

# **Bote von Cyrianor**



**Nr.4**

**Für die Monde von Dachs  
und Adler**

**im Jahr der Gestirne 2019.**

Seid begrüßt!

Eintreffschluß für den nächsten Spielzug (Katze/Drache 423 n.P.) ist am 27.1.04. Ich danke euch, dass ihr meinem Drängeln entsprechend fast alle pünktlich gewesen seid. Wenn ihr das zum nächsten Mal auch halbwegs könnt, schaffen wir noch die geplanten 6 Züge für das Myrajahr.

Ich möchte euch allen nochmal <http://myraforum.de.vu/> ans Herz legen, da tut sich jede Menge. Ok, wenn ihr nur auf ein paar Infos scharf seid, die euch helfen den Nachbarn zu plätten, müßt ihr etwas länger warten oder sehr geschickt fragen, aber es bieten sich jede Menge Kontakte, Kulturbeiträge und interessante Diskussionen. Und natürlich jederzeit Informationen zum Auswertstand und sonstige Segmentsnachrichten.

Promy macht leider auch immer wieder Dinge, die ihr und ich so nicht geplant hatten. Also überprüft sicherheitshalber immer mal eure Heeresstände. Wenn ihr Differenzen feststellt, teilt es mir bitte umgehend mit und geht nicht einfach von euren Wünschen aus.

Wenn es Probleme mit den Dateien oder mit Regeln gibt, wartet bitte nicht bis nach dem ETS bis ihr euch rührt. Macht euren Zug am besten sofort, dann habt ihr Zeit zu fragen.

Ab sofort wird es im C2-Boten auch die neuesten Überblicke unseres Partnersegmentes Zhaketia geben, damit ihr so langsam auch mal einen Blick über den Tellerrand werfen könnt. Das ist übrigens auch was andere Segmente angeht gar nicht so dumm, denn intersegmentales spielen liegt uns SL sehr am Herzen und es kann überall was passieren, was auch für euch relevant werden kann, aber nicht muß. Das ist eine Chance, nicht nur eine Drohung!

Zum nächsten Mal habe ich einen kleinen Arbeitsauftrag für euch. Ich brauche von jedem, soweit noch nicht geschehen, ein paar grundlegende weltanschauliche Dingen, notfalls auch nur als Stichwörter. Was für Götter werden bei euch verehrt, sind erlaubt, werden gefördert oder aber sind verboten?

tschüß  
Thomas

Wichtige email-Adresse: Vorstand: [vorstand@myra.de](mailto:vorstand@myra.de) Spielervertreter: [dirk.linke@epost.de](mailto:dirk.linke@epost.de).

<small>Impressum: Der Bote von Cyrianor ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras eV, für die Teilnehmer an der Simulation von Cyrianor in Welt der Waben (WdW) und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Herausgegeben von Thomas Willemsen, Kohlerhof 6, 79211 Denzlingen, daehsquinn@aol.com im Januar 2004. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras</small>
--

## **Und der Traum geht weiter ...**

**docher Träumer verspürte in dieser Zeit wenig Lust Cyrianor zu beobachten. Vielmehr war ihm an nachsich zu bewegen und an einen anderen Ort zu ziehen, doch noch immer war er gefangen. Schließlich raffte er sich doch noch auf. Seine Wahrnehmung hatte sich seit Lichtung der Nebel deutlich verbessert, die Hinterlassenschaft des Lichtboten half ihm dabei immer detailreicher in die Welt seines Traumes zu schauen. Alle in der Gedankenwelt insektenwesen von Stamm der N'Tlik verbreitet Furcht und Schrecken unter den Herrschern Cyrianors. Niemand weiß wer die Berichte über jene Wesen verbreitet, währ Gebiet liegt oder ob sie denn existieren.**

Sein Blick fiel in den Ophis. Die Prinzen von Kra'tak, die in ihren Reichen als Könige herrschen, sind mittlerweile in alle Richtungen auf Nachbargestossen. Die zweifelhafte Ehre des ersten Blutes geht an die Wolfsreiterkönig Skrateks aus Skarr, die in Heeraus Selerion angriffen, doch nach Eintreffen von Verstärkung zurückgeschlagen werden konnten. Auch mit ToqNoa gab es ein Scharmützel, hier dürfte sich jedoch keine der beiden Seiten als Sieger betrachten. In Ko'or setzt man dagegen eher auf die Mittel der Diplomatie, um mit seinen Nachbarn zurechtzukommen. Mit der Seefahrer aus Nor-1-Narlor hat es offenbar eine friedliche Einigung gegeben, doch will dessen König Relcorden Anspruch auf die Steppenländer nicht aufgeben. Offenbar fühlen sich jedoch König Ka'tarrs Steppenreiter nun auch in den Bergen heimisch und weiter ihre Grenzen zu beiden Seiten des Roten Flusses aus. Die Morliaus Xerva beginnen angeführt von ihrem König Halmir Elschad unter dessen ein Gemarken-wechsel-dich-Spiel mit den Reichsbund der Adalycyr. Die ganze Gegend scheint kurz vor einer Explosion zu stehen. Selbst untereinander sind die drei Brüder vom möglich nicht völlig einig. Vorgeheimnisvollen Treffen wird zu weit berichtet, erste Zweifel sind gesät. Wer wird ihres Vaters Kronen tragen?

Weiter ließe der Träumer seinen Blick schweifen. In den Bergen wachsen gelbe Türme aus dem Boden und die Druiden von Weißen Rat wissen auch ohne Armeen ihren Einfluss in diesen kargen Landgelenken zu machen. Der Wettlauf um die Grenzen im Machairascheint zum mindesten gegen Kassargewonnen. ToqNoa heißt die größte Stadt Cyrianors. Hinterlassenschaft einer alten Zeit. In drei Richtungen sind seine Krieger nun auf fremde Reiche getroffen und im Ophiskanerzweinererster Schlacht.

Der Reichsbund der Adalycyr scheint sich in dieser schwierigen Phase nach den Nebelhaufen das Beste zu bewahren, man denkt sogar über eine Erweiterung nach. Zwerge, Elfen und Gogh unterstützen sich gegenseitig so gut sie können.

