

Bote von Cyrianor

**Hier könnte ein von Dir
erschaffenes Bild stehen!**

Nr.3

Für die Monde von Rabe und Tiger
im Jahr der Gestirne 423 n.P.

Seid begrüßt!

Eintreffschluß für den nächsten Spielzug (Dachs/Adler 423 n.P.) ist am 15.12.03, es ist diesmal Einnahme- und Rüstmonat. Es gibt keine Einnahmen aus dem Gebiet welches im Zug erobert wird, im Adlermond gerüstete Einheiten können sich bereits den einen Mond bewegen.

Ich empfehle gesteigerte Pünktlichkeit zumindest beim Heereszug. Ist auch für euch von Vorteil, denn wenn ich grobe Zugfehler finde, kann ich nochmal rückfragen, was bei verspäteten Zügen nicht möglich ist. Ansonsten ist es wie üblich nie zu spät noch irgendwas zu schicken bis ihr die Auswertung in eurem ePostkasten findet. Das kann mal mehr mal weniger lang dauern, also laßt euch nicht zuviel Zeit. Zahlreiche pünktlich Spielzüge verbessern zudem auch meine Stimmung beim Auswerten. ☺ Ist nicht ganz fair, von euch Pünktlichkeit zu erwarten, wo ich wieder selbst so lahm war, aber immerhin braucht ihr nur einen Zug machen und Kultur schreiben könnt ihr auch in den Wartezeiten. Diesmal wäre es übrigens besonders praktisch, weil ich die Auswertung dann evtl noch vor meinem Weihnachtsurlaub hinbekomme.

Es gibt eine neue homepage für Gesamt-Myra: <http://projektmyra.kerh.de/>

Sie wird von Christian Herrmann betrieben und macht einen sehr guten ersten Eindruck. Schaut gelegentlich rein, plaudert im Forum oder schickt Chris Texte zur Veröffentlichung (zB Nachrichten aus euren Reichen, Proklamationen, Mitspielerangebote usw). Ihr erreicht Chris unter kiombael@kerh.de.

Obiges schrieb ich vor einigen Wochen, seit dem hat Christian leider wieder pausiert, während WGW mit myra.de zu neuer Höchstform aufläuft. Ihr solltet auf jedem Fall mal ins neue Forum schauen, da passiert schon einiges und wird sich hoffentlich noch steigern: <http://myraforum.de.vu/>

Ich habe anscheinend derzeit Probleme mit AOLs Spamfilter. Gelegentlich, insbesondere wenn es ein web.de-Absender ist, kommen mails nicht bei mir an. Falls ihr das Gefühl habt, ich antworte nicht schnell genug, versucht es über meine Arbeitsadresse thomas.willemsen@biologie.uni-freiburg.de oder besser über das neue Forum.

Beim Tübinger Treffen wurde der Posten für die Betreuung neuer Spieler nach Jahren der Vakanz wieder besetzt. Bisher gingen wir davon aus, dass die Neuen sich eh immer an ihre SLs wenden, anscheinend herrscht jedoch inzwischen Bedarf für einen weiteren Ansprechpartner. Den Job aufdrückt bekam Dirk Linke, der bereits Spielervertreter ist. Wie ihr hoffentlich wißt, ist der Spielervertreter stets für euch da, falls es Probleme zwischen euch und eurem SL gibt, die ihr nicht bilateral lösen könnt/wollt. Natürlich habt ihr keine Problem mit mir zu haben, sonst gibt es Ärger. ☺ Dirks Adresse ist dirk.linke@epost.de.

Teilweise muß ich bei Promy etwas tricksen, um befehlsgemäße Züge zu machen. Die Liste der Züge die Promy ausspuckt scheint dann nicht unbedingt korrekt zu sein. Wichtig ist dabei, dass Endergebnis stimmt, im Zweifelsfall rückfragen, aber durch die lange Zeit könnte es schwierig werden das nochmal nachzuvollziehen.

Ich habe bei jedem von euch in er Excel-Tabelle die Einnahmen und den Unterhalt aktualisiert. Die Werte sollten stimmen und können von euch einfach übernommen werden. Wenn ihr aber nachrechnet und zu anderen Ergebnissen kommt, will ich dazu eine Erklärung finden und nicht einfach nur kommentarlose Zahlenwüsten.

Ein Hauptfehler beim Ziehen ist die Vernachlässigung von Höhenstufen. Ein Wechsel über eine solche hinweg kostet immer ein Feld, über zwei ist unmöglich. Ein Fluß zählt ebenfalls als Höhenstufe, daher kostet er ein KF und ein Fluß kann nicht überquert werden wenn dort noch eine andere Höhenstufe ist, zB ein Fluß zwischen einem Hochland- und einem Bergland-Kf.

Es wurde ein wenig Zeit in neue Regeln investiert, wobei allgemein Wert darauf gelegt wurde sie so kurz und einfach wie möglich zu halten. Ist vielleicht etwas viel auf einmal, aber ihr braucht auch nicht alles sofort.

- Die neue Heerführerregel habt ihr alle bekommen, hoffe ich. Erstaunlich wenig Fragen dazu, wenigstens ein Kommentar wäre nett.

- Die Magieregel wurde nochmal ein wenig überarbeitet und ist meiner Ansicht nach so fertig, evtl muß sie noch etwas in Form gebracht werden. Die wesentliche Änderung ist Abschaffung der Landherrschaft, das heißt nun Basiseffekte und Große Magie. Ein Grund hierfür ist, dass Landherrschaft ein kulturell geprägter Begriff ist, der von Werners alten Magietheorie mit der XME aus dem Land zusammenhängt. Der zweite Grund ist, dass Magier

durch die Notwendigkeit, das Landherrschaftsritual zu lernen in Richtung der Sphären Erde und Kraft gezwungen wurden, bzw Heilen&Verbinden und Kraft bei Priestern. Wer sich schon entsprechend festgelegt hatte, kann das natürlich wieder ändern. Außerdem findet sich nun wieder eine Liste von beispielhaften Zaubern in der Regel, die euch bei der Vergabe der Sphärenpunkte behilflich sein sollte.

- Spionageregel: Eigentlich eher eine Auswerthilfe, schicke ich sie euch dennoch, damit ihr wißt wie es funktioniert und was ich von euch erwarte, solltet ihr Geheimaktionen planen.

- Handelsregel: Der vorliegende Entwurf geht auf die gemeinsame Arbeit von Jochen und Hinnerk zurück. Es geht erstmal klein mit Binnenhandel los und wird sich im nächsten Jahr weiter entwickeln. Bei Fragen und Ideen wendet euch bitte direkt an Jochen: schaefer_claudia@gmx.net

Falls ihr spezielle Schriftarten wünscht, solltet ihr sie stets mitschicken, sonst kann ich für nichts garantieren.

In nächster Zeit werde ich mal überprüfen, in wie weit eure Startpositionen halbwegs fair waren. Gegebenenfalls hört ihr dann nochmal von mir.

tschüß
Thomas

<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 November 2003. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras</small>
--

Und der Traum geht weiter ...

Noch immer stand der neue Stern am Himmel und stellte die Frage nach der Zukunft. Doch kaum einer der bedeutenden Persönlichkeiten des Landes richtete den Blick gen Himmel, denn das Geschehen am Boden fesselt die Aufmerksamkeit aller. Heere marschierten durch die Lande Cyrianors und an vielen Orten kam es zu Begegnungen. Noch blieb alles friedlich, wenn auch einige Krieger in die Gebiete anderer Reiche eindrangen und diese manchmal sogar eroberten. Andernorts blieben erwartete Begegnungen aus, wie von Geisterhand erhielten Gemarken neue Herren. Gab es noch eine Chance für dauerhaften Frieden oder würden bald die Waffen sprechen. So unterschiedlich wie die Wesen Cyrianors sind, scheint die Krieg die wahrscheinlichere Möglichkeit. Der Träumer fühlte, wie Unruhe ihn erfüllte, die Schatten seiner Vergangenheit drohten ihn einzuholen. Was war so schlimm an etwas Krieg? Sollte er doch wie ein reinigendes Gewitter über Cyrianor hinwegfegen und nur zurücklassen, was stark war. So war der Lauf der Natur. Nein, wie konnte er nur so etwas denken? Es war der Frieden, den er für dieses wunderschöne Land wünschte, nicht Tod und Vernichtung. Der Träumer sträubte sich gegen die unsichtbaren Fesseln, die seinen schlafenden Körper umklammert hielten, doch sie hielten stand wie all die unzähligen Versuche zuvor. Wenn er doch endlich befreit würde! Er spürte das Leben über seiner Schlafstatt. Eine Königin war zu ihm gekommen, angezogen von seiner Macht, doch er konnte ihr nicht helfen. Er fühlte mit ihr und das Land erbebt unter seinem Schmerz. Und der Traum geht weiter...

