Ahnen und die Dummer

Ahnen und die Dunmer

Geister wandeln unter ihnen

Die Seelen der Dunmer, und vielleicht auch die der anderen Völker, bleiben nach dem Tod weiter bestehen. Die Geschlechter der Dunmer-Häuser nutzen das Wissen und die Macht ihrer Ahnen. Der Bund zwischen den lebenden Familienmitgliedern und den unsterblichen Vorfahren besteht zum Teil aus Blut, zum Teil aus Ritualen und zum Teil aus Willenskraft. Wenn durch Heirat ein neues Mitglied der Familie beitritt, bindet es sich durch Rituale und Schwüre an den Clan, und erhält von den Ahnen des Clans Nachrichten und Vorzüge. Jedoch ist sein Zugang zu den Ahnen geringer als der seiner direkten Nachkommen, und er behält auch den Zugang zu den Ahnen seiner eigenen Blutlinie.

Der Familienschrein

Jeder Wohnsitz verfügt über einen Familienschrein. In ärmeren Häusern mag er nicht mehr als ein Sims oder eine Nische sein, in der Familienreliquien aufgestellt und verehrt werden. In reicheren Häusern wird den Ahnen ein eigener Raum zugeteilt. Dieser Schrein wird Wartende Tür genannt, und er repräsentiert das Tor zum Reich des Vergessens.

Hier zollen die Mitglieder der Familie ihren Ahnen durch Opfer und Gebete, durch Pflichtschwüre und mit Berichten über Familienangelegenheiten Respekt. Im Gegenzug erhält die Familie von den Ahnen Informationen, Unterweisung und Segnung. Somit sind die Ahnen die Beschützer des Heimes, und, vor allem der Wartenden Tür selbst.

Der Geisterwall

Es ist die heiligste Pflicht jeder Familie, sicherzustellen, dass die Überreste ihrer Ahnen ordentlich in einer Stadt der Toten wie Necrom beigesetzt sind. Hier gewähren die Seelen einander Trost gegen die Kälte der sterblichen Welt. Jedoch kann ein Ahne als Zeichen großer Ehre und Hingabe erlauben, dass Teile seiner Überreste zurückbehalten werden, um dem Anwesen der Familie als Teil eines Geisterwalles zum Schutze des Clan-Schreines zu dienen. Ein derartiges Übereinkommen findet sich oft im Testament

eines Familienmitgliedes: dass ein Knöchel aufbewahrt und mittels feierlicher Magie in den Geisterwall des Clans eingefügt wird. In ungewöhnlicheren Fällen kann ein Skelett oder sogar eine mumifizierte Leiche in den Geisterwall eingebunden werden.

Diese Überreste stellen ein Leuchtfeuer und Fokus für die Geister der Ahnen und im Besonderen für die Geister der Überreste dar. Der Geisterwall ist umso mächtiger, je mehr Überreste in ihm verarbeitet wurden. Und die mächtigsten Sterblichen hinterlassen die mächtigsten Überreste.

Der Große Geisterwall, den das Tribunal schuf, um die Pest zurückzuhalten, enthält die Knochen vieler Helden des Tempels und der Häuser Indoril und Redoran, die ihre Seelen dem Tempel und dem Clan als Ersatzfamilie widmeten. Der Geisterwall enthält außerdem Knochen aus Necroms Katakomben und den vielen Schlachtfeldern Morrowinds.

Die sterbliche Kälte

Die Geister besuchen die sterbliche Welt nur ungern, und allein aus Pflichtgefühl heraus. Die Geister sagen uns, dass das Jenseits für sie angenehmer ist, während unsere Welt ihnen kalt, unwirtlich und voller Schmerz und Trauer erscheint.

Wahnsinnige Geister

Ein Geist, der gegen seinen Willen dazu gezwungen wird, in unserer Welt zu bleiben, wird zu einem wahnsinnigen Geist oder Spuk.
Manche Geister bleiben aufgrund der schrecklichen Umstände ihres Todes oder durch einen starken emotionalen Bund zu einer Person, einem Ort oder einem Ding an diese Welt gefesselt. Diese nennt man Heimsuchungen.

Manche Geister werden von Zauberern gefangen und an verzauberte Gegenstände gebunden. Geschieht diese Bindung unfreiwillig, wird der Geist gewöhnlicherweise wahnsinnig. Ein gewillter Geist kann manchmal seine Vernunft behalten, abhängig von der Stärke des Geistes und der Weisheit des Beschwörers.

Manche Geister werden gegen ihren Willen gebunden, um Familienschreine zu bewachen. Dieses unangenehme Schicksal ist denen vorbehalten, die der Familie im Leben nicht treu dienten. Oft helfen pflichtbewusste und ehrenwerte Ahnengeister beim Einfangen und

Binden solch missratener Geister.

Zumeist verlieren sie den Verstand und geben Furcht einflößende Wächter ab. Sie werden durch Rituale davon abgehalten, den Sterblichen ihres Clans Schaden zuzufügen, aber dass hält sie nicht notwendigerweise von boshaftem oder jähzornigem Verhalten ab. Auch kann ein Außenstehender den zornigen Geist manipulieren, in dem er den Wahn des Geistes durchdringt und sich dessen Feindseligkeit gegenüber dem eigenen Clan zunutze macht.