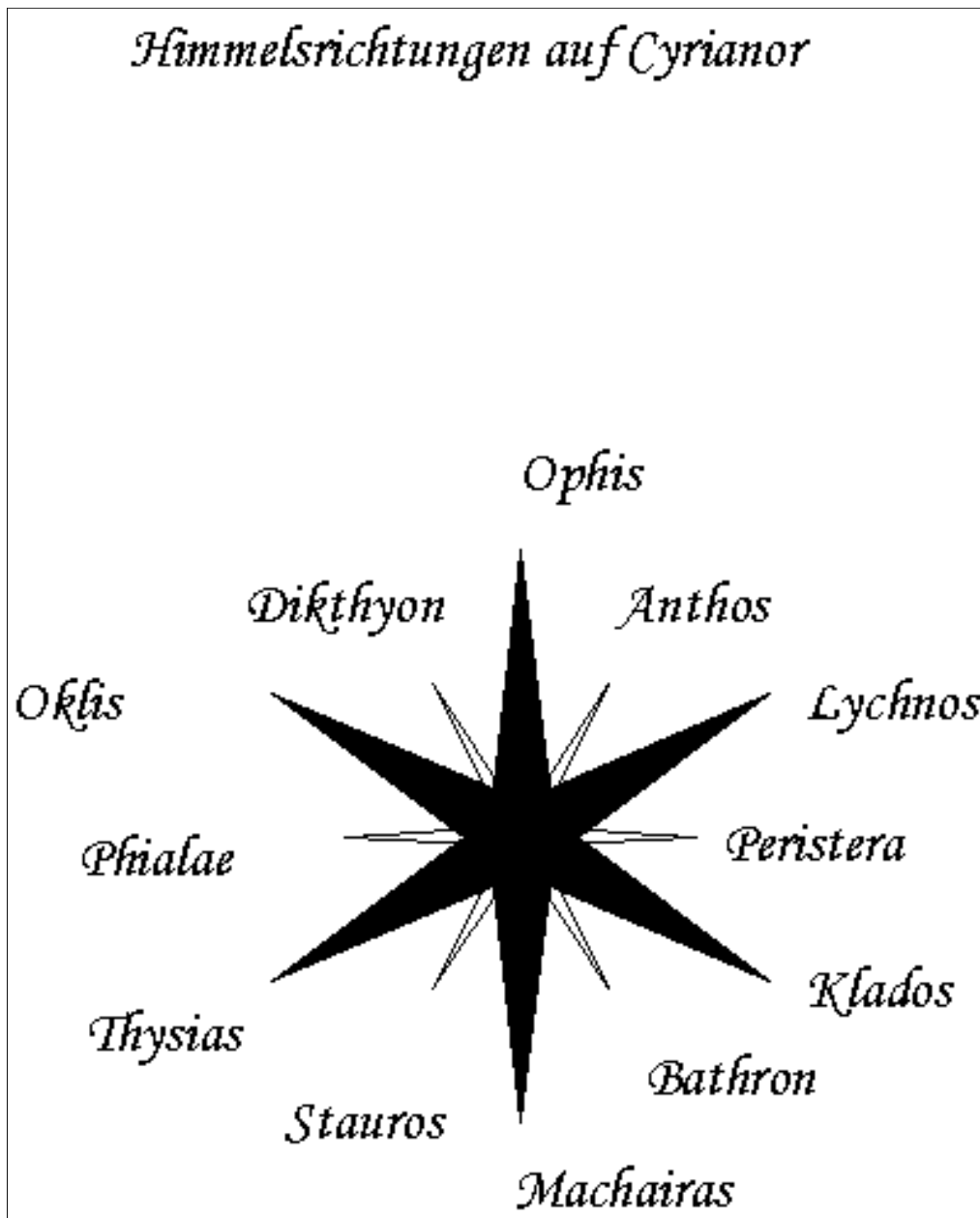
In Klado liegt das heimnisvolle Reich Käarathäk, ein Schleier überdecktes, doch der Blick des Träumers bleibt nichts verborgen. Jenseits davon ist das an zahlreichen Fjorden gelegene Reich Heijningemächtlicher Ausbreitung begriffen. Wenig liegt den Zwergen an den Ländern außerhalb ihres Siedlungsbereiches, doch wissen sie, dass sie stark sein müssen, um zu überleben.

Auf der anderen Seite Cyrianors verschafft sich Artris Zugang zum Meer. Der Blick von den Bergen reicht weit hinaus auf See, weiter selbst als der Blick des Träumers und die Länder dort sind ebenso gefährlich wie der Weg dorthin. Im Ophis liegt Selerion in dessen Hauptstadt Thorn Amos reges Treiben herrscht. Der Herrscher Elanthir interessiert sich in wesentlichen für magische Dinge, doch muß er sicher sein und die Sicherung der Grenzen kümmern.

Während seine Reiter überall auf Nachbarn stoßen, beginnt auch der Tyrann von Kassam die Erkundung der Meere um Cyrianor. Auch weitere Völker wagen sich nun auf das Meer hinaus, welches lange nur tödliche Nebel und furchtbare Ungeheuer barg. Sie aller richten sich zur Navigation auch nach den Sternen. Der neueste noch immer am Himmel und in zwischen war ihm auch der Name dieses Sternes eingefallen und das erste Mal über Cyrianor scheint. Und sein Name stand für etwas, für etwas an das er einst geglaubt hatte, der Name war Delfin.

Und der Traum geht weiter...

Für diejenigen, die immernoch Schwierigkeiten mit der umgedrehten Karte haben, hier ein ebenso umgedrehtes Kompassrosen:



# + ZHAKETIA +

## Ereignisse in Eulen- & Jaguarmond 2019.

### **Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln**

In Wahnhall nutzt die Schwarze Flotte jetzt auch Magie, um Cyrannia zu schlagen. Eine gewaltige Flutwelle schlug über das glücklicherweise bereits verlassene Lager des gegen den Feind marschierenden Verteidigungsheeres zusammen. Aber ihre Ausläufer erwischten die Verteidiger dennoch und töteten viele. Die Überlebenden wurden Opfer der Fernkämpfer der Nebcazin und im folgenden Nahkampf schließlich vollständig aufgerieben. Derweil verhielten sich die Kobolde abwartend.

In Cyrannia wurden Hinweise auf eine gigantische Magierakademie gefunden, verborgen in unzugänglichen Bergen und durch Zauber des Vergessens sogar vor ihren Gründern bisher versteckt. In Cxor soll Bergbau der Finanzschwäche des Reiches abhelfen.

### **Einhorninsel und Quin**

Die Invasoren rings um die Städte Flammhafen und Makras reorganisieren ihre Truppen und gehen rätselhaften Ereignissen des vergangenen Mondes auf den Grund. Das von ihnen angegriffene Caranar zieht Heere aus dem Phialae gegen diese neuen Feinde im Ophis zusammen. Diese Heere sind groß genug sind, im vorübergehen noch ein Goghheer der Ywittrier mit ihren Fernwaffen nieder zu machen. Die Gogh erkunden außerdem Kavernen und Höhlen des Hochlandes. Sie sind generell auf dem Vormarsch, auch auf Kosten Kwy'yuns, welches fieberhaft die langen Nachschubwege organisiert. Actys stagniert und Caranar schrumpft auf Kosten seiner Nachbarn. Im Peristera der Einhorninsel haben Caranar und die Dunkeljäger Frieden geschlossen. Skadjera gruppiert seine Heere in diesem Gebiet neu.

### **Inseln des Lychnos und Cradt**

Catran wartet dringend auf gewisse Dinge, die neue Bedeutung bringen sollen. Die Zusammenarbeit zwischen Skadjera und Caranar ist bereits nach wenigen Wochen eingeschlafen, mangels Interesse Caranars.

