Der Todesstoß für Abernanit

Der Todesstoß für Abernanit

Verfasser unbekannt
mit Anmerkungen des Weisen
Geocrates Varnus

Zerfallene Zinnen und marode Mauern,
wo die Anbetung des Grauens [1] einst zu Hause war.
Die Härte von fünfzig Wintern [2], Frost und Wind,
haben die unheiligen Tore aufgebrochen und zerkratzt,
und ließ die grausame, obszöne Turmspitze einstürzen.
Alles ist zu Staub zerfallen, nichts als Staub.
Das Blut ist getrocknet und die Schreie sind verstummt.
Eingerahmt von Bergen, am wildesten, verlorensten Ort
von Morrowind
stehen die blanken Knochen von Abernanit.

Als der dreifach gesegnete Rangidil [3] Abernanit erstmals sah,
Glänzte es silbern vor Kraft und Beständigkeit.
Ein furchtbarer Ort mit furchtbaren Männern als Wachen,
mit Augen, glasig vom Fieber, und Stärke, verliehen vom Grauen.
Rangidil sah, dass des Feindes Anzahl viel größer war,
als die wenigen Ordinatoren und Kriegswappenträger unter seiner Führung,
von den Hügeln herunterschauend, auf das Feld und die Burg des Todes.
Dort stehend, verdammte es die Seelen der Leute
von Morrowind.
Verfluchte, schändliche Burg Abernanit.

Lärm ertönte und rief die heiligen Krieger zur Schlacht,
den Schild der Abscheulichen zu beantworten mit dem Speer der Gerechten,
sich selbst für den Kampf zu stählen und tapfer zu sein.
Auch Rangidil ergriff seinen Schild und dünnen Ebenerzspeer.
Und der Kampfeslärm begann mit einem hallenden Krachen,

die Wolken vom Himmel zu schütteln.
Die Schutzmauer war zerschmettert und Blut stillte
den Boden des Felds, eine Schlacht wie keine andere
von Morrowind
zu zerstören das Böse von Abernanit.

Die wahnsinnigen Horden waren erfahren mit Waffen, bestimmt,
doch die drei heiligen Fäuste von Mutter, Fürst und Zauberer [4] drängten
die Armee der Monster zurück, Angriff nach Angriff.
Rangidil schaute von oben, drängte die Armee zu finden,
Dagoth Thras [5] in seiner schändlichen Turmspitze,
und wusste, nur wenn das Herz des Bösen gefangen wird,
wird das Land wirklich und auf ewig gerettet sein.
Er gelobte sodann beim Tempel und dem heiligen Tribunal
von Morrowind
einzunehmen den Turm von Abernanit.

Mit einem wuchtigen Stoß erschüttert war des Turmes Fundament,
aber alle Bemühungen, die Spitze zu fällen, waren nutzlos,
als ob alle Kräfte des Grauens diesen einen Turm hielten.
Die Treppe nach oben war so steil und eng,
dass zwei Krieger sie nicht Seite an Seite erklimmen konnten.
Also kletterte die Armee nacheinander höher und höher,
einzunehmen das Turmzimmer und zu beenden die Herrschaft
eines der grausamsten Kleintyrannen in den Annalen
von Morrowind,
Dagoth Thras von Abernanit.

Sie warteten auf einen Siegesschrei von oben, den Turm zu ersteigen,
aber nur Stille kehrte wieder, und dann das Blut.
Zunächst nur ein Rinnsal, und dann ein scharlachroter Strom,
floss es die steile Treppe hinunter, mit dem Schrei von oben:
"Dagoth Thras metzelt unsere Armee, einen nach dem anderen!"
Rangidil rief seine Armee zurück, jeden Ordinator und
Buoyant Armiger, und er selbst erklomm die Stufen,
vorbei an den blutigen Überresten der besten Krieger
von Morrowind

zum Turmzimmer von Abernanit.