Geschichtswettbewerb

Gelehrte aller Reiche, weise Wesen aller Völker und Rassen Myras

Ich, Merhan von Tebreh, Hüter von Zhaketia, lobe aus einen Wettbewerb zu klären eines der großen Rätsel der Geschichte Myras:

„Wie kam es dazu, dass trotz des Sieges der Lichtmächte in der Schlacht von Pondaron bereits anfangs des dritten Jahrhunderts nach Pondaron dunkle oder chaotische Imperien weite Teile der Schwertwelt beherrschten?“

Als Arbeiten für diesen Wettbewerb können bei allen Hütern Kulturtexte, Bilder oder Geschichten eingereicht werden. Hüter selbst können sich nur außerhalb der Wertung beteiligen. Abgabeschluss ist der ???.???.200?. Als Anregung empfehle ich den Text „Die Geschichte Myras“ in diesem MBM. Für Fragen zu historischen Details stehen euch die Kulturwarte des VFM zur Verfügung:

Wolfgang G. Wettach, karcanon@myra.de
Thomas Willemsen, daehsquinn@aol.com

Alle Arbeiten werden in einem künftigen MBM abgedruckt. Der Gewinner wird von den Hütern auf dem großen Myratreffen im kommenden September in Tübingen gewählt. Als Preise werden ausgelobt:

- Eine Bibliothek im Wert von 10000 GS
- Drei Mythorromane nach Wahl aus meinen Doppelbeständen
- Eine Anwendung des Zaubers „Blick in die Vergangenheit“

(Der Sieger mag aus allen Preisen auswählen, der zweite aus den verbleibenden zwei, dem Drittplatzierten winkt der verbleibende Preis)

Auf rege Beteiligung freut sich

Merhan von Tebreh

Tiefes Wasser

Simon war einer jener Auserwählten, die es schafften, trotz des fortgeschrittenen Stadiums noch selbst zu gehen, was von den Weißen als gutes Zeichen gewertet wurde. Nach einem halben Jahr des Leidens dann kam der Zusammenbruch – und er überlebte. Simon erholte sich recht rasch, auch wenn natürlich körperliche und geistige Narben zurückbleiben würden. Bald stellte sich heraus, dass seine neuen Begabungen weit über das übliche Maß hinausgingen, und der Weiße Rat beschloß, ihn in die Ratshallen zu holen, damit sein Talent besser gefördert werden könnte.

Simon hatte sein Heimatdorf in seinem Leben nur ein paarmal verlassen, und dann nur, um im nächsten Dorf etwas zu erledigen oder einmal, um der Hochzeit seiner Schwester beizuwohnen, die nun auf einem der Berghöfe fern anderer Ansiedlungen lebte. Die Reise zum Tiefen Wasser war daher eine beeindruckende Erfahrung. Er konnte sich noch immer nicht recht daran gewöhnen, dass nun er selbst einer derjenigen war, dem überall mit unterwürfigem Respekt begegnet wurde. Früher hatte seine Familie, der es verglichen mit anderen Familien im Dorf recht gut ging, oft Auserwählte und auch die mit den Weißen Roben bewirtet. Nun war er der, dem ein Mahl und ein Bett angeboten wurde, wo immer er auftauchte.

So wanderte er drei Wochen durch das Land der Gelben Türme, und nur einmal mußte er zwei Tage Rast einlegen, weil die Narben ihm höllische Schmerzen bereiteten. Mal blieb er auf einem einsamen Hof für die Nacht, mal sprach er bei einem Druiden vor, der einen Gelben Turm in einem Dorf auf der Route bewohnte, und ein paar Mal blieb er bei Ziegenhirten auf den Bergwiesen und wärmte sich an deren Feuern. Dann endlich erkannte er die Landmarken, die man ihm detailliert beschrieben hatte, die schneebedeckten Gipfel, die über das Tiefe Wasser blickten, die höchsten Berge Cyrianors. Und nur einen halben Tag später konnte er in den gewaltigen, wassergefüllten Krater hinabblicken, in dessen Mitte sich eine kleine Insel erhob – das Ziel seiner Reise.

Es dauerte noch einen weiteren Tag, bis er das Dorf am Rande des Sees erreichte, nicht zuzetzt, weil der Pfad stellenweise schlecht markiert und an einigen Stellen vom Schmelzwasser aus den Bergen komplett hinfortgespült war. Hier war einiges anders, als Simon es aus den Bergen gewohnt war. Die Menschen lebten hier hauptsächlich von Fisch, den sie mit großen Netzen aus dem Tiefen Wasser holten. Die Hütten waren mit Schilf gedeckt und bestanden aus dicken Lehmwänden, anstatt wie sonst üblich aus schweren Feldsteinen gemauert zu sein, doch was Simon am meisten beeindruckte, war die Abwesenheit des auf den Bergen immer präsenten böigen Windes.

Simon war noch nie in einem Boot gefahren, und die erste halbe Stunde klammerte er sich mit blassem Gesicht an die Bootswand, ehe er begann, die Fahrt ein wenig zu genießen. Die beiden Fischer legten sich mächtig ins Zeug, und die Riemen knarrten laut, während das Boot gleichmäßig über das Tiefe Wasser glitt. Es dauerte eine Weile, ehe man auf der Insel etwas erkennen konnte. Eigentlich war die Insel nichts anderes als ein Haufen karger Fels ohne jede Vegetation und ohne Lebenszeichen irgendeiner Art. Erst als sie in Rufweite gerudert waren, tauchten am Ufer des Sees einige weiße Gestalten auf, unter Ihnen ein Mann mittleren Alters mit langem, ergrautem Bart. Das war Simons erste Begegnung mit Jakob, dem Vorsteher des Weißen Rates.

Jakob stellte Simon die Druiden vor, die in der nächsten Zeit seine Lehrer sein würden, und führte ihn dann in die kleine Siedlung, die sich hinter den schroffen Felsen verbarg. Auch hier waren die Häuser mit Schilf gedeckt, und sie schienen direkt aus dem porösen Bims gehauen worden zu sein, aus dem ein Großteil der Insel bestand. Simon sah sich um. Nirgends war etwas zu erkennen, was in seinen Augen dem Weißen Rat als Versammlungshalle dienen mochte. Jakob bemerkte seinen suchenden Blick und winkte ihn in eine der Hütten, die von außen von den anderen durch nichts zu unterscheiden war.

Drinnen war auf den ersten Blick nichts als ein paar Säulen und ein Herdfeuer, und ein paar Bänke auf denen zwei Druiden saßen und sich angeregt unterhielten. Das sollte es sein? Doch dann bemerkte Simon die schwere hölzerne Falltür, die durch eine seltsame Seilkonstruktion geöffnet werden konnte. Während Jakob den Mechanismus betätigte, bestaunte Simon das Material, aus dem die Seile bestanden. Es war fast durchscheinend, weiß und mußte unglaublich reißfest sein, denn die Schnüre maßen weniger als die Dicke seines kleinen Fingers. Unter der Klappe kam eine Treppe zum Vorschein, von Öllampen in flackerndes Licht getaucht. Merkwürdige, süße Düfte schlugen ihm entgegen. Simon machte sich an den Abstieg in eine neue Welt.

Das goldbraune Gras

Das goldbraune Gras erstreckte sich bis zum Horizont vor ihnen und wogte leicht im Wind hin und her...einen ganzen Monat hatten sie nichts anderes gesehen, als goldbraunes wogendes Gras, hin und wieder gab es ein paar Sträucher und Wäldchen, wenn ein kleines Wasserloch an einer Stelle hervorbrach, doch dies wurde die letzten Wochen immer seltener.

Im Galopp donnerte die Reiterschar durch das wogende Meer...das Geräusch war ehrfurchtgebietend und der Anblick fürchterlich schön...

Die Späher hatten eine Ansiedlung gemeldet, daher waren sie in einen rasenden Galopp übergegangen, eine willkommene Abwechslung zum eintönigen dahintrotten.

Die Ansiedlung entpuppte sich wenige Augenblicke später als eine kleine Ansammlung schäbiger Zelte, umgeben von ein paar Herden Schafen, Ziegen und Kühen. Auch ein paar Pferde waren vor einigen Zelten angepflockt, alles in allem, schienen diese Leute gar nicht einmal so arm zu sein, wie die Zelte zuerst glauben machen wollten.

Einige verängstigte Kinder rannte schnell zu ihren ebenfalls verängstigten Müttern, die schnell in den Zelten verschwanden, obwohl ihnen dies im Falle eines Angriffes rein gar nichts genutzt hätte.

Doch sie waren nicht hier, um die Nomaden zu überfallen oder niederzumachen, nein, sie waren hier, um ihrem Anführer den Treueid abzunehmen, den Schwur auf Reich und König. Ka'Tarr konnte die Zeremonie mittlerweile im Schlaf durchführen...und es begann ihn zu langweilen, seit Monaten ritten sie nun durch die weite Ebene, von Dorf zu Dorf, von Nomadenstamm zu Nomadenstamm, und jedes Dorf und jeder Stamm legte den Treueid auf Ka'Tarr, den grossen König von Ko'orr ab, niemand wagte es, sich zu widersetzen, niemand forderte ihn zu einem Kampf heraus...es war immer das Gleiche...und eigentlich hätte ihn das freuen sollen, doch es befriedigte ihn nicht, befriedigte weder Kampflust noch Heldenmut.

