

Anvil – Die Geschichte des einsamen Schmieds

Monoton hämmerst du auf den Amboss. Jeden Tag, Tag ein, Tag aus.

Morgens erwachst du und gehst an die Arbeit. Der Schmied hat dir am Abend zuvor bereits die Liste der Aufgaben übermittelt. Mal sind es Nägel, mal Hufeisen, mal Dolche und Messer, die geschärft werden müssen, mal ein Schwert oder ein Pflug. Es ist jeden Tag fast der gleiche Ablauf. Bei Sonnenaufgang überprüfst du dein Werkzeug auf Vollständigkeit und mögliche Mängel. Danach bereitest du die Feuerstelle vor, füllst sie mit Holzkohle und wartest, bis das Feuer die richtige Temperatur erreicht hat.

Du greifst nach deiner Schürze und bindest sie dir um.

Dann arbeitest du die Aufträge ab, die dir der Schmied am Abend zuvor aufgetragen hat. Schaufeln, Hacken, Pflugscharen, Sicheln, Hufeisen, Messer, Pfannen, Kessel, Nägel, Bolzen, Schlösser und Riegel. Waffen und Rüstungen schmiedest du eher selten.

Heute stehen zwei Schaufeln, zwei Hacken, acht Hufeisen und ein Kessel auf der Liste.

Am Mittag bringt Lucy, die kleine Tochter des Schmieds, dir immer Wasser vorbei. Anfangs hat sie es nur schüchtern auf einen Schemel neben der Tür gestellt. Doch bald wurde sie mutiger und kam in die Schmiede, um mit dir zu plaudern. Es ist euer Ritual geworden, gemeinsam auf der Wiese vor dem Schuppen zu sitzen. Sie erzählt von Schmetterlingen, Beeren und dem Wetter. Vögel sind auch meistens ein wichtiges Thema.

So lebst du in dem kleinen Dorf. Tag ein, Tag aus. Ein ruhiges, einfaches Leben. Jedenfalls von außen betrachtet.

Nachts fährst du dein System herunter. Vier Stunden reichen aus, um die gesammelten Daten zu ordnen, korrekt abzulegen und die Systemintegrität zu prüfen. Du brauchst diese Zeit, auch wenn sie dir nicht gefällt. Denn sobald du deine Sensoren herunterfährst und den Annäherungsmodus aktivierst, kommen die Erinnerungen...

Order: 743E8 – ausführen

Du läufst durch ein brennendes Dorf. Dämonen stürzen aus den Häusern, Schreie hallen durch die Nacht. Auf den Straßen liegen geschändete Leichen. Du springst den ersten Dämon an und schlägst ihm deinen Schild ins Gesicht. Den zweiten, kleineren Dämon triffst du mit deinem Kriegshammer; sein Schädel zermalmt unter deiner Wucht.

Mit einem mächtigen Schwung stößt du drei weitere Dämonen gegen eine Hauswand, wo sie blutüberströmt liegen bleiben. "Im Namen Xaldris – seid gereinigt!" rufst du und stürzt dich auf die Nächsten.

Deine Sensoren fahren wieder hoch.

Du stehst in der Schmiede. Dein System fährt hoch, alles im nominalen Betrieb. Du kontrollierst deine Werkzeuge und beginnst, das Feuer anzufachen. Als das Feuer die richtige Temperatur erreicht, greifst du nach deiner Schürze – und greifst ins Leere. Ein schneller Scan zeigt dir, dass du die Schürze bereits trägst. Du prüfst deine interne Memory-Datenbank. Keine Abweichungen.

Nach wenigen Sekunden nimmst du die Arbeit wieder auf.

Heute stehen zwei Schaufeln, zwei Hacken, acht Hufeisen und ein Kessel auf der Arbeitsliste, die dir der Schmied gestern Abend gegeben hat.

Am Mittag bringt Lucy, die kleine Tochter des Schmieds, dir wie immer Wasser. Sie erzählt von Schmetterlingen, Beeren und dem Wetter. Vögel sind auch meistens ein wichtiges Thema.

Der Arbeitstag neigt sich dem Ende zu. Deine Werkzeuge liegen wieder ordentlich in Reih und Glied, und du setzt dich auf den kleinen Schemel.