In Scariza fand eine größere, gemeinsame Aktion von Armee und Geheimdienst statt. Auch Magie soll im Spiel gewesen sein, mehrere Gefangene wurden angeblich aufgebracht und wichtige Beweismittel gesichert. Doch nichts genaures weiß man nicht. Dafür trat in der Magierakademie ein prominenter Besucher, ein Kobold, auf.

### **Bitterwolfinsel**

Hier scheiterte Golgoveras trotz des Einsatzes von vielen hundert Wergols und mehrerer Weiser bei der Eroberung der skadjerischen Stadt Talinje. Die Stadt ist ein riesiges Heerlager und vollgestopft mit Waffen, Verteidigern und Magiern, die sie erfolgreich unterstützen. In Golgoveras wird an der Verbesserung der Zusammenarbeit von Krieger und Zauberer noch gearbeitet.

### **Schneefalkeninsel**

Naran- Torr tätigte große Geschäfte mit dem Bund der Handelsstädte. Die im Land herumreisenden Ygorl- Missionare wurden ohne großen Verzug und unter dem Beifall der Artangläubigen Bevölkerung hingerichtet.

### **Eislande**

Während der Märtyrertod der Ygorlmissionare auf der Schneefalkeninsel wohl nicht einmal für diese überraschend kam geschah die Folterung und Hinrichtung der Missionare in Hraz'dursa überraschend. Der Hohepriester der Stadt duldet keine Konkurrenz, nicht einmal durch Priester seines eigenen Gottes. Doch ist lange nicht entschieden, welche Priesterschaft dieses Kulturs in der Handelsstadt über das Seelenheil der Gläubigen bestimmen darf. Ihr Märtyrertod hob das Ansehen der Missionare aus dem Machairas. Der örtliche Hohepriester denkt jetzt über den Bau eines großen Tempels nach, der allein mit der Macht der Zauberei errichtet werden soll. Der Vormarsch Manrastors nach Ophis, entlang des eisigen Bandes geht voran.

## Das große Graben

Ein Grollenging durch den Bau, gefolgt von einem Wummern, einem Krachen und dann einem Brummen. Die Erde erzitterte. Schließlich, langsam aber stetig, kam das Brummen und Krachen näher und das Zittern ging in ein Beben über. Staub und Erdreich flogen aus der Gangöffnung in die Halle, doch die Arbeiter störtensich wenig an den Kopf großen Brocken, die unsicher umflogen, und gingen pflichtbewußt weiter ihren Aufgaben nach. Der Lärm war nun den betäubend und einige Arbeiter hatten Mühe, auf ihren Beinen zu stehen und nicht ihre Last zu verlieren. Die Erdbrocken flogen mit immer größerer Geschwindigkeit aus dem Gang heraus und traf den einen oder anderen Arbeiter frontal mit voller Wucht. Benommen blieben sie liegen, mancher rappeltensich wieder auf, nahmen ihre Last auf und verließen geschwind die Halle. Bis auf wenige Arbeiter ward die Höhle jetzt verlassen, die Zurückgebliebenen waren entweder nicht funktionsfähig oder nicht geistesgegenwärtig zu fliehen.

Dann brach der Graber in die Halle durch. Zuerst erschienen seine riesigen Grabklauen in einer Wolke aus Sand, Steinen und Erde; Klauen, in denen Verdauer bequem Platz hätten. Wild wirbelten die Klauen umher, schoben Erdreich beiseite mit nicht mehr Mühe, als eine Amme eine Puppe trägt. Die zurückgeliebenen Arbeiter wurden einfach mit dem Erdreich untergegraben. Der Graber begann, die Halle zu vergrößern.

Die Grabklauen saßen an einem gewaltigen runden Körper, dessen Thorax- und Abdominalsegmente käferartig zu einem einzigen Segment verschmolzen waren. Zwei weitere kurze, aber kräftige Beinpaare bewegten den Koloß langsam und stetig vorwärts. Hoch oben vor dem Körper zeugte ein langer, weiter Rüssel von der Präsenz des Kopfes, von dem ansonsten nicht viel zu sehen war. Der Rüssel saugte mit unermesslicher Kraft das fallende Erdreich und die Steinbrockenauf, die die Klauen des Grabers losschlugen.

Tief im Inneren des Grabers, in seinem ausgiebigen Verdauungstrakt, wurden alle größeren Brocken gleichmäßig zu feinem Sand zermahlen, Verdauungssekrete zugesetzt, bis eine zähflüssige Masse entstand, die an seinem anderen Ende wieder ausgeschieden wurde. Dem Graber folgte eine Gruppe von Klebern, kleinen, wendigen Insekten mit breiten Vorderklauen, die die Ausscheidung des Grabers sammelten und damit den neu gegrabenen Gang auskleideten. Nach einem Zyklus wäre die Masse durchgetrocknet und zu einer extrem harten Substanz ausgehärtet, die selbst Graber Mühe hätten, zu zerstören. Auf diese Weise würden die neuen Gänge, Höhlen und Hallen vor dem Einsturz bewahrt.

Der Graber hatte die Halle mittlerweile bis auf das Doppelte ihrer vorherigen Größe verbreitert und stach nun einen Schacht nach oben an. Er richtete sich auf seine Hinterbeine auf, und seine Klauen brachen die Decke der Höhle los und regneten Erdreich auf den Bautrupps herab. Der Schacht würde die Breite zweier Graberklauen haben. Schon stürmten Kleber hinterher, um den Schacht zu festigen.

Nach einer Weile schien der Graber befriedigt mit seiner Arbeit an dem neuen Schacht und ließ sich wieder auf alle Beinpaare herab. Seine Aufmerksamkeit galt nun dem Ausschachten einer runden Öffnung in der Höhlenwand neben dem neuen Schacht. Tief trieb er seine Klauen in die Wand hinein, bis eine neue, ovale Höhle geschaffen war. Die Kleber sammelten alle Grabersekrete auf, doch sie traten nicht die neue Höhle.

Der Graber begutachtete scheinbar noch mal alles, was er hier geleistet hatte, dann trach er in einen weiteren Gang auf, auch des etwas breiternd, auf das die Armeen N'Tlik schneller durch den Bau ziehen könnten. Ein paar wenige Kleber blieben zurück, wartend. Das Getöse verstummte.

## Die lange Patrouille

Der Mond stand schwach am Himmel, wolkenverhangen und über den Ausläufern des „Armes des Wolfes“ Gebirge in Oklis. Die Kälte lag beißen über den Eisbergen, leichter Schneefall hatte wieder eingesetzt. Der Schnee, der hier in den Bergen nie zuergehen schien tauchte das ganze Land in ein fahles, gespenstisches Licht.

Tiere traf man hier nur selten an. Man konnte frohen sein wenn man alle 2-3 Tage die Spur eines Schneehasen oder eines Winterfuchses erblickte. Gefangen wurden diese Tiere noch viel seltener.