Doch dieses Mal sollte etwas anders sein...

Die gut 500 berittenen Soldaten hielten kurz vor der Anhäufung von Zelten und nur Ka'Tarr und 10 seiner Leibwachen ritten in das Zeltdorf hinein.

Auf dem kleinen Platz in der Mitte des Zeltdorfes warteten zwei Männer...

Ein älterer grauhaariger Mann, mit langem weissen Bart, gekleidet in eine graue Toga und einen schweren Stock in der Hand haltend und neben ihm ein junger kräftiger Bursche, grösser als Ka'Tarr, muskelbepackt, mit einem riesigen Krummsäbel in der Hand...

Generalprobe

Die neuen Drohnen waren ein wahres Wunder. Ng'Tgrik N'Tlik hatte lange und tief in den Erinnerungen des Königs graben müssen, um an die notwendigen Grundlagen zu gelangen. Doch selbst mit dem Wissen um die Konstruktion dieser Art Drohne war es nicht einfach, diese tatsächlich zu produzieren, zumal Ng'Tgrik N'Tlik ein völlig neues Design vorschwebte, welches Merkmale mehrerer verschiedener Drohenarten in sich vereinte. Dieses Projekt hatte zuviel Zeit gekostet, und dabei war es nur ein Nebenprojekt, einzig und allein dafür vorgesehen, eine untergeordnete Rolle in einem Feldversuch zu spielen. Doch von einem technischen Standpunkt aus gesehen, waren die neuen Apopter bislang Ng'Tgrik Meisterwerk: Solch eine präzise Kontrolle über Metabolismus und Verhalten hatte bislang kein Forschungsmagistrat des Stammes vollbracht. Um dies zu erreichen, hatte sie von den verschiedensten Drohnen borgen müssen; den selektiven Metabolismus von den Additoren, Greifklauen von den Transportern, das strenge Nervensystem von den Wächtern, den Bewegungsapparat von den Kundschaftern, als Schwanz den Mandibelteil von den Bürstern, jedoch am anderen Ende der Drohne angesetzt, usw. Und natürlich von jener uralten Drohne, die nur noch in den Erinnerungen des Königs existierte, den unbedingten Willen zum Vergehen. All diese Teile und Funktionen zusammen zupuzzeln war nicht leicht gewesen. Es gab Größenunterschiede, funktionelle Inkompabilitäten, Bausteine mussten modifiziert werden, um die ihnen zugeordnete Funktion zu erfüllen. Doch der ganze Aufwand hatte sich gelohnt. Das Ergebnis war eine vollkommen nutzlose Drohne, außer für Ng'Tgrik. Und sie hatte nur eine einzige Aufgabe für die neuen Apopter.

Die sechs neuen Apopter warteten zitternd in der kühlen Luft der dunklen Oberfläche. Erst vor wenigen Stunden waren sie ihren Puppen entschlüpft, doch hatten nicht die üblichen Lehrer auf sie gewartet, Ng'Tgrik N'Tlik persönlich hatte ihre Schulung übernommen. Dies war recht einfach gewesen, denn die Apopter mussten nichts über den Stamm und seine Struktur lernen, sondern nur über die ihnen zugeordnete Mission und nichts darüber hinaus. Diese Mission zu erfüllen waren sie an die Oberfläche gekommen und warteten darauf, daß der Forschungsmagistrat bereit war. Ng'Tgrik presste mit großer Anstrengung fünf unbefruchtete Eier aus einer ihrer Unterleibsöffnungen hervor. Die Eier würden normalerweise in ihrem Körper zurückbehalten bis sie befruchtet wären, aber der Magistrat brauchte sie heute nur unbefruchtet. Ng'Tgrik N'Tlik begann sich über die 'Schmerz' Emotion Gedanken zu machen, als das letzte Ei in ihre Klauen fiel. Geschwind verteilte sie die fünf Eier an fünf Apopter und begann, für den sechsten ein befruchtetes Ei auszupressen. Viel einfacher. Alle Apopter hielten nun Eier in ihren Krallen, alle unbefruchtet, bis auf eines, welches mit dem Samen des Königs befruchtet war. Diesem einen Ei galt heute ihre ganze Aufmerksamkeit. Ng'Tgrik gab das Signal.

Wie ein einziger Organismus drehten sich die Apopter um ihre Achse und sausten davon in die Dunkelheit, jeder in eine andere Richtung. Während sie rannten, verwischten ihre Schwanzbürsten jegliche Spuren und Duftsignaturen, mit deren Hilfe man ihnen hätte folgen können. Der Erfolg des Experimentes hing vollkommen davon ab, ob Ng'Tgrik auch nur den Hauch eines Hinweises auf den Aufenthaltsort der Apopter erahnen konnte. Sie musste vollkommen im Dunkeln darüber sein, ansonsten würde der Schwarm, der die Apopter aufspüren würde, diesem Hinweis folgen, und nicht seinem eigenen Instinkt. Nach kurzer Zeit waren die Apopter verschwunden und mit ihnen auch ihre Signaturen. Nun hieß es warten. In wenigen Stunden würde die metabolische Programmierung in den Apoptern anfangen, Gifte zu produzieren. Bald darauf würden ihre Muskeln erschlaffen, sich selbst verdauen und die Apopter würden ihren Lauf beenden und stehenbleiben. Die Apopter würden vergehen. Wo sie vergingen, würden sie die Eier deponieren, an Orten, die zufällig wären, nicht vorhersagbar oder erahnbar. Doch die Eier würden für eine Weile überleben, vor allem das befruchtete Ei. Und dies zu finden, war der Zweck des Experimentes. Ng'Tgrik N'Tlik begab sich wieder in den Bau, um den Schwarm vorzubereiten.

Die Nacht war weiter fortgeschritten, als sich der Forschungsmagistrat in Begleitung mehrerer Assistenten wieder an die Oberfläche begab. Die Käfige mit den Schmetterlingen waren bereits von den Drohnen an ihre Positionen gebracht worden. Ng'Tgrik analysierte die Luft: Keine Spur von den Apoptern. Hervorragend. Sie gab ihren Assistenten ein Zeichen, und sie begannen, die Verschlüsse der Käfige zu öffnen. Gleichzeitig sammelte sie verschiedene Sekrete ihrer Unterleibs und verrieb diese zwischen ihren Klauen, während sie um die Käfige herumschritt. Bald war die Luft gesättigt mit dem süßlichen Duft der Sekrete und Ng'Tgrik gab das Zeichen, die Käfige vollständig zu öffnen. Die Assistenten zogen die Deckel beiseite und Wolken von Schmetterlingen mit rot-orangen Körper und aggressiver, grellgelber Flügelzeichnung entstiegen den Käfigen. Nach langer, harter Arbeit war es endlich gelungen, eine ausdauernde Schmetterlingsart mit einer anderen Art, welche Gift im Körper enthielt und Warnfarben auf den Flügeln zeigte, zu kombinieren, und in einem aggressiven Zuchtprogramm en masse zu produzieren. Tausende Schmetterlinge stiegen nun in den Nachthimmel auf, doch dies war nur die Ausbeute des ersten Brutzyklus', weitere standen in den Laboren bereit. Falls das Experiment erfolgreich verlaufen würde, falls diese Schmetterlinge das befruchtete Ei fänden (und nicht eins der fünf unbefruchteten Eier) und Ng'Tgrik N'Tlik die Position übermitteln könnten, ja, sie sogar dorthin führen könnten, wo der Apopter vergangen wäre, hätte der Magistrat für Forschung ein unvergleichbares Werkzeug erschaffen, mit dem sich alles, was eine Signatur enthielte, finden lassen würde. In diesem Fall hatte sie dem Befehl an die Schmetterlinge etwas königlichen Samen beigemischt, doch diese Signatur könnte durch beliebige Signaturen ersetzt werden.

Die Schmetterlinge waren mittlerweile in verschiedene Richtungen davongestoben, auf der Suche nach der Signatur des befruchteten Eis. Es galt also wieder zu warten. Der Himmel begann sich langsam zu lichten, als Ng'Tgrik N'Tlik eine Veränderung in der Luft wahrzunehmen begann, die Schmetterlinge kamen zurück. Eine Hundertschaft schälte sich aus der Dunkelheit hervor und hielt direkt auf den Magistraten zu. Sie hatten die Signatur gefunden. Testziel eins und zwei erfüllt: Signatur gefunden und Bericht erstattet. Ng'Tgrik konnte sogar ausmachen, in welcher Richtung und in annähernd welcher Entfernung sich die Signatur befand. Das war Testziel Nummer drei. Schnell zerrieb sie ein weiteres Sekret in der Luft. Ruckartig stoben die Schmetterlinge wieder davon, und der Magistrat und ihre Adjutanten beeilten sich zu folgen. Dies war Ziel Nummer vier: Zur Signatur führen. Sie mussten sich anstrengen, mit dem Schwarm Schritt zu halten, zumal das Terrain sich als recht unwegsam erwies. Der Apopter war weiter gekommen, als berechnet. Ng'Tgrik nahm sich vor, die Apopter künftig für einen kürzeren Zeitraum zu programmieren. Als sich der Himmel langsam rötlich färbte, fanden sie schließlich den Apopter, oder das, was von ihm noch übrig war. Außer dem Exoskelett hatte er sich komplett selbst verdaut. Doch das befruchtete Ei war unbeschädigt. Testziel vier ebenfalls komplettiert. Ng'Tgrik gab Befehl, das Ei aufzusammeln und die Schmetterlinge zurück in die Käfige zu treiben. Eile war geboten, die Sonne begann heraufzuziehen. Das Experiment war ein voller Erfolg gewesen, die mögliche maximale Entfernung zur Signatur, die die Schmetterlinge überwinden könnten, würde sie in einem späteren Experiment ermitteln. Und die Apopter könnten sehr leicht für militärische Zwecke modifiziert werden; anstelle eines Selbstverdaus möglicherweise eine Explosion?

