Das Lied der Alchemisten

Das Lied der Alchemisten
Alte Sagen der Dwemer
Teil V

von
Marobar Sul

Maraneons Alchemist wurde verscheucht von Hof und Thron,
schuld war ein Experiment, das endete in Detonation.
Der König ließ verkünden dann, im Land und jeder Schänke,
er suche einen neuen Mann
Zum Mischen edler Tränke.
Eingestellt vom Hofe
und bezahlt mit goldnen Barren
würde dies nur ein Meister werden, der König war satt die Narren.

Nach Überlegungen lang und schwer bei sanftem Kerzenschein
traf der König eine Wahl und ließ sich auf zwei Bewerber ein.
Ianthippus Minthurk und Umphatic Faer
machten Eindruck auf ihn, stärker als mancher von weit her.
Der König sprach: "Um herauszufinden, wer von euch beiden am besten,
werde ich es mir nicht nehmen lassen, euch beide zu testen."
Sie gingen in einen großen Raum gefüllt mit Kräutern und Töpfen,
Edelsteinen, Krügen und mehr, genug die Natur zu schröpfen.

"Erschafft mir einen Trank, der unsichtbar macht",
befahl der König und verschwand in der Nacht.
Umphatic Faer und Ianthippus Minthurk
begannen mit ihrem Werk.
Kräuter, Metalle zermalmten sie wie sonst nur tote Knochen,
ihre Kessel füllten sie und ließen es vorsichtig kochen.
Jeder benutzte Dinge so viel, das sie sie kaum noch trugen,
all das, nicht ohne dabei verstohlen zum anderen zu lugen.

Nachdem sie gearbeitet für dreiviertel der Stunde Blatte,
waren Ianthippus Minthurk und Umphatic Faer sich sicher, wer gewonnen hatte.
König Maraneon sprach zu den beiden,
mit seiner Krone auf seinem Schopf:
"Probiert Eure Tränke direkt aus dem Topf."
Minthurk verschwand, zu sehen war er nicht,
Faer dagegen trafen noch immer die Strahlen aus Licht.

"Du denkst, du nahmst Silber, Blau und Gelb-Gras!"
sagte lachend der König, "doch sieh nur oben, die Farbe des Deckenglas."
Die Farben, die Ihr wähltet, waren nicht Eure Wahl,
Verändert wurde ihr Ton durch den farbigen Strahl.
Was erhaltet Ihr, was ist Euch Hold,
mischst Ihr einen Trank aus Rot, Blau-Gras und Gold?"
"Bei den Dwemer-Göttern", sprach Faer, sein Gesicht voller Reue,
"ich mischte einen Trank für verbesserte Schläue."

Anmerkung des Herausgebers: Dieses Werk ist so eindeutig im Stile Gor Felims verfasst, dass es keiner weiteren Erläuterung bedarf. Beachtet das überaus einfache Reimschema, das ungeschickt gewählte Metrum, die Witze und die augenscheinlich absurden Namen, Umphatic Faer und Ianthippus Minthurk. Der Witz, dass ausgerechnet der dümmere Alchemist einen Trank gemischt hat, der ihn schlauer werden lässt, hätte vielleicht die anti-intellektuelle Gesinnung des Publikums des Interregnums angesprochen, wäre aber von den Dwemern sicherlich abgelehnt worden.

Beachtet auch, dass selbst "Marobar Sul" es ablehnt, die Namen irgendwelcher Götter der Dwemer zu nennen. Die dwemerische Religion, wenn man sie überhaupt so nennen kann, ist eines der komplexesten und schwierigsten Rätsel ihrer Kultur.

Über die Jahrtausende hinweg errang dieses Lied eine große Beliebtheit in den Tavernen von Hochfels, bevor es schließlich verschwand und nur noch in den Büchern der Gelehrten zu finden war. Darin ähnelt es den Dwemern selbst.</p>

Das Lied der Alchemisten

FormId	skyrim.esm:01AFC6
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFC6
Editor ID	SkillAlchemy3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alchemie
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftApothecarySpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

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