Wie ein Rabe des Todes in seinem Horst, war Dagoth Thras,
und hielt seinen blutigen Schild und blutiges Schwert an der Turmzimmertür.
Jeder Stoß von Rangidils Speer wurde mit Leichtigkeit geblockt,
jeder Hieb von Rangidils Schwert wurde abgelenkt,
jeder Schlag von Rangidils Streitkolben traf nur den Schild,
jeder schnelle Bogenschuss verfehlte sein Ziel,
denn des Monsters größte Macht lag in seiner fürchterlichen Segnung,
dass keine Waffe eines jeglichen Kriegers
von Morrowind
konnte passieren den Schild von Abernanit.

Als Stunde um Stunde verstrich, begann Rangidil zu verstehen,
wie seine größten Krieger ihr Ende fanden mit Dagoth Thras.
Denn durch das Blocken ihrer Angriffe erschöpfte er sie,
und dann, derart geschwächt, waren sie einfach zu töten.
Der Schurke war geduldig und erfahren mit dem Schild,
und Rangidil fühlte, wie selbst seine mächtigen Arme taub wurden,
während Dagoth Thras jeden Hieb erwartete und blockte.
Und Rangidil fürchtete, dass ohne die Segnungen der heiligen Drei
von Morrowind
er sterben würde im Turm von Abernanit.

Doch weiter ließ er Schläge niederprasseln und schrie
"Feind! Ich bin Rangidil, ein Prinz des Wahren Tempels,
und ich kämpfte in vielen Schlachten, und viele Krieger
haben versucht, mein Schwert aufzuhalten, und haben versagt.
Sehr wenige können voraussehen, welchen Schlag ich plane,
und noch weniger, die voraussehen, wissen, meine Planung aufzuhalten,
oder haben die Stärke, jeden meiner Schläge abzufangen.
Es gibt keinen größeren Meister, mit Schild zu blocken, im Land
von Morrowind
als hier auf der Burg Abernanit.

Mein Feind, dunkler Fürst Dagoth Thras, bevor ihr mich tötet,
bitte ich Euch, mir zu sagen, woher Ihr wisst, wie zu blocken ist."

Dagoth Thras, fürchterlich stolz, hörte Rangidils Appell,
und entschied, dass er, bevor er den Kriegsfürsten des Tempels ausweidete,
herablassen würde sich, ihm einiges an Wissen mitzugeben für das Totenreich,
wie seine Instinkte und Reflexe arbeiteten, und als er begann
zu erklären, bemerkte er, dass er nicht wusste, wie er's getan,
und schaute verwirrt, als Rangidil ihm das versetzte, was die Geschichten
von Morrowind
nannten "Den Todesstoß für Abernanit".

Geocrates Varnus erklärt:

[1] "Das Grauen" bezieht sich auf den Daedra-Prinzen Mehrunes Dagon.
[2] "50 Winter" lässt darauf schließen, dass das Epos 50 Jahre nach der Belagerung von Abernanit, die im Jahr 3Ä 150 stattfand, geschrieben wurde.
[3] "Dreifach gesegneter Rangidil" ist Rangidil Ketil, geboren im Jahr 2Ä 803, gestorben im Jahr 3Ä 195. Er war Kommandant der Tempelordinatoren und durch die Segnungen des Göttertribunals "dreifach gesegnet".
[4] "Mutter, Fürst, und Zauberer" bezieht sich auf das Tribunal von Almalexia, Vivec und Sotha Sil.
[5] "Dagoth Thras" war ein mächtiger Daedra-Anbeter von unbekannter Herkunft, der sich selbst zum Erben des Sechsten Hauses erklärte, obwohl es wenig Beweise gibt, dass er der ausgestorbenen Familie entstammte. </p>

Der Todesstoß für Abernanit

FormId	skyrim.esm:01AFDD
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFDD
Editor ID	SkillBlock1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Blocken
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	9
Leveled lists	0
Scripts	0

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