schlimmsten Falle andere Schurken anregen, nach Macht zu streben und andere Herrscher zu Böswilligkeit verleiten. In diesem Wissen

haben wir Geduld im Umgang mit solchen Despoten entwickelt. Sie sollten verkrüppelt, gedemütigt, geschwächt und eingekerkert sein. Andere Ratgeber mögen Mord oder Krieg vorschlagen - was neben seiner geistigen Belanglosigkeit kostspielig ist und wahrscheinlich wenigstens genau so viel Leid den Unschuldigen wie dem gefühllosen Tyrannen bringt. Nein, wir sind Nachrichten-Sammler, würdige Diplomaten - keine Revolutionäre.

Wie also sind unsere Ratgeber "treu"? Wir sind nur den Alten Wegen treu - es ist wichtig, sich auf die geistige Welt zu besinnen, während wir unsere Augen in der physischen Welt offen halten. Die Durchführung der Riten von Moawita am zweiten Tag des Herzfeuers und von Vigyld am ersten Tag der Zweiten Saat sind wesentliche Mittel, heilende Geister zu stärken und unreine zu schwächen. Wie also sind wir gleichzeitig treu zu denen, die wir beraten, und zur Insel Artaeum? Vielleicht sagt es der Weise Taheritae am besten: "In Mundus sind es Widerspruch und Verschiedenheit, die Veränderung bringen, und Veränderung ist die heiligste der Elf Kräfte. Veränderung ist die Kraft ohne Ziel oder Ursprung. Es ist die Aufgabe des disziplinierten Psijic ["Der Erleuchtete"], die Veränderung abzuschwächen, wo sie Gier, Völlerei, Faulheit, Unwissenheit, Schaden, Grausamkeit, ... [Taheritae zählt hier den Rest der 111 Verschwendungen auf] ... bringt, und Veränderung anzuregen, wo Vortrefflichkeit, Schönheit, Glück und Erleuchtung entsteht. Demnach hat der gewissenhafte Berater nur einen Herren: seinen Verstand. Wenn derjenige, den der Psijic berät, sich sündhaft verhält und oegnithr ["schlechte Veränderung"] hervorruft und sonst nicht beraten würde, ist es die Aufgabe des Psijic, das oegnithr mit allen notwendigen Mitteln [Betonung auf alle] auszugleichen.

Ein Student der Alten Wege mag sich indes mit seinem Herrn verbünden - doch das ist eine gefährliche Verbindung. Es kann nicht genug Wert darauf gelegt werden, die Wahl klug zu treffen. Sollte der Herr den klugen Rat ablehnen und den Psijic - um Taheritaes altmodischen Begriff zu benutzen - auffordern, eine Handlung auszuführen, die im Gegensatz zu den Lehren der Alten Wege steht, gibt es wenig brauchbare Möglichkeiten. Der Psijic mag, wenn auch ungern, gehorchen, und somit den dunklen Kräften zum Opfer fallen, gegen die er sich sein Leben lang gewehrt hat. Der Psijic kann seinen Herrn verlassen, was ihm und der Insel Artaeum Schande bringen würde, und dürfte nie mehr heimkehren. Oder der Psijic kann einfach Selbstmord begehen.

Die Alten Wege

FormId	skyrim.esm:01AD0F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AD0F
Editor ID	Book4RareOldWays
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07a
Value (gold)	30
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	206
Leveled lists	11
Scripts	0

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