Auf schnellen Pfoten

Leise und dunkel war der Wald, der Mond und die Sterne bildeten bizarre Muster auf den Bäumen und dem moosigen Boden. Ab und zu war das Knacken eines Astes zu hören der in diesem ersten Frühherbst nach den Nebeln zu Boden fiel. Doch ansonsten war die Nacht ruhig...zu ruhig. Nicht mal das gelegentliche Schreien eines Worelt auf Beutejagd oder das leise Pfeifen eines Nachtklakeg auf der Balz war heute zu hören. Als ob sich alle Tiere des Waldes verstecken würden. Doch vor was oder vor wem?

Kein heller Feuerschein loderte am Horizont, also kein Waldbrand. Außerdem hätte ein Waldbrand die Tiere doch aufgeschreckt und zur Flucht veranlaßt.

Es mußte also etwas im Wald sein was alle Tiere fürchteten. Waren die alten Legenden über diesen Wald also doch wahr. Hauste hier ein Ungetüm welches dem arglosen Wanderer zum Verhängnis werden konnte?

Doch da, einige der Schatten schienen sich flink und leise zu bewegen. So schnell das es nur einem aufmerksamen Beobachter auffallen hätte können.

Doch von den Flüchtlingen war keiner mehr in der Verfassung dazu. Seit ihr Dorf sich offen gegen die Religion der neuen Herren ausgesprochen hatte, hatte keiner von ihnen mehr als eine Stunde geschlafen. Drei Tage war es nun her das die neuen Herren über das Dorf hergefallen sind und es bis auf die Grundmauern nieder gebrannt haben. Nur eine Handvoll Menschen schafften die Flucht und wurden seit dem gnadenlos gehetzt, wie wilde Tiere. Doch seit sie in diesen Wald gekommen sind hatten sie neu Hoffnung geschöpft das ihre Verfolger sie verloren hatten und gönnten sich eine kurze Rast.

Wieder huschten lautlose Schatten durch den immer noch totenstillen Wald, kamen der kleinen Gruppe Flüchtlingen immer näher.

Am Rande einer kleinen Lichtung lagen sie zusammengekauert. Junge Männer und Frauen und ein paar Kinder welche die Flucht bis hier hin überlebt hatten. Viele andere die zu alt oder zu schwach waren, wurden von ihren Verfolgern in den letzten zwei Tagen schon getötet. Sie wollten sich nur ein bis zwei Stunden Rast gönnen bevor sie sich wieder auf den Weg machen wollten, in die nächste kleine Stadt, hinter deren Mauern sie Schutz finden würden.

Wieder ein Schatten, am Rande der Lichtung. Rotglühende Augen waren nun im Schatten der Bäume zu erkennen und kurz darauf betrat der große, graue Wolf die Lichtung. Auf seinem Rücken ein stämmiger Mann mit einer Knochenaxt in der Hand. In den Augen dieses Gespannes war Müdigkeit und Anspannung zu sehen, den auch sie hatten die letzten 3 Tage kaum geschlafen. Doch war auch Stolz und Befriedigung zu erkennen, das man die Verräter nun endlich gefunden hatte.

Der Wolf hob kurz seinen Kopf während der Reiter ihm fast zärtlich durch das verschwitzte Fell fuhr.

Dann durchbrach das laute Heulen des Wolfes die Stille der Nacht. Erschrocken und ängstlich stolperten ein paar der Flüchtlinge auf die Beine als aus allen Richtungen der Ruf des Leitwolfes beantwortet wurde und die Stille des Waldes im tosenden Heulen der Wölfe unterging.

Wie auf ein unsichtbares Zeichen hin sprangen mehrere Wölfe aus den Gebüschten direkt in die noch geschockten Flüchtlinge. Zähne bissen sich in Fleisch, Klingen durchbohrten die Körper der Flüchtlinge.

Die Schreie der Sterbenden vermischte sich nun mit dem Heulen und Knurren der Wölfe.

Keine zwei Minuten später war es wieder friedlich im Wald. Die Flüchtlinge alle erschlagen und tot auf dem Boden.

Einige Wölfe machten sich über die Toten her um ihren Hunger zu stillen.

„Wir haben sie erledigt und so soll es allen gehen, die sich gegen Corchwill stellen. Laßt die Leichen hier liegen, sie verdienen keine Totenzeremonie. Wenn die Wölfe satt sind kehren wir um und vereinigen uns wieder mit dem Rest der Königswölfe. Wir haben drei harte Tage

ohne Schlaf und mit wenig Rast hinter uns und wir haben die gleiche Zeit noch mal vor uns, doch Corchwwls Wille ist getan. Dieser Gedanke soll uns Antrieb geben bis wir bei den anderen sind.“

Mit diesen Worten fuhr König Skratek seinem Wolf noch mal durch das verschwitzte Fell und klopfte ihm leicht auf den Hals.

„Laßt uns reiten“

So schnell und leise wie die Wölfe gekommen waren, so verschwanden sie auch wieder. Zurück ließen sie nur die Leichen derer, die sich geweigert hatten zu gehorchen.

Betteln

Ng'Tgrik N'Tlik begrüßte Tk'Irg N'Tlik mit etwas mehr Unterwürfigkeit, als dies ihre gegenwärtige Stellung in der Hierarchie des Stammes erforderte. Sicherlich, der Magistrat für Verteidigung war zurzeit der wichtigste Magistrat im Stamm und deshalb gebührte ihm der Respekt der anderen Magistraten. Doch das Begrüßungsritual, welches der Magistrat für Forschung gewählt hatte, akzentuierte die momentanen Rangunterschiede besonders stark. Es war sehr offensichtlich, Ng'Tgrik wollte etwas von dem alten Krieger. Der König hatte ihr die Erlaubnis erteilt, und wohl auch Tk'Irg diese außergewöhnliche Bitte übermittelt, doch Ng'Tgrik wollte sicher gehen, daß ihr Wunsch erfüllt werde und musste deshalb persönlich mit ihrer Kollegin konferieren.

Nachdem die Begrüßung abgeschlossen war, kam der Forschungsmagistrat direkt zur Sache. 'Ich brauche mehr Versuchsobjekte' vermittelte sie mit ihren langen, roten Fühlern. 'Ich habe in den Wirten eine Substanz gefunden, die ich 'Emotionen' nenne. Diese Emotionen sind unwahrscheinlich mächtige Modifikatoren des Wirtsverhaltens und können auch niedere Insekten beeinflussen.' Der Krieger signalisierte Verwirrung. 'Nichts, was ich zur Zeit genauer quantifizieren könnte,' gab der Forschungsmagistrat zu, 'doch von der Erforschung dieser Emotionen verspreche ich mir Vorteile in der Zukunft. Vielleicht sogar militärische Anwendungen, Krieger im Kampfesrausch?' Damit war Tk'Irg geködert, doch nicht überzeugt. 'Ich weiss, der König schätzt Dich sehr, Ng'Tgrik, und hat mich angewiesen, Dir behilflich zu sein, doch will mir nicht klar sein, wie wir Deine Wünsche erfüllen können' signalisierte der Magistrat für Verteidigung. 'Unsere Truppen sind zu dünn gestreckt. Wir brauchen die Wirte, um die Armee zu erweitern, nicht, um Forschungsvorhaben durchzuführen. Ich glaube nicht, daß ich Dir helfen kann...' Damit hatte Ng'Tgrik nicht gerechnet; sie hatte vorausgesehen, daß sich der Krieger sträuben würde, doch nicht, daß er sich streuben würde wegen der Wirte, sondern wegen der extra Arbeit. Sie hatte nicht berechnet, daß sich die Armee vergrößern würde. Sie musste schnell denken. 'Aber sagte der König nicht etwas von so genannten Besuchern, die bald kommen würden? Könnten nicht diese für meine Zwecke geerntet werden?' Tk'Irg signalisierte Verstehen 'Das wäre sicherlich möglich!'

Das Treffen war beendet, beide Magistraten waren zufrieden. Bald würde ein Besucherstrom in die Gänge fließen.

