Über die Vorsicht

Über die Vorsicht:
Die Nord-Ruinen in Himmelsrand

von
Sigilis Justus

In ganz Himmelsrand sind die Nord-Ruinen ein Beweis der Genialität der alten Nord. Beim Bau der letzten Ruhestätten ihrer Adeligen ging dieses Volk alles andere als "barbarisch" vor und entwickelte einige der ausgeklügeltsten und intelligentesten Verteidigungsmechanismen, die je entdeckt worden sind. In Verbindung mit der Anwesenheit der furchterregenden Draugr stellen diese Gräber eine ziemliche Herausforderung für jeden Möchtegern-Schatzjäger dar.

Die meisten Probleme bereiten dabei die oftmals nicht beachteten, aber vielfältig ausgeführten Fallen. Von einfachen, per Stolperdraht ausgelösten Steinschlägen bis hin zu komplexen Pfeilfallen mit Druckplattenschaltern setzen die Nord diese Vorrichtungen häufig ein. Die meisten Fallen kann man umgehen, indem man einfach nach dem Auslöser sucht und ihn nicht betätigt. Da sie oftmals in Bereichen platziert sind, in denen man schnell abgelenkt wird, solltet Ihr Euren Blick also auf dem Boden gerichtet halten.

Einer der Schlüssel zum Überleben in Nord-Ruinen ist die geschickte Nutzung der Fallen, um die Oberhand über die dortigen Bewohner zu erhalten. In vielen Fällen kann man sie einfach zum Auslöser locken und hoffen, dass die Falle sie erledigt. Dieser Vorteil wirkt sich besonders bei Ölfallen aus. Lockt Euer Opfer mit einem Distanzangriff auf das Öl und schießt mit einem Pfeil auf den darüber hängenden Feuertopf. Sobald er zerstört ist, wird das gesamte Öl entzündet und der Feind geht in Flammen auf. Haltet Euch selbst jedoch vom Öl fern, da Eure Expedition sonst frühzeitig beendet sein könnte.

Eine der vielleicht erstaunlichsten Perlen der Ingenieurskunst in den Ruinen hat nur wenig mit den tödlichen Fallen zu tun. Versehen mit allen Arten von Zugketten, Hebeln, Schaltern und Druckplattenschaltern, erscheinen die frustrierendsten Hindernisse mitunter als Rätsel, die ein Weiterkommen gefährden. Achtet auf verräterische Anzeichen solcher

Barrieren: Gruppen von Hebeln an einem Ort, sich drehende Säulen mit eingemeißelten Zeichen auf allen Seiten oder eine große Anzahl von Druckplattenschaltern auf dem Boden. Meistens muss man etwas experimentieren, manchmal ist die Lösung aber auch an anderer Stelle zu finden. Für den zweiten Fall empfiehlt es sich, Schreibgerät und Notizbuch parat zu haben.

Die in Nord-Ruinen normalerweise anzutreffenden Kreaturen wie Skeever oder Spinnen sind nichts gegen die mächtigen Draugr. Diese schrecklichen untoten Wesen sind als Wächter in den meisten Gräbern zu finden, die sie gnadenlos verteidigen. Da sie normalerweise erst aktiv werden, wenn jemand die Ruhestätte betritt, ist es ratsam, auf Nischen und Sarkophage zu achten. Die Draugr erwachen ziemlich schnell und geräuschlos - achtet also immer auch darauf, was hinter Eurem Rücken passiert. Alle Überreste, an denen Ihr vorbeigegangen seid, könnten plötzlich lebendig werden und Euch ohne Vorwarnung anfallen.

So gefährlich die Nord-Ruinen sind, so lohnenswert sind Expeditionen in ihre unerforschten Tiefen. Die Grabkammern in einigen der größeren Komplexe enthalten allerhand Schätze - von Goldmünzen bis hin zu verzauberten Waffen und Rüstungen. Lasst Euch die kleinen Zeremonienurnen nicht entgehen, die überall in den Ruinen zu finden sind, da sie normalerweise antike Opfergaben von großem Wert enthalten. Unbestätigten Gerüchten zufolge gibt es in den meisten - wenn nicht sogar in allen - Ruinen große Wände mit magischen Inschriften.

Auch, wenn dieses Buch wie ein umfassender Leitfaden zur Erkundung der Ruinen wirken mag, gibt es dort sicherlich noch unentdeckte Gefahren. Betretet diese Gräber nur mit reichlich Ausrüstung und einer guten, stabilen Waffe. Mit etwas Geduld, scharfem Blick und bedächtigem Vorgehen können Euch die Nord-Ruinen großen Reichtum bringen. Verzichtet Ihr jedoch auf diese einfachen Vorsichtsmaßnahmen, riskiert Ihr, dort bis alle Ewigkeit zu bleiben - wie unzählige Abenteurer vor Euch.

Über die Vorsicht

FormId	skyrim.esm:0ED037
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED037
Editor ID	Book3ValuableSteppingLightly
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook01
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	275
Leveled lists	10
Scripts	0

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