Das Reich des Vergessens

Alle Kulturen Tamriels stimmen darin überein, dass das Reich des Vergessens existiert, aber nur die Wenigsten sind sich über die Natur dieser jenseitigen Welt einig, außer, dass es der Ort ist, an dem die Aedra und Daedra leben. Außerdem ist es durch Magie und Rituale möglich, von unserer Welt mit dem Reich des Vergessens zu kommunizieren und dorthin zu reisen.

Die Dunmer betonen den Unterschied zwischen unserer Welt und dem Reich des Vergessens nicht so, wie die menschlichen Kulturen Tamriels es tun. Sie betrachten unsere Welt und das Jenseits als ein Ganzes mit vielen Wegen, von einem Ende zum anderen und nicht als zwei getrennte Welten unterschiedlichen Wesens mit genau festgelegten Grenzen. Diese philosophische Betrachtungsweise mag der Grund für die stärkere Verbundenheit der Elfen zur Magie sein.

Fremde Ansichten des Ahnenkultes und der Geistermagie der Dunmer

Auch die Kulturen der Altmer und Bosmer verehren ihre Ahnen, aber sie respektieren nur die geregelte und glückselige Reise der Seelen von dieser Welt in die nächste. Die Waldelfen und die Hochelfen betrachten es als grausam, die Seelen der Toten dazu zu ermuntern, in unserer Welt zu verweilen. Die körperlichen Überreste der Ahnen in Geisterzäunen und Aschegruben aufzubewahren, ist für sie noch grotesker und abstoßender. Die Aufbewahrung von Knöcheln in einem Familienschrein wird von den Bosmern, die ihre Toten essen, als frevlerisch, und von den Altmern, die ihre Toten begraben, als barbarisch betrachtet.

Die menschlichen Kulturen Tamriels sind unwissend und voller Furcht, was die Dunkelelfen und ihre Kultur angeht, und sie betrachten sie als unmenschlich und böse -

so wie Orks und Argonier, nur kultivierter. Die Menschen Tamriels verbinden den Ahnenkult und die Geistermagie der Dunmer mit Totenbeschwörung. Genaugenommen liegt der finstere Ruf der Dunmer in Tamriel zumindest teilweise an der Vorstellung, dass die Dunmer Totenbeschwörer seien. Dies ist ein häufiger Irrtum, denn die Totenbeschwörung außerhalb der akzeptierten Clan-Rituale wird von den Dunmern als abscheuliches Verbrechen betrachtet.

Die Dunkelelfen würden niemals auch nur daran denken, magische Totenbeschwörung auf einen Dunkelelfen oder die Überresten irgendeines anderen Elfen, zu wirken. Menschen und Orks jedoch betrachten die Dunkelelfen als wenig mehr als Tiere. Die Totenbeschwörung mit ihren Überresten ist ebenso wenig verboten wie die mit den Überresten von Tieren, Vögeln oder Insekten.

Die kaiserlichen Gesetze erkennen den Ahnenkult und die Geistermagie der Dunmer als Religion an, und sie stellen diese Bräuche unter Schutz, solange sie nicht die Sicherheit des Kaiserreichs gefährden. Insgeheim betrachten die meisten Beamte und Händler des Kaiserreichs den Ahnenkult der Dunkelelfen und die Zurschaustellung von Überresten jedoch als barbarisch oder sogar nekromantisch.

Die "Totenbeschwörung" der Telvanni

Die Telvanni sind die Meister der Totenbeschwörung. Sie wenden diese Fähigkeiten jedoch nicht auf die Überreste von Dunkelelfen an. Vernünftige Telvanni betrachten derartige Praktiken mit Abscheu und gerechtem Zorn. Die Totenbeschwörung von Tieren, Menschen, Orks und Argoniern jedoch wird frei praktiziert, da diese in Morrowind tatsächlich nicht mehr wert sind als Tiere.

Anmerkung des Herausgebers
Dieses Buch wurde von einem unbekannten Gelehrten als Leitfaden für fremde Besucher Morrowinds kurz nach Unterzeichnung des Waffenstillstands verfasst. Seitdem sind viele dieser Praktiken in Ungnade gefallen. Die offensichtlichsten Änderungen gab es bei der Totenbeschwörung und dem Großen Geisterwall. Die heutigen Dunmer betrachten Totenbeschwörung bei allen akzeptierten Rassen als abscheuliches Verbrechen. Der Geisterwall führte zu vielen Änderungen im Ahnenkult. Da der größte Teil der Überreste der Ahnen für den Großen Geisterwall um den Berg Dagoth Ur benötigt wurde, gibt es nur noch wenige Clan-Geisterzäune in Morrowind. Der Tempel lehnt diese Gepflogenheit

der Häuser als selbstsüchtig ab. Auch der Unterhalt von Familiengrüften und privaten Wartenden Türen ist nicht mehr üblich, und nur noch wenige Überreste wurden seit dem Waffenstillstand in diesen Gruften und Schreinen beigesetzt. Heutzutage verehren und verwahren die Dunmer einen kleinen Teil der Überreste ihrer Ahnen in einem örtlichen Tempel.

Ahnen und die Dunmer

FormId	skyrim.esm:01B22D
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22D
Editor ID	Book2ReligiousAncestorsandtheDunmer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1258
Leveled lists	12
Scripts	0

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