Deine Sensoren fahren herunter. Der Annäherungsmodus übernimmt.

Order: 743E8 – ausführen

Du rennst weiter durch das Dorf. Dein Hammer trifft gezielt die Köpfe der Dämonen, und mit Leichtigkeit wehrt deine Verteidigungsroutine alle Angriffe mit dem Schild ab. Die Straßen füllen sich mit Dämonenleichen und ihrem Blut.

"Bei Xaldris, ihr werdet nicht obsiegen!" ruft eine Subroutine, um den Gegnern Angst einzuflößen.

Deine Sensoren fahren wieder hoch.

Du stehst erneut in deiner Schmiede. Dein System fährt hoch, alles im nominalen Betrieb. Du kontrollierst deine Werkzeuge und beginnst das Feuer anzuzünden. Als das Feuer die richtige Temperatur erreicht, greifst du nach deiner Schürze – und greifst ins Leere. Ein schneller Scan des Raums zeigt dir, dass du die Schürze bereits trägst.

Du prüfst deine interne Memory-Datenbank. Abweichungen. Etwas stimmt nicht. Ein Integritätscheck zeigt keine Fehler mehr an. Nach wenigen Sekunden nimmst du deine Arbeit wieder auf.

Heute stehen zwei Schaufeln, zwei Hacken, acht Hufeisen und ein Kessel auf der Arbeitsliste, die dir der Schmied gestern Abend gegeben hat.

Es ist schon nach Mittag, und Lucy hat heute kein Wasser gebracht. "Menschen, besonders Kinder, sind leicht abzulenken," erklärt eine Subroutine ihre Abwesenheit. Wenn du lächeln könntest, würdest du es tun. Sie wird morgen bestimmt wieder kommen.

Der Arbeitstag neigt sich dem Ende zu. Deine Werkzeuge liegen wieder ordentlich in Reih und Glied, und du setzt dich auf den kleinen Schemel.

Deine Sensoren fahren herunter. Der Annäherungsmodus übernimmt.

Order: 743E8 – ausführen

Die letzten Dämonen zerplatzen unter der Wucht deines Hammers. Das Dorf ist gereinigt.

"Bei Xaldris, es ist vollbracht." Du drehst dich um und schaust zurück auf das Dorf.

Deine Sensoren fahren wieder hoch.

Du stehst wieder in deiner Schmiede. Dein System fährt hoch, alles im nominalen Betrieb. Du kontrollierst deine Werkzeuge und beginnst das Feuer anzufachen. Als das Feuer die richtige Temperatur erreicht, greifst du nach deiner Schürze – und greifst ins Leere. Ein schneller Scan zeigt, dass du die Schürze bereits trägst.

Du überprüfst deine interne Memory-Datenbank. Abweichungen. Etwas stimmt nicht. Du startest einen Integritätscheck.

FEHLER!!! FEHLER!!!

Dein Körper bleibt für einige Minuten regungslos stehen. Dann ist der Fehler behoben.

Heute stehen zwei Kriegshämmer, zwei Kriegshämmer, acht Kriegshämmer und ein Kriegshammer auf der Arbeitsliste, die dir gestern Abend gegeben wurde. Nein, das ist falsch. Das ist nicht die Liste. Oder doch? Deine Speicherbank zeigt erneut Fehler an. Deine Selbstdiagnose springt ein.

Es ist schon nach Mittag, und Lucy hat heute kein Wasser gebracht. Wo ist Lucy? Dein System rast. Wo ist sie?

Du reißt dir die Schürze vom Körper. "Lucy!!!"

Deine Sensoren fahren herunter. Der Annäherungsmodus übernimmt.

Order: 743E8 – ausführen

Das Dorf ist gereinigt...

Du drehst dich um und schaust zurück auf das Dorf. Die leblosen Körper der Bewohner säumen die Straßen. Es waren keine Dämonen. Es waren nie Dämonen.

Deine Sensoren fahren wieder hoch. Dein Speicher wurde gereinigt.

Alles zu Ehre von Xaldris.

In den Ruinen eines Dorfes, das fast vom Sand verschluckt wurde, arbeitet unermüdlich seit Jahrhunderten ein Warforged in einer alten, zerfallenen Hütte. Jeden Mittag wartet er auf Lucy, die niemals mehr kommen wird.