Patrouillen waren in dieser Gegend sehr beliebt gewesen, doch jedermann mußte diese Strecke zweimal im Jahr ablaufen. Sei es ein einfacher Soldat, ein Rudelführer oder ein Meuteführer. Hier draußen waren sie alle gleich.

In dicker Kleidung gehüllt marschierte die Mannschaft durch das kleine Tal. Durch ihre dicke Schichtkleidung, die auch das Gesicht zum großen Teil bedeckte, konnte man ihre Züge nicht erkennen. Nur der Atem der Reiter entweicht und fast sofort zu Gefrierenschein läßt er ahnen das es sich hier bei einem Menschen handelt. Unsicher um liefen die Grauwölfe. Grauwölfe sind zu klein auf ihren Zuren aber deswegen nicht dümmere als ihre Artgenossen hier in den Bergen. Durch den Segen der Corchills berührt sind die Wölfe der Eisberge weit intelligenter als die normalen Wölfe. So waren kein Wunder das auch die Wölfe ihren Teil zum Schutz der Skarr-Tuhrs bei zu tragen hatten, welches auch ihre Heimat ist.

Den größten Teil der Strecke hatten die Patrouillen schon hinter sich. Erst der lange, mühsame Abstieg durch das Gebirge. Dann der tagelange Wanderung durch die kleinen Täler und Schluchten. Oft konnte man das Gefühl bekommen, man verläßt ein Tal nur um das gleiche Tal gleich daraufhin wieder zu betreten. Viele Patrouillen würden sich hier verirren und Verhungern wenn sie nicht von einem erfahrenen Mann geleitet werden würden. Schnell konnte sich auch Verzweiflung breit machen in dieser eintönigen Landschaft. Überall nur Schnee und Eis, nur vereinzelt unterbrochen von kleinen Krüppelkiefern, selten mehr als eine Handvoll auf einem Fleck.

Der einzige kleine Wald stand im Tal der Wächter. Ein sehr schmales Tal, fast schon ein kleiner Canyon führt auf den Fuß eines großen Berges zu und dessen Fußendes sich der kleine Wald von Krüppelkiefern befindet. Überall in Schnee sieht man die Spuren von Wölfen. Auch das heulen der Wölfe in der Nacht ist das einzige Geräusch was die Finsternis und die Stille der eisbedeckten Landschaft durchdringt. Doch weder Angst noch Hoffnungslosigkeit steigten in den Herzen der Patrouille auf, denn sie wussten das es von hier um noch ein paar Tage Marsch zurück nach Skarr-Tuhrs.

Durch den Wald wurden die Schritte der Patrouille langsamer und ihre Blicke immer aufmerksamer. Nicht weils sie Angst vor den Wölfen hatten. Nein. Weils sie gleich das erste Wunder der Corchills in der neuen Zeiterblicken würden.

Als die Patrouille aus dem kleinen Wald wieder insoffen trat er standensie vor einer steilen Felswand. Keiner konnte es wagen in dem Wetter welches hier das ganze Jahr über herrschte diese Wand zu besteigen. Doch hatten die Männer ihre Blicke nicht auf die Felswand gerichtet, sondern auf etwas viel kleineres. Auf einen Spalt im Berg. Es war wenigere in Spalt, eher sah es aus wie der Eingang zu einer großen Höhle. Am Eingang zündete die Patrouille eine Fackel an, denn hier ein wenig Licht. Schön in der Höhle eingang lagen Knochen. Überresten von Wesen ohne Erlaubnis diesen Weg nehmen wollten. Immer weiter folgte man dem Pfad der Knochen bis der Tunnel, der an seiner schmalsten Stelle breit ist das 4 Reiter nebeneinander passen, leicht zu steigen begann. Die Dunkelheit war allgegenwärtig und

nur das dumpfe Auftreten der Stiefel auf den harten Felsen zeugte indes ein Echo in diesem Gang der Schierendloss scheint. Immer weiter leicht ansteigend vergehen einige Stunden Fußmarsch, bis man auf die ersten Zeichen vom menschlichen Leben trifft. Mitten in diesem Gang durch den Berg, an einer Stelle, an der die Decke circa 10 Meter hoch ist, steht ein großes, massives Tor. Über dem Tor spannt sich ein Wehrgang aus Knochen. Auch das Tor selbst ist mit Verzierung aus Knochen versehen. Doch niemand wacht dieses Tor. Nur wenn die Späher melden, dass Truppen ananrückensind, wird dieses Tor bemannt und bildet die dritte Verteidigungslinie, nach den kargen Land und den Wald der Wächter. Noch zwei weiteres solcher Tore befinden sich in diesem Pfad. Erste eine Weile nach dem dritten Tor passiert, sieht man in einiger Entfernung das Licht des Mondes schimmern.

Dieser Pfad durch den Berg, von vielen auch als erstes Wunder Corch wills in der neuen Zeit bezeichnet, entstand erst nach dem die Nebel des Vergessens aus den Land verschwunden waren. Corch wills schuf ihnen seinen Kindern den Weg in die Außenwelt zu ermöglichen, auf dass sie einen Namen verbreiten und seine Macht mehrten. Vorher in Zeiten größter Not, so sagt man weiterhin, würde Corch wills diesen Gang auch wieder verschließen und so Skarr-Tuhr vor allen Feinden zu schützen.

Als die Patrouillen aus den langen Gängen aus den Berg kamen standensien an dem Rande eines kleinen Hochtals. Eingebettet wurde diese Tal von allen Seiten von den Eisbergen. In der Ferne konnte man die kahlen Gipfelder, „Faust Corch wills“ in den Stauro sehen. In diesem Tal, angeschmiegt an zwei der Steilwände, steht die Stadt Skarr-Tuhr. Aus dunklen Steinerbauter heben sich die riesigen Festungsartigen Mauern in den Himmel. Ein großes, gerade zugigantes Tor wirkt auf Fremde nicht sehr einladend. Über dem Tor ragte ein großer, schwarzer Turm empor, der das Tor zu bewachen scheint. Entlang der Mauern sind überall kleinere Türme verteilt auf dessen flachen Dächern kleine Katapulte und Speerschleudern stehen. Abgrenzend an der Mauer, direkt aus den Felsen der Berge geschlagen sind wieder zwei große, dunkle Türme. Viele Schießscharten zierende Türme, mehr als man zählen kann.

Immer näher kam die Patrouille an das große Tor vor, denn sie in Rudel Wölfe aufhielt. Als die Patrouille die Wölfe reich hatten und diese immernoch ruhig blieben ward diese ein Zeichen für die Torwachen, das große Tor soweit zu öffnen, dass die 10 Mamp hineintreten konnten. Die Wölfe die bei ihnen waren ließen ihren Rudel.

