Die Wichtigkeit des Wo

Die Wichtigkeit des Wo
Alte Sagen der Dwemer
Teil III

von

Marobar Sul

Der Häuptling von Othrobar versammelte seine Weisen um sich und sagte: "Jeden Morgen wird ein Zehntel meiner Herde abgeschlachtet aufgefunden. Was ist die Ursache?"

Der Kriegsführer Fangbith sagte: "Vielleicht kommt ein Monster vom Berg herunter und verschlingt Eure Herde."

Der Heiler Ghorick sagte: "Möglicherweise hat eine seltsame neue Krankheit Schuld daran."

Der Priester Beran sagte: "Wir müssen der Göttin ein Opfer bringen, damit sie uns rettet."

Die Weisen brachten Opfergaben, und während sie auf Antworten der Göttin warteten, ging Fangbith zu Mentor Joltereg und sagte: "Ihr habt mich gründlich gelehrt, den Knüppel aus Zolia zu schmieden und ihn im Kampfe zu führen. Aber ich muss nun wissen, wann es weise ist, meine Fähigkeit zu nutzen. Warte ich auf die Antwort der Göttin, oder darauf, dass die Medizin wirkt, oder jage ich das Monster, das sich meines Wissens auf dem Berg befindet?"

"Wann ist nicht wichtig", sagte Joltereg. "Wo ist alles, was wichtig ist."

Also nahm Fangbith seinen Zolic-Knüppel zur Hand und wanderte weit durch den dunklen Wald, bis er zum Fuße des Großen Berges kam. Dort traf er auf zwei Monster. Das eine, noch blutig vom Fleisch der Herde von Othrobars Häuptling, griff ihn

an, während sein Gefährte floh. Fangbith erinnerte sich an das, was sein Meister ihn gelehrt hatte, nämlich dass "wo" alles ist, was wichtig war.

Er traf das Monster an jedem seiner fünf Vitalpunkte: Kopf, Leiste, Kehle, Rücken und Brust. Fünf Schläge auf diese fünf Punkte und das Monster war erschlagen. Es war zu schwer, um es mit sich zu tragen, aber Fangbith kehrte dennoch triumphierend nach Othrobar zurück.

"Ich sage, dass ich das Monster erschlagen habe, das Eure Herde fraß", rief er aus.

"Welchen Beweis habt Ihr, dass Ihr überhaupt ein Monster erschlagen habt?" fragte der Häuptling.

"Ich sage, dass ich Eure Herde mit meiner Medizin gerettet habe", sagte der Heiler Ghorick.

"Ich sage, dass die Göttin aufgrund meiner Opfergaben die Herde gerettet hat", sagte der Priester Beran.

Zwei Morgen verstrichen und die Herden waren sicher. Aber am Morgen des dritten Tages wurde erneut ein Zehntel der Herde des Häuptlings abgeschlachtet aufgefunden. Der Heiler Ghorick ging in sein Studierzimmer, um eine neue Medizin zu finden. Der Priester Beran bereitete mehr Opfergaben vor. Fangbith nahm erneut seinen Zolic-Knüppel zur Hand und wanderte weit durch den dunklen Wald, bis er zum Fuße des Großen Berges kam. Dort traf er auf das andere Monster, blutig vom Fleisch der Herde von Othrobars Häuptling. Sie kämpften und wiederum erinnerte sich Fangbith daran, was sein Meister ihn gelehrt hatte, nämlich dass das "wo" alles ist, was wichtig war.

Er schlug das Monster fünf Mal auf den Kopf, worauf es floh. Als er es den Berg entlang jagte, traf er es fünf Mal in die Leiste, worauf es floh. Als sie durch den Wald liefen, überholte Fangbith das Monster und schlug es fünf Mal in die Kehle, worauf es floh. Als sie die Felder von Othrobar betraten, überholte Fangbith das Monster und schlug es fünf Mal in den Rücken, worauf es floh. Am Fuße der Festung tauchten der Häuptling und seine Weisen auf, angelockt vom Heulen des Monsters. Dort erblickten sie das Monster, das die Herde des Häuptlings abgeschlachtet hatte. Fangbith schlug das Monster fünf Mal in die Brust, worauf es starb.

Eine große Feier wurde zu Ehren Fangbiths gehalten und die Herde von Othrobar wurde nie wieder niedergemetzelt. Joltereg umarmte seinen Schüler und sagte, "Ihr habt schließlich gelernt, wo Ihr Eure Schläge treffen lassen müsst."

Anmerkung des Herausgebers: Auch diese Erzählung hat ihre Ursprünge offenbar bei den aschländischen Stämmen von Vvardenfell und ist eine ihrer ältesten Geschichten. "Marobar Sul" hat einfach die Namen der Charaktere so verändert, dass sie "zwergischer" klangen und die Erzählung als Teil seiner Sammlung verkauft. Der Große Berg ist eindeutig der "Rote Berg", trotz der Tatsache seiner Bewaldung. Der Fall des Sterns und spätere Ausbrüche haben die Vegetation des Berges vernichtet und ihm seine heutige, karge Erscheinung verliehen.

Diese Erzählung ist von einigem wissenschaftlichen Interesse, da sie eine primitive aschländische Kultur, aber auch das Leben in "Festungen" beschreibt, die den heutigen Ruinen von Vvardenfell gleichen. Es gibt sogar Verweise auf eine Festung namens "Othrobar", irgendwo zwischen Vvardenfell und Himmelsrand, aber nur wenige Festungen außerhalb des spärlich besiedelten Vvardenfell haben bis heute überdauert. Die Gelehrten sind sich nicht einig darüber, wer diese Festungen errichtet hat oder wann, aber ich glaube, dass diese Geschichte und andere Beweise eindeutig darauf hinweisen, dass die Aschländer diese Festungen in ihrer tiefsten Vergangenheit nutzen, anstatt der Lager aus Dochtweizen-Hütten, die sie heutzutage bewohnen.

Das Wortspiel, das die Lektion der Fabel bildet - dass es wichtig ist zu wissen, wo das Monster erschlagen werden soll, nämlich bei der Festung, und auch zu wissen, wo am Körper das Monster getroffen werden muss, um es zu erschlagen - ist typisch für die späteren Geschichten der Aschländer. Rätsel, auch so einfache wie dieses, werden von den Aschländern, wie auch von den verschwundenen Dwemern, sehr verehrt. Obwohl die Dwemer für gewöhnlich als diejenigen beschrieben werden, die das Rätsel aufstellen, anstatt es zu lösen, wie es in den Geschichten der Aschländer üblich ist. </p>

Die Wichtigkeit des Wo

FormId	skyrim.esm:01AFE3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE3
Editor ID	SkillOneHanded1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Einhändig
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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