Im Bodennebel

Solanun schritt langsam zur Weide. Sofort sprang Mauoi auf ihn zu, um ihm zu begrüßen. Das mächtige Tier war bei ihm ganz zahm. Für einen Fremden musste sie abstoßend und ekelhaft aussehen. Ihre acht sehr behaarten Beine strotzten nur so vor Kraft. Der dicke, schwarze Panzer glänzte in der Sonne. An ihrem Kopf befanden sich ein Paar Fühler, mit denen sie ihre Umgebung abtasten konnte. Ihre kleinen, tiefliegenden Augen betrachteten ihn wach. Das Tier hatte beachtliche spitze Fangzähne. Mit diesen injizierte sie ihren Opfern ihr tödliches Gift, bevor sie diese in Stücke zerfetzte. Da es aber im Dschungel nicht so einfach war, immer an Beutetiere zu gelangen, verspeisten die Spinnen notfalls auch Grünfutter. Solanun bewunderte und liebte „seine“ Spinnen. Er war mit ihnen groß geworden und als Stallmeister mit ihrer Pflege und Gesunderhaltung betraut. Außerdem musste er darauf achten, dass sie in Zeiten des Friedens und der Ruhe nicht zu fett würden. Schließlich waren es die Reittiere für die Schlachten. Die Tiere waren wie die Menschen auch an das raue Leben im Sumpf angepasst. Sie waren also nur an den Beinen und am Kopf stärker behaart, damit sie nicht so schwitzten. Die Netze, die sie spinnen konnten, hatten teuflische Ausmaße, und damit ihnen auch ja kein fleischhaltiges Beutetier verloren ging, waren auch die Fäden der Netze mit dem Gift überzogen. Denn tierisches Eiweiß war sehr energiegewinnend und somit kostbar. Die Tiere konnten bei grellem Tageslicht nicht so besonders gut sehen, aber exzellent riechen. Dafür hatte ihnen Mutter Natur zusätzlich zu spitzen Krallen an den Füßen noch einen Tastsinn gegeben, damit sie das Gelände und seine Unwegsamkeiten erfühlen können. Die Sumpfmenschen allgemein waren sehr groß und kräftig gewachsen. Keiner wusste genau woher sie kamen und sie waren so alt wie der Sumpf selbst. Ihre Haut hatte einen zarten, blassgrünen Schimmer. Sie hatten sich an das karge Leben im Sumpf gewöhnt und kamen mit wenig aus. Sogar das brackige Wasser konnte ihnen nichts mehr anhaben.

Der neue Turm

Man sagt, früher einmal seien Händler mit exotischen Waren durch den Bergpass gezogen, um von einem Ende Cyrianors an das andere zu gelangen. Reste einer befestigten Straße sind bis heute überall sichtbar, wenn auch vernachlässigt und überwuchert. Inzwischen weiden nur noch Ziegen im kargen Hochland vor dem Pass, und ab und zu verirrt sich ein Jäger in die Gegend auf der Suche nach Pelztieren oder einer Gemse.

Doch über Nacht hatte sich etwas verändert. Niemand war dabeigewesen, niemand hatte etwas gehört, obwohl der Lärm ohrenbetäubend gewesen sein musste. Mitten im Pass hatte sich ein gigantisches, gelbes Etwas aus der Tiefe nach oben gebohrt. Feucht vom Morgentau glänzte es in der Sonne, unförmig, kantig und doch beinahe organisch in seiner Struktur. Fast nahtlos hatte es sich in den schmalen Pass gefügt; wäre nicht die gelbe Farbe, es wäre von den Gebirgszacken zu seiner Rechten und Linken kaum zu unterscheiden. Und die Veränderung ging weiter, Nacht für Nacht, bis aus einer gelben Zacke im Pass ein Gebilde entstanden war, das Ähnlichkeit mit den Gelben Türmen in den Gemarken hinter dem Pass hatte, nur dass es bedeutend größer war. Zackenkronen bildeten unförmige Wehrgänge, eine große Öffnung gähnte wie ein großes Fischmaul dort, wo die Reste der Straße in der Konstruktion verschwanden. Eine Reihe von schmalen Öffnungen würde einer Handvoll Soldaten ermöglichen, die neue Feste für Wochen gegen eine anstürmende Übermacht zu verteidigen. Nur: es gibt keine Soldaten im Land der Gelben Türme...

Über die Via Tranada

Vergangene Tage

Bekanntmachung

„ Auf gehheiß des Hohen Rates der Stadt Uba mögen sich zum ersten Tage des Falkenmondes im Jahre 73 der Stadt alle arbeitsfähigen Mitglieder der Handwerker-Gilden vor den Toren des Palastes einfinden.. Der Hohe Rat und die Stadt Uba wünschen die Errichtung einer festen Straße gen Nor. Die Kämmerer der Stadt werden an besagten Morgen die Auswahl unter den Arbeitern treffen, Löhne und Pflichten festsetzen und die Gildenmeister mit den vorliegenden Plänen vertraut machen. Die Oberaufsicht über die Bauarbeiten führt Lord Grisima.“.

Im Namen des HRVVV, mit dem Segen der Götter Cerey von Finst

Baubeginn

Lord Grisima, der Meister der ehrwürdigen Gilde der Wasserschmiede, stand in hohem Ansehen in Uba. Mit dem Bau der Brücke des Wandels, wegen derer sich im Laufe des Tages wandelnden Farben so geheißen, hatte er allseits seine Kenntnisse der Baukunst bewiesen, woraufhin ihm der Hohe Rat der Stadt Uba Rang und Titel eines Gildenmeisters verlieh.

Jedoch im Jahre 73 war die Bevölkerung Ubas durchaus geteilter Meinung über die von Grisima entworfene Straße, die nach dem Willen des Hohen Rates (und der Meister der Handelsgilden, die schließlich die Kosten der Bauarbeiten trugen) Uba mit den Besitzungen der Gogh und der Dwar Dzun verbinden sollte.

Es ist eines sagte man, eine Brücke von 220 Ellen Länge über einen friedlichen Fluss wie den Maudras zu bauen, eine andere aber eine Straße von bisher unbekannter Länge, nämlich von 210 ubanischen Meilen.

Grisimas Entwurf war von schlichter Einfachheit, doch kühn zugleich- die von ihm geplante Straße sollte in Maßen und Ausführung gänzlich den althergebrachten gleichen. Die oberste Schicht aber solle aus reinem DuraDraas bestehen. Bestand die Brücke des Wandels aus 500 Gallonen dieses überaus seltenen Werkstoffes, so sollten für die geplante Straße etwa 8000 Gallonen besagten DuraDraas verwendet werden.

Die Herstellung dieses auch als Munk Draast, was heißt „Gabe der See“, bekannten Materials aber war es, die den Massen Anlass zu mannigfaltigen Spekulationen bot. War es doch sein Geheimnis ausschließlich den Meistern der Gilde der Wasserschmiede bekannt. Was im Jahre 73 der Stadt bedeutete, dass lediglich ein einziger CheyKell diesen besonderen Stoff herstellen und bearbeiten konnte – Lord Grisima.

Technische Meilensteine

Mitte des Eulenmond beschien die hochstehende Sonne den Abschluss der Vorarbeiten der Straße des Wandels. Fast 5000 Arbeiter feierten mit Brotzeit und Perlwein aus den esteenischen Feldern die Fertigstellung des vierten und vorletzten Bauabschnittes. Die ausgelassene Stimmung machte sich in Gesängen und Tänzen Luft, denn der Lohn war reichlich gewesen (und darüber hinaus auch pünktlich ausgezahlt worden).

Die Arbeiten waren rasch vorangeschritten. Auf die Ausgrabungen folgten schnell die Legung des Fundaments (für das alleine 20.000 Wagenladungen an Wackersteinen herbei geschafft worden waren), sowie die Zwischenschichten der Straße (bestehend aus Lagen von Kies, Split und zum Abschluss aus feinstem Quarzsand)..

Und nun würden die kommenden Tage die Arbeiten Lord Grisimas beleuchten ; und diesem einen weiteren Triumph erleben lassen, oder aber sein Scheitern offenbaren.

Lord Grisima und das Geschenk der Götter der See

Zufrieden begutachtete Grisima die nach seinen Wünschen gefertigte Konstruktion aus Rinnen und kleinen Stauwehren, die die Zimmermänner der Gilde aus verschiedenen Hölzern, Wachs und Talg gefertigt hatten.. Seiner Meinung nach würden sie ihre

Aufgabe erfüllen – nämlich (zumindest für die benötigte Zeit) das aus der Bucht von Uba herbeigeschaffte Wasser auf den Fundamenten der Straße zu halten und gleichmäßig zu verteilen.

Eine volle Kolonne von Fuhrleuten würde für ununterbrochenen Nachschub sorgen und ein Dutzend sorgsam ausgewählter Arbeiter stand bereit seinen Anweisungen zu folgen. Es war an der Zeit mit der Arbeit zu beginnen. Fuhrwerke kamen und gingen, Fässer wurden an Ort und Stelle gerollt und deren Inhalt von Grisimas Gesellen Gro sorgfältig zum Gebrauch vorbereitet. Die Hilfskräfte arbeitete hart und zuverlässig; und schnell rann der Schweiß in Strömen von den nackten Oberkörpern der Männer.