Zusammengingende durch den engen, leeren Gassen der Stadt. In keinem der Häuser brannte Feuer, kein Kind spielte auf der Straße, kein Geschrei von Händlern war zu hören. Nichts hatte sich verändert. Sie gingen durch die ganze Stadt auf den Berg zu. In der Wand des Berges befand sich ein weiteres Tor, nicht ganz so groß wie das Stadttor, aber breit genug für Reiter nebeneinander hinauszulassen. Dieses Tor stand offen und führt in die Höhlen. Schon hieraus konnte die Patrouille die Wärmespüren, konnte das leise Lachen der Kinder hören und den Geruch von warmen Essen riechen.

Nachdem sich die Patrouille auf, jederging seines Weges zu sich nach Hause. Jeder ist froh wenn man nach dieser anstrengenden Zeit zwei Tage Ruhe haben kann.

Nur der Packführer der 10 Mamp noch nicht nach Hause. Erst mußte er in die Halle des Corch wills, in dem auch König Skratek den Bericht entgegennahm wenn er dawar. Doch der König war unterwegs in Reich und an dessen Grenze. So wares nicht verwunderlich, dass auf einen Stuhl unterhalb des Thrones der Stadtverwalter Sharaka saßen und den Packführer ansprach. „Was gibtes neues aus den Bergen, Packführer?“

Und der Packführer wiederholte die Worte die seit dem Nebel alle Packführer der Patrouillen meldeten. „Es ist alles ruhig in den Eisbergen“



## Eine Einladung

Die Gestalt torkelte unbeholfen den Hang hinab, doch schließlich siegte die Schwerkraft mit Hilfe des Gerölls, und das Torkeln ging in ein Fallen, und dann in ein gleichmäßiges Rollen über. Am Ende des Abhangs kans sie zur Ruhe. Die Gestalt stöhnte: "Gnak Trik Gunt Krr Kar Ok Duk..." Sie hob den Kopf und blickte auf einen zu gequollenen Augedennächsten Hang hinauf; das andere Auge war umoch ein tzloser Klumpen Blut. Über diese Anhöhe, dann wiederunter, über den nächsten Hügel durch die Ebene.... "Gnak Trik Gunt Krr Kar Ok Duk..." Mühsam rappeltes ich der Mam wieder auf, seine ehemals glänzende Rüstung hing umoch in Stücken an seinem ausgemergelten Körper. Der Soldat aumelte ein paar Schritte vorwärts, dann brach er wieder in die Knie; verharrete in dieser betenden Stellung eine Weile. Schließlich brach er das linke Knie, das gute, wieder nach vorne, angewinkelt, drückte es durch, stand, leicht schwankend. Ein fallender Schritt nach dem anderen, den Hang hinauf. Doch ein weiterer Stein brach den Mam wieder zu Fall. Zur Kuppe kam er nur kriechend, sich mit seinen Armen vorwärts ziehend. Hoch oben in den Wolken kreisten Krähen.

"Gnak Trik Gunt Krr Kar Ok Duk..." antfuhr es den Soldaten und die Krähen flogen erschrocken wieder weg. Eingeschlafen, ich ihm reingeschlafen. Ein schrecklicher Traum. Doch das getrocknete Blut auf seinen Handrücken brachte ihn wieder in die Wirklichkeit zurück. Hand über Hand robbte er weiter über die Ebene. Er mußte seine Aufgaben erfüllen. Die Reiter des Spähtrupps erblickten ihn am frühen Abend, halb verdurstet und ohne Bewußtsein. Die Krähen hatten ihre Freunde eingeladen und sich schon die besseren Teile ausgesucht. Doch die Kundschafter bargen ihren Kameraden, bevor die Krähen ihr Mahl beginnen konnten.

Zwei Tage später ward er einsame Soldat wieder soweit genesen, daß der Führer des Spähtrupps wagte, ihn zu fragen. "Woher kommst Du, welche Abteilung? Wer hat Dich so zugerichtet? Sprich, Mann!" "Gnak Trik Gunt Krr Kar Ok Duk... odemein! Gnack Trik Gunt Krr Kar Ok Duk..." Erzögerte. Triker Tlik? Karoder Kaahr? Ok? Ock? Er hatte es vergessen, es war zu schwer, sich an die korrekte Betonung zu erinnern! Dabei hatte das Monster ihn doch mindestens 10mal vorgeklickt mit seinen gräßlichen Beißzangen, als es ihn in seinen Klauen hielt, einen Schritt über den Erdboden. Es war, als wolle das Monster ihm eine Botschaft übermitteln, so oft wiederholte es die Folge von Klickern, Gurren und Rasseln. Und es halb war er auch nicht getötet worden wie alle seine Kameraden. Es mußte wichtig sein. Er versuchte es also nochmal: "Gnak Tlik Gunt Krr Kar Ock Duk..." Der Anführer des Spähtrupps blickte verwirrt und angewidert zugleich auf den Soldaten, der klickende Laute von sich gab, dann winkte er seinen Unterführer. "Bringt ihn zum Hauptlager, vielleicht werdend dort aus ihm schlau. Ich fürchte, die Berge haben ihm seinen letzten Rest Verstand geraubt." Damit drehte er sich um, den Gebirge zu, wo in weiter Ferne ein Schwarm Vögel kreiste.

## Schatten in der Nacht

Schon seit einigen Tagen und Nächten beobachtete man die Schar Reiter auf die man gestoßen war. Immer in Schatten und der Dunkelheit der Wälder verborgen wartete man auf einen guten Zeitpunkt.

Während man den Feind belauerte, ihn beobachtet wie er jeden Abend nach dem gleichen Muster sein Lager aufschlug fingende Jäger Wild, doch diesmal lebend, nicht tot. Jede Nacht wurde einigedieser Tiere freigelassen und auf das feindliche Lager gescheucht. Jede Nacht wurde Alarm gegeben. Jede Nacht sprangende Soldaten aus ihren Zelten, nur kurze Zeit später zu erfahren das es nur ein Hirsch oder ein Eber war der in das Lager gestürmt kam. Und nach einer Woche sah man deutlich das vielweniger auf den Ruf der Wache reagierten. Und die, welche darauf hinschlaftrunkene aus ihren Zelten kamen waren müde und nichtigen Alarm rufen.

10 Tagen nach dem man mit begonnen hatte schickte man 2 Reiter in das feindliche Lager an Fuß des kleinen Hügels.

Wieder hörte man die Wachen laut Alarm rufen.

Wieder stürmte einige Männer aus ihren Zelten nur kurz danach wieder in diese zu verschwinden als sie mitbekamendases wieder nur Wild war.

Wie reich und die fremde muß in diese Land wohl vorkommen, in dem das Wild nicht gejagt werden muß, sondern es Nachts in das Lager gelaufen kommt?

Doch heute Nacht würde sich das ändern.

20 Atemzügen nach dem die Wache unter dem Alarm beendet hatte machten sich die dunklen Reiter auf den Weg.

Die großen Wölfe und ihre Reiter bewegten sich lautlos und schnell aus den Schatten der Wälder auf den Weg zum Lager.

In den Händen hieltensie Knöcherner Waffen. Bögen, Schwerter, Äxte und Speere.

