Der Körper der Werwölfe

Experimente am Körper des Werwolfs

von

Reman Crex

Viel zu viele Bücher wie dieses beginnen mit einer Art Rechtfertigung. Man denkt sich irgendeinen Grund für seine Studien aus und hofft, die Besessenheit des Autors erschiene in einem besseren Licht. Ich behaupte nichts dergleichen. Kein Werwolf hat meine Familie getötet und weder mich und noch einen Bekannten jemals persönlich bedroht. Meine Besessenheit ist aus einfacher Neugier geboren, die sich mit einem starken Hass auf alles Unnatürliche vermischt. Ist es möglich, etwas zu hassen, das einem nichts getan hat? Da ich kein Philosoph bin, endet hier meine Einleitung. Weiter mit den Studien.

Im Laufe mehrerer Jahrzehnte habe ich versucht, eine vollständige Studie über den Körper der Kreaturen, die wir Werwölfe nennen, durchzuführen. Ich lasse dabei die Ursprünge dieser Seuche oder die Frage, ob man sie sich freiwillig zuzieht und wie man sie heilt, vollkommen außer Acht. So etwas läuft zu sehr auf Spekulationen und das Nachplappern irgendwelcher Trivialitäten hinaus.

Objekt A

Gefangen in: Morrowind, in Bestienform
Ursprung: Männlich, Bretone in seiner normalen Form
Anmerkung: Das Objekt zeigt einen ungewöhnlich hohen Grad an Kontrolle über seine Transformationen.

Experiment 1: Die Körperproportionen des Objekts wurden vor, während und nach der Transformation sorgfältig vermessen. Wie erwartet, waren sie in normaler Form identisch, allerdings konnte direkt nach der Rückkehr zu ihr eine leichte Schwellung des Kopfes beobachtet werden. Während der Transformation traten folgende Änderungen auf:

Anstieg der Schulterbreite um 23 Prozent
Verschmälerung der Hüften um 17 Prozent
Verlängerung der Arme um 47 Prozent
Verlängerung der Finger (ohne Berücksichtigung der Krallen) um 7 Prozent

Was die Beine angeht: Die Verlängerung der Füße auf die mehrfache Normallänge scheint die sonst nur geringfügigen Änderungen im Bereich des Oberschenkels zu erklären.

Experiment 2: Das Objekt wurde zu verschiedenen Zeiten und zu verschiedenen Stressbedingungen dazu gezwungen, seine Form so schnell und so oft wie möglich zu ändern.

Dauer und Auswirkung der Transformationen schienen sich nicht merklich zu verändern. Die Tests endeten, als das Objekt verstarb.

Objekt B

Gefangen in: Cyrodiil, bereits vor Ort eingesperrt, in normaler Form
Ursprung: Weiblich, Nord in ihrer normalen Form
Anmerkung: Die beträchtliche Größe des Objekts sowohl in normaler als auch in Bestienform macht sie perfekt geeignet für Vivisektionen.

Ich glaube, ich bin der Erste, der die Auswirkungen einer Werwolf-Transformation auf die inneren Organe einer Kreatur erleben konnte. Das Herz schwillt zuerst an, lange vor Lunge und Knochen. Dies könnte den starken Brustschmerz direkt vor der Transformation erklären, über den einige Befallene berichtet haben.

Noch interessanter waren die Veränderungen der Beinmuskulatur. Ich hatte eine Stärkung erwartet, da die Bestien für Kraft und Geschwindigkeit bekannt sind, allerdings änderte sich ihre Farbe auch in ein dunkles Braun, was auch auf den Blutverlust durch die Experimente zurückzuführen sein könnte.

Vor dem Tod des Objekts habe ich einige bekannte "Heilmittel" für die Krankheit direkt auf innere Organe appliziert. Wolfsfluch-Blütenblätter schienen die Knochen brüchig zu machen und der Brustkorb brach schon bei Berührungen fast zusammen. Der Saft reifer Tollkirschenblüten wurde direkt in die Venen injiziert, woraufhin sie schrumpften, während die Substanz durch den Blutkreislauf floss. Beim Erreichen des Herzens zogen

sich die Blutgefäße vollständig zurück und das Objekt starb wenige Minuten später.

Der Körper der Werwölfe

FormId	skyrim.esm:0ED041
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED041
Editor ID	Book3ValuablePhysicalitiesOfWerewolves
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	14
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	358
Leveled lists	13
Scripts	0

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