In stetigem Strom floss das vorbehandelte Wasser auf die Straße, wurde erst zäh (etwa wie die Konsistenz von Honig), dann rasch fester, um sich schließlich binnen weniger Herzschläge unter den erstaunten Blicken der neugierigen Arbeiter zu verfestigen.

Lord Grisima arbeitete schnell und zielstrebig;; ohne Rast und Pause verwandelte sich unter seinen Händen die Flüssigkeit, zu dem in allen Farben schillernden DuraDraas. Die Sonne wanderte von Peristera hin zum Phialae ,und bis zum Anbruch der Nacht gingen die Arbeiten ohne Unterlass voran, so dass mit dem Ende des Tages fast 7 ubanische Meilen fertig gestellt wurden.

Nun erst erfrischte sich Lord Grisima , nahm Speise und Trank zu sich und streckte sich schließlich auf sein Lager am Rande der Baustelle nieder. Die Augen , ob des gleißenden Tageslichtes gerötet, Rücken und die breiten Schultern, der rastlosen Arbeiten wegen gebeugt und schmerzend.

Den gespannten Blick seines Gesellen auf sich spürend, richtete er sich in eine bequeme Lage auf. „ Lasst mich noch meine Kehle befeuchten. Und nimm selbst auch einen Schluck. Dann will ich beginnen, und dich, wie versprochen, in die Kunst der Wasserschmiede einführen. Höre und lerne, Gro. Nur wenigen ist die Macht gegeben das feste Wasser herzustellen, doch in dir kann ich sie spüren. Ich will dir also berichten, wie die CheyKell das Wissen um die Herstellung des DuraDraas gelangten. Du weißt, dass es auch als Munk Draast, als Geschenk der See bekannt ist. Und wahrlich, dies ist es auch, ein Geschenk, mit dem sorgsam umgegangen werden muss,. Es war also“ Als denn der Mond hoch am Himmel stand, das wärmende Feuer erloschen war, kam Lord Grisima schließlich zum Ende seiner Geschichte. „ Schlaft nun, Gro, am Morgen harrt wieder schwere Arbeit, und was das betrifft, noch viele weitere Tage. Ich denke, die Fuhrleute und Wasserträger wurden gut angewiesen, und auch die Helfer hier vor Ort bedürfen auch keiner Aufsicht mehr. Morgen also, ist dein großer Tag. Du wirst mir zur Hand gehen, und, so ich mich nicht über deine bislang noch verborgenen Kräfte täusche, nach dieser Erprobung schon bald einen eigenen Abschnitt der Straße erhalten.“

Ende der Bauzeit – der Mühen Lohn

Achter Tag des Jaguarmondes im Jahre 73 der Stadt- Aufzeichnungen des Lord Grisima

Mit dem heutigen Tage enden die Arbeiten an der Straße gen Nor. Waren schon die Vorarbeiten (wie ich an früherer Stelle schon erwähnte) binnen 1 Mondes abgeschlossen, dauerte das Gießen des DuraDraas dank der hervorragenden Arbeit meines Gehilfen Gro nur wenig länger. In Uba ist diese Nacht ein großes Fest im Gange, welches den Abschluss der Arbeiten feiert. Der Hohe Rat und die Gildenmeister der Händler luden die Vornehmen zum Ball in den Palast und auch in den Tavernen Ubas scheint es hoch her zu gehen (höre ich doch lautes Grölen und Singen und Lachen über die Wasser und Kanäle Ubas schallen).. Ich selbst habe mich allen gesellschaftlichen Verpflichtungen entzogen. Die Ruhe wird mir gut tun., fühle ich mich doch erschöpft und aller Kräfte beraubt. Gro, scheint weniger mitgenommen als ich, was auch mit seinem Alter von noch wenigen Jahren (Ihr Götter, er zählt erst 16 Sonnenläufe !) zusammenhängt. Er, so sagte er, wolle mit seinen Freunden feiern, was ich ihm von Herzen gönne. Die Via Varia, die Straße des Wandels wird wohl mein letztes großes Werk bleiben. Groß ist meine Erschöpfung nach ihrer Vollendung. Die Zukunft wird Gro gehören, dessen bin ich mir sicher. In Bälde wird er es sein, der den Titel Gildenmeister trägt. Mit dem verdienten Silber (man stelle sich vor, 2000 ubanische Dukaten !) werde ich endlich ein angemessenes Gebäude erwerben und zum Sitz der Gilde (welch Witz – Gro und ich, eine Gilde) ausgestalten. Doch sind dies Pläne die die Zukunft betreffen. Hier nun, an dieser Stelle, die technischen Daten der Via Varia:

Tiefe (einschließlich Fundamente): im Gesamten 7 Ellen; geteilt in 3 Ellen Steine, 2 Ellen Kies, 1 Elle Split, 2 Spannen Quarz und als oberste Schicht 1 Spanne DuraDras , auch als Munk Draast bekannt.

Breite: 14 Ellen (was einer doppelten Karrenbreite entspricht)

Länge: 210 ubanische Meilen

Verlauf: beginnend mit der Pons Varius folgt die Straße , etwa 1 Meile im Landesinneren gelegen, der Küstenlinie der ubanischen Marsch und durchläuft dann die Ausläufer des Nortabel, wo sie sich schließlich mit der Straße der Tareth-Quan trifft.

.. für die Anderen aber die längste Straße Cyrianors

Bekanntmachung

„ Am 1 Tage des Dachsmondes im Jahre 73 der Stadt gebet ,zum Wissen und Nutzen aller, die Fertigstellung der, die Gebiete der Ada Lycyr durchlaufenden Straße, bekannt. Die letzten Arbeiten in den Lycanischen Bergen fanden im Tigermond ihren Abschluss, wie Lord Gorim von den Dwar Dzun verkünden läßt.

Die fortan Via Tranada geheißenene Straße verläuft nun ohne Unterbrechungen von unserer geliebten Stadt quer durch die Gebiete der Tareth-Quan und dann hinauf bis vor die Pforten Dwonagors.

Händlern und Reisenden ermöglicht sie eine beträchtliche Zeitersparnis. Von Anfang bis Ende begannen verkürzt sich die Reisezeit um fast 3 Monde, was vor allen unter den Handlungsgilden für beträchtliche Freude sorgen wird.

Im Namen HRVVV , mit dem Segen der Götter, Cerey von Finst

In den Nebeln der Zeit

Niedergang

Uba schrieb das Jahr 1680 der Stadt. Seit nunmehr 100 Jahren lag das Land unter den Nebeln. Jedweder Kontakt zu den Provinzen, zu den verbündeten Völkern, zu allem Leben außerhalb Ubas war verloren gegangen.

Nur wenige wagten sich aus dem Schutze der Stadt hinaus in den immerwährenden Nebel; und noch viel weniger kehrten auch zurück (zumeist versehrt an Körper und Geist). Die Bevölkerung schwand dahin, Hunger herrschte und nie gesehene Krankheiten. Und über allem lagen die Nebel; finster bei Nacht und dicht und trübe bei Tag. Seltsame Lichter und Schatten verbargen sich in den Nebeln und Unheil und Tod lauerten auf die Mutigen, die sich wider die Ratschläge der Ältesten hinaus wagten (um dort die dringend benötigten Güter zu suchen).

Die Pons Varius, in den vergangenen Tagen ein Wahrzeichen Ubas lag in Trümmern; niedergerissen auf Geheiß des Hohen Rates der Stadt, um die Gefahren aus den Nebel von Uba fernzuhalten. Verdreht und verkrüppelt ragten die Reste der einst bewunderten Brücke in die Nebel , einer stummem Klage gleich. Die breiten Kanäle Ubas versandeten langsam, das Funkeln der Kuppeln des vor fast 1000 Jahren neu gebauten Wasserpalastes war erloschen. Die Schiffe der ehemals mächtigsten Flotte Cyrianors lag verrottend in den verfallenden Kais und bröckelnden Hafenanlagen.

Bei Nacht und Nebel

Die Warnungen der Alten lagen ihnen noch in den Ohren. „ Der Tod und Schlimmeres noch lauerten in den Nebeln. Hütet Euch vor der schwarzen Straße ! Die Hrai Bantu werden Euch holen !“ Doch vergebens die Ermahnungen, die Drohungen. Fredal und Lacrima fühlten sich stark und sicher. Mochten die Alten warnen und zaudern und

zögern, die Neugierde der Jugend trieb sie aus der verfallenden Stadt hinaus, wo mancherlei Geheimnisse auf sie warteten (und Schätze von unschätzbarem Wert auf den Mutigen harrten, wie sie sich einredeten).

Schon früh hatten die im Nebel geborenen die überlegene Schärfe ihrer Sinne bemerkt. Wo die Blicke der Alten die Nebel nur auf wenige Schritte durchdringen konnten, sahen sie fast wie an hellen Sommertagen, die sie nur aus den Büchern und den Erzählungen der Alten kannten.