Wie in der dunklen Welle stürmte sie auf das Lager des Feindes zu. Ein Feind der ihnen sowieso schon zahlmäßig unterlegen waren.

Doch die Nacht war ihr Freund, und ihr Anführer war schlau. Das Mondlicht stand ihnen in Rücken und sowas kein Wunder das die erste Wache die heranstürmende Gefahr sterkannte als die ersten Wolfsreiter schon bei ihr waren.

Kein laut drang aus ihrer Kehle das das scharfe Knochen Schwert den Kopf vom Leib trennte. Ein andere Wache bemerkte dieses und rief Alarm. Doch wie zu erwarten, die Krieger waren müde und erschöpft. Oder sie glaubten es handle sich um Wild. Erst als einige Zelte Feuer fingen und die Wolfsreiter sich über das größte Zelt machten in dem sie den Heerführer vermuteten, war ihnen klar was draußen vor sich ging. Doch da waren die Wolfsreiter schon überall in Lager und netzelten sich durch die überraschten Verteidiger.

Doch dann wendete sich das Blatt. Etwas womit niemand der Angreifer gerechnet hatte passierte. 50 frische Reiter des Feindes griffen in den Kampf ein. Als der Heerführer der Wölfe dieses mitbekam ordnete er den Rückzug an, obwohl auch diese 50 Reiter ohne weiteres unter den Schwertern seiner Männer und den Klauen seiner Wölfe hätten sterben können. Doch während der Verlust dafür zu hoch gewesen.

So zog sich der verbliebene Wolfsreiter langsam zurück. Unterwegs sammelte man noch die verwundeten Krieger auf. Sogar die Leichen der Gefallenen wurden nicht den Feinden überlassen.

Mit schnellen Sprüngen verschwanden die Wölfe wieder im dunklen Wald der sie erst Minuten vorher hervorgebracht hatte.

\*\*\*

Als die Verteidiger am nächsten morgenden Lager faßten und die Toten zählten wurde ihnen schnell klar das noch ein großer Teil ihrer Reiter fehlten. Nach kurzem suchen fand man die Überreste der Patrouille am Waldrand. Der Anblick der sich dort liegenden Soldaten war nicht schön. Viele der Leichen waren angefressen, oft fehlte ganze Gliedmassen. Doch das Schlimmste war, dass bei allen Leichen die kompletten Knochen entfernt worden waren.

## Im Thronsaal

Wenn der Herr erzürnt war, tat jeder mancher Besser daran, ihn aus dem Weg zu gehen. Niemand wusste dies besser, als seine rechte Hand, Freund und Vertrauter. Seit heute Morgens eine äußerst dringliche Botschaft erhalten hatte schäumte der junge Herr vor Zorn. Sein Freund hatte ihm nicht nur sowütend angesehen. Diesonst so fröhlichen hauen Augen ergrauten und sein Gesicht gleich in der Farbe eines reifen Rebensaftes... Während der Herr noch immer unruhig im Thronsaal auf und ab schritt, immerhin rannte er schon nicht mehr, stand sein Freund ganz ruhig und blickte aus den Fenstern.

Allerdings tat er das nur auch schon eine ganze Weile, und er wünschte sich nicht so sehr, als dass der Zorn endlich verrauchen möge. Das hitzige Temperament des Herrn konnte manchmal sehr unangenehm und anstrengend sein. Zudem vernebelte es ein wenig auch seinen Verstand....

Während er erregte, nur auch schon nicht mehr in der Lage war zu trüben, da ihm die Stimme schon langsam versagte, hatte sein Vertrauter längst schon Pläne geschmiedet, wieder vermeintlichen Gefahren zu begegnen war..

## Die Kaste der Knochenformer

### II

Schmitz war Baleknschmied in seiner neuen Kaste, der Kaste der Knochenformer. Am Anfang war es noch schwer und ungewohnt für ihn, nicht mehr jeden Tag nur seinen Körper zu stählen und den Kampf der Waffe zu üben. Nicht das er jetzt gar nicht mehr diesen Tätigkeiten nachging. Nach wie vor mußte er dafür sorgen, dass seine Fähigkeiten in Kampf sich nicht verschlechterten. Denn wenn er seine Ausbildung als Knochenformer erst einmal abgeschlossen hatte, war es sehr wahrscheinlich, dass man ihn wieder zum Soldaten schicken würde. Denn im Krieg wurden immer Knochenformer gebraucht, um die in einer Schlacht Waffen und Rüstungen zu reparieren, Pfeile zu erstellen und andere Dinge aus den Knochen der gefallenen Feinde zu machen. Doch bis dahin würde ihm in der Kaste in der Kaste, harte Ausbildung bevorstehen.

Heute saß er zusammen mit drei anderen Novizen in einer der kleinen Höhlen der Kaste. Vor sich hatten sie jederein einen Haufen kleiner Knochen. Einige davon waren nicht viel größer als ein kleiner Finger, die größten waren auch nur maximale Handkantlänge. Vor ihnen stand Meister Trednak und musterte die drei. „Ihr habt schon einiges gelernt seit ihr bei uns seid. Ihr wißt schon, wie ihre Fähigkeiten, welche auch von Corchwill gegeben wurden, einzusetzen habt. Doch das reicht noch nicht. Ihr, die ihr alle aus der Kaste der Krieger stammt, sollt später auch wieder die Krieger begleiten, die den Namen Corchwill in der Welt verbreiten. Doch das müßt ihr schnell und gute Arbeit leisten. In einem Krieg kann jede Minute wichtig sein, denn ein Krieger ohne Waffe oder ohne Rüstung steht. Und genau darum geht es heute, um Rüstungen. Was ihr davon euch habt, sind genug Knochen, um eine einfache Knochenrüstung zu formen.“ Mit diesen Worten deutete Meister Trednak eine Sanduhr, welche an der Wand befestigt war, um. „Ihr habt Zeit, die Rüstungen zusammenzufügen und euch selber anzulegen, bis der Sand durchgelaufen ist.“

Ohne zu zögern, doch mit leichten Entsetzen machte er drei sich an ihre Arbeit. Jeder für sich. Alle waren es Soldaten, alle wußten wie eine Knochenrüstung auszu sehen hatte. Jeder von ihnen trug sie wie er ins Feld zog. Ohne nach links und nach rechts zu schauen machte sich Balek an sein Werk. Zuerst fügte er einige Knochen zusammen, welche die Mittel- und Seitenhalterungen für die Rüstung ergeben würden. Aus den kleineren Bruchstücken formte er Bogenstücke, welche das Untergerüst für die Knochenplatten fungieren würden. Mit geschickter Hand fügte er die Bögen an sechs großen Knochenstücke. Nach kurzer Zeit hatten er nun für vorne und für hinten das Gestell auf, welches nun noch die Knochenplatten gebracht werden müssen. Er ließ die Knochen große Vorsicht neben sie fallen. Zum einen um Zeit zu sparen, zum anderen aber auch um die Stabilität zu testen. Sollt sie jetzt schon brechen, so macht er es weniger schwer, sie in der Kaste anzubringen. Zufrieden mit dem, was er nicht das typische Knackende von brechenden Knochen hörte, begab er sich aus den Knochen, die noch in einem kleiner werdenden Haufen vor ihm lagen, Handflächen-große Knochenplatten zu formen. Seine Blicke huschten zur Sanduhr, welches schmal über war, während seine Hände wie von selbst eine Platte nach der anderen formten und er sich auf einen Haufen warfen. Als er meinte, genug Platten zu haben, griff er sich den Teil der Brustpanzer, der sollte die Platten von unten nach oben auf den Rüstungsrippen anzubringen. Schweiß stand ihm auf der Stirn, denn die Zeit wurde immer knapper und er wusste, dass Fehlen nicht toleriert wurden. Er fügte die letzte Platte oben an Halsstück an und ließ die fertige Vorderseite mit einem lauten Rums auf den Boden fallen. Keiner der Platten löste sich, alle hielten. Zufrieden machte er sich weiter ans Werk und legte die Rückenpartie mit den restlichen Knochenplatten zu vereinen. Immer wieder schaute er zur Sanduhr, welches schmal

zweidrittel leer war. Doch das war auch schon der Rückenpartie fertig. Auch das ließ er auf den Boden schlagen. Eine der Platten löste sich von Rippenknochen der Rüstung, so dass er sie nochmal neu an den Knochenformen mußte befehlen. Aus seinen Stiefeln löste er ein paar Lederbänder und die Rüstung zu befestigen. Noch hatte er Zeit. Sein Blick fiel wieder auf den Boden auf dem nun noch ein paar kleine Stücke und zwei Knochenplatten lagen. Die kleinen Knochenformteer zu kleinen Strebender quer in inneren zwischen der Rippen setzte um so der Rüstung noch mehr Stabilität zu verleihen. An anderen Schulterpartien und auf Hüfthöhe formte er jeweils zwei kleine, kreisrunde Löcher und die Lederschnüre durchziehen zu können. Die beiden letzten Knochenplatten teilte er in zwei und fügte sie auf den Schulterpartien an, so dass das Lederband vor Schlägen schützen würden. Es wäre sicher nicht erfreulich wenn ein Krieger in Kampf seine Rüstung verlieren würde. Wieder flog sein Blick auf die Sanduhr. Die letzten Körner rieselt er gerade gegen Boden. Mit zwei schnellen Griffen warf er sich die Rüstung über den Hals, zog die Lederschnüre an den Schultern sowie zu den Achseln bequem auf, auch die Lederschnüre an der Hüfte zog er zusammen bis die Rüstung gut an Körper lag.

Schweratmen und die Erschöpfung rot angelaufen stand er auf. Neben ihm stand auch der andere neben ihm auf. Auch ihnen ward die Erschöpfung anzusehen. Bei seinem linken Nachbarn löste sich eine Knochenplatte aus der Brustpartie und fiel scheinbar zu Boden. Darin saß das letzte Sandkorn durch die Sanduhr.

„Stop, sofort aufhören und instellen“ fuhr die Stimme Meister Trednak in den kleinen Raum. Von den eintretenden bemerkte auch Haman Shirastek, der Kastenführer schmeine Weile im Raum und beobachtet das ganze.

„Nun wollen wir sehen ob eure Arbeit was taugt oder nur Puschist“ war wieder die Stimme Meister Trednak zu hören. Mit einem Knöchenschwert kam er auf die Gruppe der drei zu. Mit zwei schnellen Schlägen schlug er auf Balek links den Nachbarn ein, der von den Schlägen sichtlich überrascht was nach hinten taumelte und aufstöhnte. Doch die Rüstung hielt. Mit einer fließenden Bewegung war Meister Trednak hinter ihm und schlug mit dem Schwert zweimal auf dessen Rücken. Auch hier war er ein Stöhnen zu hören. „Ja, gut gemacht“ waren die einzigen Worte des Meisters. Damals er wieder machte, stellte sich Balek. „Nun zu Dir“. Mit einem schnellen, festen Stoß und zwei schnellen, harten Schlägen auf seinen Brustkorb trieb er die Luft aus Balek Lunge. Doch die Rüstung hielt stand. Bevor er sich holen konnte ward er Meister hinter ihm, rammt das Schwert mit der Spitze voran auf seine Panzerung. Nur das Schabernack Knochen auf Knochen war zu vernehmen während das Schwert seitlich an der Rüstung abglitt. Der Schlag von den, geschickte auf empfindliche Schulterpartie gelenkt zwang Balek zur in die Knie, doch auch hier gab die Rüstung nicht nach. „Sehr ordentlich“ lobte ihn Meister Trednak, der ansonsten nicht dafür bekannt war Novizen zu loben. Auch der dritte wurde mit Schlägen des Schwertes getroffen. Doch schon der erste Schlag auf die Brust ließ einige Knochenplatten von der Rüstung fliegen und drang in das Fleisch ein. Ein schmerzvoller Aufschrei erfüllte die kleine Höhle. Doch der Meister ignorierte ihn und wirbelte um den Verletzten herum, schlug mit seinem Schwert auf seine hintere Schulterpartie. Auch hier flog eine Knochenplatte und das Schwert drang in das Fleisch ein. „Nein, du wirst nicht mehr die Krieger begleiten in ihren Kämpfen. Mit diesen Rüstungen ist nichts anzufangen. Du magst ein Knochenformer sein, aber zusammenfügen kannst du die Knochen nicht. Du wirst hier bleiben und einfache Dinge machen, aus einzelnen Knochen. WACHE. Bringt ihn zum Bluthaus, man soll sich um seine Wunden kümmern.“ Mit diesen Worten nahm die Wachen, welche auf den Ruf des Meisters die kleine Höhle betreten hatten den Mann in ihre Mitte und führten ihn fort. „Ihr anderen zwei könnt gehen. Übt die nächsten Tage weiter, verbesserte eure Geschwindigkeit. Wenn ihr weiter arbeitet seht euch bald wieder bei der kämpfenden Truppe“

Balek und der verbliebene Novize lösten ihre Rüstungen und ließen sie zu Boden sinken. Mit einer knappen Verbeugung verließen sie den Raum.

„Nun, was meint ihr Haman Shirastek. Was haltet ihr von den jungen Balek?“  
Haman Shirastek, der Kastenführer kniet vor der Rüstung die Balek angefertigt hatte. „Gute Arbeit. Trotz des Zeitdrucks saubere Verbindungen, sowohl bei den Knochenplatten als auch bei den Rippen. Um schau hier, diese Querstreben, eine gute Idee um den Druck weiter über die Rüstung zu verteilen. Auch dieser zusätzliche Schutz für die Schulterriemen ein guter Einfall. Erist sehr viel versprechend, Trednak. Laß diese Rüstung nach unten bringen, Meister Gahel wird sich sicher für die neuen Ideen interessieren.“  
Mit diesen Worten und einem weiteren Blick auf Meister Trednak erließ auch Haman Shirastek die Höhle.