Stille war um sie, als sie vorsichtigen Schritts die Seewälder Ubas durchdrangen. Zügig erreichten sie das Ufer des Maudras, dessen graue Fluten sich träge zur Bucht von Uba wälzten. Ein leises Plätschern war zu vernehmen, als beide zugleich in Wasser des Stromes traten und behände schwimmend das gegenüberliegende Ufer erreichten . Nass bis auf die Haut, fröstelnd vor Kälte sahen sie sich um, um sich denn zielstrebig den Resten der alten Heeresstraße zu nähren.

Schwärzer noch als Pech und Kohlen lag schließlich die vielbesungene Straße des Wandels zu ihren Füßen. Stumm und ehrfürchtig betrachteten sie das Relikt vergangener Tage, das so weit das Auge reichte unversehrt schien. Eine Meisterleistung ubanischer Baukunst eben. „ Eines Tages, Crima, bei den Göttern der See, werde ich diese Straße bis zu ihrem Ende gehen. Zu den Herren des Waldes und ihren verborgenen Kammern, und weiter noch, bis zu den grauen Zwergen am Fuße des Lycianor. Wenn das Licht kommt, Crima, wenn das Licht zurück kommt ! Du und ich, gemeinsam, was meinst Du ? Versprochen ?“ Ein tiefer Blick und ein fester Händedruck besiegelte das Versprechen der beiden Jugendlichen. Sie würden zurück kehren, und mit ihnen Licht und Hoffnung.

Die Nebel heben sich

Bestandsaufnahme

Im Jahre 2003 der Stadt brodelte Uba über vor neuerwachten Leben. Die Heere durchstreiften die wieder sonnenbeschienen Ebenen der Provinzen. Der Handel kam langsam wieder in Gang. Die ersten Kontakte zu den einst verbündeten Völkern wurden geknüpft und die Allianz der Alten erneuert.

Der Hohe Rat entfaltete rege Aktivität. Nergaal von Finst, Nachkomme des Gründers der Stadt durchstreifte mit der „Skal Anrashai“ auf Suche nach Handelskontakten die Weiten der See. Lacrima von Uba weilte in den heiligen Hallen von Cal-Petek-Tin, wo sie Rat hielt mit den Oberen der Tareth-Quan und den Lords der grauen Zwerge.

... jedoch bei Licht betrachtet

Lord Gro, nunmehr seit über 1000 Jahre Meister der ehrenwerten Gilde der Wasserschmiede sog bedächtig an seiner Pfeife. Die anregende Wirkung des Th`Bak linderte den Schmerz in seinen alten Gliedern. Er seufzte, klopfte die verbliebene Glut aus dem beschnitzten Pfeifenkopf und nahm die Besichtigung der Via Varia wieder auf. Stolz und Trauer mischten sich, als er die Reste der alten Heeresstraße betrachtete. Trauer, ob der offensichtlichen Schäden und Stolz über die vor langer Zeit vollendete Arbeit. Auf weiter Strecke lagen die Fundamente der Straße bloß, unterspült vom Regen, aufgewühlt und untergraben von verschiedensten Tieren. Im weiteren Verlauf der Straße folgten von Sand und Erde verschüttete Abschnitte .Im Walde von Nor hatten die Wurzeln der mächtigen Ficci das ihrige zum Zerfall beigetragen. Jedoch, die oberste Schicht lag unversehrt; eine Spanne reinsten DuraDraas hatte dem Wandel der Zeiten standgehalten, mochten auch Fundament oder Randbegrenzungen in Trümmern liegen. Nichts aber, dass sich nicht in angemessener Zeit wieder reparieren ließe.

Lord Gro ging gemächlich zur Stadt zurück, wo er dem Hohen Rat Bericht erstatten würde. Und auf seinen Bericht würde unweigerlich der Auftrag zur Beseitigung der Schäden folgen. Er würde zahlreiche Helfer rekrutieren, die Vorbereitungen organisieren und schließlich höchstpersönlich die Arbeiten leiten. Mochte er auch das Alter in seinen Gelenken spüren, er freute sich auf die anstehenden Arbeiten. Gerne erinnerte er sich an die Bauarbeiten der Via Varia zurück; an seinen alten Meister Grisima. Und heute, war er der Meister und der junge Grumbolo seine Stütze.

Bekanntmachung

*Am 9. Tage des Rabenmondes im Jahre 2003 der Stadt ergeht an die Gilde der Wasserschmiede folgender Auftrag:
Reparatur der Straße des Wandels ; ausgehend von Uba bis hin zu den Ausläufern des Nortabel. Neukonstruktion der Brücke des Wandels. Oberaufsicht über alle Arbeiten führt Lord Gro, Meister der Gilde der Wasserschmiede.
Zum ersten Tageslicht des 10. Tage des Rabenmondes mögen sich interessierte Arbeitskräfte vor den Toren des Wasserpalastes einfinden.*

Im Namen des Hohen Rates und des Volkes von Uba

*Nergaal von Finst, Haupt des Rates
Lacrima von Uba, Hohe Rätin, BU*

Die Geschichte Myras

*Zusammengestellt nach bestem Wissen und Gewissen im Jahre der Gestirne 423 nach Pondaron
von Ramian de Bonirosh, Archivar im Dienste des Segmentshüters von Corigani*

Über die Entstehung der Welt Myra gibt es keinerlei belegtes Wissen. Doch betrachtet und vergleicht man sehr gründlich die Mythen der heutigen Völker, kommt man häufig auf einen gemeinsamen Kern. Vielfach wird als Urquelle eine einzelne Wesenheit genannt, welche zu meist als Aene bezeichnet wird. Aus den in Aene enthaltenen Prinzipien oder Aspekten sollen sich die Götter manifestiert haben, sowohl die des Lichts als auch der Finsternis. Eine andere weit verbreitete Variante dieses Mythos läßt nur die beiden Urprinzipien des Männlichen und des Weiblichen aus einem rein lichtem Aene entstehen, die waren Chnum und Marilith. Doch Marilith stürzte in die Finsternis und wurde das Urböse, an ihre Stelle trat Dena. Aus diesen dreien, nicht unmittelbar aus Aene, entstanden alle anderen Götter der Welt.

Das Männliche und das Weibliche, Chnum und Dena, inkarnierten in Gorgan und Vanga, dem Krieger und der Hexe. Es heißt im Mythos, dass deren Liebe groß war, dass aus ihr die Welt Myra geboren wurde. Nachdem Myra entstanden war, so wird erzählt, entbrannte bald ein Streit zwischen Vanga und Gorgan über die Frage, ob die Männer oder die Frauen von größerer Bedeutung für die Lichtwelt waren. Im Streit teilten sie die Welt in zwei Hälften: Im Machairas herrschte Gorgan und mit ihm das Schwert, während im Ophis Vanga mit ihrer Magie regierte. Daher stammen die Begriffe Schwertwelt und Hexenwelt für die beiden Hälften Myras. Doch führten Gorgan und Vanga ihren Streit weiter und er kostete immer mehr Opfer bis schließlich die Lichtgötter aus einer fernen Welt durch magische Tore die halbgöttlichen Eytas nach Myra holten. Sie sollten als Schiedsrichter zwischen Gorgan und Vanga schlichten, als Belohnung wurde ihnen Unsterblichkeit in Aussicht gestellt. Doch Krieger und Hexe waren nicht gewillt, sich den Ratschlägen der Eytas zu beugen und diese begannen um den sehnsüchtig erhofften Preis zu fürchten. In der Hoffnung auf Hilfe erlagen viele von ihnen den Einflüsterung der Finsternis und wurden zu den Dämonen. Anstatt zu schlichten schürzten sie nun im Auftrag ihrer neuen Herren den Streit und brachten Gorgan und Vanga mehr und mehr gegeneinander auf. Schließlich griffen die erzürnten Lichtmächte selbst ein und verbannten Gorgan und Vanga von Myra, doch erkannten sie nicht, dass die wahre Schuld bei den Eytas lag und so entgingen diese der Bestrafung. Sie setzten ihr böses Werk fort bis sich die ganze Welt mit einer Wolke aus Finsternis überzog. Zur Bewahrung der Lichtwelt schufen die Lichtgötter den Lichtboten und sein Kometentier, die wie ein neuer Stern über Myra erschienen. Er zeriss die Finsternis und drängte sie um die Mitte Myras zusammen, wodurch die Schattenzone entstand, in die der Lichtbote die Dämonen bannte. Dann verließ der Lichtbote Myra, um sein Licht auch zu anderen Welten zu bringen.

Stets versuchten die Dämonen aus der Schattenzone auszubrechen. Eine ihrer mächtigsten Waffen waren Alpträume, die sie in die Welt hinaus sandten, um ihre Macht zu stärken. Dem zu begegnen wurde der Orden der Alptrauritter gegründet. Die Ritter sammelten die Alpträume, welche sie nicht zu zerstören vermochten, in einem machtvollen Buch und versteckten dessen einzelnen Kapitel vor dem Zugriff jener, die sich solche Macht zu nutze machen könnten.