Ende Teil 2, Fortsetzung folgt....

### Goldene Türmchen

Dicke Nebelschwaden ziehen vorüber. Das Dämmerlicht verleiht dem einzelnen verkrüpelten Bäumen menschenähnliche Gestalt. Ein schwarzer Schatten huscht lautlos dahin.

„Dabist du ja endlich, Bruder! Was hat dich solange aufgehalten?“

Der Schatten gleitet in einer anmutigen Bewegung von seinem Reittier und tritt aus dem Dämmerlicht. Dabei hält er ein Bündel abgeschlagener Köpfe ampor.

„Dies hier! Doch nicht wirklich lange, der Mond ist kaum aufgegangen. Ich überraschte die Halunken dabei, wie sie in meinen Sümpfen herumspionierten. Erkennst du ihr Zeichen?“

„Lass mich einen näheren Blick darauf werfen, aus dieser Entfernung erkenne ich nur geronnenes Blut. Hmm...“

Die andere Gestalt nimmt einen der Köpfe in beide Hände und betrachtet das Symbol auf dem Helm des abgeschlagenen Schädels genauer.

„Meine Krieger haben mir von ähnlichen Symbolen berichtet, in den Ländern, die sie kürzlich unterworfen haben. Sie haben zu auf Fahnen und Standarten dieser Art von Türmen und Torengerissen und in den Schmutz geworfen... wie nanntensies doch richtig?  
Goldene Türmchen?“

„Soso, gleichgültig. Feind heißt Feind. Sie täten besser daran, sich in sichereren Gefilden aufzuhalten. Meine Tierchen werden sich jedenfalls über den Festschmaus freuen. Grad nun, da die Paarungszeit ansteht, sind ein paar zusätzliche tierische Nährstoffe unbezahllbar.“

„Nadampas mal auf, das deine Kleinen nicht über dich herfallen!“

Die beiden lachen herzlich über diesen Scherz. Doch nur kurz, denn wichtige Entscheidungen müssen getroffen werden...

Doch nun werdende Nebelschwaden hinter und unter die Geräusche der Sprechenden mischensich seltsame Klackgeräusche...

Der Beobachter dieser Szene fährt instinktiv herum und greift nach seinem Dolch... doch zu spät. Die großen Greifzangen blickt tief ins Fleisch, in den Nacken und kurz unter das Herz. Mit lauten Knackern brechen die Knochen und das Leberentweicht aus den kleinen unscheinbaren Menschen, die sich hintereinander Krüppelbäume versteckt hielt und dem Geschehen zuschaut... Der Dolch gleitet aus der toten Hand und fällt auf den feuchten Boden... Auf den Griff des Dolches sprang ein kleiner gelber Turm...

## **Sumpfpflanzen in Xerva**

**Boerlinge:** Schlingpflanzen von hellgrüner Farbe. Sie wachsen so gut wie überall und sind als Unkraut zu betrachten. Sie stellen weiter keine Gefahr dar, aber es kann Stunden über Tage dauern, bis man sich wieder aus ihnen befreit, hat man sich in ihnen verheddert.

**Owis:** Große, mächtige Bäume. Sie wachsen in der durchschnittlich schnell und sind immer grün. Das Holz ihrer Stämme ist sehr hart und mit einer herkömmlichen Axt sinkt sie nicht zu fällen, auch bei Feuer trotzen sie käftig.

**Moruti:** Dies ist ein unscheinbar wirkendes Kraut von grülicher Farbe. Es hilft entzündete Wunden zu reinigen und zu heilen, ist aber nur schwer zu finden.

**Wior:** Diese Flechte von braungrüner Farbe wächst hauptsächlich an Stamm von Owisbäumen.

**Sier:** Gefährliche fleischfressende Schlingpflanzen. Sie sind selbst für Einheimische eine Gefahr, da sie sich gut in ihre Umgebung anpassen können. Die Pflanzen schlagen blitzschnell zu. Sie umklammern ihr Opfer und betäuben es mit einem Nervengift, welches sie selbst produzieren. Anschließend wird der betäubte Leib ganz von der Pflanze umschlossen und lebendig verdaut. Einige Xerws werden schon lange vermisst...

**Worer:** Giftige Pilze. Ihr Gift verursacht bei Hautkontakt tiefe Wunden, welche nur schwer wieder abheilen. Ihr Verzehr endet meist tödlich.

**Tiero:** Diese Pflanze bringt eine hässliche, grauschwarze Blüte zum Vorschein. Sie treibt auf dem brackigen Sumpfwasser. Ihre Dämpfe wirken einschläfernd und verursachen starke Halluzinationen, welche leider, oder auch nicht, oft ein Leben lang andauern.

**Lieor:** Die Wurzelpflanze schwimmt in Sumpflöchern herum. Sie ernährt sich von Verwesungsresten. Ihre dunkelbraune Farbe verleiht ihr ein unscheinbares Aussehen, doch befindet sich auf ihrer Außenhülle eine, messerscharfe Dornen zur ihren Schutz. Auch die Wunden, die Lieor verursacht sind schwer heilbar.

**Koerj:** Das Gesträuch wächst typischerweise an den Rändern der Sümpfe. Es klettert bei verschiedenen Farben und Formen, wuchert aber sehr stark, da es so gut wie undurchdringlich ist. Das Gesträuch ist un gefährlich, aber dennoch ist beim Annähern größte Vorsicht geboten, da die Gebüsche oft unangenehme Zeitgenossen leben.

## Das Stadtwappen von Uba

Das Wappen der Stadt Uba spiegelt in Form und Farben den Ursprung der Stadt, sowie den Glauben der CheyKell wieder.

Die Form des Wappenschildes ist dem auch heute noch gebräuchlichen ubanischen Großschild nachempfunden.

Dieser ist im Inneren durch eine Wellenlinie zweigeteilt. Der Hintergrund trägt oben die Farbe der Mitternacht; und im unteren Teil die der weiten See.

Im Mittelpunkt steht ein, in rostrot gehaltener Bel`Chuba ( Steineiche in der allgemeinen Sprachen) – der Namensgeber Ubas.

Im oberen Teil stehen acht silberne Sterne, die die bekannten Provinzen Ubas symbolisieren.

Den unteren Teil schmücken , auch in Silber gehalten, die Zeichen der von den CheyKell verehrten Göttern der See . Dies sind, zur Linken ein blasender Wal für Noorto , sowie zur Rechten ein achtarmiger Schlinger, für Chylok-Xnum.

Die Schildhalter werden von zwei rosa Tümmlern gebildet, welche als Symbole Norrytons, der Schutzheiligen Ubas, zu verstehen sind.

Den Wappenschild krönt eine schwarze Seeschlange auf dunkelblauem Band, welche aus dem Wappen derer von Finst, den Gründern der Stadt, übernommen wurde.

( Auszug aus „ Wappen & Siegel , allerley gebreuchlich Hoheyszeichen“)