Viele Menschenalter später war die Lichtwelt gespalten und die gewaltigen Chaoskriege zwischen den Göttern des Chaos und der Ordnung erschütterte die Welt. Der Delfingott Mannanaun wollte sich mit dem Göttervater Chnum auf eine Stufe stellen und machte ihm auch seine Gefährtin Dena abspenstig. In den daraus folgenden Chaoskriegen besiegten die Götter der Ordnung unter der Führung Artans die Kräfte des Chaos und Mannanaun wurde in den Dschungel von Ascertain verbannt. Dena blieb bei ihm was dazu führte, dass die Verbannung nach nur rund 10.000 Jahren wieder aufgehoben wurde, weil Chnum sie zurückhaben wollte. Doch Mannanaun wollte nicht aufgeben und suchte nach neuen Verbündeten. Er fand sie in den Finstergöttern und erneut kam es zum Götterkrieg. Auch in

den sogenannten Finsterkriegen wurden Mannanaun und seine Mitstreiter geschlagen. Erneut wurde nach Ascertan verbannt, doch diesmal ging Chnum ganz sicher und trocknete den Dschungel aus, die Wüste Zûn entstand. Denn Mannanaun war ein Wassergott und ohne Verbindung zu seinem Element verlor er all seine Macht.

Mit dem Beginn des Altertums vor etwa 1200 Jahren beginnt der Aufstieg der Menschheit als vorherrschende Spezies und die als historisch gesichert geltende Geschichte Myras. Sie ist verbunden mit dem Aufstieg der „Ewigen Stadt“ Logghard von einer Siedlung zur der Metropole und zum Zentrum der Zivilisation auf der Schwertwelt und ihrem langem Kampf gegen die finsternen Dämonen der Schattenzone. Caeryll, der größte Alptraumritter dieses Zeitalters, stritt hier gegen die Finsternis bis er dann tief in die Hexenwelt reiste und schließlich mit der fliegenden Stadt Caerlumen bis ans Ende der Dämonenleiter ins Zentrum dämonischer Macht vordrang.

Große Imperien wie das Shalladad, Elorr und das Zhaketerreich entstanden im Altertum. Aus ihnen verbreiteten sich durch den Handel die elorrche Runenschrift und die allgemeine Sprache, das vom Propheten Nullum geschaffene All, über die ganze Schwertwelt.

In das Altertum fielen auch die mythischen Geburten von Fronya und Mythor, Tochter und Sohn des Kometen, und ihr gemeinsamer Kampf gegen den Darkon, dem Herrn der Dämonen und Heerführer der Finsternis, welcher schließlich in Allumeddon gipfelte.

Allumeddon war der erste von zwei historischen, myraweiten Kriegen mit verheerenden Auswirkungen für die ganze Welt. Ein Sieg der Finsternis schien unvermeidlich, allerorten wurden die Heere der Lichtwelt vernichtend geschlagen, doch dann erschien ein weiteres Mal der Lichtbote über Myra. Er tötete den Darkon und zerstörte die Schattenzone und mit ihr die geballte Macht der Finsternis. Um den Preis, dass die Welt im Chaos versank und das Unheil der Schattenzone über ganz Myra verbreitet wurde, rettete er der Lichtwelt ein Unentschieden und eine Atempause bis zur unvermeidlich kommenden Entscheidungsschlacht.

Bis es soweit war versank Myra im Dunklen Zeitalter. Die Götter zogen sich von Myra zurück, um ihre Kräfte zu regenerieren, mit ihnen gingen viele halbgöttliche Völker und viele fantastische Kreaturen. Die Götter gerieten in Vergessenheit oder galten als verloren, bald wurden sie nur noch die „Alten Götter“ genannt.

Durch die Zerstörung der Schattenzone waren auch andere Bannzauber geschwächt worden und so gelang es Gorgan und Vanga sich erneut auf Myra zu inkarnieren. Erneut sammelten sie Anhänger, um sie gegeneinander ins Feld zu führen, während gleichzeitig die Finsternis neue Heere aufstellte.

Zur gleichen Zeit wurden das Buch der Alpträume wiedergefunden und es brachte Angst und Schrecken über Myra. Noch heute sind seine Splitter über die ganze Welt verteilt.

Im Dunkle Zeitalter geschah auch der Aufstieg des Schattenpriesters Dularothamae. Nur durch eine Allianz von Mächten des Lichts unter Führung der Traumritter, den Nachfolgern der Alptraumrittern, konnte er geschlagen werden. Er floh als untoter Schatten ins Velator-Gebirge, von wo aus er jahrhundertlang ganz Karnikon bedrohte.

Das Dunkle Zeitalter endete 120 Jahren nach Allumeddon mit Pondaron, dem zweiten historischen, myraweiten Krieg. Pondaron war jener Ort auf Corigani, wo die gewaltigste Schlacht jenes Krieges tobte und wo heute nur noch Wüste ist. Die Zeit selbst war Waffe in jenem Krieg und so schien er nur einen einzigen Tag und eine ewige Nacht zu dauern, während fern der Schlachtfelder Monate ins Land zogen. Führer der Lichtwelt war der Magier Bagdaron, welcher nach dem Krieg vom Lichtboten als erster Segmentshüter eingesetzt wurde.

Die Finsternis wurde angeführt von einem neuen Darkon, der einst auf der Magierschule der Lichtwelt in Esoteria ausgebildet wurde. Ihm zur Seite stand auch Zardos, der Herr der Mörderbienen, dem mächtigsten Finsterling seit jener Zeit. Durch das Erscheinen der Feuerzwillinge Sial und Sima, die durch Schaffung der Feuerberge des Blutigen Bandes die Finsternis um Myra durchbrachen, sowie das erneute Eingreifen des Lichtboten konnte die

Lichtwelt den Sieg erringen. Die verbleibenden Heere der Finsternis und die Dämonen wurden in die Innenwelt verbannt und die magischen Tore ins Innere verschlossen.

Die Lichtwelt hatte gewonnen, doch war Myra schwer gezeichnet vom Krieg. Insbesondere Corigani war nach Einschlag eines Himmelssteins inmitten des Hauptkontinents nahezu völlig verwüstet und entvölkert. Zur Heilung des Landes und zur Vermeidung künftigen Unheils schuf der Lichtbote, bevor er Myra verließ, die Grundlagen der Segmenthüterschaft, die Macht des Segmentars. Überall in der Lichtwelt hinterließ er Hinweise, wie sie zu nutzen sei, damit die Weisen des Lichts den Weg zur Hüterschaft gehen konnten. Gelegentlich kam es auch vor, dass Finsterlinge die magischen Pfade zur Hüterschaft fanden und sich Segmente aneigneten. Doch scheint es als prägte die Macht des Segmentars die Hüter, denn auch die Finsterlinge stellten schließlich das Wohl ihrer Segmente über die eigenen Wünsche.

Mit Pondaron begann unsere Zeitrechnung und die sogenannte Neuzeit Myras. Die Finsternis war besiegt und größtenteils gebannt, doch war sie nicht geschlagen. Zu Beginn des dritten Jahrhunderts nach Pondaron wurden weite Teile der Schwertwelt durch dunkle oder chaotische Imperien beherrscht, die untereinander locker verbunden waren. Auf Karkanon war es das Hexenreich Haengstyr, das Reich der Schwarzen Mutter, auf Corigani die Feueranbeter aus Anguramatar und Zardos, der Herr der Mörderbienen, gewann die Macht über die Segmentsränder. Das finstere Haengstyr wurde vom Magier Rudan Tandarra in der Schlacht der einundzwanzig Tage und Nächte besiegt, während das chaotische Anguramatar mit Hilfe einiger Gebirgsbarbaren in sich selbst zusammenfiel. Nur Zardos' Reich entging dem Zusammenbruch und konnte seine Macht seit dem immer weiter ausdehnen bis sich der Herr der Mörderbienen schließlich im Jahr der Krone zum Finsterkaiser von Myra krönen ließ.

Im Jahre 407 nach Pondaron, dem Jahr des Feuers, verbreitete sich die Finsternis erneut über Myra, diesmal in Gestalt der hünenhaften Wergols und ihres Führers Arus Ur Eklas. Unter Aufbietung aller Kräfte gelang es der Lichtwelt auf Karkanon sie an der Öffnung des Tores zur Innenwelt im Bel Arad auf Silur zu verhindern und somit auch eine Rückkehr der Monsterheere und Dämonen, welche zu Pondaron dorthin verbannt wurden.

Kurz nach dem Beginn des fünften Jahrhunderts nach Pondaron, traten die Hüter der Segmente, welche zuvor nur im Verborgenen wirkten, mehr und mehr ins Bewußtsein der Völker Myras. Weniger denn je hatten sich dem Licht verschrieben und viele Hüter waren bemüht ihr Segment im eigenem Sinne zu prägen oder vor den Auswirkungen solchen Tuns auf anderen Segmenten zu schützen. Die Hüter wechselten häufiger und ihr gemeinsamer Rat war oft von Uneinigkeit und Streit geprägt. Manch einer unter den Weisen sieht in dieser Entwicklung eine große Gefahr für Myra und einen neuerlichen großen Krieg zwischen Licht und Finsternis, Ordnung und Chaos bevorstehen.